Revista mensual dedicada a los usuarios de ordenadores AMIGA

AMIGA .InFo

Noticias·Internet·InFoTest·Juegos·Tutoriales·Consultas·CDRom·3D·Reportajes

Número 18 · 950 Ptas.

MEJORAS DEL WORKBENCH

- WORDWORTH 6
- OMNIPEN
- DRAWSTUDIO



AMIGA

...back for the future







LIGHTWAVE · BARS&PIPES · SOUNDSTUDIO · LENGUAJE C · AMIGADOS...

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

©InFo Technologies S.L., 1997

PowerCD

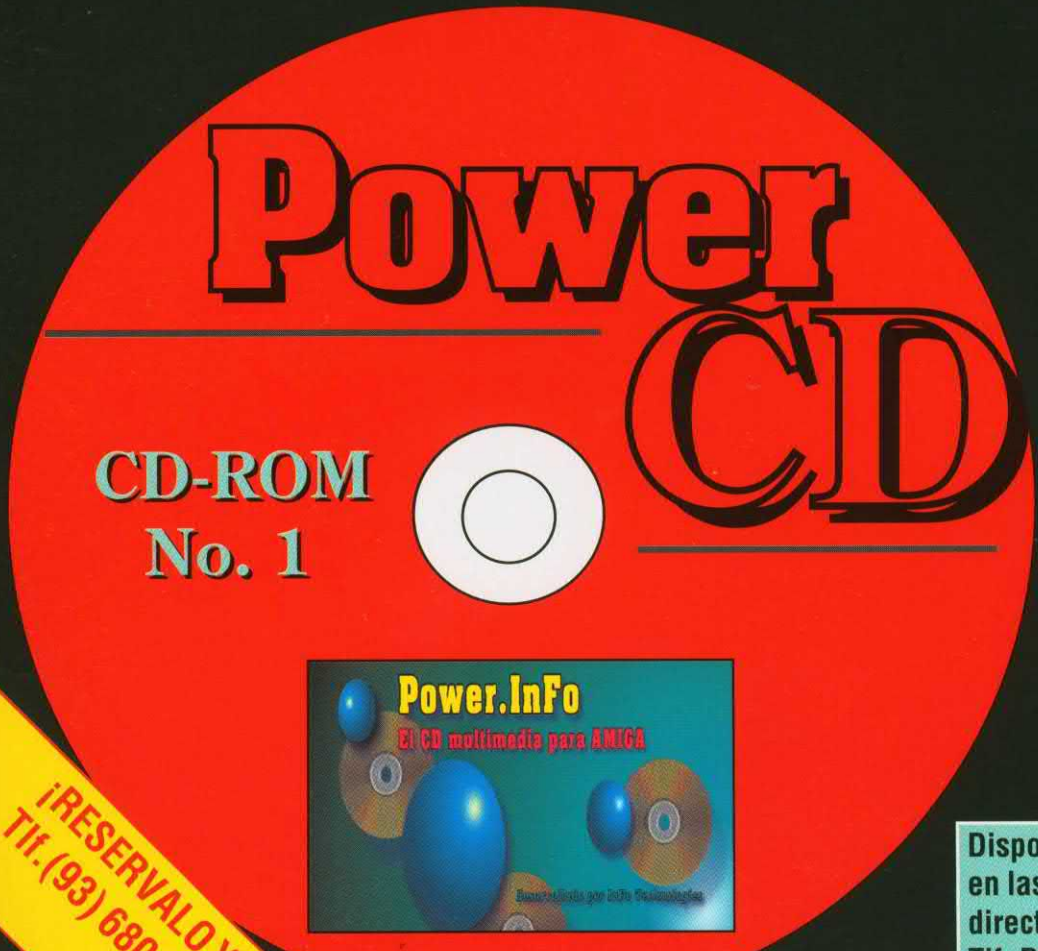
¡Sólo 1.995 ptas!

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.

editorial

Gracias por seguir

Por Joan Lluís Ceprià

A veces recibo cartas en las que se critica la manera de enfocar las diferentes situaciones que se nos plantean cada mes al equipo de Amiga.InFo. Todas estas cartas las puedo separar en dos grupos. Uno estaría formado por las misivas de usuarios descontentos con todo y con todos (que afortunadamente son los menos), y el otro, por usuarios que, no estando de acuerdo con todos nuestros criterios, exponen sus ideas y proponen soluciones alternativas a las que hemos tomado.

Me gustaría poder responder personalmente a todas estas cartas, aunque sólo sea para agradecer el interés que nos dedican las personas que las escriben. Pero pasan los días, y tal y como tristemente sucede con la mayoría de cartas, tengo que priorizar entre responder mensajes o continuar trabajando con Amiga.InFo. Al menos tengo la posibilidad de publicar las cartas que considero interesantes en la Página del lector con lo que, si bien no tranquilizo del todo mi conciencia, les hago partícipes de los pensamientos de otros Amigueros.

Como se ha demostrado en otras ocasiones, las cartas que Amiga.InFo considera interesantes, y por tanto publicadas, no son necesariamente "amables" con la revista. En ocasiones son críticas con nuestra política, pero conservan en todo momento un espíritu positivo y de mejora.

El que a mi particularmente tampoco me guste la situación por la que pasa el Amiga no me autoriza a adoptar una postura negativa. ¿Qué puedo conseguir si empiezo a enviar cartas criticando todas las actuaciones que realizan las empresas que aún apoyan al Amiga?

Evidentemente, hay mucho más a ganar si los mensajes que envío, aún siendo críticos, les apoya a continuar trabajando para nosotros, los usuarios de Amiga. Y es que prefiero mil veces más hablar de forma positiva y objetiva de todo lo que tenemos y podemos hacer, que es mucho, que dejarme llevar por el desespero y el escepticismo.

En primer lugar hay que tener claro que, pese a todo, Amiga.InFo continúa viva, y continuará así mientras los usuarios de Amiga en España no nos retiren su apoyo. De momento, ese soporte es muy grande, aumentándose día a día el número de suscriptores que con su aportación permiten que continuemos con el trabajo que más nos gusta: el Amiga. La esperanza de la aparición de nuevas máquinas, con capacidades sorprendentes, y el redescubrimiento que en cada momento hacemos de la máquina que tenemos entre manos nos impulsan a continuar con un proyecto que tiene más de un año y medio de vida.

En segundo lugar, tengo que dar las gracias de forma muy especial a un grupo de personas que desinteresadamente hacen posible que cada mes puedan tener toda la información posible sobre programas, productos y novedades que aparecen en el mercado. Este grupo de personas, los colaboradores de Amiga.InFo como muchos ya habrán supuesto, no dejan de sorprenderme ni un instante, tanto por sus múltiples y excelentes artículos, como por la cantidad de ideas nuevas que aportan. Y es que se nota cuando te encuentras ante Amigueros al 100x100.

Y por último, es la seguridad que la situación en la que se encuentra Amiga en estos momentos ha de mejorar (puesto que un empeoramiento de la misma supondría la desaparición de la máquina) lo que nos induce a pensar que todo lo que ahora no tenemos, léase una revista a todo color con CD-ROM de portada mensual, es posible que un futuro podamos disfrutar.

Mientras tanto son muchas las cosas que aún se pueden hacer, aunque sea en blanco y negro y en disquete. Por suerte, las ideas sólo necesitan de un cerebro despierto y con iniciativa, dos cosas que estoy absolutamente convencido que poseemos, y con creces, todos los que nos sentamos delante de un Amiga. Algún día llegará el apoyo que nos permitirá llevar a cabo todos los proyectos que nos gustaría desarrollar para el Amiga.

En espera de ese momento tengo que darles las gracias por seguir aquí, aportando cada uno su granito de arena, unos escribiendo artículos, otros leyéndolos, programando, enviando ideas que nos permiten mejorar... Nosotros permaneceremos abiertos y estaremos encantados de recibir sus comentarios, porque esto indicará que aún existen personas que creen y ven en Amiga algo más que una máquina.■



AMIGA InFo

Nuestro director estará encantado de recibir cartas y correo electrónico de los lectores de Amiga.InFo.

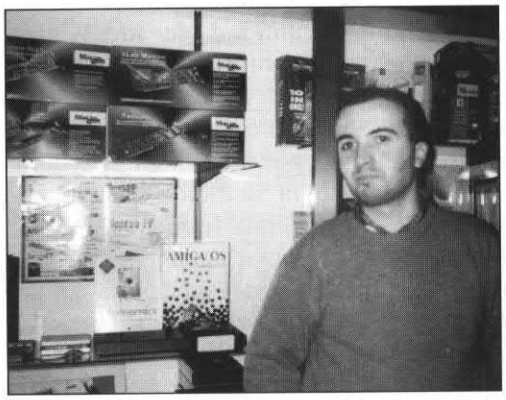
ai.cepri@readysoft.es



El sistema operativo es el rey durante este mes. La imaginación preside las capacidades de estos SO virtuales.

Secciones

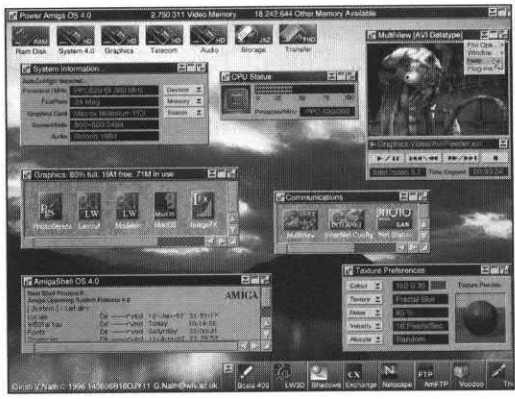
Editorial 1
Noticias 3
Detrás del espejo 9
Hablamos con... 10
Carlos del Álamo nos abre las puertas de Club Byte enseñándonos el pasado, el presente y el futuro.



Página del Lector 12
En la red... 14
Consultas Y Respuestas 59
Mercamiga 62

Reportajes

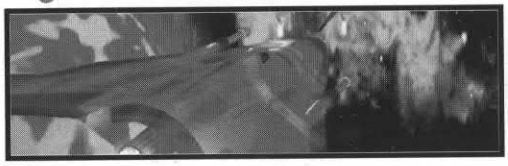
Mejore el Workbench 24
Aprenda mates con Amiga 37
Como ya nos tiene acostumbrados, nuestro profesor favorito nos explicará cómo preparar al Amiga para convertirlo en todo un matemático.
Mejoras del sistema operativo 37
El futuro está ya a la vuelta de la esquina, con nuevas máquinas que reclaman un sistema operativo tan potente y fiable como el AmigaOS, pero acorde a los nuevos tiempos.



Super torres para los Amiga 42
Cuando el espacio en un A3000/A4000 se acaba es el momento de pensar en montar su equipo en una torre de ensueño.

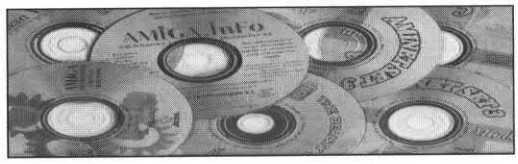
Cómo hacer...

Disco de arranque 47
Bars & Pipes 48
Curso de C 50
Lightwave 3D 52

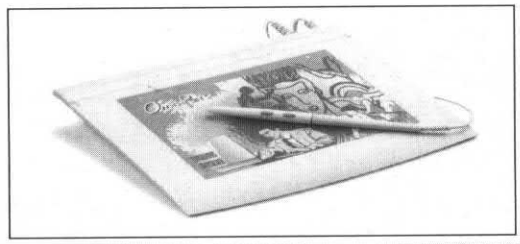


Amiga DOS 55
Sound Studio 57

InFoTEST

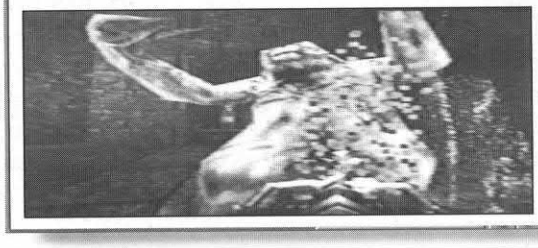


Novedades CDROM
Aminet Set 4 18
Light-ROM GOLD 19
Sounds Terrific II 19
WordWorth 6 21
OmniPen 22



Amiga Games

3Dtis 34
Quake 35



Disco de Portada

POWER DISK 9 61
Puede que aún no hayan compuesto su primera sinfonía, pero seguramente era debido a que aún no disponían de la herramienta necesaria: Symphonie.

INDICE VARIOS

Suscripción 26
Distribuidores 63
Próximo Número 64

INDICE ANUNCIANTES

Amiga Studio 5
I.Molins 12
Readysoft 17
Club Byte 20
Render 20
C. Artísticas 20
Amigatek

Catweasel: disqueteras de PC para AMIGA

¿Qué es Catweasel?

Catweasel es el nombre del proyecto para una nueva controladora de disquetera. Esta controladora es capaz de leer y escribir cualquier formato existente, no importa si es MFM, GCR o cualquier otra cosa. Catweasel usa disqueteras standard tipo Shugart (las usadas en PC). El bus Shugart permite la conexión de hasta 3 unidades de cualquier tipo (3.5" y 5.25"). El alto grado de flexibilidad hace que Catweasel maneje los siguientes formatos, entre otros:

- MS-DOS (180K, 360K, 720K, 1.2MB, 1.44MB)
- Amiga DD y HD (880K y 1.76Mb)
- Todos los discos de Macintosh
- Apple IIe
- Commodore1541/1551/1571/1581/SFD
- Sirius 1/Victor 9000 formato GCR (1.2MB en 5.25")
- Formatos de sistemas de backup para consolas.

Incluso los Amiga-longtracks y VGA-Copy son soportados por Catweasel. ¡La versión Amiga maneja discos de HD al doble de velocidad! Disponible para Amiga 1200, IBM PC, Alpha AXP, BeBox en Octubre 1996. Disponible como placa Zorro II para Amiga y Draco en Noviembre 1996. La versión Zorro II incluye un port ATAPI para CDROMs de bajo coste. Estamos actualmente investigando la disponibilidad de disqueteras de 600RPM (las normales trabajan a 300RPM) para incrementar las velocidades de transferencia.

Este producto está siendo distribuido por AmigaTEK (Tlf. 971 70 27 58).■

Todas las noticias de esta sección han sido redactadas o recopiladas por Mikel Arzak, Nacho Enrique, JM Muñoz y FMartin.

QUALITY QUICKLY QUIKPAK

QuikPak anuncia una oferta final por la compra de Amiga Technologies

QuikPak ha puesto encima de la mesa de los liquidadores germanos de Amiga una oferta final para hacerse con todas las patentes de Amiga Technologies. Según QuikPak es una oferta definitiva y ganadora. También han querido agradecer a distribuidores, desarrolladores y usuarios de Amiga su fidelidad al sistema en estos meses difíciles. Mientras, QuikPak sigue fabricando modelos de Amiga por respeto a los creadores de Amiga, compartiendo con ellos su visión de multitarea, multimedia para la familia, aunque mejorando día a día para crear Amigas con tecnología del '97.

Por otra parte, los liquidadores de Amiga han anunciado una resolución definitiva para el 28 de Febrero. Seguiremos al tanto de cualquier novedad.■

VISCORP

Viscorp abandona la compra de Amiga Technologies

VIScorp ha abandonado definitivamente la adquisición de Amiga Technologies. Después de meses de espera, no se ha llegado a un acuerdo en la cantidad de la adquisición de las patentes de Amiga (cifrada en 20 millones de dólares). De hecho, el 31 de diciembre de 1996, dejaron de pagar los gastos de producción de los Amiga actuales, así como las nóminas de los pocos empleados que quedaban en Amiga Technologies. De esta forma, ya no se producen A1200 (aunque existe un importante stock), y en Amiga Technologies sólo queda su presidente, el Sr. Tyschtschenko, al que le pagan los liquidadores de Amiga Technologies y Escom.

Ahora sólo queda esperar a ver lo que sucede, y ver quién se queda finalmente con Amiga Technologies. La empresa QuikPak suena con mucha fuerza, y detrás le siguen Pios y una multinacional japonesa (Daewoo).■

Amiga ENFORCER: nueva versión de la herramienta depuradora para programadores

La nueva versión de Enforcer V37.70 soporta ya al procesador 68060.

Esta herramienta ha sido creada por Michael Sinz (popular ingeniero de Amiga) y es publicada por Intangible Assets Manufacturing (IAM). Es una herramienta de depuración de programas para los ordenadores Amiga equipados con un procesador 68020/68881, 68030, 68040 y 68060. Usa la unidad de manejo de memoria (MMU) para ayudar a detectar punteros erróneos y accesos ilegales a memoria. Además, incluye utilidades para ayudar a identificar la fuente del error, tanto en el código binario como en el fuente. Incluye un extenso manual y ejemplos de cómo encontrar errores en nuestros programas.

Esta excelente herramienta es interesante para todos los programadores y puede encontrarse gratuitamente en la siguiente página web:

http://www.iam.com/amiga/enforcer.html

IMPULSE anuncia una oferta especial para los usuarios de AMIGA

Impulse Inc, los creadores del programa IMAGINE han anunciado recientemente la salida al mercado de la versión 5.0 de Imagine para Amiga. En un esfuerzo por mantener el mercado vivo están ofreciéndolo a precio especial para ayudar a la comunidad de usuarios de Amiga. Es posible adquirir la versión 5.0 de este programa 3D completo con Arexx y soporte Cybergraphics por 100 dólares (¡¡unas 14.000 ptas!). Para realizar pedidos pueden enviar un FAX a 07-1- 612-425 07 01 o enviar un mail a sales@coolfun.com. Aceptan VISA y Mastercard. Gracias a esta oferta hacer 3D en Amiga con resultados profesionales es posible y además muy económico. Si usted es aficionado o profesional del 3D, no dude en aprovechar esta oferta y así además apoyar a esta empresa y al Amiga.■

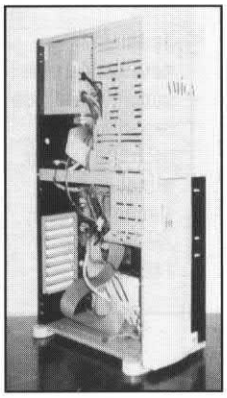
MUY BREVES

*En el Web de Almathera (http://www.almathera.co.uk) están disponibles las versiones completas de los programas Photogenics 1.2 y X-CAD 2000. Son versiones íntegras, pero sin los manuales.

*Ya está disponible la nueva versión del navegador Voyager-NG

Nuevas tarjetas de sonido para Amiga Por fin verán la luz nuevas tarjetas de sonido a precios competitivos. Dos compañías alemanas están poniendo a punto sendas tarjetas de sonido Zorro (una de ellas compatible con A500), con opciones en el chip DSP, y compatibles con el nuevo standard de sonido

Eagle Computers presenta nuevas soluciones Amiga



Hace ya unos meses se anunció que Eagle Computers había obtenido licencia de Amiga Technologies para fabricar ordenadores basados en Amiga, incluyendo las placas originales de Amiga. Ahora se han presentado las diferentes soluciones cara al público:

* A1200TE: Amiga 1200 en Torre con controladora IDE, 2 Mb Chip, fuente 230W, y teclado PC. Los precios van en función con la CPU instalada: 110.000 ptas (68020 14Mhz), 150.000 ptas (68040 40Mhz) y 180.000 ptas (68060 50Mhz).
* A4000TE: Amiga 4000 en Torre con controladora IDE+SCSI 2, 2 Mb Chip+4 Mb Fast, fuente 230W, y teclado PC. Los precios son los siguientes: 240.000 ptas (68040 25Mhz), 325.000 ptas (68040 40Mhz+1Gb HD), 360.000 ptas (68060 50Mhz+1Gb HD).

Así mismo se han presentado soluciones Torre para los Amiga 1200-4000 existentes:

* Torre simple: Torre de gran formato con 6 bahías 5 1/4", 2 de 3 1/2", y 2 internas de 3 1/2". Además incluye fuente de 230W, y el modelo para A1200 un adaptador de teclado PC y permite el uso del puerto PcMcia. Los precios van desde las 40.000 ptas para el 1200, hasta las 50.000 ptas del 4000.
* Torres KIT: Son modelos de torre más sofisticados, que además de incluir los elementos del modelo básico, añaden puertos Zorro II o III hasta un total de 7, 5 slots ISA Pc, y 2 puertos Vídeo. El precio de este modelo oscila entre las 60.000 ptas del modelo A4000 y las 68.000 ptas del 1200.
* Torres PCI: Son los más avanzados e incluyen el modelo simple, además de contar con 7 slots Zorro II/III, 3 PCI, 1 slot para tarjeta Pentium, 3 puertos ISA, y los 2 de Vídeo. El precio va desde las 76.000 ptas de la Torre 4000, y las 86.000 ptas de la Torre 1200.
* Tarjetas 486 y Pentium: En relación con la aparición de las Torres KIT y PCI, se han desarrollado tarjetas con CPUs 486 para las primeras, y Pentium para las más avanzadas. Estas tarjetas permiten ejecutar software de PC al 100%, e incluye controladora de Disketteras 3 1/2" y discos duros, conector teclado, Caché de 128Kb o 256Kb, puerto de expansión PC104, 2 puertos serie y 1 paralelo, etc. La tarjeta 486 cuesta 60.000 ptas, y acepta CPUs 486 de hasta 100Mhz (unas 7.000 ptas). Existen dos modelos de Pentium; una que incluye tarjeta VGA en placa y acepta CPUs Pentium de hasta 166Mhz con un coste de 90.000 ptas, y un segundo modelo sin tarjeta VGA pero que acepta CPUs Pentium de hasta 200 Mhz. Señalar que las placas no incluyen CPUs, con lo que el precio aumenta sensiblemente.

Con todo esto, Eagle Computers pretende ofrecer un ordenador multi-plataforma, que junto a soluciones como Emplant, Shapeshifter o Fusion, permite correr software de Amiga, PC, y Macintosh.■

[EagleTowers]

Se presenta Miami 2.0e

La fantástica utilidad para conectar con Internet y redes LAN ha sido desarrollada hasta la versión 2.0e. Esta versión incorpora un interface totalmente renovado, además de contar con nuevas características para conexiones más seguras y rápidas con Internet y redes locales. Esta versión está disponible en la Web de Miami (ver sección HotLinks). También se anuncia una próxima versión "Deluxe" de este excelente programa.

Haage&Partner presenta actualizaciones de sus mejores programas.

Haage&Partner ya ha presentado nuevas versiones de sus programas estrella. El compilador C Storm C ya va por la versión 2.0, y tras pocos meses de su primera presentación, ya existen actualizaciones de ArtEffect (versión 1.5) y DrawStudio (versión 1.1). Estas actualizaciones están disponibles en su Web, o a través de distribución normal.

La tarjeta gráfica Cybervision 64/3D defrauda en sus primeros tests

Después de una larga espera, Phase 5 ya tiene a la venta la tarjeta gráfica CyberVision 64/3D. Es la sucesora de la excelente CyberVision 64, una tarjeta gráfica de 24 bit y de gran velocidad. En esta ocasión la tarjeta funciona en cualquier slot Zorro II/III, e incluye el chip Virge S3 3D. Las primeras pruebas arrojan resultados mediocres, con unos ratios de velocidad muy parecidos a la original CyberVision 64, y problemas con los modos de pantalla a 256 colores. Además el software que lo acompaña no está muy desarrollado y presenta bugs varios. Por si fuera poco, la función 3D no está soportada.

Según Phase 5, todos estos errores van a ser subsanados en breve. Por último, señalar que la tarjeta cuesta unas 45.000 ptas, a las que hay que añadir 18.000 ptas del módulo FlickerFixer. Próximamente comentaremos en esta sección las primeras impresiones de su contrincante: la Picasso IV.■

Personal Paint 7 rompe la barrera de la memoria CHIP

Desde siempre el chip Agnus y sus más recientes versiones y la librería Graphics.library están limitados al uso de la memoria CHIP, con los consiguientes problemas. Pero Cloanto ha solucionado el problema con la aparición del módulo blitting CPU que se puede encontrar Aminet (biz/cloan/PBlit_68K.lha) diseñado para Personal Paint 7. Con este módulo, tanto el blitter del Amiga como la Graphics.library, pueden utilizar memoria Fast. Esto se consigue montando un "blitter virtual" sobre la CPU, siendo este blitter más rápido que el original, e implementando un blitter de 32 bit en vez de los 16 bit del original.

Esta característica ha sido posible gracias al esfuerzo del equipo de CyberGraphX, que en su última versión han implementado completamente la librería Graphics.library a su sistema. Cloanto ha colaborado con ellos hasta conseguir una versión para su Personal Paint 7.■

QuikPak fabrica nuevos modelos de Amiga

Ante tanta confusión en la compra de Amiga Technologies, QuikPak, sería candidata a hacerse con los derechos de Amiga, presenta nuevos modelos de Amiga, que a continuación se comentan:

* A4040L: Ordenador portátil Amiga con CPU 68040 25Mhz, 2 Mb Chip+16 Mb Fast, 2 Gb de disco duro, CD-ROM 6X, etc. Con la posibilidad de incluir una Video Toaster.
* A4060L: Como el anterior, pero con CPU 68060 50Mhz.

También tiene en proyecto un ordenador Amiga con CPU 68040-68060 y CPU Pentium, así como slots Zorro, ISA, PCI (A5050L). Seguiremos informando.■

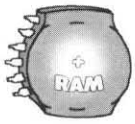
AMIGA studio

Especializados 100% en Amiga.
Departamento exclusivo de traducción.
Servicio telefónico para nuestros clientes.
Atención especial a los profesionales de vídeo.
Amplio horario: de 10:00 a 20:00
De Lunes a Viernes.

AMIGA TECHNOLOGIES
A1200 Magic
A1200HD
A1200 Surfer
A4000T 040
Monitor 1438S
Monitor 1538S
Monitor 1764
Surfware
Surfkit



ACELERADORAS
68020 A500
Blizzard 1230 IV
Blizzard 1240
Apollo 1240
Blizzard 1260
Blizzard 2040
Blizzard 2060
CyberStorm MKII 040
CyberStorm MKII 060
Módulo SCSI2 1230,40,60
Coprocesador 50Mhz 1230
Fast SCSI2 MKII
Fast Wide SCSI MKII



SIMMS
Simm 4Mb 72 contactos
Simm 8Mb 72 contactos
Simm 16 Mb 72 contactos
Simm 32 Mb 72 contactos
Simm 1 Mb 30 contactos
Simm 4 Mb 30 contactos



DISCOS DUROS
HD 1.3 Gb IDE 3.5"
HD 1.6 Gb IDE 3.5"
HD 2 Gb IDE 3.5"
HD 1 Gb SCSI 3.5"
HD 810 Mb IDE 2.5"
HD 1.1 Gb IDE 2.5"



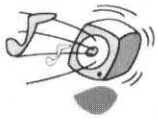
CD-ROM
Cd-rom interno 8x IDE
Cd-rom interno 10x SCSI



MPEG
Squirrel MPEG (SMD-100)



DIGITALIZADORES SONIDO
Toccata (A2000,3000,4000)
Aura (A1200,600)
Megalosound



MIDI
Pro-Midi Interface

S.O. ROM
Rom 2.05 (A500,2000)
Kickstart 3.1
A500,2000
A600
A1200
A3000
A4000
Rom Sharer



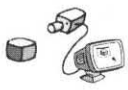
CONTROLADORAS
Squirrel SCSI (A1200,600)
SurfSquirrel
Controladora IDE A500
Controladora IDE A2000
Controladora IDE y SCSI A2000



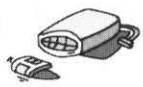
REDES
Ariadne Ethernet (A2000,3000,4000)
Liana (paralelo)



DIGITALIZADORES IMAGEN
ProGarb 24 RT Plus
Interface PCMCIA Prograb



DISQUETERAS
Interna 880K A500
Insterna 880K A1200,600
Interna 880K A2000
Interna 1.76 Mb A4000
Externa 88K
Externa 1.76 Mb



SCANNERS
Scanner de mano B/N
Scanner de mano COLOR 400DPI
Soft y cable para escaneres EPSON A4



TARJETAS GRAFICAS
Picasso II 2MB (A2000,3000,4000)
Pablo Video encoder Picasso
Cybervision 2MB (A3000,4000)
Cybervision 4MB (A3000,4000)
Cybervision 3D (A2000,3000,4000)
Graffiti



GENLOCKS
Scanvideo SL-15
Gama Electronic Design



EDICION NO LINEAL
V-lab motion
Modulo YUV V-lab motion

AMPLIACION MEMORIA
Ram 512K A500 sin reloj
Ram 512K A500 reloj
Ram 1Mb A500+
Ram 1Mb A600
Ram A1200



EMULADORES
Emplant Deluxe
Módulo e586DX emplant

ALMACENAMIENTO
Discos 3.5" DD marca
Discos 3.5" DD neutros
Zip 100 Mb
Disco 100Mb para Zip
Jaz 1Gb interno
Jaz 1Gb externo
Disco 1Gb para Jaz



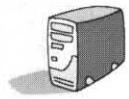
OTROS
Ratón 400DPI
Ratón SOCCER
Ratón Walker
Fuente de Alimentación
Teclado A1200
Video BAckup 3
Zorro II sueltos



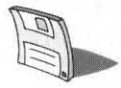
CABLES
Cable HD 2.5" a 3.5"
Cable HD 2.5" a 2'5" a 3'5"
Cable HD 2.5"
Cable SCSI 25 a 50
Parnet
Adaptador VGA
4xIDE



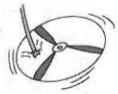
CAJAS
Mini torre con fuente 200W
Mini torre sin fuente
Caja extraible HD IDE
Caja extraible HD SCSI
Caja externa IDE
Caja externa SCSI
Torres Micronik



UTILIDADES EN DISCO
Blitz Basic 2.1
Cinema 4D
iBrowse
Turbo Print 4.1
Wordworth 5
Scala MM400
Directory Opus 5.5
Diavolo Backup
Personal Paint 7 (mini-cd)



JUEGOS EN DISCO
Alien Breed 3D
Gloom Deluxe
Nemac IV
Sensible world of soocer
Slamtilt AGA
Super tennis champs
Worms
Primal Rage



JUEGOS CD32
Gloom
Sensible soccer internationañ
Worms
Super Skidmarks



UTILIDADES CD-ROM
Aga experience 2
Aminet 12,13,14,15,16...
Aminet Set 1,2,3,4
EM Compugraphic phase 3,4
Eric Schwartz CD
Light Works
Magic publisher
Meeting pearls 3
Octamed 6, Sound Studio
Terra Sound Library
Texture Gallery
Workbench design
World of sound
Mods Anthology
Imagine 3.0 enhacer
Workbench add-on
Textures
y muchos mas....



AMIGA STUDIO
TEL/FAX: (943) 31 22 82
E-MAIL: amigastudio@redestb.es
c/Juan de Garai 2 20008 San Sebastián

NEC producirá un chip de 4 Gigabits

TOKYO-- NEC anunció el pasado martes que ha desarrollado el primer chip en el mundo de 4Gigabits (medio Gigabyte, casi lo que un CD-ROM) de memoria. Nec dice que producirá este chip de DRAM para el año 2000.

Este nuevo chip proporcionará grandes capacidades de almacenamiento para PCs y workstations para aplicaciones de vídeo, bases de datos y multimedia. Permitirá un acceso más rápido a los PCS que del modo que se hace actualmente mediante un disco duro. NEC afirma que con un solo chip podrían almacenarse las noticias de un periódico durante 18 meses.

"Un solo chip de 4-Gigabits de DRAM podría almacenar 47 minutos de vídeo MPEG-1 (el del CD-I) o 24 minutos de MPEG-2, formato que utilizarán los inminentes DIGITAL VIDEO DISK PLAYERS", dice Nobuhiro Endo, gerente asistente general del NEC's ULSI Development Laboratory.

Este anuncio viene siguiendo los pasos de la notificación por parte de Hitachi, Mitsubishi Electric y Texas Instruments de un acuerdo para el desarrollo conjunto de un chip DRAM de 1Gigabit, y de un anuncio anterior por parte de Samsung de que está desarrollando otro chip DRAM de 1 Gigabit.

Estos movimientos indican que la insdustria de los semiconductores se está preparando para moverse de la era de la ultra large-scale integration (ULSI) a la era de la giga-scale integration (GSI)...

Endo dijo que NEC ha utilizado nuevas técnicas y materiales en el desarrollo del chip. Mientras las células de almacenamiento habituales de las memorias RAM soportan un solo bit, el nuevo diseño de 4-Gigabit soporta dos bits por celda, lo cual se consigue soportando varios niveles de voltaje por celda. "Esto permite disminuir los costes de producción a la décima parte de lo que costaría si se hiciera con las técnicas habituales" añadió Yasuo Kobayashi, un ingeniero jefe del ULSI lab.

Endo añadió que prevee un gran futuro para este chip cuando los consumidores tengan sus propios "servidores domésticos" para acceder a difusiones por satélite y aplicaciones de vídeo bajo demanda donde podrían tener cabida.

En el ámbito corporativo, aplicaciones multimedia y aplicaciones de búsqueda en grandes bases de datos se acelerarían en gran medida con la utilización de estos chips por el acceso en bloque a memoria de un modo directo y no por transferencias sucesivas desde discos duros, mucho más lentos, que es el método actual.

Actualmente los PCS se acaban de hacer una transición del uso de chips de 4 Megabit a los de 16 Megabit, y acaban de aparecer en las workstations de alta gama los de 64 megabit. Para 1998 Samsung ya producirá chips de 256 megabit y para el 2000 Nec los de 4-Gigabit.■

MUY BREVES

Llega la versión 3.8 de MUI

Magic User Interface se ha convertido en un elemento esencial en los mejores Workbench. Ahora nos llega la versión 3.8 con importantes novedades. La más importante para todos los usuarios de habla hispana es que está en perfecto castellano.

Se presenta Voyager 1.5

El primer gran navegador de Internet para Amiga ya tiene una nueva versión. Es la 1.5 e incluye soporte total de Frames, decodificadores internos JPEG, GIF y Anim-GIF, impresión gráfica, etc. Pronto New House probará esta nueva versión que realmente promete. Por otro lado esperamos como agua de mayo la versión 1.1 de IBrowse con soporte de Frames.

Se anuncia la versión 1.4 de YAM

El gestor de correo electrónico para Internet YAM (Yet Another Mailer) va a convertirse en un gran programa en la próxima versión 1.4. Esta versión se presentará en Abril-Mayo, y para abrir boca aquí os ponemos una preview de la pantalla general.

De momento nos tendremos que conformar con la última versión disponible, la 1.3.4. De todas formas es fantástica.

Fusion: un nuevo emulador de Macintosh

Un nuevo emulador de Mac ya está disponible para Amiga. Funciona por software en máquinas con 68020 ó superior. Las principales características son:

* Soporta las últimas versiones del Finder (7.5.3)
* Compatible con 68060.
* Compatible con tarjetas gráficas y Graffiti.
* Uso de todo tipo de ROMs.
* Soporta hasta 16 millones de colores.
* Audio Stereo
* Driver para Workbench
* Soporta todo tipo de dispositivos de almacenamiento.
* Soporte de puertos Emplant
* Transferencia de ficheros integrada
* Conversión Chunky To Planar
* Soporta el chip Akiko utilizando la CD32 con el módulo SX32.

Esta es sólo una muestra de lo que Fusion incluye. Además el precio es muy bajo (unas 10.000 ptas y 5.000 ptas para los usuarios de una Emplant).

Actualización de SBASE Pro

La empresa neoyorquina Mr. Hardware Computers ha anunciado que están ofreciendo una versión de actualización a precio especial para los usuarios que posean cualquier versión de la base de datos SBASE4 o Sbase4Pro para Amiga. Para acceder a esta nueva versión se requiere el número de registro (aunque no sea el propietario original).

El 26 de Abril de 1996 Mr. Hardware Computers compró todos los derechos de la versión de Amiga de Sbase4Pro de Oxxi, Inc. y ha corregido algunos errores de versiones anteriores para poder ofrecer un mejor producto. Los precios de actualización son los siguientes (en dólares):

SuperBase Amiga cualquier versión: $60.00
SuperBase Professional Amiga cualquier versión: $30.00
SBase4 Amiga cualquier versión: $50.00
SBase4Pro Amiga versión v1.30m o anterior: $20.00

Existen muchas razones para que los usuarios actuales de Sbase se actualicen a la versión v1.30n ya que se han corregido multitud de errores y se han añadido nuevas características. Para más información:

Contact: Joe Rothman
Mr. Hardware Computers
59 Storey Ave.
Central Islip, NY 11722-2332 USA
516-234-8110 Voice or Fax
hardware@li.net

Noticias acerca del PIOS 1

La empresa PIOS sigue desarrollando su nuevo ordenador PIOS ONE basado en PowerPC y recientemente ha publicado nuevas características sobre su hardware. En la figura 1 pueden ver una de las primeras placas madre de los prototipos de PIOS ONE disponibles ya para testear. A mediados de marzo realizarán la presentación oficial en la feria CEBIT en Hannover (Alemania) en el stand de Motorola y PowerPC.

En este nuevo diseño se incluye un nuevo chip llamado Hydra, el cual añade funcionalidad a los sistemas PowerPC:

- Adaptador SCSI 2
- Compatibilidad con la plataforma CHRP
- Interfaces serie adicionales
- Diversas tareas de control de la placa principal, reemplazando así otros chips de control

Una vez implementado este nuevo chip, el diseño ya modificado del diagrama de bloques del Pios One se puede observar en la figura 2.

Además, existe ya una primera situación de la parte trasera del Pios One y las salidas/entradas en la caja que cumple el estándar ATX (figura 3). El conector SCSI-2 externo es opcional. Finalmente los ingenieros de PIOS One se han decantado por incorporar de serie un interfaz de tipo EIDE en lugar de un SCSI, ya que es mucho más económico y las diferencias actuales entre un estándar y otro están viéndose reducidas día a día. Es posible instalar controladora SCSI de forma opcional.

FIGURA 1

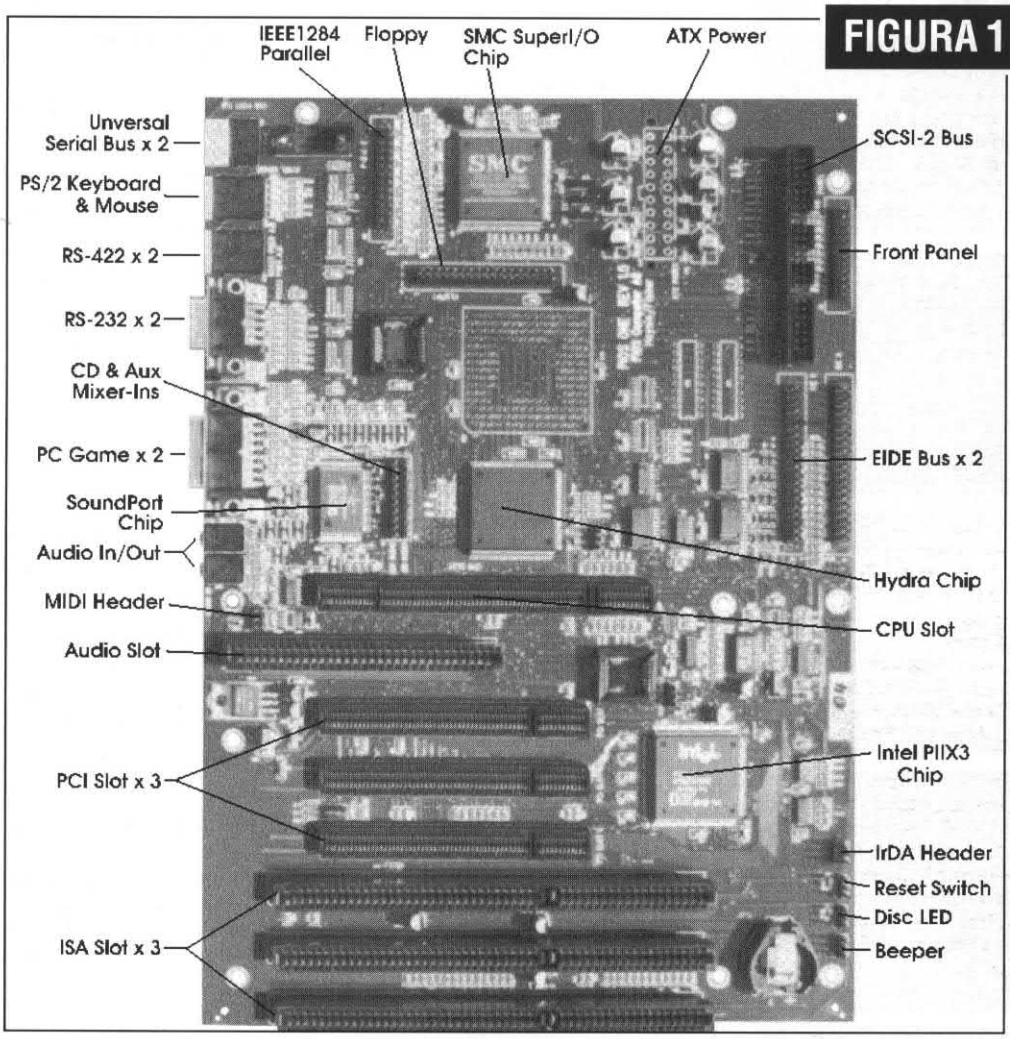


FIGURA 2

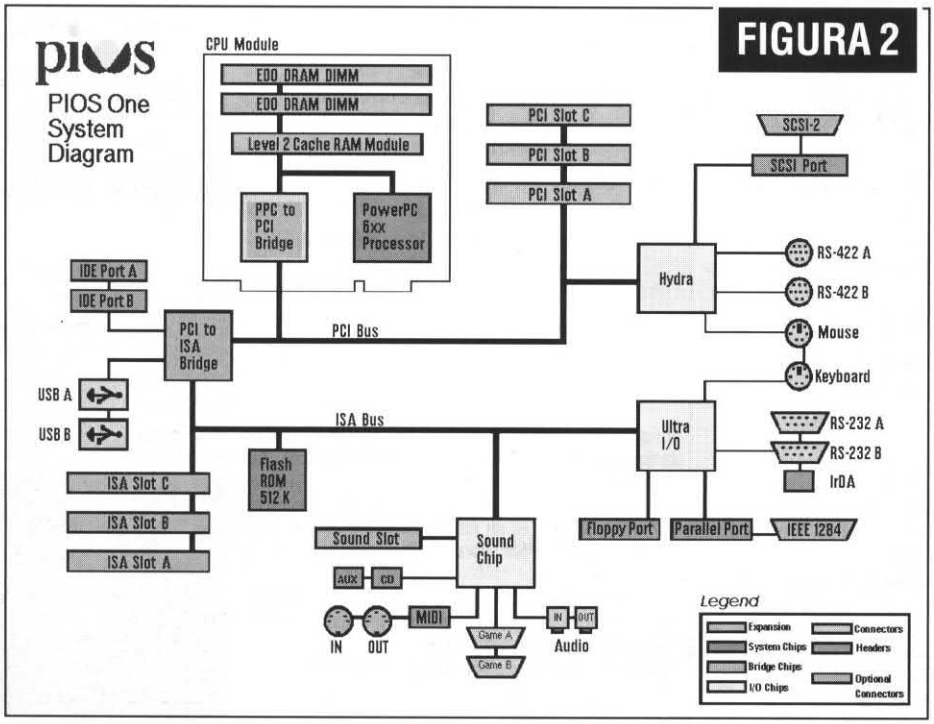
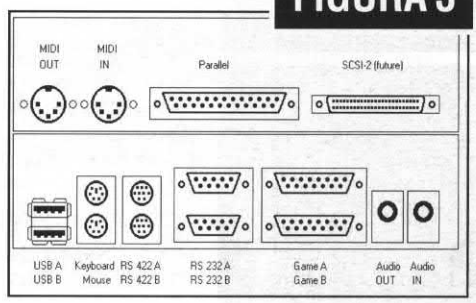


FIGURA 3

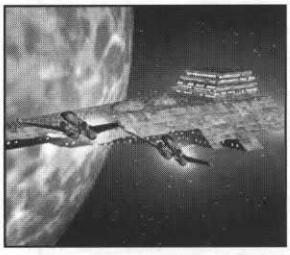


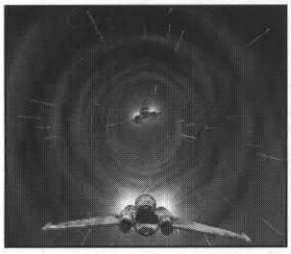
Resultados concurso 3D AmigaTek

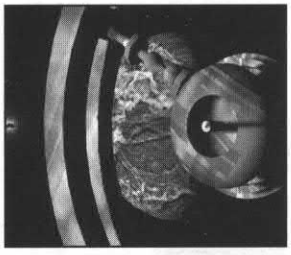
Como hemos anunciado, aquí está la lista de los ganadores del concurso de animación 3D.
Creemos que ha sido un éxito en cuanto a la calidad de las animaciones. ¡Algunos han trabajado mucho y otros un poco menos! Pero en general, estamos muy satisfechos.
Vale la pena enseñar las animaciones a todo el mundo para que la gente sepa lo que se puede hacer con el Amiga, ¡y para que vean que España también tiene creadores de animaciones muy buenos!
En el momento de montar las animaciones para el día del concurso, y viendo el número de animaciones y las características de cada una, algunas muy peculiares, decidimos unificar categorías y generar así una sola lista de ganadores. De esta forma, además, TODOS los participantes se han llevado algún premio, gracias a la generosidad de los patrocinadores.

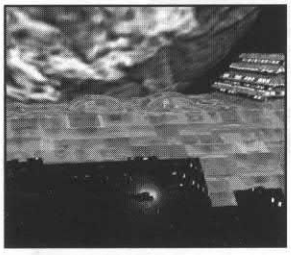














1. Ganador
Nombre: Miguel Angel Carillo
Título: Magic Dream
Premio: 1 x Magic HDD, donación de Amiga Technologies
1 x Blizzard 1230/50 Mhz, donación de Phase5
1 x Grafitti, donación de Amiga-Online
1 x Suscripción de Amiga.Info

2. Ganador
Nombre: Abrahan Pazos
Título: Ocsid
Premio: 1 x Amiga Magic, donación de Amigatek-España S.L.
1 x Blizzard 1230/50 Mhz, donación de Phase5
1 x Suscripción de Amiga.Info

3. Ganador
Nombre: Juan A. Ecija Corrionero
Título: Edificio con Naves
Premio: 1 x Torre Infinitiv, donación de Micronik
1 x Apollo 1240/25, donación de ACT-Electronic
1 x Suscripción de Amiga.Info
1 x Interface Teclado PC, donación de Eagle Computers

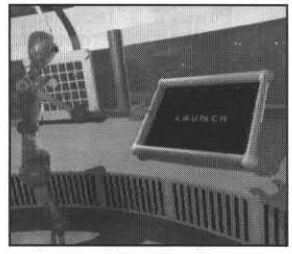
4. Ganador
Nombre: Juan A. Ecija Corrionero
Título: Gimnasio
Premio: 1 x Picasso II+, donación de Village Tronic
1 x Interface teclado PC, donación de Eagle Computers

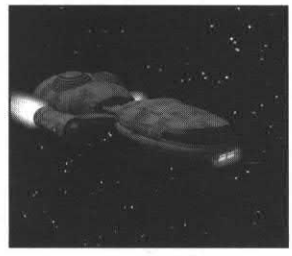
5. Ganador
Nombre: Juan A. Ecija Corrionero
Título: Tornado
Premio: 1 x Tarjeta Ethernet Ariadne, donación de Village Tronic

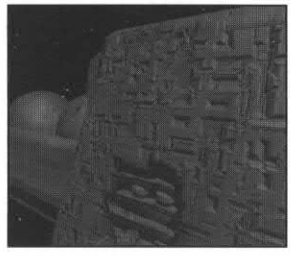
6. Ganador
Nombre: Juan A. Ecija Corrionero
Título: 20th Century Fox
Premio: 1 x Octagon SCSI, donación de AB_Union (Alfa Data)
1 x Ratón Amiga con Alfombrilla, donación de Amiga-OnLine

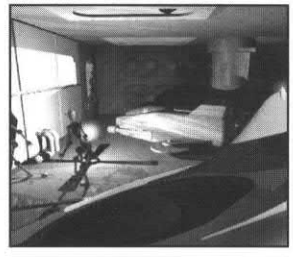
7. Ganador
Nombre: Josep Rubiralta Ferrer
Título: Escala-Peix
Premio: 1 x MutifaceCard III, donación de AB_Union (Alfa Data)
1 x Sqirrel, donación de Amiga Studio
1 x Pack 3 AminetSet (1+2+3), donación de Informática Molins

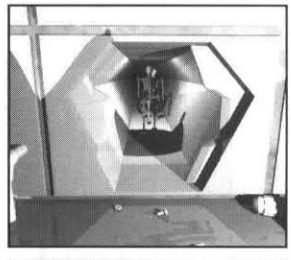


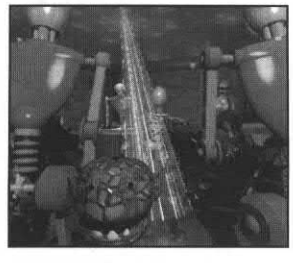












8. Ganador
Nombre: Pedro L. Mieza Suarez
Título: Amiga Vs Win95
Premio: 1 x Siamese, donación de Eagle-Computers
1 x Ratón Amiga con alfombrilla, donación de Amiga-Online

9. Ganador
Nombre: Tomás A. Domínguez
Título: Explo
Premio: 1 x Siamese, donación de Eagle-Computers

10. Ganador
Nombre: Joan Rubiralta Ferrer
Título: AnimacionAus 2
Premio: 1 x Siamese, donación de Eagle-Computers
1 x Pack CD's Gráficos y Módulos

11. Ganador
Nombre: Juan A. Ecija Corrionero
Título: Dragon Ball
Premio: 1 x Siamese, donación de Eagle-Computers

12. Ganador
Nombre: Santiago G. Cortés
Título: Flight Simulator
Premio: 1 x Siamese, donación de Eagle-Computers

13. Ganador
Nombre:Javier Vega Aguirre
Título: Sulaco
Premio: 1 x Super-Cut, donación de Electronic Design

14. Ganador
Nombre: Juan A. Ecija Corrionero
Título: Bola de Energía
Premio: 1 x CD 1200 Plus, donación de AB_Union (Alfa Data)

15. Ganador
Nombre: Joaquín García Alfaro
Título: Amiga Pill
Premio: 1 x Interface teclado PC, donación de Eagle Computers
1 x CD Texture Gallery, donación de Amiga Studio

Amigatek-España S.L. quiere dar las gracias a todos los participantes por su trabajo, y a los patrocinadores, que han aportado tantos premios.
Hemos empezado ya a montar el CD con todas las animaciones, pero es un trabajo muy largo y complejo. Daremos más detalles sobre el CD cuando esté a punto de salir al mercado.
En vista del resultado tan bueno, estamos animados para organizar más concursos similares, y seguramente no tardaremos mucho. Estad atentos.
¡¡¡Saludos a todos y otra vez gracias a TODOS !!!
Amigatek-España S.L.■

¿Hasta dónde resistiremos?

Por FMartin

Esta es la pregunta que muchos usuarios nos hacemos diariamente cada vez que llegan noticias acerca de novedades en otras plataformas que tal vez nunca aparezcan para nuestro ordenador. El eterno letargo en el que se ha dormido el Amiga está provocando injustamente que sus usuarios se pierdan algunos avances que ya están siendo considerados como básicos en otras plataformas.

Un claro ejemplo de este "retraso" lo tenemos en el mundo de Internet. Pese a que la comunidad Amiga es una de las más activas en Internet, no dispone de un software que esté a la altura de lo que hoy en día se considera básico para acceder a los servicios de la red. Se hace patente una falta de apoyo de las grandes casas de software que están marcando la evolución de Internet, sobre todo de dos en concreto, Netscape y Microsoft.

Cualquiera que haya navegado con Netscape Navigator en otra plataforma sabe de qué estoy hablando cuando lo comparamos al Ibrowse de Amiga, por ejemplo. Temas como el Real Audio, Real Vídeo, VRML, Java, etc. son prácticamente el presente para la mayoría de los internautas, pero en Amiga no disponemos de esos magníficos protocolos y lenguajes y tenemos que soportarlo no sin una cierta envidia sana. Y no es porque el Amiga no sea capaz de mostrar gráficos y sonido simultáneamente (de hecho, lo hace mejor que cualquier otra plataforma) sino porque actualmente no dispone del software para hacerlo. Las grandes empresas ignoran completamente a nuestra plataforma a la hora de desarrollar sus productos ya que no hay (según ellos) mercado suficiente para que sea rentable.

Lo cierto es que ese abandono beneficia totalmente a las empresas, menos importantes y ambiciosas, que se dedican al Amiga y pueden desarrollar productos que por otro lado son geniales, pero les falta la solidez y seguridad que confiere un mercado de masas. Este comentario también implica a las empresas que tienen proyectos de desarrollo espectaculares, como son PIOS y phase 5. Sus nuevos ordenadores PIOS One y ABOX seguramente romperán moldes y los usuarios de Amiga tendremos oportunidad de subirnos de nuevo al tren de la innovación, pero cuidado, porque tanto uno como otro deberían llegar a acuerdos con algunas grandes empresas de soft para que desarrollen aplicaciones.

En caso contrario se corre el peligro de sucumbir por falta de soporte, tal y como le ha ocurrido al ordenador BeBOX de la compañía americana Be Inc. Este proyecto hace más de tres años que estaba en desarrollo, pero recientemente han tenido que abandonar el hardware (nadie lo apoyaba, aunque técnicamente era muy interesante) y concentrarse tan sólo en el sistema operativo, el BeOS, por el que algunas grandes empresas se han interesado (por ejemplo, Apple).

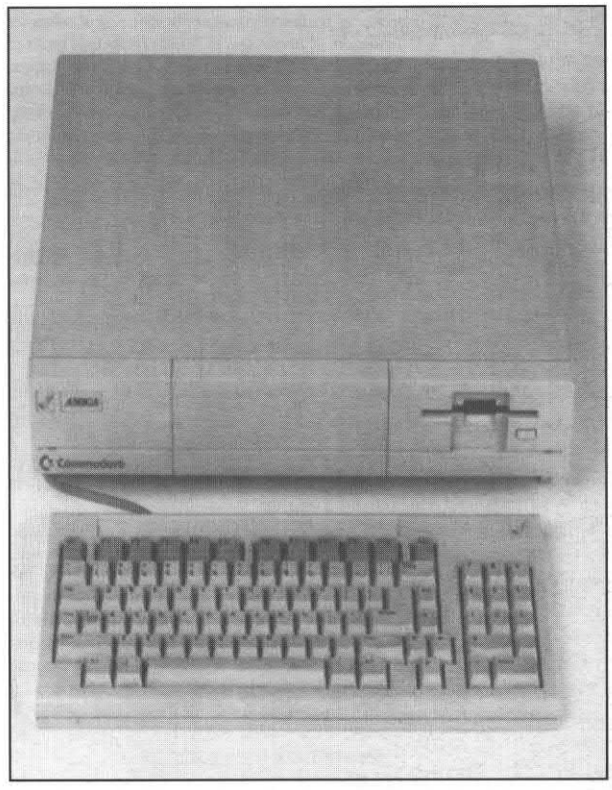
Para curarse en salud, tanto PIOS como phase 5 han anunciado que sus nuevas máquinas podrán correr varios sistemas operativos, como Linux, pOS o quien sabe si incluso Windows NT. Esto puede cubrir a corto plazo una carencia inicial de software para estas máquinas pero sin duda, a largo plazo, necesitarán tener identidad propia y software propio nativo, en caso contrario, estaremos ante un "común" PC compatible.

No olvidemos que la situación en la que se encuentra el Amiga no es precisamente la más adecuada para que aparezcan nuevos desarrolladores de soft y hard, pero los que existen actualmente ya serían suficientes para dar soporte a PIOS y phase 5, por lo menos al principio, durante el lanzamiento de las máquinas al mercado. Si después de un tiempo relativamente corto no comienzan a interesarse otros desarrolladores nuevos, ocurrirá lo mismo que con BeBox...y es que hoy en día sólo consiguen cuota de mercado los que o bien son ordenadores compatibles o bien provocan una revolución inesperada (¿Se acuerdan del A1000 en 1985?).

Tal vez lo consiga uno de los dos, o esperemos que los dos, y se abra camino para ser la tercera alternativa del mercado de los ordenadores personales (PC y MAC son la primera y la segunda respectivamente, aunque últimamente Apple también está pasándolo mal y todavía no tiene un futuro asegurado). Dentro de esa tercera posibilidad, miles de usuarios, incorformistas con lo estándar de hoy, buscarán algo más que la frialdad de los chips de un PC corriendo Windows, tal y como hasta la fecha hemos hecho todos los usuarios de nuestro querido ordenador Amiga.

Hasta el momento en que eso ocurra, todos nosotros seguiremos al pie del cañón sin perder nunca la esperanza y, sobre todo, usando el Amiga para disfrutar al máximo de sus excelentes aplicaciones y supliendo las que nos faltan a base de creatividad e ingenio, dos cualidades que siempre han definido a la comunidad Amiga y que, entre otras muchas, les ha permitido diferenciarse del resto. Quizás no tengamos las últimas novedades en productos tal y como tienen otras plataformas, pero sí disponemos de varias empresas que están detrás de conseguir traernos todos esos avances y otros muchos en los próximos meses. Estas empresas están trabajando duramente por conseguir introducir de nuevo una tercera plataforma en el mercado, aunque como siempre, la última palabra la tenemos nosotros, los usuarios de estos ordenadores.■*FM*

Francisco Martín espera sus comentarios en ai.fmartin@readysoft.es



Carlos del Álamo (Club Byte)

Si el mes pasado estuvimos comentando la situación actual con un mayorista, la entrevista de este mes les pondrá al corriente de los pensamientos de una persona que, al frente de una tienda, está en contacto diario con los usuarios de a pie.

Por Joan Lluís Ceprià



El mes pasado estuvimos conversando con la persona responsable de la empresa mayorista de Amiga en España. A través de una amable charla pudimos conocer la visión que sobre el pasado, el presente y el futuro de Amiga tenía el mayorista para España de Amiga Technologies. Este mes conversaremos con Carlos del Álamo, una persona joven y emprendedora, socio-propietario de Club Byte, una tienda de Valencia capital que consigue proveer de productos para Amiga a muchos usuarios de la comunidad Valenciana.

LOS PRINCIPIOS

JLC-¿Qué relación tenía con Amiga antes de abrir la tienda?

CA-Empecé trabajando en una tienda de Amiga aquí en Valencia llamada SOFTHARD MICRO, después en el club de usuarios más importante de toda la comunidad, AMIGA FOX. Por último en APEX TECH, una tienda que se dedicaba a APPLE MACINTOSH y AMIGA.

JLC-¿Cuándo se abrió la tienda y qué le motivó a hacerlo?

CA-La abrimos más o menos a principios de 1996. La motivación principal de abrir la tienda, fue que aunque parecía imposible de creer, no había ninguna tienda expecializada en Amiga en toda Valencia capital, con multitud de usuarios desesperados sin posibilidad de comprar ningún tipo de hardware ni software en toda Valencia. Este motivo fue demasiado tentador para montar la tienda, así que nos decidimos.

JLC-Explíquenos cuáles fueron los principales inconvenientes que encontró...

CA-El principal inconveniente fue el del suministro de hardware esencial para cualquier usuario medio. Me refiero a ampliaciones de memoria, aceleradoras, disqueteras... Eran escasos los importadores de hardware en nuestro país y habían problemas de suministro en muchas ocasiones.

JLC-¿Cómo se encontraba el mercado de Amiga-Commodore en ese momento?

CA-Bufff... Estaba muy mal, porque había rumores de que ESCOM estaba en bancarrota y posiblemente necesitara prescindir de AMIGA TECHNOLOGIES vendiéndola a otra empresa. Estábamos todos muy intranquilos frente a este rumor, que por desgracia (o por suerte) al poco tiempo se confirmó.

Aparte de la típica (compra y venta) de Amiga, los usuarios y las productoras de Valencia que usaban Amiga, volvían a tener confianza en la máquina, al ver que se abría una nueva tienda de Amiga en su ciudad.

LA TIENDA

JLC-¿Qué objetivos tenían en principio y cuáles son los que continúan vigentes?

CA-El objetivo principal de nuestra empresa siempre ha sido y será el mismo, dar soporte de hard y soft a todos los usuarios de Amiga en España. Y no abandonar o despreciar a nadie por tener tan sólo un Amiga 500. El trato en Club Byte al cliente es exactamente el mismo para todo el mundo, tanto para un pobre usuario de A500, como para cualquier productora de vídeo o empresa que use Amiga.

JLC-¿Por qué Amiga cuando se puede hacer más dinero vendiendo otros productos?

CA-Nosotros somos una tienda expecializada en Amiga, pero no descartamos otras plataformas como Mac, Acorn, Be, PC, Atari Falcon... Somos una empresa abierta a todas las plataformas, esa quizá sea nuestra diferencia más notable respecto a otras tienda de informática.

JLC-Ustedes también tienen productos para PC, así que conocen a los dos tipos de usuarios. ¿Podrían describir qué diferencias hay entre un usuario de Amiga y uno de PC?

CA-Si, es fácil. Por lo general... Los usuarios de PC, entran en la tienda, compran y se van. Los de Amiga (u otras plataformas), entran, preguntan sobre cómo está el futuro del Amiga, hablan de nuevos productos, comentan y se interesan por cosas nuevas que han salido y van a salir, etc... el trato es algo diferente, quizá porque sean más AMIGAbles. :-)

JLC-¿Es más difícil de contentar un usuario de Amiga?

CA-Es una pregunta compleja de contestar, porque cada usuario tiene sus intereses dentro del mundo Amiga. Por lo general, son algo más difíciles de contentar, ya que los usuarios de Amiga que quedan actualmente en nuestro país no suelen ser principiantes y saben cómo está el tema. No les puedes dar espectativas de futuro sin pruebas contundentes, porque están artos de mentiras y falsas promesas. De todas formas, yo personalmente me encargo de que salgan de la tienda con una cara alegre y de esperanza. :-)

JLC-En todo este tiempo es seguro que deben de tener más de una anécdota que explicar... ¿Nos pueden contar alguna?

CA-Sí hombre, ¡tenemos muchas! La que más gracia me ha hecho siempre fue ésta:

Era un día normal por la tarde, y estaba "discrepando" con un usuario de PC sobre la venta de Amigas en España, él estaba convencido que no era posible que aún hubiera gente interesada en el Amiga, después del gran adelanto de los PC's. Entonces, entre la conversación, entró otro cliente a la tienda que por cierto, en mi vida había visto y me dijo:

Perdón, ¿tienen Amigas A4000T en stock ?

-Sí, uno.

-¡Perfecto!¿Precio?

-299.900 Ptas, iva incluido.

-Muy bien, me lo llevo, es que mañana tengo que entregar un trabajo muy importante de vídeo y el mio me lo he cargado haciendo pruebas con la fuente de alimentación.

No tengo ni que comentar la cara que se le quedó al "Pecero."

COMPETENCIA

JLC-Los precios de Amiga y sus periféricos siempre han sido un talón de Aquiles, ¿cuál es la visión que de este tema tiene un minorista como ustedes?

CA-En mi sincera opinión, los perifericos

de Amiga no son caros, lo que pasa es que los de PC son muy baratos. Y eso confunde a los usuarios.

Hay periféricos que sí que tengo que reconocer que son caros. Como por ejemplo las tarjetas de 24 bits (Picasso, CyberVision...) ¡Pero tambien hay cosas a muy buen precio! ¿Una aceleradora Blizzard 1230 IV a 29.900 pesetas es cara ? ¿Photogenics 2 CD a 9.900 Ptas es caro ? ¿Imagine V5.0 a 19.900 es caro ?

Los usuarios deben entender que la culpa de que los periféricos de Amiga sean a veces caros no es culpa de los minoristas. Deben tener en cuenta que casi todo hay que importarlo y los portes desde Alemania son caros, a veces ... ¡muy caros! y eso se nota en el precio final al cliente. De todas formas, todo el mundo sabe que si se quiere algo fuera de lo estándar, siempre es algo más caro que lo normal. Si los de Amiga son caros, por favor.. que alguien mire precios de Macintosh y periféricos.

JLC-¿Por dónde pasa la solución a este problema, según ustedes?

CA-Yo creo que el principal problema es el de los portes desde Alemania, ya que casi todo el hardware para Amiga sale de allí. Si viviéramos en Alemania, la cosa cambiaría. ¿Solución? Por desgracia para todos, no creo que exista una solución a corto plazo. Los minoristas no podemos bajar más los precios y ruego nos comprendáis.

JLC-¿Cómo han vivido la "guerra subterránea" que se produjo entre mayoristas?

CA-Nosotros, personalmente, la hemos vivido muy bien, porque siempre hemos sido muy amigos tanto de Pixel Media, como de Hyquest, como de los actuales Amiga Tek. Aunque he de reconocer, que han echado muchas piedras al tejado de Pixel, sin agradecer las cosas que han hecho por todos los usuarios de Amiga en España. Pixel tradujo en su momento muchiiiiisimos manuales de periféricos de Amiga al castellano, se preocuparon de importar hardware que nadie importaba, "Newtek, Sunrize, GVP..." siempre han apoyado a las Parties en España, han hecho multitud de demostraciones poniendo al Amiga a alturas sorprendentes, montaron un stand en el SIMO hace años, que fue uno o quizá el de más admiración de toda la feria, se encargaron y se interesaron en hacer una campaña de publicidad en revistas de gran ámbito nacional para promocionar al Amiga, publicaron una revista de Amiga, que mandaban periódicamente a todo usuario que la pidiera cuando ni Amiga World, ni Amiga InFo existían, hace poco abrieron una página web sólo para Amiga... ¿sigo? Simplemente, creo que no se merecen muchas de las críticas que les han implantado.

JLC-¿Creen que es mejor una competencia entre mayoristas o es preferible un mayorista fuerte?

CA-Creo que siempre es mejor una competencia. No me gustan los monopolios.

DESARROLLO DEL AMIGA

JLC-Está claro que el Amiga actual no puede competir con otras plataformas que ofrecen prestaciones similares a precios inferiores, ¿desde el punto de vista del usuario, al que ustedes conocen de cerca, qué necesitaría un Amiga para ser realmente competitivo?

CA-El Amiga necesita tan sólo un empujón de hardware. Un Amiga con un RISC (PowerPC o dEC Alpha) Un buen chip-set gráfico (como el Cahipirinia de Phase 5) Y, por ejemplo un DSP de última generación, serían factores importantes que los desarrolladores de los futuros Amigas deberían tener en cuenta. Está claro que al Amiga en muchas ocasiones le falta algo de velocidad y éste es quizá el factor más preocupante en el círculo de los usuarios. Por suerte para todos, nuestros conocidos amigos de PHASE 5 ya tienen resuelto este problema y antes de este verano ya podremos ver placas aceleradoras PowerPC en nuestros Amigas.

JLC-¿Hasta qué punto afecta la situación actual de Amiga Technologies a las tiendas de Amiga?

CA-Sinceramente, ninguno. No tenemos por ahora ningún tipo de problemas de suministro en cuanto a Amigas A1200/A4000 o Monitores se refiere.

JLC-¿Qué iniciativas se tendrían que tomar para que Amiga vuelva a resurgir?

CA-La primera es que salga "algo nuevo" pronto, porque las máquinas actuales están ya un poco obsoletas. Quizá el esperadísimo AOX de Phase 5 sea la opción más cercana. Teniendo un nuevo Amiga en el mercado, ya se podría hablar de muchas cosas; fuertes campañas de publicidad, demostraciones, etc..

JLC-¿El futuro del Amiga pasa por otras plataformas que incorporen sistemas operativos compatibles con el Amiga OS?

CA-Si QuikPak se queda con los derechos de la tecnología Amiga, no creo que se vayan a quedar de brazos cruzados, lo normal es que sigan desarrollando nuevas máquinas.

EL FUTURO

JLC-Actualmente se barajan bastantes opciones, tanto de empresas interesadas en comprar la tecnología Amiga como de otras que están desarrollando nuevas máquinas compatibles. Según ustedes, ¿cuál es la empresa que da más confianza para recuperar Amiga y qué proyectos de nuevas máquinas serán los más interesantes?

CA-Todo el mundo sabe que la opción con mejor aceptación entre el público es el proyecto AOX de "Phase 5 digital products". Aunque el nuevo Pios-One tampoco tiene mala pinta, y rumores de nuevos modelos de Amiga de QuikPak también le crean a uno un buen sabor de boca.

Yo, personalmente, creo que el proyecto más interesante es claramente el AOX y, por lógica, la empresa PHASE 5, la que es la que más confianza demuestra día a día en el futuro de nuestra máquina.

JLC-¿Qué necesitaría un nuevo Amiga para convertirse de nuevo en una máquina de futuro?

CA-Un nuevo Amiga, necesitaría una increíble campaña de publicidad a ámbito nacional en todos los medios informativos existentes, o sea.. que se viera al Amiga hasta en la sopa. Esto, todos sabemos que es un sueño, pero ¿ quién sabe ? Los sueños más esperados a veces suelen cumplirse.

JLC-Haga una lista de aspectos que tiene que mejorar la empresa que se haga con la tecnología Amiga...

CA-Unos precios más competitivos, así como manuales en ¡ESPAÑOL! Un soporte más técnico y abierto a los usuarios. Por ejemplo, una página web oficial con información de absolutamente TODO lo referente al Amiga, programación, esquemas, links de páginas de terceros desarrolladores de hardware, información sobre software dispobible y dónde adquirilo, etc.. y, sobre todo... más publicidad, mucha publicidad, eso nunca es malo.

CLUB BYTE

JLC-¿Qué proyectos de futuro tienen en mente?

CA-Tenemos numerosos proyectos, como por ejemplo el de hacer una segunda demostración en nuestras instalaciones del Amiga en el campo del vídeo. Con tarjetas de edición no-lineal de vídeo, digitalizadores, scaners, etc... También tenemos en proyecto disponer de SOFTWARE profesional para Amiga ya que NO HAY nadie que tenga actualmente. No tendremos en stock todo lo que desearíamos, ya que nos es imposible, pero sí asegurar al usuario la menor espera posible. Otro proyecto en mente, es el de reformar completamente nuestra página web y hacer un servicio de compra directa por Internet.

JLC-¿Qué iniciativas puede tomar una tienda para que el usuario tenga confianza en ella?

CA-El trato. Yo personalmente intento tratar a todos los clientes de Amiga con una cordialidad especial. Y eso nos ha hecho situarnos como una de las empresas de más renombre en nuestro país. Además de anunciarnos todos los meses en vuestra fantástica revista, esto proporciona al cliente una seguridad de más confianza al ver que realmente estamos interesados en el Amiga y no lo vamos a dejar, hasta que nos lo quiten de las manos a la fuerza. Nosotros continuaremos con Amiga siempre.

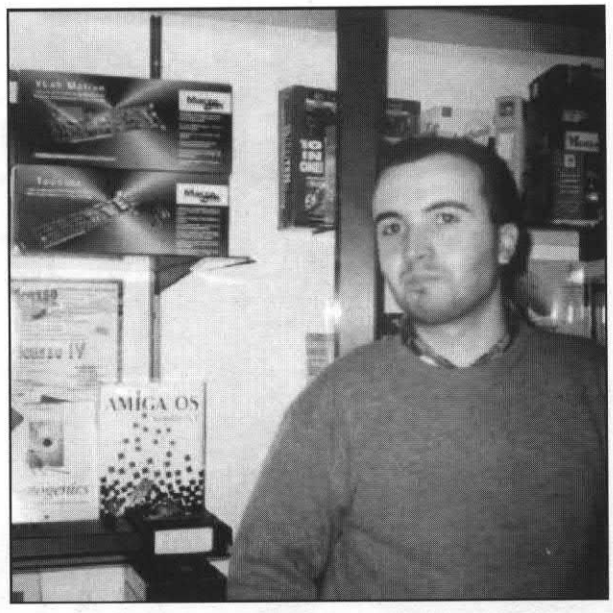
JLC-¿En qué cambiará la política de ventas que tienen ahora con la aparición de nuevas máquinas?

CA-Cambiará a mejor. Porque el público está muy interesado. Procuraremos hacer un esfuerzo especial en lo que a ventas por correo se refiere. Intentaremos que cualquier usuario que desee una máquina nueva, la tenga lo antes posible, sin importancia del lugar que resida.

JLC-Y para finalizar, me gustaría conocer qué experiencias han tenido que les hagan pensar que vale la pena continuar con el trabajo que están realizando y cuáles no les gustaría repetir nunca más...

CA-No repetir otra vez malas épocas de más "ventas y compras" de AT. Las fantásticas experiencias que hemos tenido con el Amiga, no las hemos tenido nunca con ningún otro ordenador. Y esto tiene su recompensa. La recompensa que nosotros damos es que el Amiga se merezca lo mejor. Y lo mejor que puede deseear una plataforma, es que miles de usuarios de todo el mundo aún confíen en ella, en los momentos buenos y en los malos, ahora estamos pasando por momentos no muy buenos, pero pronto llegarán los mejores y queremos estar allí para poder apoyar y sobre todo para poder sentir otra vez ese "feeling" que tiene el Amiga en su nueva etapa por el complejo e injusto mundo de la informática.

Agradecemos a Carlos del Álamo y Club Byte el tiempo que nos han dedicado y dedican a todos los usuarios de Amiga, esperando que continúen por mucho tiempo con todos nosotros. ■*JLC*



Carlos del Álamo en una instantánea tomada dentro de Club Byte, en Valencia.

Nosotros sabemos donde está CURRO.

Comprando en Informática Molins.

AMIGA

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 1.2 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
+ Copro Matemático
+ 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
+ 16 Mb RAM
+ Disco Duro 1233 Mb
+ Workbench 3.1 Instalado
+CDROM 8X
TODO por Sólo 219.900 Ptas.

Todos los equipos se sirven con fuente de 200W

ESPECIAL ACELERADORAS

¡Oferta!

BLIZZARD 030 50MHZ	30.500	BLIZZARD 060 50MHZ	89.900	CYBERVISION 2MB 48.500
BLIZZARD 030 50 MHZ+ 4MB	33.900	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 8MB	96.900	
BLIZZARD 030 50 MHZ+8 MB	37.500	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 16MB	105.200	
BLIZZARD 030 50 MHZ+16MB	44.500	BLIZZARD 060 50 MHZ+ 32MB	118.800	CYBERVISION 4MB 58.500
BLIZZARD 030 50 MHZ+32 MB	61.000	KIT SCSI II BLIZZARD1230/1260	17.900	

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	**30.500**
Blizzard 1240/T ERC	**48.900**
Blizzard 1260/50	**89.900**
SCSI 1230IV/1260	**17.900**
Cyberstom MKII 040	**69.900**
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	**13.900**

✓ Tarjetas Gráficas

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

✓ Discos Duros IDE 3.5"

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	22.900

✓ CDROM SCSI

CDROM 12X TOSHIBA	**27.900**
CDROM 14X TOSHIBA	**40.900**

✓ HDRemovibles

ZIP SCSI 100MB	29.900
Cartucho Zip 100Mb	2.900

✓ IMPRESORAS

HP 400+KIT COLOR	31.500
HP 690C	46.900
HP 694C	56.900
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	4.500
AMINET SET 2	4.700
AMINET SET 3	5.900
AMINET SET 4	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
AMINET 17	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
MAGIC WORB. ENHAN	2.900

*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
WENDETTA 2175	4.800
OTROS CONSULTAR***	

✓ Sonido

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

✓ Programas Amiga

TURBO PRINT 5.0	9.900
ART EFECTS V 1.1	cons.
DIRECTORIO OPUS 5.5	11.800
M.M EXPERIENCE	8.900
GP.FAX	8.600
CINEMA 4D Pro.	46.500
IBrowse	7.500

✓ 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

✓ Digitalizadores

PRO-GRAB 24RT+	34.900
PCMCIA interface 24RT+	12.500

✓ MPEG vídeo-CD

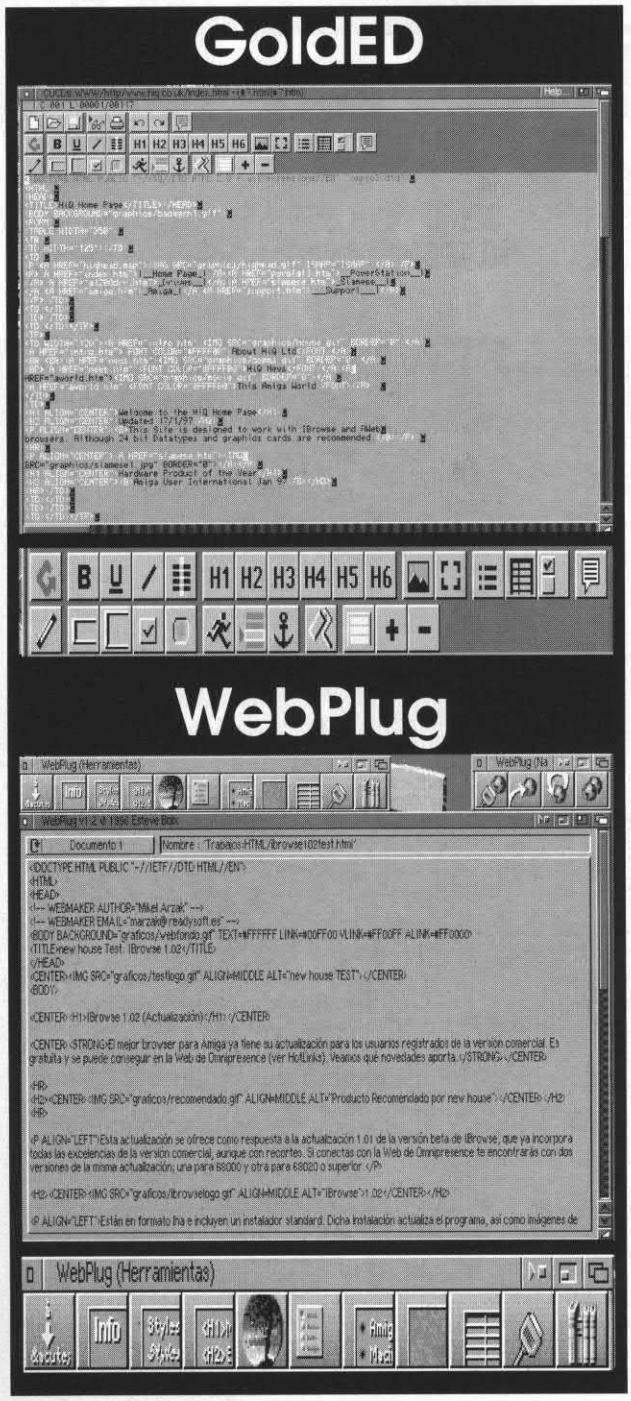
SMD-100	46.900

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

Editores HTML GoldED vs WebPlug

Disponer de una web propia es bastante corriente entre muchos usuarios de Internet. La imagen y el contenido de la misma son muy importantes para decidir el éxito o el fracaso de la misma. Pero, ¿cómo se diseña una web?

Por Mikel Arzak



Uno de los elementos más interesantes que discurren por Internet son los lugares Web. Son una especie de periódico electrónico interactivo con mucha información acerca de uno o varios temas. Pero, ¿qué es realmente una Web? Una Web es en realidad texto Ascii normal y corriente con un formato específico denominado HTML (Hyper Text Marked Language - Lenguaje de Marca de Hiper Texto), que los navegadores interpretan y presentan de una forma más visual. El lenguaje HTML no es difícil de aprender, y para escribirlo sólo hace falta un editor Ascii. Pero, como todo en la vida, se puede echar mano de asistentes HTML que nos harán la vida más fácil.

En este aspecto el Amiga está en franca desventaja frente a otras plataformas. Mientras que en PC existen editores HTML totalmente visuales WYSIWYG, en Amiga sólo contamos con editores Ascii con apoyo en el lenguaje HTML. En este artículo voy a comentar dos editores HTML que yo utilizo habitualmente. Existen otros editores, pero no funcionan correctamente. Muchos se preguntarán por Final Writer 5 y su capacidad de convertir sus documentos a HTML. Desgraciadamente, dicha función dista mucho de ser utilizable. Por todo ello me voy a quedar con GoldED y WebPlug.

GoldED es un editor de textos Shareware Ascii, que, gracias a plug-ins, puede editar textos HTML, C, Ensamblador, etc. GoldED como editor Ascii está muy bien y cuesta entre 2.000 y 3.000 ptas. registrarse. Como ya he dicho antes, hace falta instalar el Plug-In HTML para poder editar en ese lenguaje. Una vez instalado, cargamos un documento HTML y automáticamente GoldEd se convierte en todo un editor HTML. Para ello aparecen un par de barras de herramientas y un completo menú.

En la barra de herramientas encontramos un buen número de botones con los cuales dar formato a nuestro texto. Tamaño del texto, alineación, estilo, etc. También podremos crear listas, tablas, insertar imágenes, introducir campos de formulario, etc. Incluso existe un botón que nos hará un buen número de preguntas, y nos creará una página HTML con la cual empezar a trabajar.

El menú HTML esconde opciones ya contempladas en las barras de herramientas, y otras no menos interesantes como atributos de la página Web (colores, imagen del fondo), atributos del texto (enfatizada, pre-formateada, fuerte...), formatos ISO del texto, diferentes links, comentario, y una buena guía de referencia.

Se puede decir que GoldED junto con el Plug-In HTML es una buen opción, con buenas características y un completo juego HTML.

WebPlug es un editor HTML creado por un español: Esteve Boix. Es Shareware y registrarse cuesta 1.300 ptas y necesita el MUI para funcionar. Actualmente va por la versión 1.2, y está en constante desarrollo. WebPlug es en realidad un editor Ascii con apoyo HTML, y, al igual que GoldEd, incluye una barra de herramientas, y unos cuantos menús.

La barra de herramientas incluye unas pocas opciones, aunque tras las cuales se encuentran otras, lo que hace que tengamos un buen número de posibilidades. Hay un total de 11 botones que incluyen la posibilidad de convertir el texto ISO, introducir información de cabecera en el documento, acceder a los estilos y formatos del texto, introducir imágenes, así como formularios y listas, seleccionar la imagen del fondo, manejar tablas, links, y tener una pequeña base de etiquetas y cadenas de texto. Todo ello realizado con un buen diseño y distribución.

A través de los menús accedemos a otras tantas opciones, como las típicas de abrir y guardar documentos, copiar y pegar bloques de texto, acceder a nuestro navegador favorito, acceder a las opciones de las barras de herramientas, y por supuesto, establecer las preferencias del programa.

WebPlug es un completo editor HTML que también puede ser utilizado como editor de textos normal. Además, si contamos que está en castellano, su coste es ridículo, y está en continuo desarrollo, es una de las mejores opciones a la hora de escoger nuestro editor HTML.

Aún y todo, como ya he dicho antes, estos programas distan mucho de ser editores HTML profesionales. Creo que el próximo reto de Wordworth y FinalWriter es incluir un completo editor HTML WYSIWYG. Estaremos atentos a la jugada. ■ *MA*

Cómo conseguir un buzón electrónico gratuito.

Por José Muñoz Pérez

Hay una empresa en los Estados Unidos que proporciona totalmente gratis una cuenta de correo electrónico en Internet válida para toda la vida. Dicha cuenta nos va a servir tanto para enviar y recibir e-mails como para suscribirnos a listas de newsgroup.

En estas páginas les vamos a enseñar cómo conseguir dicha dirección de e-mail.

Lo primero es conectarse con nuestro navegador favorito al servidor, cuya dirección internet es <http://www.netaddress.com>.

Paso 1

Se accede así a una pantalla donde nos dan la bienvenida al servicio y nos informan de sus posibilidades. Pulsamos en SUBSCRIBE y vamos a la segunda página.

Paso 2

En las siguientes páginas se nos presentan los formularios a rellenar para conseguir nuestra dirección. En el primero nos piden nuestro Nombre y Apellidos, así como si disponemos de dirección de e-mail anterior. Lo rellenamos con nuestros datos y pulsamos okay.

Paso 3

Luego nos muestra una serie de combinaciones con nuestro nombre y apellidos, para formar nuestra dirección electrónica. Podemos elegir una de ellas o bien introducir en el recuadro la que queramos. También deberemos de introducir un password que nos servirá como entrada al sistema.

Paso 4

Por último, nos presenta una pantalla con todos los datos introducidos por si nos hemos equivocado y queremos rectificar. Si estamos de acuerdo, pulsamos en LOGIN y pasamos a la siguiente pantalla. Apúntese bien tanto la dirección como el password.

PASO 1



PASO 2



Contrapartidas

Pulsando LOGIN accederán a la entrada del sistema. Debemos de introducir nuestra dirección de e-mail (con el sufijo @usa.net) y nuestro password. En la siguiente pantalla debemos pinchar en la opción de aceptar los términos del sistema.

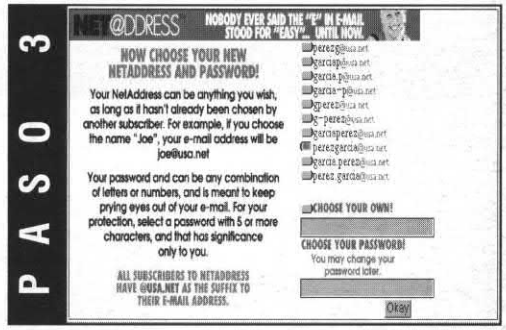
A continuación nos pasa a la introducción de nuestros datos personales. En la zona de arriba tenemos que poner nuestro nombre, apellidos y país. Abajo, a través de quién ha conocido el servidor, cuántas horas se conecta a Internet, edad, sexo, estado civil, ingresos aproximados y profesión. La mayoría de estos datos son obligatorios, por lo que debe de rellenarlos todos.

Luego ya pasamos a la página principal del correo, donde indica que ya tiene un mensaje de bienvenida del sistema.

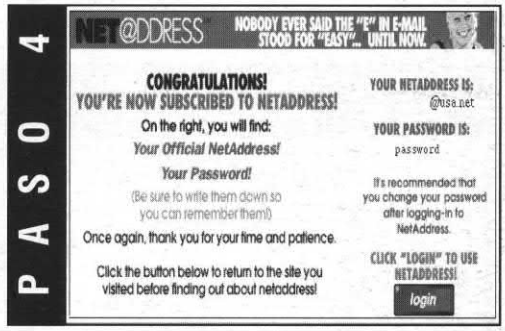
Desde aquí puede recibir y mandar sus mensajes por Internet (pruebe usted mismo y lo descubrirá), pero es mucho más practico y rápido hacerlo a través de un gestor de correo electrónico como el YAM.

El próximo mes les mostraré cómo configurar este magnífico programa de correo electrónico. También decirles que pueden conseguir correo electrónico por Infovia de forma gratuita a través del proveedor AXIS (http://axis.inf), pero recuerden que no se pueden mandar mensajes desde Infovia a Internet, y tampoco al contrario.■*JMP*

PASO 3



PASO 4





La saturación de la red

El mundo de las aplicaciones para Internet está evolucionando muy rápidamente hasta el punto de que cada semana aparecen programas nuevos o nuevas versiones a un ritmo frenético. Y no sólo crece el software, también el crecimiento del volumen de información que viaja por la red está provocando a más de un usuario graves problemas para navegar o incluso enviar un simple mensaje de correo electrónico. No hace mucho que estuve más de diez minutos para bajarme mi correo mientras intentaba en vano conectarme a algún servidor de FTP e IRC. El Amiga me estaba pidiendo a gritos una conexión a 64Kbps pero de momento se tendrá que conformar con los 28.8 Kbps del modem... y es que, aunque se mejoren las aplicaciones para conseguir más rendimiento, el límite de la velocidad de los modems está haciéndose ya patente en usuarios que, como yo, quieren sacar el máximo jugo a Internet.

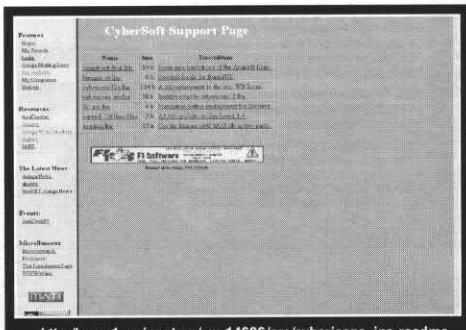
Pero el problema de la velocidad del modem no es precisamente el más grave (al fin y al cabo depende directamente de nuestro bolsillo el disponer de más velocidad). En mi opinión la propia Internet está viendo como sus nodos se saturan constantemente y como se colapsan los servidores por no disponer de un ancho de banda mayor. Algunas de las empresas proveedoras de servicios de Internet hace tiempo que necesitarían un ancho de banda de más de 2mb/s y ahora por fin parece que se va a conseguir pasar a 34Mb/s lo que redundará directamente en nosotros, los usuarios finales...aunque....¿se han parado a pensar que también crece el número de usuarios de Internet? Es decir, aumenta la velocidad entre nuestro proveedor e Internet, pero también aumenta (y a un ritmo bastante más acelerado) el número de usuarios que se conectan a través de ese proveedor, por lo tanto al cabo de un cierto tiempo de nuevo se producirá un cuello de botella.

En fin, sea como sea, algún que otro usuario de Internet me ha comentado su frustración por la lentitud de la red llegando incluso al extremo de abandonar y dejarlo correr. Quizás no deberíamos llegar a ese extremo, ya que si evitamos las horas punta (esto es como el tráfico) nos evitaremos largas esperas. Es cuestión de ir probando distintas horas a lo largo del día o noche (siempre y cuando el trabajo nos lo permita) para averiguar cuando la red se comporta de una forma decente. Mi experiencia, por ejemplo, me dice que nunca me conecte a partir de las ocho de la tarde, ni tampoco a las 12 del mediodía. La mejor hora que he encontrado es por la mañana a las 8 ó 9 y por la noche a partir de las 12. Es en ese momento cuando aprovecho para bajarme los ficheros grandes por FTP y navegar simultáneamente. También me conecto a menudo a las horas punta, pero sólo para bajarme el correo, contestarlo offline y, más tarde, enviarlo.

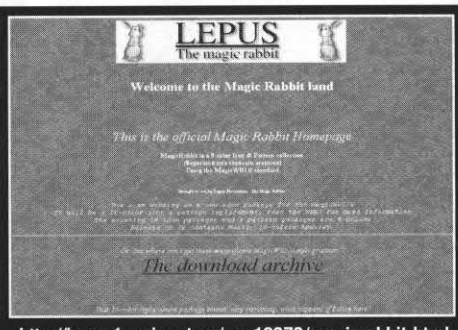
Por el momento este sistema me ha funcionado bastante bien, y encuentro que la red es hasta rápida...así que ya saben queridos amigueros...naveguen fuera de horas punta y disfrutarán de la brisa...en caso contrario, atenerse a las consecuencias de sufrir una frustración por saturación colectiva (;))■*FM*

Páginas Web del mes

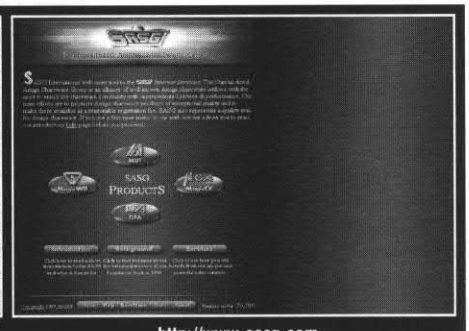
¿Quiere mejorar la estética de su Workbench? En las siguientes páginas web de Internet podrá encontrar multitud de iconos, gráficos, imágenes, utilidades, ejemplos, etc. para conseguir un reluciente WB o incluso sustituir completamente el actual por uno más potente...



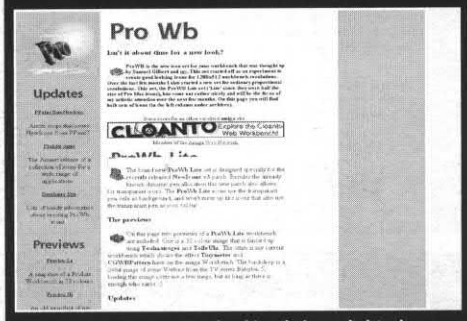
http:/home1.swipnet.se/~w-14626/arc/cybericons_ins.readme



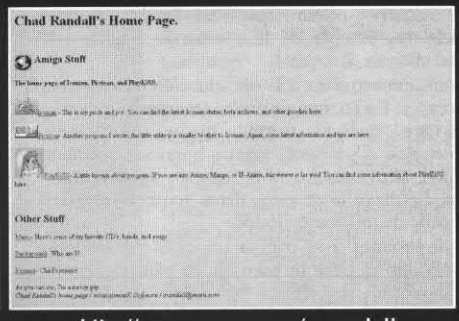
http://home1.swipnet.se/~w-12373/magicrabbit.html



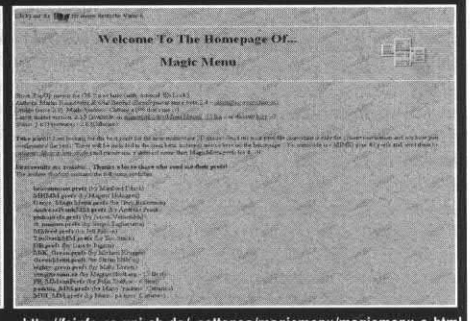
http://www.sasg.com



http://www.stack.nl/~eric/prowb.html



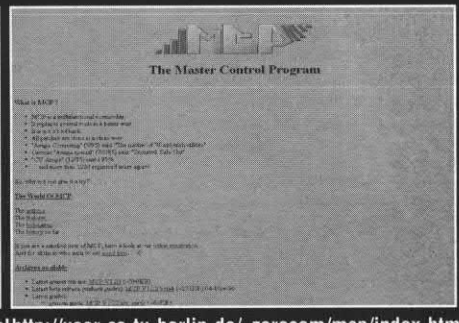
http://www.msen.com/~crandall



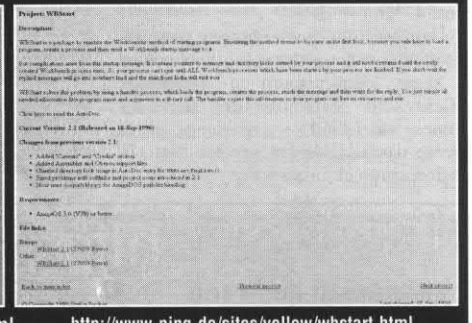
http://fsinfo.cs.uni-sb.de/~cattaneo/magicmenu/magicmenu.e.html



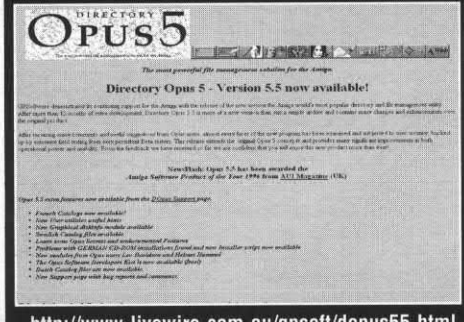
http://members.tripod.com/~MAHewitt/mbench.html



http://user.cs.tu-berlin.de/~zerocom/mcp/index.html



http://www.ping.de/sites/yellow/wbstart.html



http://www.livewire.com.au/gpsoft/dopus55.html



http://www.stud.ntnu.no/~tronhan/wbng.html

Si conoce algunas direcciones interesantes no dude en enviarlas. Se las publicaremos en esta sección. infotech@readysoft.es

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

InfoVía



Ready Soft
Access
Kit

PIDELO YA
EN TU TIENDA HABITUAL

Para recibir más información sobre nuestros productos, llame al número de teléfono

902 240 182

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

Novedades CD del mes

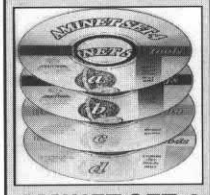
Un nuevo gran recopilatorio ha aparecido en el mercado de la mano de Schatztruhe, Aminet Set 4, mientras por otro lado pueden encontrar uno de los mejores CDs para música que existe. Pero nuestra sección no acaba aquí, puesto que aún quedan muchos objetos e imágenes por renderizar...

Por Joan Lluís Ceprià



Aminet Set 4

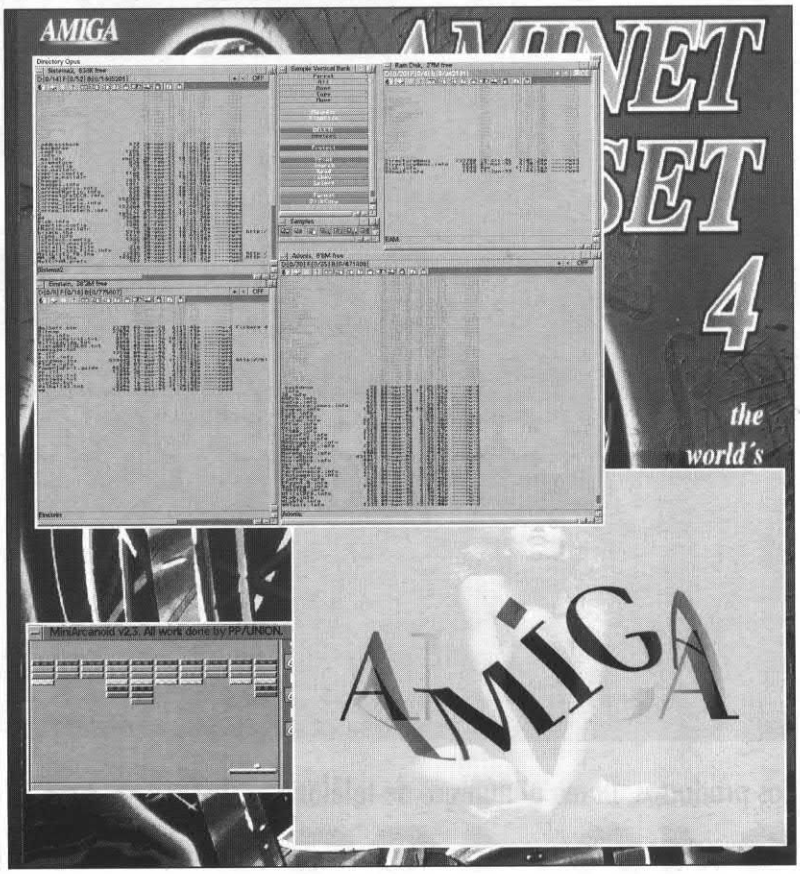




AMINET SET 4

FABRICANTE
Schatztruhe
ORDENADOR
Amiga
PUNTUACIÓN
9

"Simplemente, básico para todos aquellos que no siguen la colección de Aminet y quieran disfrutar de todo el shareware y freeware de Amiga"



Los chicos de Schatztruhe ya han tenido tiempo y material suficientes como para preparar una nueva entrega-recopilación de megas y megas de programas para Amiga. La novedad de este nuevo set, y ya van cuatro, es el programa que prácticamente se ha vuelto imprescindible en la mayoría de ordenadores, el Directory Opus, en su versión 5.11. Esta versión se incluye de forma totalmente íntegra por lo que al instalarla en su disco duro podrán disfrutar de una aplicación que si hasta ahora era magnífica, se convierte en una herramienta excelente. Tanto el aspecto gráfico como las posibilidades de DirOpus 5.11 son muy diferente a las versiones anteriores, por lo que antes de poder disfrutar de sus capacidades al 100 por 100, necesitarán de un tiempo de aprendizaje.

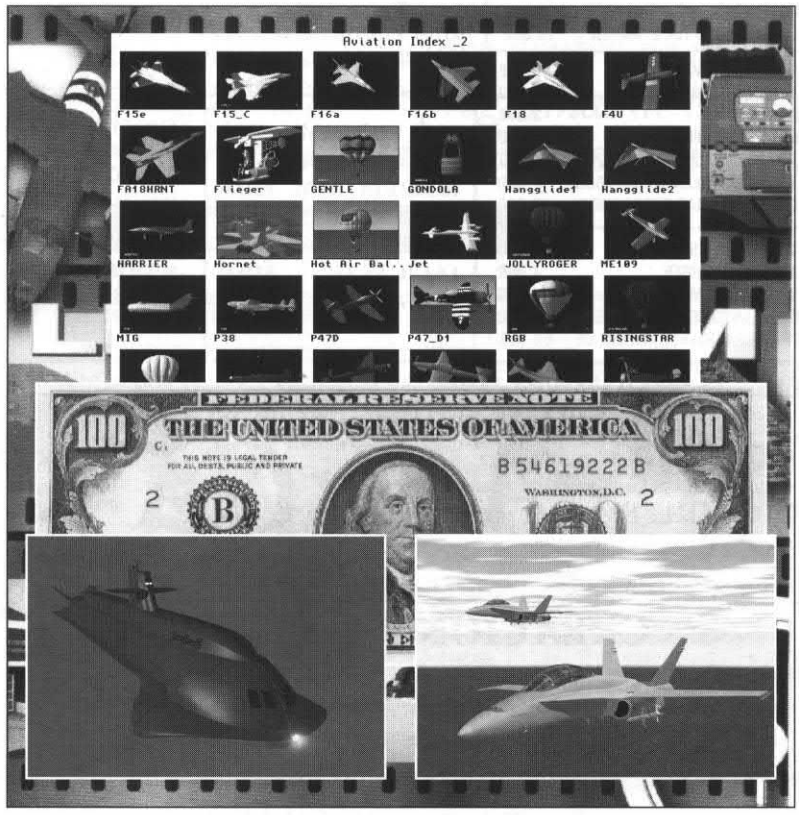
Aparte de este programa de excepción, Aminet Set 4 incluye más de 4 gigas con aplicaciones, programas, herramientas, gráficos, mods... una lista interminable de más de 7800 archivos sólo para Amiga, y con medio giga de software aún inédito. La colección de Aminet Set es, casi con toda probabilidad, imprescindible para cualquier usuario.

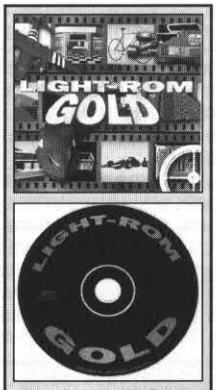
LIGHT-ROM GOLD

Light-Rom Gold es un CD que puede hacer las delicias de todos los usuarios aficionados al 3D. Este CD pertecece a la colección que la empresa Graphic Detail empezó con la serie Light-Rom, de la cual tienen ya tres entregas y están preparando la cuarta. Light-Rom Gold es una recopilación de los mejores objetos y escenas de los tres anteriores CDs, conteniendo más de 6000 ficheros.

Los objetos y escenas presentados son compatibles con todas las versiones de Lightwave 3D y se pueden encontrar ordenadas en diferentes categorías dentro del CD. Estas categorías van desde la anatomía hasta el vídeo, pasando por la botánica, la aviación, edificios, vehículos y un largo etcétera.

Para poder localizar todos los objetos, el CD incluye un extenso índice con todas las imágenes rederizadas que se pueden visualizar con cualquier programa que soporte iff. Como botón de muestra les incluyo entre las imágenes de este CD unos ejemplos de los objetos que pueden encontrar aquí. De esta forma, cada uno puede juzgar si está realmente interesado en adquirir este producto.



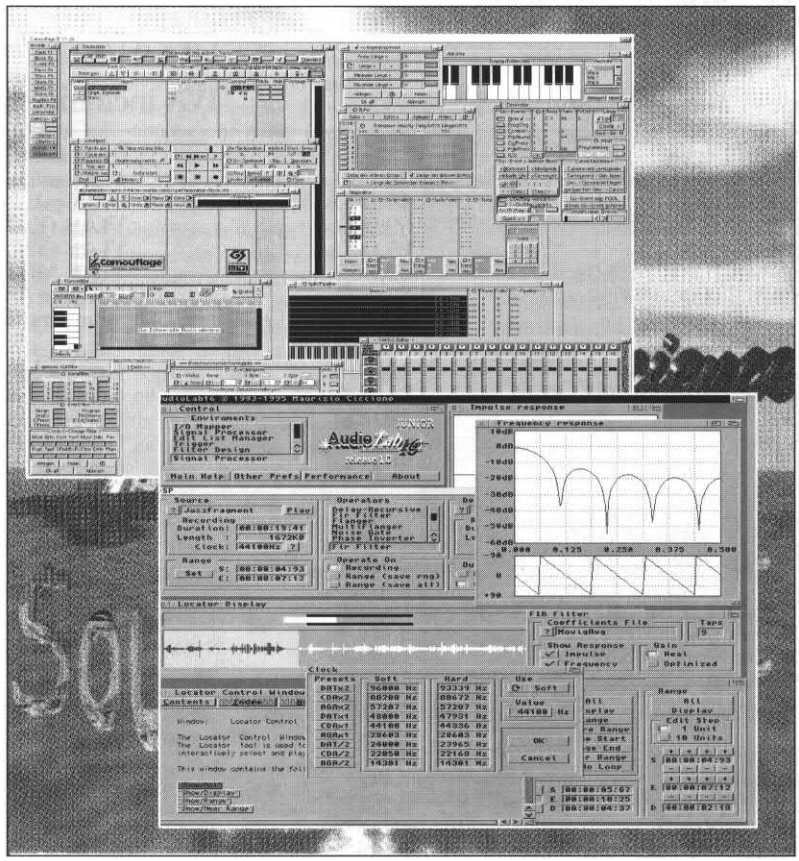


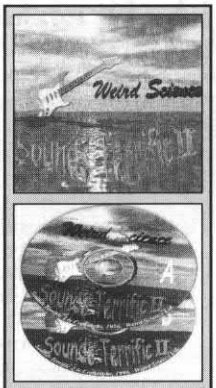
LIGHT-ROM GOLD
FABRICANTE
Graphic Detail
ORDENADOR
Amiga/PC/MAC/ Windows NT
PUNTUACIÓN
8
"Una completa colección de imágenes, objetos y escenarios para los amantes del 3D."

Sounds Terrific II

El último CD que comentamos este mes es uno dedicado por completo al mundo de la música. Esta producción de dos compactos contiene 1.2 gigas donde pueden encontrar más de 4500 módulos -de una calidad sorprendente-, 796 módulos en formato s3m, 1200 ficheros midi separados en gran cantidad de estilos, 4000 sonidos IFF, 623 sonidos en formato WAV y 1000 sonidos de instrumentos de gran calidad. Para redondear esta colección se incluyen muchas utilidades, algunas en versión demos y otras completas, con las que podrán utilizar todo este material. Y por si les parecía poco, por las 5500 ptas que aproximadamente cuesta les regalan el CD original que contiene el programa Octamed 6, más instrumentos, módulos y aplicaciones.

Realmente hacía tiempo que no veía una colección tan completa y de calidad como la que Weird Science Ltd. nos presenta. Cualquier usuario que quiera, tanto hacer sus primeros pinitos como ampliar los instrumentos y programas que dispone, encontrará en los tres CDs todo el material necesario para esta tarea.





SOUND TERRIFIC II
FABRICANTE
Weird Science
ORDENADOR
Amiga/PC
PUNTUACIÓN
9
"Magnífica colección de samples originales y de gran calidad."

KIT RENDERIDE El único sistema que acaba con los problemas del CD-ROM IDE para el a1200. plug & play. sin soldaduras, sin cables colgando, tendrás un puerto IDE externo ESTANDAR para la conexión de cualquier periférico que se conecte al puerto IDE como discos duros, CD-ROMS, removibles,etc... el kit se ofrece completo con manual en CASTELLANO, cables, driver CD-ROM, y todo lo necesario para que lo montes en tu a1200 básico o torre.

Exclusivo

KIT RENDERIDE	6.900
KIT RENDER IDE+Fuente BIG RENDER 200W!	16.800
KIT RENDER IDE + Fuente BIG Render 200W + Torre AMIGA	18.300

FUENTE DE ALIMENTACIÓN BIG RENDER 200W A5/6/1200	9.900
CONECTA UN MONITOR DE PC AL AMIGA 1200/4000	3.500
CONECTAR UN MONITOR DE AMIGA AL PC	3.500
CD-ROM X10 VELOCIDAD + DRIVER ATAPI AMIGA	17.500
CD-ROM y discos duros SCSI GARANTIZAMOS EL MEJOR PRECIO	
RATON AMIGA WALKER NEGRO + ALFOMBRILLA AMIGA 400DPI	3.000
TORRE SCSI 4 DISPOSITIVOS (LO QUE ESTABAS ESPERANDO)	19.900
TORRE SCSI 8 DISPOSITIVOS	39.900
CAJA EXTERNA DISPOSITIVOS SCSI IN/OUT C50+ID'S	12.900
RACK 5.1/4 PARA DISCO DURO 3.5" EXTRAIBLE	4.000
POR FIN CAMISAS AMIGUERAS CON LOGO AMIGA	1.200
ZIP DRIVE 100 MBYTES REMOVIBLES,LA SOLUCION ECONOMICA	31.900
JAZ DRIVE 1GB REMOVIBLE AHORA AL INCREIBLE PRECIO DE	69.900

RENDER

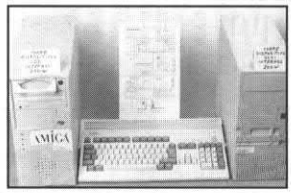
EL UNICO CENTRO ESPECIALISTA EN AMIGA PARA ALICANTE Y MURCIA

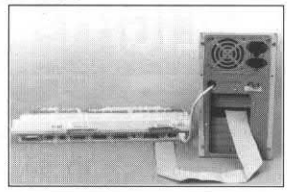
C/Ruperto Chapí, 56
03201 ELCHE (ALICANTE)
TEL/FAX: (96) 543 99 53
email:seracc@lix.intercom.es

4 MB EDO RAM	3.000
8 MB EDO RAM	5.000
16 MB EDO RAM	12.000
32 MB EDO RAM	25.000
1.2 GIGAS 3.5"	31.500
1.6 GIGAS 3.5"	34.900
2 GIGAS 3.5"	38.900

GENLOCK Y/C y VC 2 FADER RECICL. 6 M GARANTIA	49.900
TENEMOS GENLOCKS A TU MEDIDA	Consultar.

¿QUIERES TU AMIGA EN TORRE? LA SOLUCION:
RENDERIDE 1200

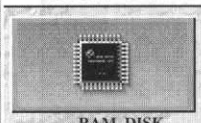




CONECTA UN PC A TU AMIGA (INC. CABLE+DRIVERS) CAST.	3.500
RED AMIGA-AMIGA (INC.CABLE+DRIVERS) CASTELLANO	3.500
CARTUCHOS ZIP-DRIVE	2.600
DIGITALIZADOR VIDI 24 VC e Y/C EXTERNO	35.900
BLIZZARD 1260 50 MHZ	El mejor precio
BLIZZARD 1260 50 MHZ +16 MB EDO RAM	El mejor precio
MODEM 33.600 BAUD + SOFT AMIGA	23.900
VARIOS TITULOS EN CDROM,TARJETAS IDE/SCSI/RAM/JOYSTICKS...	

¡¡Servimos a toda España en 24 Horas!!

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


RAM DISK


SISTEMA


WORK


DIR OPUS

Todo para Solo para *AMIGA*

CREACIONES ARTISTICAS *AMIGA*

CREACIONES ARTISTICAS

Pedro Antonio de Alarcón, 13
28 017 MADRID

Tel: Fax: 91- 377 52 05

CREACIONES ARTISTICAS *AMIGA*

Ordenadores *AMIGA*
Informática musical
Multimedia
Sonido digital
Vídeo Profesional
Animaciones 2 y 3D





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
Web: http://www.ctv.es/USERS/calamo

ESPECIALISTAS EN AMIGA

OFERTAS MARZO 1997

IVA incluido en todos los precios

Aceleradoras

Blizzard 1230 IV 50MHz	29.900
Blizzard 1240T/ERC	49.900
Blizzard 2040/ERC + SCSI2	69.900
Blizzard 2060 + SCSI2	115.000
CyberStorm MK-II 040/40Mhz	69.900
CyberStorm MK-II 060/50Mhz	112.000

Tarjetas 24bits

CyberVision64 3D 4mb.	49.900
CyberVision64 3D MPEG Module	34.900
Picasso II	39.900
Picasso IV 4mb.	64.900
Retina Blt Z3 + SVHS(Y/C)	39.900

Controladoras

Alfa Power IDE+ A500 (Simm)	20.900
Oktagon 2008 SCSI2 Zorro-II	26.900
Rapid Fire SCSI2 (Simm) Zorro-II	23.900
Kit SCSI2 Blizzard 1230/40/60	19.900
Kit SCSI2 CyberStorm MK-I	33.500
Kit SCSI2 CyberStorm MK-II	19.900
Squirrel SCSI2 Pcmcia A600/A1200	14.900

Audio

Aura 12bits Pcmcia A600/A1200	19.900
MegaloSound 8bits	7.900
Midi Classic (IN, OUT, THRU)	3.900
Toccata 16bits Zorro-II	49.900
Interface teclado PC Micronik	9.900
KickStarts	

Digitalizadores / Scanners

Vidi Amiga 24RT	35.000
Pro-Grab 24 RT	39.900
VLAB (Y/C) paralelo	59.900
VLAB (Y/C) Zorro-II	49.900
VLAB MOTION	159.000
Scanner Artec ViewStation A6000 Plus	69.900
Scanners EPSON (con drivers Amiga)	consultar

Genlocks / Video

Genlock SL-10	29.900
Genlock SL-20	39.900
Genlock Sirius II	140.000
Genlock Neptun	109.000
Genlock Pluto	78.000
Video Selector GEMINI	44.000
CAVIN Editing system	125.000
SuperCut Editing system	29.900
TBC Enhancer	145.000
TBC Light	99.900
Draco II 060 Cube	consultar
CasaBlanca	consultar

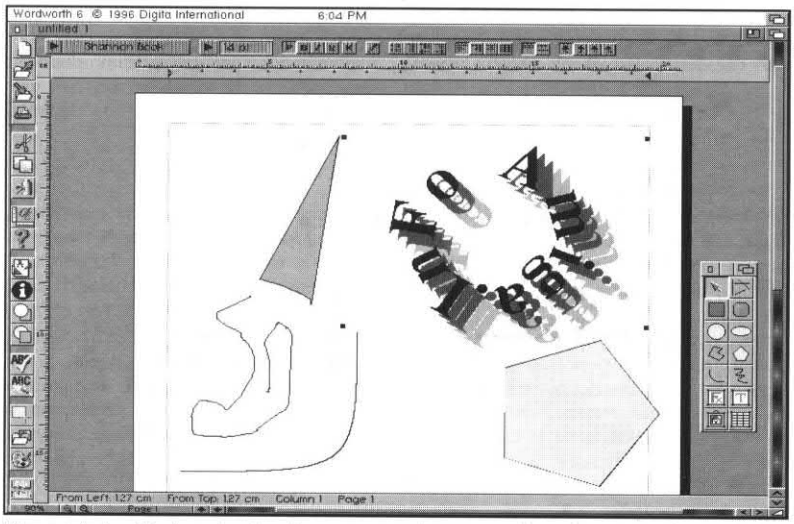
Consumibles

Raton Amiga Walker	3.200
Disqueteras A500/A1200	consultar
Disqueteras de alta densidad Amiga	consultar
Joysticks	consultar
Selector de Roms 2.0/1.3	3.900

WordWorth 6

Toda plataforma que pretenda establecerse dentro de un mercado de ordenadores personales, necesita de programas de edición de texto de calidad. Con este programa la calidad está garantizada.

Por Mikel Arzak



Algunos de los dibujos estructurados que se pueden conseguir con las nuevas herramientas dedicadas a esta tarea.

La confrontación que mantienen Softwood y Digita con sus procesadores de texto Final Writer y Wordworth respectivamente, va camino de convertirse en todo un hito dentro del sistema Amiga. Esta confrontación, para bien de los usuarios, tiene un nuevo capítulo cada año. Y como no podía ser de otro modo, 1996 ha visto una nueva versión de Final Writer (la 5ª) y ahora aparece Wordworth 6. Y lo hace por todo lo alto, con diferentes versiones en CD. Esta que comentamos aquí es la referida a la versión Office CD. Este CD-ROM incluye la versión 6.0 de Wordworth, además de los programas Organiser 2.0, Data Store 2.0, Money Matters 4.0, un grupo de fuentes escalables, y una gran colección de clip-arts. Todo esto a un precio de algo más de 10.000 ptas. aunque los usuarios registrados sólo tendrán que pagar 7.000 ptas.

Lo que recibimos es únicamente el CD-ROM, ya que toda la documentación se incluye en el mismo CD- ROM en formato Ascii. Si lo deseamos, podemos solicitar los manuales impresos a un precio de 1.000 ptas. cada uno. Comentar que el manual de Wordworth corresponde a la versión 5.

Una vez instalado el programa (cosa que no da ningún problema), lo cargamos y buscamos sus novedades. Para ello pulsamos Help y accedemos a la ayuda en línea que incluye el programa. La verdad es que este Wordworth 6 (al igual que ocurriera con su oponente, Final Writer 5) no aporta grandes novedades frente a versiones anteriores.

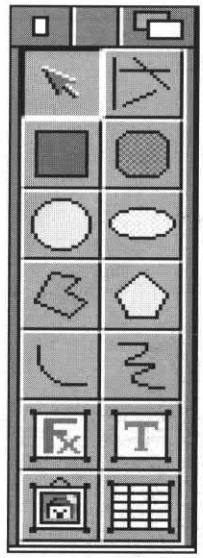
Ahora disponemos de más herramientas de dibujo estructurado, como el polígono, el polígono regular, la curva de bezier, y la herramienta de dibujo a mano alzada. De ellas poco más se puede decir, sólo que todas ellas, junto a las anteriores ya existentes, forman un grupo de herramientas útiles para la confección de nuestros textos. Junto a estas herramientas se relaciona una nueva característica de Wordworth 6; la denominada Watermarks, gracias a la cual fijamos los dibujos al fondo del documento, por debajo de los textos.

En Wordworth 6 Office CD se incluyen los siguientes programas:
Organiser 2:
Una de las mejores agendas electrónicas para Amiga. Fácil de utilizar y muy completa.
Money Matters 4:
Programa ideal para llevar las cuentas personales.
DataStore 2:
Base de Datos muy fácil de utilizar y muy bien diseñada.

Si el ordenador lo utilizan varias personas, Wordworth 6 permite proteger cada documento con un password o palabra clave. Sobre el respecto, nada que decir, aunque es de agradecer su inclusión. Tanto Final Writer como Wordworth soportan el formato RTF (Rich Text Format), muy famoso en el entorno PC. En esta ocasión los señores de Digita han mejorado sustancialmente el soporte de dicho formato, haciendo mejores las importaciones de los textos RTF.

Para los amantes del Arexx, Wordworth ha ampliado el número de comandos soportados, ampliando su número a 138. Por otra parte, se han mejorado diversos aspectos técnicos del programa haciéndolo más estable y más rápido.

Todas estas mejoras, junto a las realizadas en su versión 5 (mucho más elaborada), convierten a este procesador de textos en el mejor de los que conocemos. Está muy cuidado, es fácil de utilizar, y el número de funciones que incorpora es realmente impresionante. Además, observando su nuevo formato en CD y los programas que incluye, es irresistible recomendarlo al 100%. No se quede sin él.■ *MA*



La barra de herramientas de dibujo estructurados esconde una de las grandes novedades.

AMIGA.InFo UNDER TESTING

WordWorth 6

Requisitos:
AmigaOS 2.04
Gráficos OCS, ECS, AGA
Disco duro necesario

Facilidad de uso:
90% WordWorh siempre ha sido fácil de utilizar y esta ocasión no es la excepción.

Funcionamiento:
85% Máxima calidad de impresión, sea cual sea nuestra máquina y con una impresora mínimamente decente.

Precio: 10.000 ptas
90% El mejor precio nunca visto antes. Cuatro programas profesionales por 2.500 ptas. cada uno.

Fabricante: Digita

Valoración:
88%
Aunque le CD OFFICE de Digita está muy logrado, Wordworth 6 no aporta grandes novedades.

OmniPen

Realizar dibujos con lápices o rotuladores puede ser más secillo que hacerlo con un ratón. Pese a todo, el lápiz de OmniPen no sustituye la parte más importante: la creatividad.

Por Joan Lluís Ceprià



Aspecto externo de la tableta gráfica donde se pueden apreciar los dos botones del cuerpo del lápiz y la superficie de dibujo.

Hacía tiempo que no se veía una tableta gráfica para Amiga, que, aunque en realidad es un modelo que se comercializa para MAC y PC, incluye los adaptadores necesarios y software adecuado para hacerla funcionar con cualquier modelo de Amiga. La empresa que ha hecho esto posible es Mickonik, así que ya se pueden imaginar que encontrarán todo en un alemán claro y conciso. No hay motivo para alarmarse puesto que la documentación que acompaña a la tableta es mínima -apenas dos hojas-, aunque hubiera sido de agradecer un esquema aclarando todas las conexiones. Esto sería de gran ayuda a muchas personas que, una vez abierta la caja del producto se encuentran con varios tipos de conectores, algunos para Amiga, otros para MAC y otros para PC, y sumiendo al comprador en una pequeña depresión, probablemente.

En realidad, la instalación de la tableta es muy sencilla, necesitando no más de 5 minutos para estar a pleno rendimiento. En primer lugar hay que identificar los conectores que vamos a necesitar -un transformador de conector de ratón a serie y un alargador del puerto del ratón-. Una vez separados estos dos conectores hay que unir la salida de la tableta -tipo ratón- al transformador a serie, para conectarla a través de este puerto. El segundo adaptador se coloca en la entrada de joystick (también es posible conectarlo a la entrada del ratón, pero no es recomendable debido a algunos problemas que he tenido durante el testeo). Observarán que de este adaptador aparece un pequeño cable que curiosamente coincide con una entrada que tiene el cable de la tableta en su parte final. Es simplemente la energía que servirá para alimentar la tableta gráfica.

En segundo lugar hay que proceder a la instalación del driver que se nos proporciona para hacer entender nuestro ordenador con la tableta. Una vez finalizada la instalación pueden apagar el ordenador para conectar todos los cables y reiniciar el sistema, en el que ya podrán utilizar el lápiz para moverse por la pantalla.

Les aconsejo que no utilicen la tableta gráfica como ratón hasta no tener un mínimo de práctica. En caso contrario pueden empezar a cambiar cajones de sitio sin darse cuenta y moverse sin control a través de la pantalla. Para eso disponen de un ratón que funciona perfectamente en combinación con este aparato, siempre y cuando no dejen el lápiz sobre la tableta.

Para probar la tableta gráfica nada mejor que un programa de dibujo. Rápidamente podrán apreciar que dibujar con un lápiz es mucho más cómodo que utilizar el ratón, y que una vez se hacen con el funcionamiento del cursor, pueden trabajar casi tan rápido como con el ratón y de forma muy precisa. El lápiz dispone de tres botones, uno situado en el extremo inferior del mismo, a modo de punta, con el que pueden dibujar de la misma forma que si utilizaran cualquier rotulador, y dos botones más en el cuerpo del mismo, con los que abrir los diferentes menús.

Es bueno acostumbrarse a mover el puntero sin tocar la tableta -ésta lleva incorporado un sistema electromagnético que detecta en todo momento dónde se encuentra el lápiz- de forma que no apretarán por equivocación el botón de la punta. Y recuerden que no les hará falta recuperar espacio para colocar el puntero puesto que las medidas de la tableta coincidirán con las de la pantalla.

Por último, hay que comentar que el driver que Mickonik pone a nuestra disposición les puede servir para acabar de definir los parámetros necesarios para un correcto funcionamiento de la tableta. Con menos de 500 gramos dispondrán de todo un lienzo para plasmar sus ideas artísticas, utilizando cualquier programa de edición, de imagen o dibujo que posean, así que, ¡manos al pincel! ■ JLC

AMIGA InFo UNDER TESTING

OmniPen 604s

Requisitos:

En teoría ninguno en especial, aunque sin un ordenador acelerado poca cosa se puede hacer.

Facilidad de uso:

70% Una vez instalada (sería de agradecer un esquema o explicación en castellano), sólo depende de uno mismo y su capacidad como pintor.

Funcionamiento:

70% Eficaz y precisa, necesitando un ordenador acelerado si quieren trabajar con una paleta de muchos colores.

Precio: 16.000 ptas aprox.

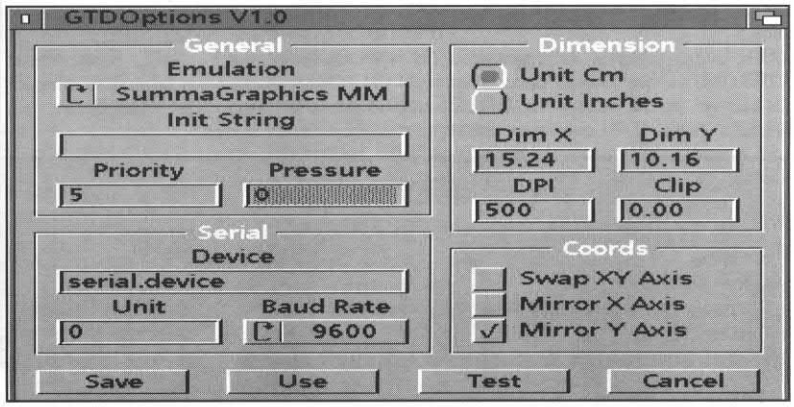
70% Si saben lo que compran y le sacan todo su jugo, es relativamente barata.

Fabricante: Wintime

Valoración:

70%

Dibujar a través de un lápiz en la pantalla del ordenador se convierte en poco tiempo en una afición adictiva.



Dibujo estructurado con DrawStudio

El dibujo estructurado ha sido un tema bastante olvidado por todos, usuarios y casas de software. Poseer un buen programa de este tipo abre nuevas posibilidades de creación.

Por Mikel Arzak

A decir verdad, los programas de dibujo estructurado no han sido muy famosos en Amiga, y tampoco muy utilizados. Cuando se habla de dibujar en Amiga, inmediatamente se recurre a programas como Deluxe Paint o similares. Y en cambio, los programas de dibujo estructurado presentan ciertas ventajas frente a los populares programas de pintura por píxel. Para explicar la idea de este tipo de programas pondré un ejemplo. Imaginemos que deseamos dibujar una simple línea (ya sea recta o curva). En programas como Deluxe Paint la pintamos con la correspondiente herramienta y de un color específico, y la línea se queda ahí, fija. En cambio, en un programa de dibujo estructurado, dibujamos una línea, y posteriormente la podremos editar de muchas formas (cambiar su posición, tamaño, anchura, color, estilo, etc.) y tantas veces como deseemos. En realidad, dibujamos a base de 'objetos' diferentes (líneas, círculos, cuadrados, formas irregulares, etc.), conjuntándolos y formando dibujos de gran calidad. Además, este tipo de dibujos permite cambiar su tamaño sin perder un ápice de calidad, siendo su utilización muy útil para trabajos de autoedición.

En Amiga siempre han existido programas del estilo, como Professional Draw, ProPak, DesignWorks, etc. Pero ninguno (salvo Professional Draw) fue realmente utilizado, y se quedaban en programas algo mediocres en muchos aspectos. Pero Haage&Partner viene a solucionar este problema con un nuevo programa llamado Draw Studio. Este programa se presenta tanto en discos como en CD. En el momento de escribir esta crítica sólo está disponible la versión en discos, y es la que probamos. El paquete completo, con un coste de unas 15.000 ptas, incluye la versión 1.02 del programa, la versión 3.6 del MUI (necesario para correr Draw Studio), los programas originales Image Studio 2 y Texture Studio, así como los manuales y dibujos de ejemplo. Un completo paquete como se puede ver.

Una vez instalado el programa, lo cargamos y nos encontramos ante una pantalla donde nos aparece una hoja en blanco y una caja de herramientas junto a ella. En la misma podemos encontrar las típicas herramientas de dibujo como la línea, cuadrado, círculo y semi-círculo, dibujo libre, curva bezier, etc. Además, existen herramientas de selección y giro, así como atajos de estilo.

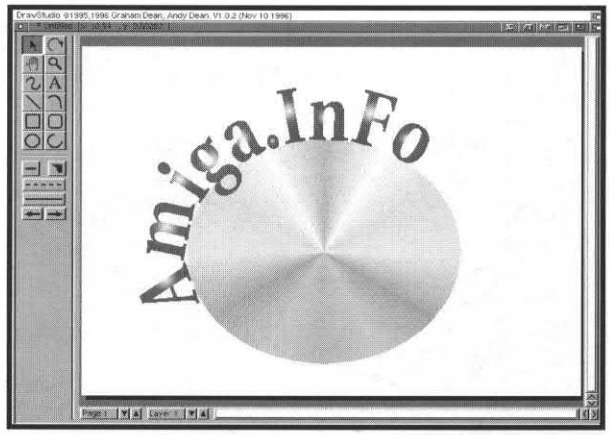
Tras dibujar una simple línea recta, probamos el poder de manipulación que incluye Draw Studio. Podremos cambiar su posición, tamaño, girarla, cambiar su color, el estilo (línea contínua, de puntos, etc.), y editar las terminaciones (rectas, redondas, con forma de flecha, etc.). Todo esto a través de la caja de herramientas. Si vamos un poco más lejos se nos abre todo un abanico de posibilidades. Si hacemos doble clic sobre el objeto (en este caso una línea), nos aparece una ventana con varios datos que podremos ajustar: nombre del objeto, posición, tamaño, ángulo de rotación, etc. Miremos entonces la opción 'Attributes' de uno de los menús. Gracias a esta opción podremos editar su aspecto, como su color, donde nos permitirá elegir entre color sólido, patrón, degradado, o brocha. Todo un espectro de posibilidades, que por supuesto son editables. Aquí también nos permitirá modificar otros aspectos que ya hemos comentado anteriomente.

Pero aquí no acaba todo, porque cualquier objeto se puede convertir en objeto 'bezier', gracias al cual podremos añadir puntos de inflexión al objeto, borrar puntos, editarlos, etc. Gracias a esta opción, tenemos toda la flexibilidad a la hora de plasmar nuestras ideas. Así mismo tenemos la opción 'Warp', por la cual podremos distorsionar un objeto de muchas formas.

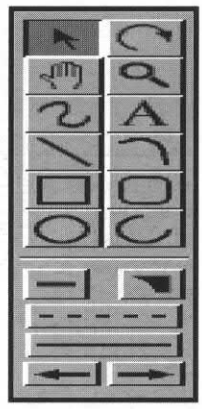
Con los textos poseemos una gran flexibilidad. Para empezar, Draw Studio soporta fuentes Adobe Type 1, e incluye algunas de muestra. Con la herramienta de texto podremos introducir texto donde deseemos, y, una vez introducido, cambiar el tipo de fuente, tamaño, color, estilo, girarlo, ponerlo en perspectiva, etc. Además, una de las funciones más sorprendentes que incluye el programa es la de poder alinear un texto a otro objeto. De esta forma podremos crear textos en forma de curva, círculo...

Otra de las utilidades interesantes que incluye es la de poder importar dibujos IFF, JPEG, GIF, etc. Así podremos incluir pequeños dibujos en nuestras creaciones, y lo que es más importante, convertir dibujos sencillos (como logotipos) en dibujos estructurados, con las ventajas que ello conlleva. Por otra parte podremos exportar nuestros objetos como dibujos standard, pudiéndolo hacer en varios formatos.

Si a todo esto le añadimos la capacidad de utilizar capas, soporte AREXX, salida a PostScript e impresora, una gran flexibilidad en el interface gracias al MUI, y una completa documentación de 100 páginas, nos encontramos ante un producto de calidad y que no se debe perder.■*MA*



Cosas como ésta, son un juego de niños con Draw Studio. ¡Todos a jugar con Draw Studio!



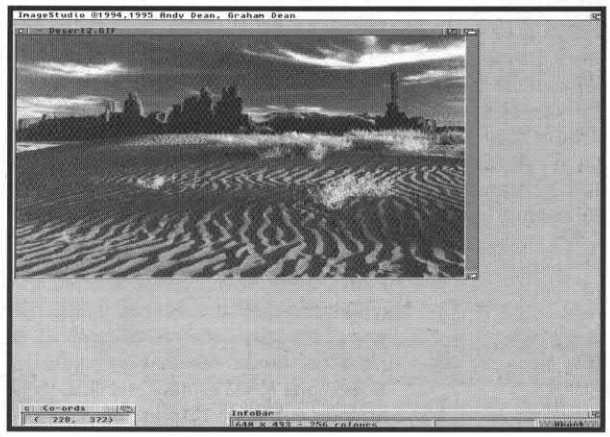


Image Studio 2 se incluye de regalo con Draw Studio. Es un programa de retoque gráfico y conversión de formatos. Podríamos resumir sus características en las siguientes líneas:

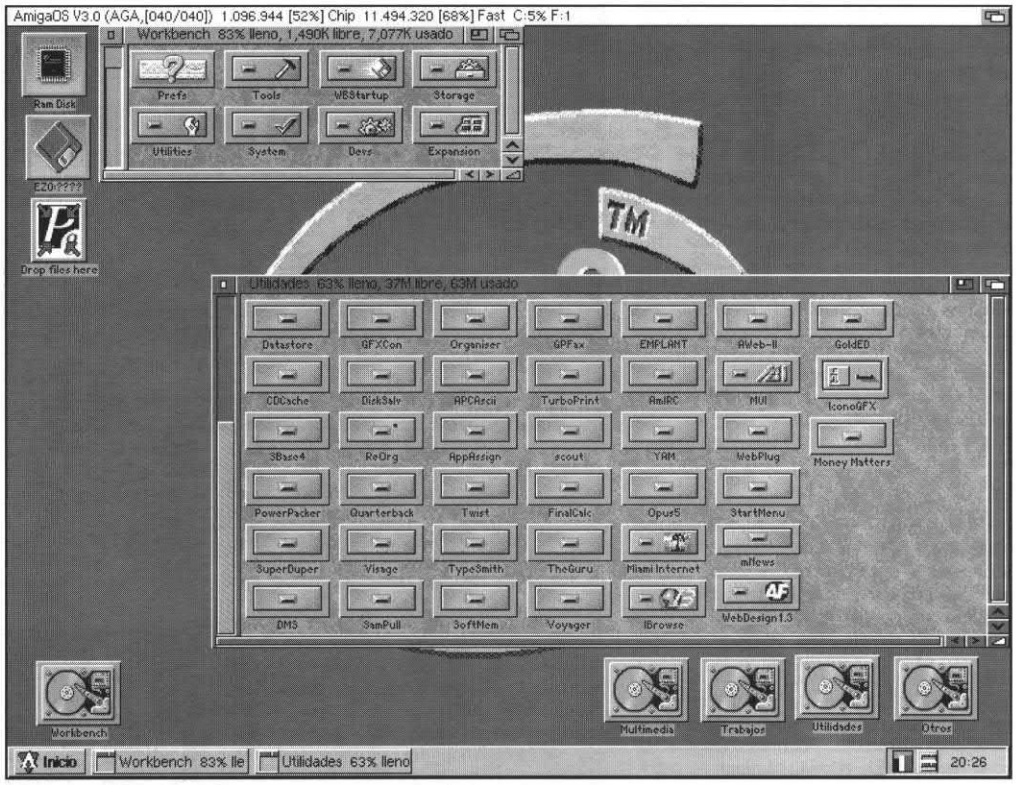
- Buffer de 24 bits.
- Hasta 100 niveles de Deshacer/Rehacer.
- Memoria virtual
- Interface sencillo y compatible AREXX.
- Módulos de Cargadores y Salvadores.
- Preferencias completas.
- Operaciones aplicables a toda la imagen o parte de la misma.
- Ventanas preview de hasta 256 colores.
- Zoom.
- Visores internos y externos.
- Manipulación de imágenes AGA en máquinas no AGA.
- Tamaño imagen máximo: 32000x32000.
- Copiar y pegar compatible con el clipboard del sistema.
- Funciona en Workbench 2.04 o superior.
- Ayuda en línea.
- Requesters multinivel de error.

En general, Image Studio 2 es útil para conversión de ficheros gráficos, ya que soporta un gran número de formatos (IFF, JPEG, GIF, BMP, PCX, Targa, EPS, etc), además de incluir filtros de efectos sencillos, etc.
Resulta muy completo el soporte que hace del formato GIF (incluyendo las normas GIF87 y GIF89a), que lo convierten en un ideal compañero a la hora de diseñar los dibujos para una Web.
En resumen, Image Studio 2 es un acompañamiento ideal de Draw Studio.

Mejore el Workbench

El aspecto de nuestro Workbench puede ser mejorado espectacularmentesin tener que realizar grandes esfuerzos, utilizando pequeñas aplicacionesfáciles de encontraren el mercado. A través de este artículo podrán obtener algunas orientacionesque les servirán para este propósito.

Por Mikel Arzak



Las imágenes que acompañan al artículo les muestran el resultado que se obtiene realizando unos pequeños cambios y utilizando varios programas dedicados a esta tarea. La mejora del aspecto del Workbench es sustancial, y ello, sin perder ninguna de las capacidades del mismo.

El Workbench, ese maravilloso sistema operativo que nos ha dado tantas alegrías, comienza a quedarse antiguo. Desde que Commodore cerró, el sistema operativo de Amiga no ha sido actualizado, siendo la versión 3.1 su última revisión, que por otra parte está disponible para casi todos los modelos. En las siguientes líneas vamos a estudiar cómo partiendo de esta última versión (aunque también aplicable a las versiones 2.04-3.0) podemos mejorar en diferentes aspectos, tanto internos como externos, nuestro querido sistema Workbench.

Antes de empezar, señalar que tampoco se trata de añadir parches y programillas tipo 'commoditie' de forma gratuita. He de decir que un abuso de estos elementos repercute en el rendimiento real del sistema, y cosa más grave, consume una cierta cantidad de memoria, y todos sabemos que en Amiga la memoria RAM es muy preciada, y que no todo el mundo dispone de 32 Mb o más.

Vayamos primero a configurar nuestro modo de pantalla, que irá en función con el monitor que tengamos. Con un monitor de los antiguos (como el 1084S) fijaremos una resolución PAL normal, y con un monitor moderno MultiSync (como el M1438S) la pondremos en DoublePAL. En cualquier caso, elegiremos 16 colores en pantalla y fijaremos el Overscan a nuestro gusto. Si es poseedor de una flamante tarjeta gráfica 24 bit, la resolución en pantalla y número de colores pueden ser superiores. Recordar que este aspecto es sumamente importante en el consumo de memoria CHIP.

Ahora comencemos a mejorar el aspecto visual de nuestro Workbench. Para ello instalaremos uno de los sistemas de iconos que existen. Por un lado tenemos el conocido Magic Workbench, y por otro el más reciente NewIcons v3. La instalación de uno o otro va en cuestión de gustos. Yo he probado los dos, y cada uno tiene sus ventajas. El look de Magic Workbench es muy bueno, los 16 colores que aporta están muy conseguidos, y está aceptado por todo el mundo. Además el MUI necesita que esté instalado. Por otro lado, NewIcons es un conjunto de parches e iconos más sofisticados, con un exclusivo sistema de reconocimiento de ficheros, siendo un gran sistema para Workbench con más de 32 colores simultáneos. Pienso que por la estructura de NewIcons, está más enfocado a sistemas DoublePAL. De todas formas, son totalmente compatibles, y los puede tener instalados a la vez. Personalmente me quedo con Magic Workbench.

Tras instalar un nuevo sistema de iconos, pondremos una imagen de fondo que nos guste. Aquí tenemos un problema: si hemos fijado el número de colores simultáneos en 16, no podremos instalar una imagen con más colores, además de que nos puede quedar mal por el tema de las paletas. Por suerte, existe un gran número de imágenes diseñadas para este tipo de pantallas (yo tengo la de '68040 inside'). Con un mayor número de colores, o una tarjeta gráfica, tendremos mayor libertad a la hora de elegir nuestro fondo.

Ahora nos llega el dilema del MUI. El Magic User Interface es un parche muy sofisticado para el Workbench, creado por Stefan Stuntz, y que da soporte a programadores, haciéndoles la vida más fácil en temas de interface y funcionalidad. De hecho, muchos programas actuales necesitan este sistema para poder funcionar. El MUI tiene muchas ventajas, aunque sí es verdad que consume una importante cantidad de recursos del sistema. De todas formas, su instalación en sistemas con memoria FAST es obligada. También es interesante la instalación del sistema ClassAct, utilizado por programas como Aweb.

Mejoremos ahora el aspecto de los menús. Para ello instalaremos el parche MagicMenu. Gracias a esta utilidad tendremos un menú más visual y accesible en cualquier punto de la pantalla y a través del teclado. Como

algo opcional podremos instalar Picture Menu, que nos crea unos vistosos dibujos en los menús del Workbench.

Y para terminar con el aspecto visual, recomiendo instalar el programa StartMenu 2, gracias al cual dispondremos de una cómoda barra de acceso estilo Windows'95, con la cual los accesos a los programas son mucho más cómodos y rápidos.

Hasta aquí el aspecto visual. A continuación estudiaremos las posibilidades que tenemos para mejorar aspectos internos del sistema. Lo primero es actualizar los archivos 'SetPatch' y 'FastFileSystem' con las últimas versiones creadas por Amiga Technologies para las ROMs 3.X. Además de esto instalaremos el parche 'PatchAsl' para que los requesters solicitadores de ficheros ocupen todo el alto de la pantalla, así como el parche 'PPloadSeg' para utilizar fuentes, devices, liberías, etc, comprimidas con PowerPacker.

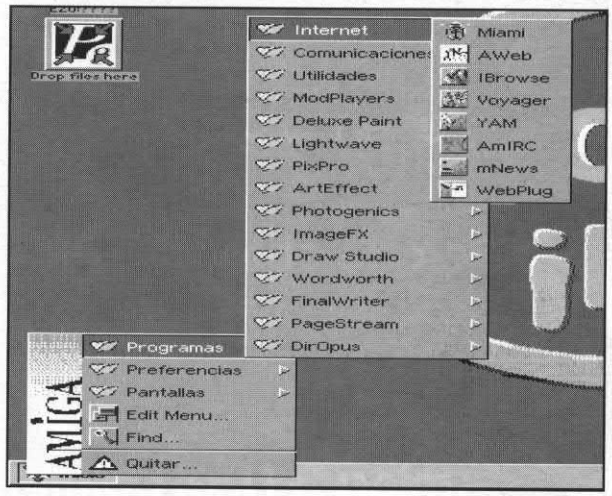
Una de las funciones por las que el sistema operativo Workbench utiliza memoria RAM es por las variables de entorno, creándolas en 'Env' dentro de la RAM:. Para evitar esto existe el programa MountEnv, que soluciona el problema de una forma sencilla y eficaz. También podremos actualizar el programa Iprefs, el cual controla aspectos gráficos del Workbench como su fondo, la imagen de las ventanas, etc.

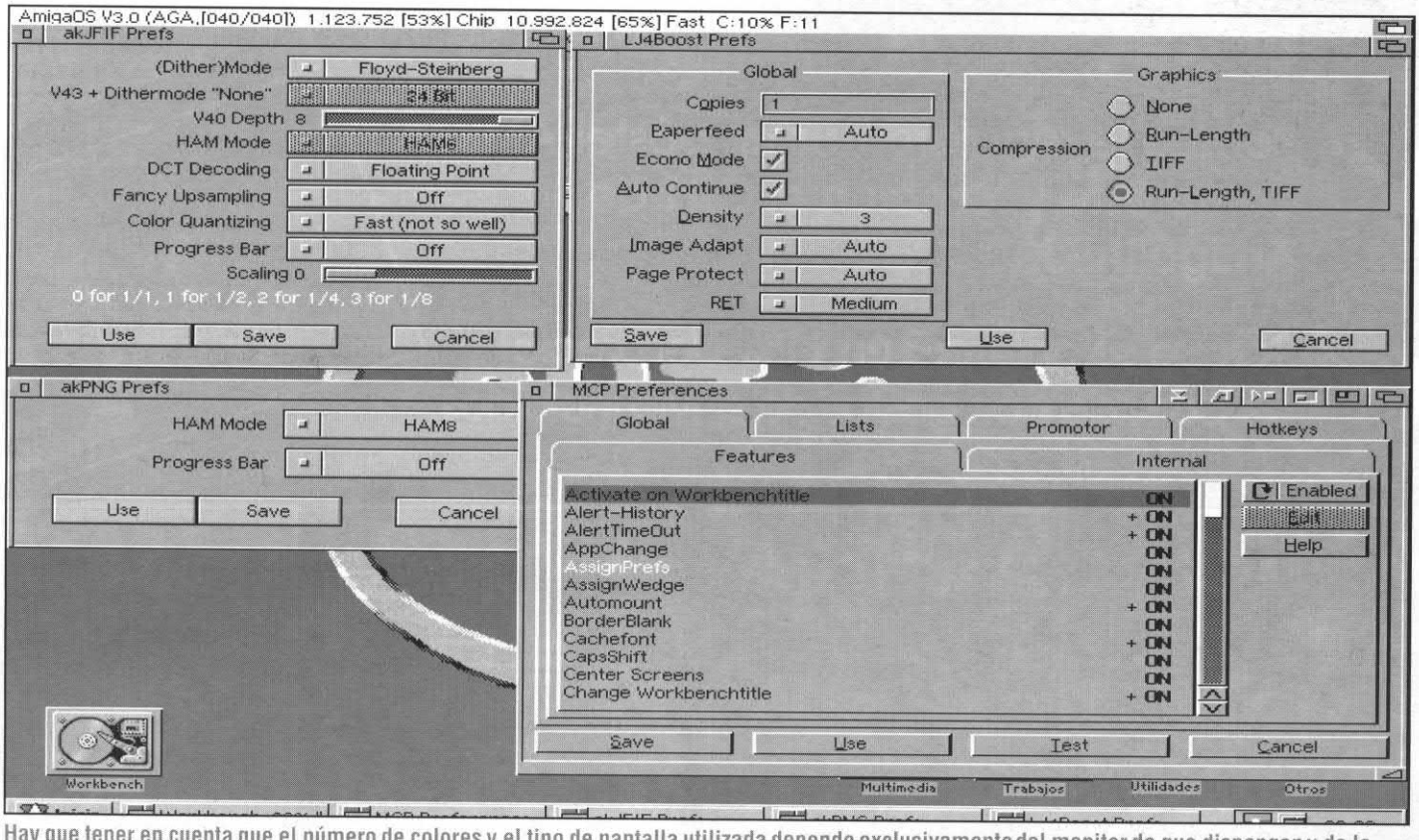
Bien, ¿y dónde están las 'commodities'? Sí, esas maravillosas utilidades que aportan tal o cual funcionalidad al Workbench, como salvapantallas, mejora de los requesters, funciones especiales al ratón, etc. La verdad es que te pones a instalar 'commodities' y llegas a tener un montón de ellas sin saber muy bien por qué están ahí. Las 'commodities' se activan al aparecer el Workbench, retrasando su carga y ocupando memoria sin ton ni son. Hasta que probé el programa MCP (Master Control Program), un programa de algo más de 75 Kb que reúne un compendio impresionante de 'commodities' y otras funciones excelentes. Es la 'commoditie' de las 'commodities', y su instalación es absolutamente imprescindible. Aquí no puedo describir sus características porque necesitaría todo un artículo. Sólo puedo recomendarlo al 100%.

Para terminar, recomendar la instalación de algún sistema de impresión mejorado como Turbo Print y el maravilloso Directory Opus 5 o superior, así como la instalación de datatypes modernos (recomiendo el nuevo grupo de datatypes 'ak'). Pero esto es opcional, así que lo dejo en sus manos.

Como han podido observar, no he pretendido saturar el Workbench con parches y otros programas. Tan sólo he buscado mejorarlo de forma básica y clara, y a partir de ahí dejar que usted vaya probando. Una recomendación: mucho cuidado con el nuevo 'picture.datatype v43' que circula por ahí. Ya sé de varios casos (incluido el mío) de CIAs estropeadas después de la instalación de dicho archivo.■*MA*



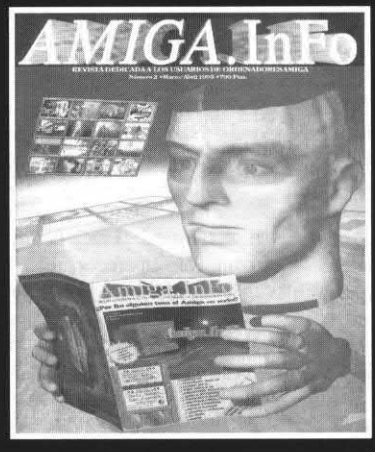


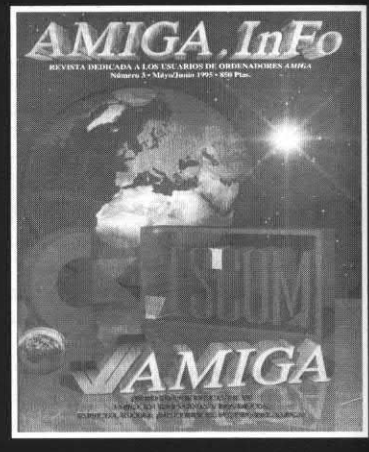


Hay que tener en cuenta que el número de colores y el tipo de pantalla utilizada depende exclusivamente del monitor de que dispongan y de la memoria gráfica disponible. La solución a estos problemas pasa por la utilización de una aceleradora gráfica.



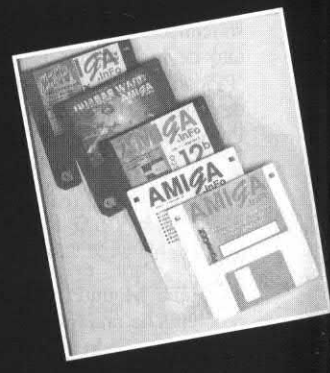


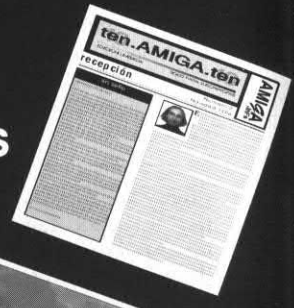


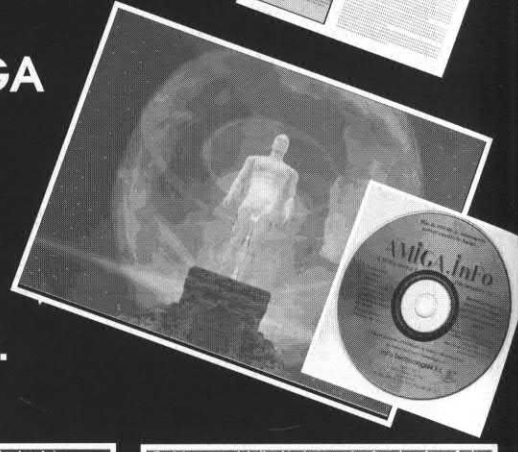


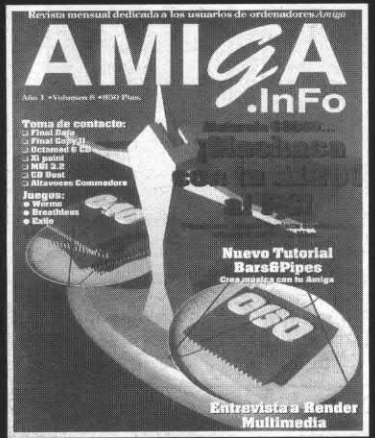
¿Por qué suscribirse?

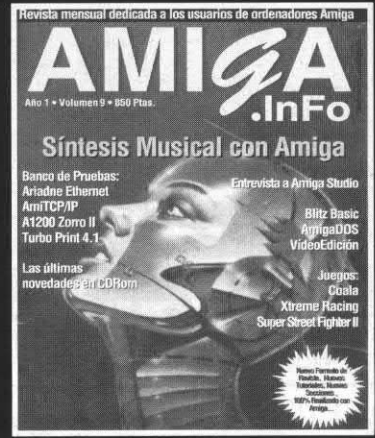
- Porque recibirá Amiga.InFo cómodamente cada mes en su domicilio.
- Porque obtendrá DOS DISCOS de portada repletos de programas.
- Porque disfrutará de las ventajas que le ofrece Amiga.TeN, el boletín exclusivo para suscriptores (con sorteos, ofertas "muy especiales" en productos, etc....).
- Porque 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.

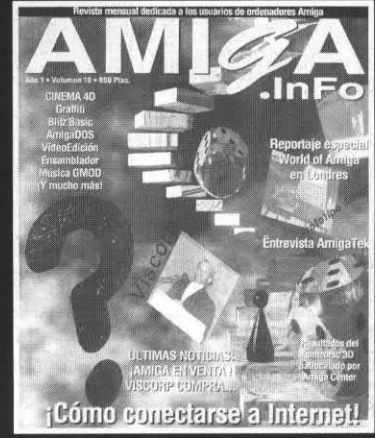






















BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

(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:

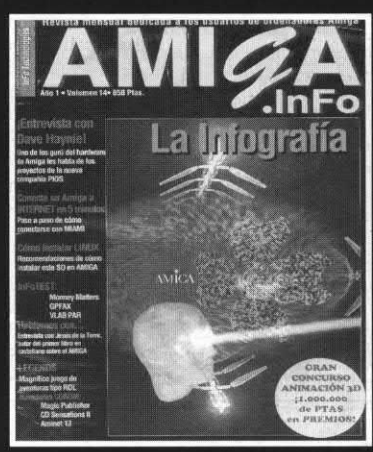
Tel: (93) 680 04 34

Fax: (93) 680 08 12

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



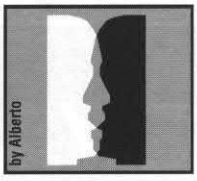






Qué opinan nuestros lectores...

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.

Apoyo para el Amiga
José Román (Algeciras. Cádiz).

Esta es la primera carta que escribo a una revista y decidirme a escribiros ha sido por varios motivos.

Primero.- Como será lo habitual en todas las cartas que os mandan, felicitaros y deciros que sigáis con la misma pauta con la que elaboráis la que para mí es la mejor revista de informática, y no es peloteo ni cortesía por mi parte, pues creo que todos decimos lo mismo porque es verdaderamente lo que pensamos.

Segundo.- Este punto más bien es una reprimenda, porque creo que siempre habéis dicho que debemos apoyar a nuestra querida máquina con todo lo que esté en nuestra mano y yo soy uno de los que siempre han pensado que el Amiga no está acabado y que resurgirá como un ave fénix, pero lo que llamamos apoyo no sólo significa pasar las calamidades que se han soportado tanto en hardware como en software, defendernos del ataque masivo y desprecios de los usuarios de los llamados compatibles pc, al abandono al que hemos sido sometido desde casi siempre, primero por Commodore y luego por Escom y mil penalidades más que cada uno ha tenido que pasar de una u otra forma.

Para mí, apoyar al Amiga significa hacer reuniones, debates y aportar cada uno todo lo que pueda, pero unidos y nunca por separado, porque lo que no puede uno tal vez mil lo pueden conseguir con más o menos esfuerzo.

Y mi reprimenda a vosotros está en que no habéis hecho ninguna clase de comentario sobre la Party que se celebró en San Fernando, siendo ésta puramente amiguera, tal vez fue menos concurrida que la de Euskadi, los premios menos importantes y con menos grupos de la llamada "élite" de la scene española, pero había camaradería y ganas de ayudar a todo aquel que lo necesitara, se palpaba un ambiente familiar como si cada uno de los asistentes estuviera en su propia casa.

Pero vuestra única aportación fue mandar unas revistas las cuales la mayoría de nosotros ya teníamos, yo por lo menos esperaba vuestra presencia y tal vez que dierais alguna charla, pero lo realmente penoso fue descubrir que no hicisteis ningún artículo en el número siguiente pero eso era de esperar porque no se puede comentar algo que no se ha visto, he llegado a oír que el artículo de Euskadi ha sido escrito porque al ser una reunión multiplataforma y era más bien en plan económico, pues siempre será mucho más importante y era más interesante que la de San Fernando, el único fin de la misma era la reunión de usuarios de Amiga. Pero no quiero ni creo que está sea la causa de no haber insertado ningún artículo, yo por lo menos esperaba media página y quisiera que esto no volviera a ocurrir, creo que que cualquier noticia que se tenga de Amiga: reuniones, nuevos productos o informaciones nuevas, puede llegar a interesar a muchos, no creáis que no me interesaba la Euskal party, pues leí el artículo con tanta avidez como la entrevista que le hicísteis a la delegada de Viscorp en España.

Todo esto que he escrito no quisiera que os lo toméis como crítica sino como un comentario con ánimo de que apoyéis a todos por igual. La ausencia de artículos sobre la party de San Fernando no va a influir para nada en mi calificación sobre (vuestra_nuestra) revista y seguiré leyéndola con avidez, cada número, y más desde las últimas noticias publicadas las cuales me han llenado de gozo.

Tercero.- Deciros que aquí en Algeciras hay un pequeño grupo de Amigueros que seguirán manteniendo sus queridos ordenadores.

Al decir pequeño no quiero decir que seamos pocos (unos 20) sino que podríamos ser más.

Este grupo nos solemos reunir, haciendo una mini-party cada 1 ó 2 meses y sabemos positivamente que hay aún más Amigueros a los que tal vez no pueden asistir a estas reuniones por diferentes motivos y algunos están aislados y no los conocemos, pues cuando los descubrimos es cuando quieren vender sus ordenadores.

Además del Amiga tengo un 386dx a 40 con 4Mg de Ram al cual estoy pensando ampliar, pues me quedo alucinado con la cantidad de enciclopedias que hay para pc y todas en castellano, en este aspecto astamos abandonados totalmente y me gustaría disponer de algunas de ellas, pero para poder tenerlas tengo que por fuerza tener un pc, lo que más me molesta es tener que ampliar el pc, pues con el dinero que me cuesta, podría tener un Amiga bien preparado, porque mirando las configuraciones que necesita cualquiera de las enciclopedias, mi equipo se queda corto, pues dispongo de un monitor cga y no tengo cd-rom. Preguntando en diferentes tiendas de informática de mi localidad un monitor svga con su correspondiente tarjeta gráfica me viene a salir por unas 33.000-35.000Ptas. un cd-rom 6x por 9.000Ptas y un disco duro de 850Mg por unas 20.000Ptas lo que hace un total de unas 64.000Ptas, eso sin contar en ponerle tarjeta de audio ni cambiarle la placa madre. Otra cosa que pensé fue adquirir un equipo de segunda mano que lo tuviera todo montado, pero me viene a salir casi por el mismo precio.

A pesar de hacer lo que más me convenga en lo referente a la adquisición o ampliación del pc, mi querido A1200 tendrá preferencia aunque compre un pentium a 200Mhz cargado a tope.

A un amigo, cuando le comenté lo del PC y las enciclopedias, le entró el gusanillo y hasta penóo en vender su A1200 para comprar un PC, pidió presupuesto para una máquina con la que pudiera hacer lo mismo que con su A1200 (videoedición) y se le subió el presupuesto hasta cerca de 500.000Ptas, con lo cual se le enfriaron todos los deseos de cambiar de plataforma.

Con esto no quiero decir que el Amiga sea superior (aunque lo piense) simplemente que cada máquina está equipada para lo que ha estado pensada, y cada una destaca en su cometido. Sobre este tema podría llenar tres cartas como esta, sobre las distintas posibilidades de cada plataforma y las configuraciones necesarias para cada una.

Espero que hayáis conseguido llegar hasta aquí sin que hayáis sentido ganas de suicidaros por soporífera carta.

Bueno, llegó el momento de la despedida. Gracias por vuestra presencia, espero que estéis con todos nosotros por mucho tiempo y os deseo que por lo menos tripliquéis vuestra tirada. Creo que soy de los pocos que piensan que la calidad de una revista no está en que esté en color, sino en que su contenido sea variado, entretenido, que llegue al lector de forma sencilla e intente informar en toda la medida posible de todo lo más destacable que pueda interesar al mayor número de personas sin menospreciar las pequeñas noticias. Hasta siempre.■



¿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...

Estimado José:

Estoy completamente de acuerdo contigo cuando expones que cualquier iniciativa que se produzca dentro del mundo de Amiga hay que apoyarla al 100%, cada uno dentro de sus posibilidades. El tema de la party de San Fernando se convirtió, desgraciadamente, en cúmulo de despropósitos del cual no merece la pena, ni conseguiremos nada ahora, buscando culpables de lo sucedido. Cada uno ha de asumir su parte de responsabilidad, nosotros por optar por la Euskal Party debido a que ya habíamos anunciado nuestra presencia, los organizadores de las partis por hacer coincidir las dos fiestas amigueras en las misma fechas y algunas personas de la party de San Fernando por no enviarnos un artículo sobre la misma cuando en su día lo solicitamos.

De todas formas, lo que hay que hacer ahora es mirar hacia el futuro y aprender de experiencias como ésta para que no se vuelvan a repetir. No hay mayor recompensa para un amiguero como los que formamos Amiga.InFo que encontrarse y hablar cara a cara con los usuarios que nos siguen mes a mes.■ *JLC*

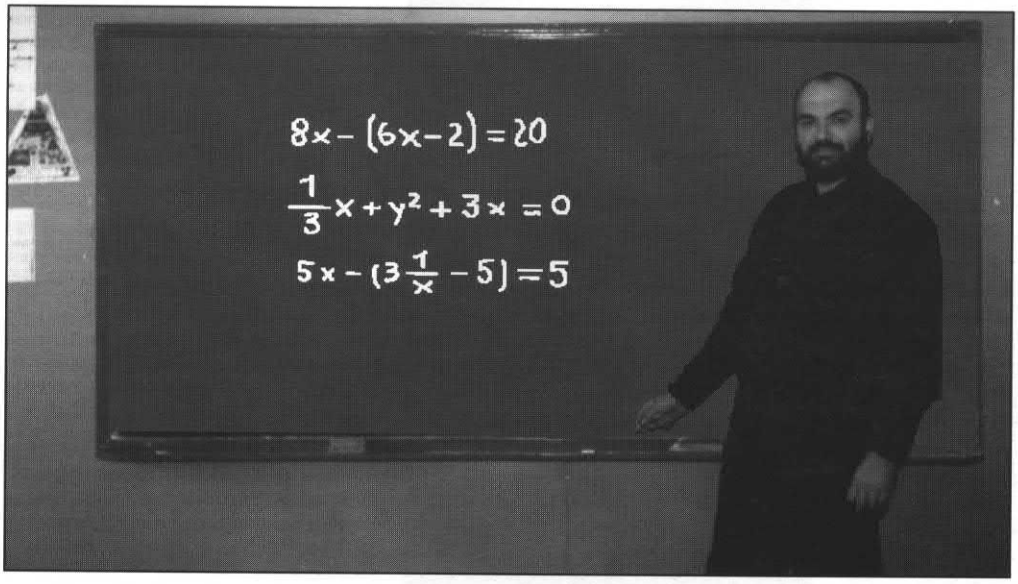
Aprendiendo a contar

Quizás muchos padres se habrán preguntado en más de una ocasión cómo pueden repasar las matemáticas de sus hijos usando nuestro ordenador. Pues bien, aquí voy a tratar de comentar algunos de los programas que podemos utilizar tanto comerciales como de dominio público. Digo algunos porque me he encontrado con tal cantidad de programas a la hora de realizar este artículo que necesitaría toda la revista para mí solo si quisiera hacer un comentario completo de todos los que existen actualmente.

Por Francisco Gómez González

Uno de los objetivos primordiales de la Educación Primaria en España es "La iniciación y dominio de las técnicas instrumentales (lectura, escritura, expresión y comprensión oral, automatismo y cálculo". Con el uso de los programas que aquí voy a proponer, el automatismo en el cálculo está totalmente garantizado, además de un dominio progresivo de algunos conceptos matemáticos básicos aplicándolos a la solución de problemas reales.

Pero en este recorrido sobre los distintos programas que existen para repasar matemáticas no he olvidado el aspecto lúdico. El juego del ABACROSS ha conseguido que mi hijo Andrés de 12 años pierda la adicción por el SENSIBLE SOCCER, pues, en el ABACROSS tanto las habilidades aritméticas, buenas tácticas y la buena suerte son igualmente importantes para el resultado final.



Estos programas son muy efectivos sobre todo en los niveles más bajos y como ayuda a la enseñanza que el niño reciba en el colegio. También son muy útiles como repaso o para no olvidar lo aprendido en las largas vacaciones que en nuestro país comprenden más tiempo que en la mayoría de los europeos, y no es bueno que el niño abandone los libros durante un período de tiempo tan largo.

Uno de los juegos más didácticos para aprender a contar está dentro del programa "THE PLAYROOM" (La habitación de los juguetes) de Broderbund Sofware Inc, © 1989, 1992. La versión que yo he examinado es la adaptación inglesa realizada por INFOGRAMES. En la foto 1 podemos ver la pantalla correspondiente a la actividad dedicada a enseñar a contar. Al llegar a esta pantalla lo primero que observamos es un ratón estudiando sobre sus codos. Si pulsamos con el puntero a un objeto de la ruleta de las figuras, nos van apareciendo tantas como indica la cifra que tenemos señalada en la ruleta de los números. Si en la ruleta de los números pulsamos sobre otra cifra entonces se nos dibujan los objetos que corresponden a dicha cifra. Si ya hemos aprendido todos los números y queremos comprobarlo jugando, sólo tenemos que pulsar sobre el simpático ratón que nos pregunta "How many?" (¿Cuántos?) y lo que nosotros tenemos que hacer es pulsar sobre el número que corresponde a la cantidad de objetos aparecidos en la pantalla. Si fallamos van apareciendo todos los objetos uno a uno y destella el número correcto. Si hemos acertado, los objetos desaparecen de la pantalla de una forma muy peculiar, en el caso de los patos desaparecen capuzándose en el agua, los cohetes despegan ...

Presionando sobre los botones de la pantalla del televisor podemos seleccionar hasta cuatro niveles. Cuanto más elevado es el nivel más números tenemos que practicar. Haciendo un click sobre la puerta pasamos al menú general del juego.

También podemos contar ovejitas utilizando el pequeño programa de dominio público "SHEEP V 1.4' (foto 2). El programa se ejecuta haciendo una doble pulsación sobre su icono o desde el CLI. Una vez activado vemos como unas ovejitas van saltando sobre una valla y en el contador aparece la cifra correspondiente al número de ovejas que acaban de saltar. El contador puede contar las ovejas hasta el número 999999. Los 'gadgets' que encontramos son los siguientes:

-I-Pulsando sobre este 'gadget' se nos presenta una pequeña pantalla informativa.

-3-Esta es la velocidad por defecto, presionando sobre este gadget, la velocidad cambia desde 1, 2, 3, ó 4 siendo 1 la velocidad más rápida.

-S-Este nos nos permite hacer que las ovejas emitan un balido al saltar la valla o no.

-B-Este botón es para mostrar el cuadro de altas puntuaciones.

El juego 'Broken Battlements' del programa 'MERLIN'S MATH' también es un ejercicio

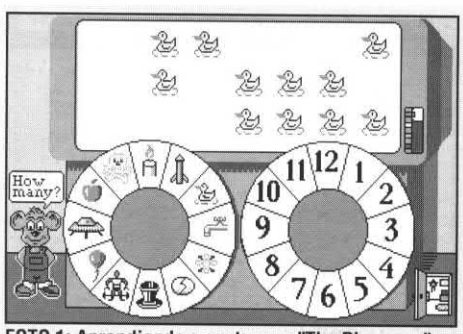


FOTO 1: Aprendiendo a contar con "The Playroom".

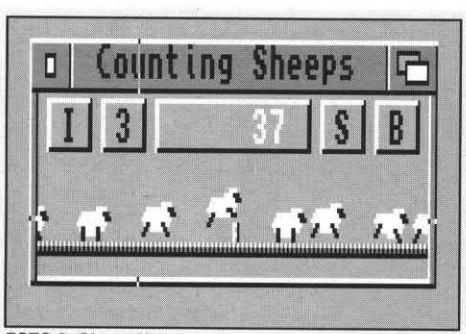


FOTO 2: Sheep V 1.4.

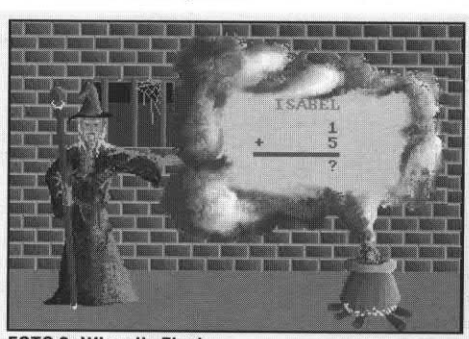


FOTO 3: Wizard's Flash.

SOBRE LA HISTORIA DE LAS MATEMÁTICAS ...

El estudio de las matemáticas surge de la necesidad que siente el hombre de resolver problemas de número y medida y el deseo de comprender el universo que habita, si bien en un principio los métodos que se emplearon fueron intuitivos y empíricos. Se atribuye generalmente a los griegos (desde el s. VII a. de J.C. hasta el s. III d. de J.C.) la iniciación de las investigaciones lógico matemáticas. Cada una de las dos grandes divisiones de las matemáticas, matemáticas puras y matemáticas aplicadas, pueden a su vez subdividirse en muchas ramas: MATEMÁTICAS PURAS: I) Álgebra (Aritmética, Álgebra, Teoría de los números, Cálculo de probabilidades); II) Análisis (Funciones de variable real y variable compleja, Ecuaciones diferenciales, series potenciales y trigonométricas...); III) Geometría (Geometría métrica, descriptiva ...) MATEMÁTICAS APLICADAS: Mecánica, Física, Geofísica, Astronomía, Cibernética ...

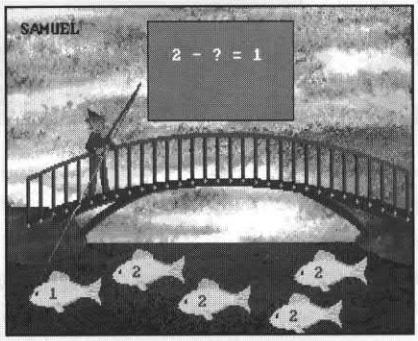


FOTO 4: Elf's Equations.

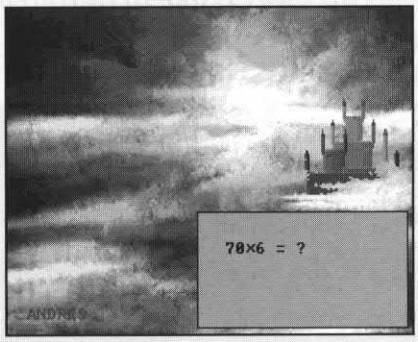


FOTO 5: Dragon Race.

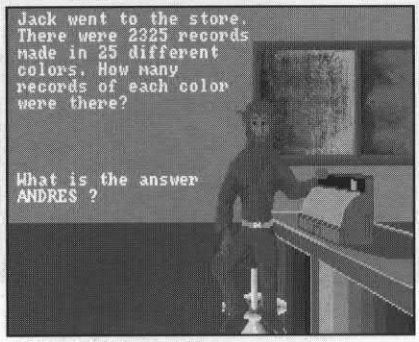


FOTO 6: Troll's Toy Shop.

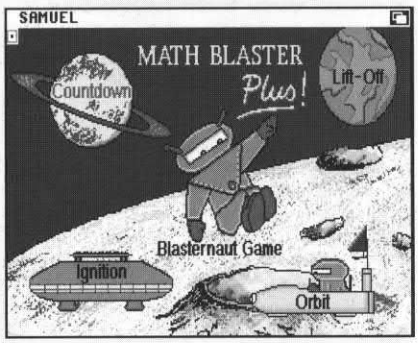


FOTO 7: Pantalla de selección de "Math Blaster Plus".

muy interesante para aprender a contar (Ver más adelante el comentario que hago sobre este programa).

MATH WIZARD (El mago de las matemáticas).

La versión que comento fue distribuida por Unicorn Software en 1986. Este programa consta de un disco en el cual encontramos 4 juegos distintos. Para cualquiera de ellos podemos elegir uno o dos jugadores, jugar con tiempo limitado o no, podemos elegir entre 3 niveles de dificultad, trabajar cualquiera de las operaciones básicas (suma, resta, multiplicación o división o ejercicios con operaciones variadas, para todos ellos podemos elegir tanto la presentación vertical como horizontal). Si acertamos, el ordenador nos lanza mensajes del tipo "That's correct" (Es correcto), "Congratulation" (Enhorabuena) , dichos mensajes aparecen tanto de forma escrita como de forma oral con una pronunciación en inglés bastante aceptable. Si no acertamos nos dice que no es correcto y nos pone la respuesta en la pantalla al mismo tiempo que la lee en inglés. En cada uno de los juegos el programa nos hace 10 preguntas y al final nos dice la nota conseguida pudiendo después seguir en el mismo juego o elegir otro.

Los distintos juegos que encontramos en este programa son:

1.Wizard's Flash. (foto 3). El mago golpea con su vara mágica en la pared y aparece una operación para que la resolvamos.

2.Elf's Equations. (foto 4). Se nos presentan una serie de ecuaciones que tenemos que resolver eligiendo la respuesta entre varios peces. Para lanzar la caña de pescar sólo tenemos que pulsar la barra espacio y, cuando estemos en el pez que pensamos que tiene la respuesta correcta, pulsamos la tecla ENTER.

3.Dragon Race. (foto 5). Se trata llevar al dragón a un castillo resolviendo los distintos problemas que aparecen en pantalla. Cada vez que se acierta el dragón avanza un poco y si se falla no avanza; cuando se juega a dos, gana el jugador que lleva primero su dragón castillo.

4.Troll's Toy Shop (foto 6). Aquí aparece Max, un troll amigo que nos presenta en lugar de sumas, restas, multiplicaciones o divisones, un problema de matemáticas en donde nosotros tenemos que saber qué operaciones emplear para resolverlo. Si acertamos ganamos un juguete de su tienda.

MATH WIZARD es un programa divertido, yo además de utilizarlo para repasar las operaciones básicas lo empleo para practicar el campo lingüístico del inglés referido a las matemáticas. Es compatible con todos los AMIGAS.

MATH BLASTER PLUS! V 1.0 1990

Programa diseñado por Jan Davidson y Cathy Johnson; escrito por Greg Knauss y los gráficos son de Janis Eto. La versión que comento es de 1990.

Una vez que hemos realizado una doble pulsación sobre el astronauta se nos pide que introduzcamos nuestro nombre y que confirmemos el mes, día y año. Después se nos presenta la pantalla principal (foto 7) que nos permite seleccionar y configurar la actividad que queramos. Si presionamos al botón derecho desplegamos la barra de menús con las siguientes opciones:

***Para el menú 'File':**

-About Math Blaster Plus (Sobre Math Blaster Plus).

-New student (Nuevo estudiante).

-Record keeping on/off (Puntuación activada o desactivada).

-Print record (Imprimir puntuación).

-MBP set up (Configuración de Math Blaster Plus)

-Editor (Editor para poder editar nosotros los problemas)

-Quit (Para salir del programa).

***Para el menú 'Activity':**

-Start (Empezar).

-Stop (Parar).

-Sound on/off (sonido activado o desactivado).

***Para el menú 'Subject':**

-Addition (Suma).

-Subtraction (Resta).

-Multiplication (Multiplicación).

-Division (División).

-Fractions, etc (Fracciones, etc).

-Review (Repaso).

-Your Data (Para practicar los problemas y operaciones que hemos editado nosotros).

***Para el menú 'Stage':**

-Stage 1-6 (Para elegir niveles de dificultad del 1 al 6).

-Mixed (para que se nos presenten las operaciones tanto en su forma vertival como horizontal).

-Vertical (La clásica forma vertical de resolver las operaciones).

-Horizontal (Forma horizontal de resolver las operaciones).

En la pantalla de selección (foto 7) podemos seleccionar hasta cinco juegos simplemente pulsando con el botón izquierdo del ratón sobre sus dibujos:

1.Countdown (foto 8). Es el juego más elemental de todos, nos pone una operación con el resultado e inmediatamente nos pide a nosotros que escribamos el resultado antes visto.

2.Ignition (foto 9). Es igual que el anterior pero aquí el ordenador sólo nos pone el resultado si fallamos dos veces y entonces vemos la respuesta correcta parpadear en la pantalla.

Al abandonar esta actividad como las siguientes, se nos presenta un resumen de lo que hemos realizado y si hemos fallado en alguna operación se nos pregunta si queremos repetir los fallos.

3.Lift-Off (foto 10). Son una especie de

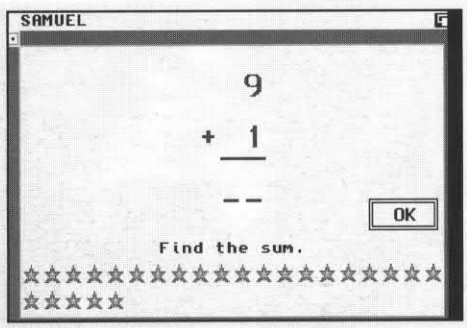


FOTO 8: Countdown.

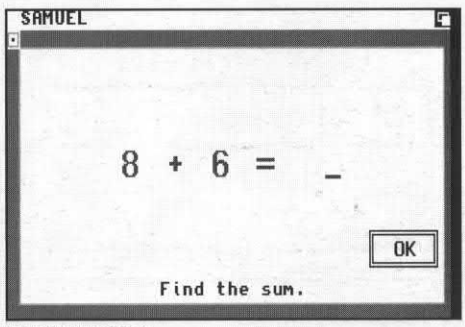


FOTO 9: Ignition.

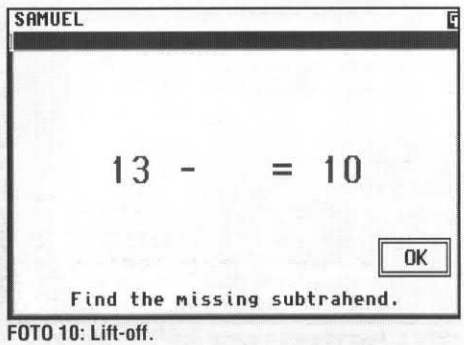


FOTO 10: Lift-off.

ecuaciones. Hay que poner el número que falta para que en la operación se dé la igualdad.

4.Orbit (foto 11). Se nos presentan tres ecuaciones ya resueltas y nosotros tenemos que seleccionar la que está mal y corregirla.

5.Blasternaut (foto 12). Es un juego de naves espaciales muy divertido que consiste en lanzar a un astronauta al espacio con el cohete que lleve la respuesta correcta al problema planteado. Podemos usar las flechas o el botón derecho del ratón para cambiar la dirección del astronauta y la tecla espacio o el botón izquierdo del ratón para lanzarlo. Según avanzamos en el juego aparecen otros astronautas flotando por el espacio que tenemos que recoger.

Una opción que motiva mucho a los niños es la de poder imprimir un diploma con la nota obtenida.

Este es uno de los programas para aprender matemáticas que más he usado y el más completo que he encontrado. Dispone en el menú 'File' de la opción EDITOR, que es muy importante, pues tiene un editor muy completo que nos permite personalizar los distintos juegos. De esta manera podemos introducir los problemas que estemos realizando en el colegio para practicarlos con nuestro ordenador. Es compatible con todos los AMIGAS y se puede trabajar en multitarea.

MERLIN'S MATHS distribuido por Europress Software.

Arrancando el programa desde disquete llegamos al menú de selección que está formada por un castillo típico inglés. Clicleando con el ratón sobre las distintas partes de este paisaje nos encontramos con 6 juegos distintos para practicar y aprender matemáticas:

1.Perfect potions (foto 13). El mago Merlin nos presenta una serie de problemas que tenemos que acertar para poder así darle al atleta unas pociones mágicas que le permitan incrementar su fuerza. Si no acertamos aparece un pingüino que intenta apagarnos el fuego. Cuando hemos acertado todas las preguntas el atleta recibe un beso de una bella princesa. Tanto en este juego como en los cinco restantes con la tecla ESC abandonamos la actividad y Merlin nos da las monedas de oro que correspondan a nuestra puntuación para después pasar a la pantalla de selección.

2.Cristal Conference (foto 14). Merlin nos hace una pregunta, por ejemplo, How many like mint sweets? (¿A cuántos les gustan los dulces de menta?) y nosotros tenemos que ir preguntando a cada uno de los caballeros para poder responder. Si fallamos se apaga una antorcha y van apareciendo los vikingos.

3.Broken Battlements (foto 15). Es uno de los juegos que he comentado en el capítulo APRENDIENDO A CONTAR, pues tenemos que contar el número de bloques que tiene la pared que nos va construyendo Merlin con la varita mágica y relacionarlo con su cifra correspondiente.

4.Decisive Data (FOTO 16). Es parecido a 'Cristal Conference' en el sentido de que tenemos que saber inglés para poder entender la pregunta. Pero aquí no tenemos que preguntar a ningún personaje, sino que es el mago Merlin el que nos presenta unas tablas que tenemos que interpretar para poder responder, por ejemplo, en la foto 16 nos pregunta 'Who has the least soldiers?'(¿Quien tiene menos soldados?).

5.Magic Machine (foto 17). En esta ocasión, el mago Merlin nos presenta una Máquina Mágica, y nosotros tenemos que adivinar el número que expulsará dicha máquina. Al igual que en las preguntas de respuestas múltiples tenemos que elegir la respuesta entre las distintas opciones que aparecen en la parte inferior de la pantalla.

6.Weighty Weapons (foto 18). Al igual que en 'Decisive Data' y en 'Cristal Conference' tenemos que entender inglés para comprender el problema que se nos plantea. Los problemas que tenemos que resolver aquí son referidos a pesos y medidas.

MERLIN'S MATH es compatible con todos los AMIGAS. Los gráficos empleados son un aspecto a destacar en este programa. Yo lo he utilizado principalmente en las clases de inglés para practicar la comprensión escrita. Cuando un alumno es capaz de dar una expresión numérica como resultado a un problema planteado quiere decir que ha captado el mensaje global.

JO, EL DROMEDARIO

Este programa corresponde a la serie de programas educativos de COKTEL EDUCATIVE que fueron distribuidos por System 4 de España, S.A. Los gráficos corresponden a Philippe Traca; la documentación a Patrick Oliver; la realización de Muriel Tramis; la traducción y adaptación al castellano corresponde a Virginia Beneroso Molina y el ánalisis y documentación a cargo de José Luis Velázquez Herraez.

Es un programa pensado para repasar las matemáticas para los niveles de 1º y 2º de la ESO (12-13 años). Jo, era un feliz dromedario, feliz de pertenecer al club de los "Grandes Jorobados" Bernard Papi, el viejo dromedario de la joroba de los negocios presumía de ser su amigo. Desgraciadamente Jo ha perdido su "joroba ..." y a sus amigos. Rechazado y despreciado por todos, nosotros tenemos que ayudarle a encontrar su dignidad, a encontrar la joroba de las matemáticas. Ello lo podemos hacer investigando en el "Océano de la geometría", en la "Región numérica" o en la "Ciudad de los datos".

En el "Océano de la geometría" podemos estudiar las Figuras Planas, las Simetrías y las Figuras en el Espacio. En la "Región numérica" podemos realizar Cálculos Decimales, Cálculos Relativos y Fracciones. Por último, en la "Ciudad de los Datos", podemos practicar problemas relativos a Tablas y Gráficos, Áreas y Volúmenes y Proporcionalidad.

El uso y manejo de este programa es muy sencillo e intuitivo (foto 19). En la parte inferior de la pantalla disponemos de una calculadora,

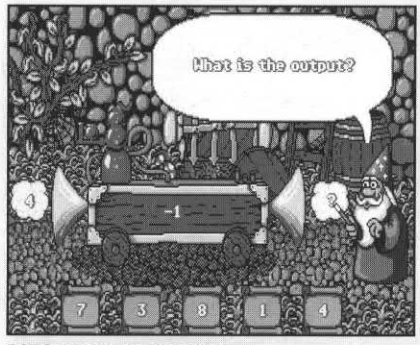


FOTO 17: Magic Machine.



FOTO 16: Decisive Data.

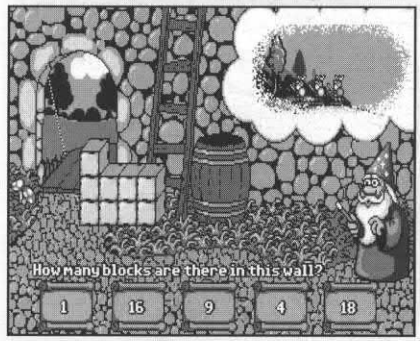


FOTO 15: Broken Battlements.



FOTO 14: Cristal Conference.

SOBRE LOS SISTEMAS DE NUMERACIÓN ...

Los primitivos simbolizaban los números mediante hendiduras hechas en un palo, de modo que los signos numéricos más remotos (sistema egipcio, cuneiforme, semítico, indio y romano) eran fundamentalmente rayas perpendiculares. El carácter primitivo de los números romanos I, II y III es enteramente simple. Nuestro actual sistema de numeración es debido probablemente a los hindúes (500 d. de J.C.), fue introducido en Europa por los árabes en el transcurso del siglo VIII, pero su uso no se generalizó hasta los siglos XII o XIII. Toledo, primera gran ciudad musulmana caída en poder de los cristianos del Norte, fue el principal puente tendido entre el floreciente mundo científico islámico oriental y la cristiandad occidental, y la puerta por donde penetró el nuevo sistema de cálculo basado en las nueve cifras y el cero.

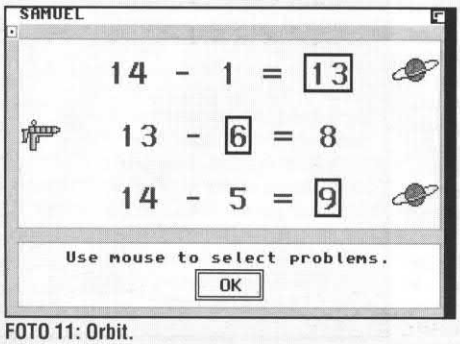


FOTO 11: Orbit.

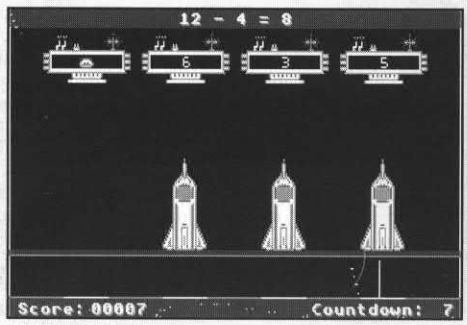


FOTO 12: Blasternaut.



FOTO 13: Perfect potions.



FOTO 18: Weighty Weapons.



FOTO 19: Jo, el Dromedario.



FOTO 20: Counting Fun.

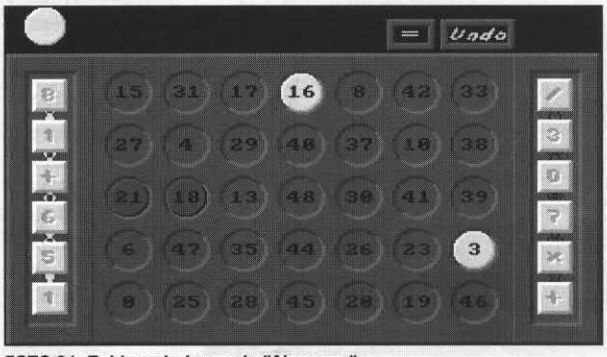


FOTO 21: Tablero de juego de "Abacross".



FOTO 22: Pantalla de preferencias del "Abacross".

de un cuaderno con las explicaciones teóricas referidas al problema que estamos realizando, la puntuación obtenida hasta en momento, ayuda al problema que estamos realizando (Si la manzana aparece mordida quiere decir que ya hemos solicitado esa ayuda) y por último tenemos el icono de una flecha que nos permite volver al problema anterior.

Este programa sólo se puede ejecutar con los AMIGAS de rom 1.3 o de rom superior si previamente hemos emulado a la 1.3. Tiene un sistema de protección un tanto engorroso pues tenemos que consultar una carta de colores cada vez que lo cargamos para averiguar el código que nos pide el programa.

COUNTING FUN 1.0 1990-1992 por Ken Winfield.

Este programa pertenece al Freeware, si estamos conectados a internet en pocos segundos lo podemos tener en nuestro ordenador. Según nos cuenta el autor, lo escribió para ayudar a sus hijos con las matemáticas.

La instalación del mismo no da ningún problema, funciona en todos los AMIGAS, tanto con la rom 1.3 o superior. Lo podemos ejecutar tanto de disco duro como desde disquete y lo único que tenemos que hacer es copiar el font "Plymouth" en el directorio de fonts de nuestro sistema.

Una vez que hemos activado el programa (foto 20) podemos seleccionar las operaciones de suma, resta o multiplicación, y el nivel de dificultad del 1 al 3, siendo el 1 el que aparece por defecto. Para comenzar a jugar sólo tenemos que pulsar el botón GO! y el ordenador nos muestra en pantalla el problema correspondiente al nivel y tipo de operación que previamente hemos señalado. Si nuestra respuesta es correcta suena una campana y aparece una cara sonriente. Si nuestra respuesta es incorrecta pasa al campo 'Last Guess' y aparece una cara triste. Si fallamos de nuevo, entonces se oye un zumbido y aparece una cara enfadada al mismo tiempo que la respuesta correcta parpadea en la pantalla.

ABACROSS V 2.1 © 1993, Per Thulin.

Aquí estamos ante un gran programa y además pertenece al dominio público. Según nos comenta el autor la versión para AMIGA está basada en la de su viejo Spectrum. Lo más importante de este juego es que el resultado final depende tanto de las habilidades aritméticas, buenas tácticas y de la suerte.

El propósito de ABACROSS es conseguir una fila de fichas sobre el tablero ya sea verticalmente u horizontalmente (foto 21). El número de fichas que hacen falta para ganar depende de las preferencias que hayamos seleccionado en la pantalla SET UP (foto 22). Aunque las opciones de la pantalla de preferencias vienen en inglés, probándolas comprobamos que 'Board size/colour' es para cambiar el tamaño y el color del tablero; en 'Max Generate No.' podemos seleccionar el número máximo con el que vamos a jugar; 'Winning Row Length' es para seleccionar el número de fichas que hacen falta tener juntas para ganar; 'Marker Colours' para el color de las fichas que ponemos sobre el tablero; 'Player1' 'Player2' para seleccionar si quien juega es el ordenador o nosotros; 'Sound on/off' activa o desactiva el sonido; 'Alter number on taken position' altera el número de la posición que hemos conquistado. Experimentando con estas preferencias comprobamos que las estrategias y la duración del juego cambian. Es una buena idea señalar en ambos jugadores computer y así podemos ver una demostración de como funciona el juego.

Si pasamos a la segunda pantalla de preferencias, podemos elegir el tipo de operaciones con las que vamos a jugar y los números con los que operar. Nuestra configuración favorita la podemos salvar como 'Default.MCFG', y el programa siempre la cargará por defecto.

Para poner nuestras fichas sobre el tablero tenemos que usar los operadores y los números que nos han correspondido y operar con el número que parpadea sobre la pantalla tratando de obtener como resultado uno de los números del tablero. Esto quiere decir que la operación debe comenzar con una ficha operacional (+, -, x, /) y terminar con una ficha numérica. Podemos seleccionarlas con el ratón o con el teclado de nuestro ordenador. Cuando lo hemos hecho pulsamos sobre '=' o presionamos 'Enter'. Para seleccionar la multiplicación desde el teclado lo tenemos que hacer con la tecla '*'. Para borrar un operador o número seleccionado pulsamos 'backspace' o hacemos un 'click' sobre 'undo'.

Algunas veces no podemos poner una de nuestras fichas sobre el teclado porque no podemos realizar ninguna operación que dé como resultado uno de los números del tablero. Entonces tenemos que cambiar una de nuestras fichas cuadradas (números y operadores) y perder un turno. Para cambiar una ficha tenemos que seleccionarla y presionar sobre 'Enter'. Una ficha de operar siempre será reemplazada por un número y viceversa. Si ponemos una ficha nuestra en una posición que ya teníamos, nuestro oponente ya no puede alcanzar esa ficha.

Las operaciones matemáticas se efectúan en estricto orden. Por ejemplo 10[+][2][/][2] es 6 y no 11. No podemos terminar con el número que comenzamos, por ejemplo 55[*][1] no está permitido.

Este juego nos recuerda en algunos aspectos al SCRABBLE pero lo más importante es que nos permite pasar ratos muy divertidos junto a nuestro ordenador.■ *JG*

BIBLIOGRAFÍA-PROGRAMAS

***Programas de dominio público o freeware:**

-"The Maths Adventure" © 1992 Jason Lowe. Tienes que pasar por una serie de habitaciones resolviendo problemas.

-"Division 1.1 and Division Test" © 1992 Ken Winfield. Si no te van bien las divisiones este es tu programa.

-"Night Math Attack" © 1994 Chris Evans. Practica las operaciones básicas conduciendo un helicótero y disparando sobre las respuestas correctas.

-"Cible v1.0" © Alain Ceccato. Practica las sumas disparando sobre una diana.

-"Funky 5.3" © 1994-96 Peter F. Gath. Realiza cálculos numéricos, integrales, derivadas, matrices, geometría analítica y gráficos en 2 ó 3 dimensiones.

-"The Counter" © 1995 Peter Händel. Juega con los números.

-"Aritmomania" © 1996 Giannis Vassiliou. Otro juego de números.

***Programas comerciales:**

-"Maple V" © 1992 Waterloo Maple Software. Programa de álgebra simbólica que hace cálculos y dibuja gráficas.

-"Math Numbers" © 1993 10 out of 10. Educational Systems. Programa originalmente escrito por Matthew Atkinson y versionado para el AMIGA por Darryl Kiley. Consta de 9 juegos para practicar las operaciones básicas de forma divertida.

-"Math Álgebra" © 1993 10 out of 10. Educational Systems. Programa originalmente escrito por Matthew Atkinson y versionado para el AMIGA por Darryl Kiley. Otra serie de juegos para practicar el Álgebra.

-"Mickey's 1, 2, 3 ...The big surprise party" © 1994 Walt Disney Company". Ideal para aprender a contar en inglés.

JUEGOS JUEGOS JUEGOS JUEGOS JUEGOS

Y este mes...

Otra vez más volvemos a reunirnos todos aquí, en nuestra sección de juegos.

He estado todo este tiempo navegando por Internet para buscar cosas nuevas, algo que os hiciera despertar la curiosidad, pero la realidad es otra, y es que la situación de los juegos sigue bajando.

Me he encontrado con uno que es una especie de simulador de aviones, pero que ocupa un CD Rom y para ir algo suelto se necesita mínimo un 030 a 50 y se aconseja 040. En un próximo número lo veremos comentado un poco más, pero es el único que veo que destaca de los demás.

Como anécdota, os contaré que en el desarrollo del siguiente número nos intentaremos acercar a la compañía Vulcan Software para que nos cuenten sus desarrollos futuros.

También seguiremos con la Época Dorada, comentando los juegos de siempre y que tanto hemos disfrutado los más veteranos en el mundo del Amiga.

También y como curiosidad, pues os he de contar una anécdota curiosa que muchos no sabréis. Resulta que cuando nuestros Amiga sólo podían visualizar 32 colores en las famosas aventuras de Lucas Arts, ya las versiones de PC tenían 256 colores. Al versionar de PC a Amiga los juegos, Lucas diseñó un modo que hacía que el Amiga, mientras jugábamos, transformava los 256 colores en 32 para conseguir un resultado optimizado en nuestro Amiga, de ahí que a veces fuera tan lento el juego. Es que era curioso ver como la misma versión del juego ocupaba los mismos discos y megas, comprobando que la versión para Amiga traía los mismos colores que la de PC, sólo que podíamos visualizar 32. Ahora resulta que todo eso también se podría hacer, es decir, versionar aventuras, juegos de Rol y estrategia, ya que ahora no haría falta nada de nada, sólo recompilarlo para que funcionara para Amiga, pero en fin, que las compañías se están acostumbrando a lo que está de moda, es decir, el Doom y su secuela, y se están olvidando de los verdaderos juegos, y parece que nadie se acuerca de que un sencillo Tetris arrasó.

Y sino, mirad lo que ha ocurrido con el Quake de PC, sí, sí, ese famoso juego que necesita una tarjeta 3D, un Pentium potente y 10 megas mínimo de RAM para ir un poco suelto. Resulta que ahora, con el AmigaQuake, este mismo juego original de PC funciona en cualquier Amiga, ya sea en AGA o CyberVisión, una experiencia que no olvidarás.

En fin, cosas de la vida informática. Esperemos que esto vaya cambiando un poco. Hasta la próxima pantalla.

Dark Graphics

T R U C O S

AQUAVENTURA

Pulsa en la pantalla a la vez CTRL y F10 y pulsa el disparo. Al hacer eso durante el juego y pulsando pulsar las siguientes teclas obtendrás:

'L' .....Pasar de nivel
'T' .....Saltar de sección del túnel.

ARABIAN NIGHTS

En la ventana del título escribe "SIMEON" y durante el juego usa las siguientes teclas.

'F1'.....Aumenta el poder de tu espada.
'F10'.....PAL / NTSC
'TAB'....Pasar de niveles
'H'.....Jugar despacio
'E'.....Inglés
'F'.....Francés
'G'.....Alemán

Usa la tecla LEFT de Amiga para ser invencible y por si necesitas abrir alguna puerta cerrada.

ARCHIPIELAGOS

Al terminar los dos primeros archipiélagos y dar a 'Return' se selecciona otro. Escribe entonces '8421' y da a 'Return'.

ARTIC FOX

Aquí tenéis las distintas localizaciones durante la partida en cada nivel.

KEY	STARTING	LOCATIONS
F1	53'33"	82'08"
F2	55'25"	82'24"
F3	56'14"	82'56"
F4	54'49"	83'41"
F5	51'45"	83'50"
F6	50'21"	83'34"
F7	49'41"	83'11"
F8	50'49"	82'18"

ARKANOID

Apreta la barra espaciadora para hacer pausa en el juego y escribe 'DSIMAGIC' o 'MINIMAGIC'. Luego tendrás las teclas correspondientes:

'B' Abre la puerta del siguiente nivel.
'C' Retiene la bola
'D' Tres bolas
'E' Se estira
'F' Hasta el último nivel
'L' Disparo
'P' Extra
'S' Bola lenta
'ENTER' Siguiente nivel

ARKANOID II

Durante la pantalla del título del juego, escribe (tienes que tener el Caps Lock conectado) "MAGENTA" y durante el juego pulsa 'S' para abrir la puerta al siguiente nivel. En la tabla de records escribe 'DEBBIE S' por tu nombre para así obtener vidas infinitas. Escribe 'ROBOCOPPETER' para continuar después de morir. Depués de la pantalla de título escribe 'DAILY-88' para tener continuaciones sin límite.

ARKANOID III

En la pantalla de título, con la tecla Caps Lock pulsada, escribe 'IMAGINE'. Antes de empezar a jugar, escribe lo siguiente 'PETEJOHNSONWANTSCHEAT' y presiona 'S' para abrir y poder salir.

ARMALYTE

Haz pausa en el juego y escribe "DELTA3" para obtener vidas infinitas. Pulsa '1' para disminuir el poder en las armas y la tecla '2' para aumentar el poder. Si presionas 'F' avanzarás de nivel.

ARMY MOVES

Durante el juego pulsa las siguientes teclas para ser invencible.

en el nivel 1 'ALT' '1' y 'D'
en el nivel 2 'ALT' '1' y 'J'

El password para la parte 2 es "101069". Para tener todavía más cosas, escribe en la pantalla del título el siguiente texto "KARENBROADHURST".

ASSASSIN SPECIAL EDITION

Durante el juego escribe "ANOTHERCHEATMODE" para tener energía infinita. Y ahora pulsa cualquier tecla :

'W' para tener todas las armas
'D' para morir
'N' para pasar de niveles

ASTERIX & OBELIX - OPERATION HINKELSTEIN

Presiona 'F7' para tener vidas.

ATOMIC ROBOKID

En la pantalla del título, escribe "TUESDAY 14TH" y en la pantalla de opciones pulsa Fire.

3Dtis









Me quedé sorprendido cuando me encontré con este juego, como todos los que estaban por Internet, chateando en ese momento. Les dije la página y se quedaron anodadados viendo lo que puede ser este juego, y es que no es para menos, ¡lo mismo que pensarías tú!, si pudieras volar por un paisaje generado en tiempo real. El juego pide para ir ligero un 040. Será un CD Rom completo con 680 megas rellenos de acción.

Estas son las principales cualidades de este juego :

-Alto grado de realismo por la nueva tegnología usada por Black Blade en una alta definición de creación de polígonos por el Amiga.

Requerimientos del Sistema :

-Mínimo: 680Ec30/25 + 4Mb de Fast RAM + AGA
-Recomendado: 68030/50 + 8Mb de Fast RAM + AGA
-Lo mejor: 68040/40 + 8Mb de Fast RAM + AGA
-Unidad CD Rom x2 (300kb/s o superior)
-AmigaOS 3.x (v39 o superior)

Modos gráficos soportados :

-AGA (320x240x256, 640x480x256) (Resolución y colores)
-Conversión de algoritmos C2P optimizados para 030/030+/040 y 060

Alta calidad en gráficos 320x240x256 - pixel 1x1 :

-5.5 fps - 68030/25 (A4000/Ec030 - AGA - C2P 68030)
-10 fps - 68030/50 (A1200/Bliz50 - AGA - C2P 68030+)
-12 fps - 68040/25 (A4000/A3640 - CyberGraphX)
-25/50 fps - 68060/50 (A4000/Cy060) - CyberGraphX)
-16/25 fps - PowerUP 4000 060/PPC604 (IPISA - C2P 68060)

La versión PowerUP no estaba todavía optimizada y es la primera versión de PowerPC que tenía Phase5. Hasta que no esté terminada, será sólo una aproximación.

Música :

- Grabado en CDDA y con alta calidad - 16 bits a 44,1 Khz
- Efectos sonoros en 8 bits (stereo o mono)
- Se incluirá el soporte de sonido AHI device

CD Rom :

- Un Cd Rom lleno de acción con 680 megas

Gráficos :

-Renderizado del paisaje por donde transcurre la acción en tiempo real, gracias a la tecnología 3dTIS.
-El simulador de vuelo soportará el modo vídeo de 320x240 puntos (pixel 1x1 en 256 colores) en los modos de Multiscan, PAL, DBLPal (AGA) y tarjetas gráficas.
-La parte de la aventura dinámica está soportada en modo vídeo en una resolución de 640x480.
-Gráficos VecBitmap desarrollado por Black Blade
*normal (4Mb Fast RAM)
*superior (8Mb Fast RAM)
-Paisaje virtual de 15 kms x 15 kms (6 escenarios al tiempo)
-Y los elementos de nubes, sol y demás, logrados al máximo.

Control :

-Joystick digital
-Joystick analógico
-Ratón
-Implementación en un futuro del stack TCP/IP

Y, como datos finales, pues alto nivel de detalle en todo el simulador, integrados tanto elementos de aventura como simulador de avión.

Para más información podéis ir a :

http://www2.shiny.it/~yagg

o a los siguientes e-mails :

Francesco Leonardi
leonardi@denise.shiny.it

GiulanoPochini
pochini@denise.shiny.it

preview

QUAKE







Nadie dará crédito a sus ojos cuando vea este artículo ante sí. Este juego, necesita un Pentium, varios megas de RAM y un buen espacio en disco duro. Texturas 3D, sombras, el poder ir debajo del agua, diferentes armas, vamos, el mejor juego que ahora mismo están disfrutando en el mundo del PC.

No, esto no es un artículo para el "todopoderoso" PC, ni mucho menos, sino que esto es para un sencillo ordenador, con tecnología antigua, que no tiene megahercios y todo el mundo abandona, sí, sí amigos, el QUAKE FUNCIONA EN AMIGA.

Realmente funciona, vaya que sí. En un A1200 con 030 a 50 mhz y, ojo, necesita copro, se alcanzan los 15 frames por segundo en los chips AGA, increíble. Tengo que testear todavía la versión final en el 060 y CyberVisión, pero estoy seguro que la cosa promete y mucho. Voy a daros una serie de datos.

En primer lugar, deciros que Quake para su desarrollo utilizó las últimas tecnologías disponibles y por eso su desarrollo es totalmente alucinante. Un increíble concepto de jugabilidad que empezó su creación desde cero.

Los obtejos y modelos 3D se crearon en Estaciones Silicon con Alias, pero las texturas se hicieron con el increíble Deluxe Paint. El resultado de las mismas es muy bueno y están enormemente trabajadas. Es un claro ejemplo de que la tecnología de los programas a veces no mueve la sencillez del Deluxe Paint.

Pero entrando más en detalles, Quake vino a revolucionar todavía más el concepto del Doom. Se dijo en su momento que Quake sería uno de los mejores juegos del año y la verdad es que no le falta mérito.

Sus creadores, ID Software nunca habrían pensado en que un Amiga pudiera correr su programa, gracias a un usuario llamado MAX, que ha portado el código de arrancar del juego y optimizado muchas rutinas de Chunky To Planar. La verdad es que es sorprendente la velocidad alcanzada en los chips AGA, pero se recomienda la Grafitti o una tarjeta con el estándar CyberGraphix. Venga, más datos sobre este juego.

Mike Wilson, aportó datos en una revista diciendo que el concepto de jugar a Quake, es un nuevo mundo, una nueva sensación de disfrutar de un juego donde las técnicas 3D se usan de forma real. Todos los protagonistas, ya estén vivos o muertos, son objetos 3D reales, no como ocurría en Doom que en realidad eran 2D basados en bitmaps. Por lo tanto, podemos andar por cualquier sitio y bordear sin problemas un entorno virtual como la vida misma. También aplicamos al juego fuentes de luces que proyectan sombras, de esta manera nos podemos encontrar rincones de las habitaciones donde nos puede aparecer un enemigo prácticamente sin darnos cuenta, el susto puede ser impresionante.

Una de las cosas que más costó realizar es el equilibrio entre la velocidad del juego y la potencia que requería el mismo. No olvidemos que en PC necesita un Pentium, en Amiga con un 020 ya se puede jugar y con 10 megas de RAM, pero lo mejor es un 030 o más, eso sí, y muy importante, necesita copro.

Quake es acción, sustos, tensión, tiene todo lo que era el Doom pero a lo bestia.

Otra opción que tiene el juego es el modo "deatmatch" donde se puede jugar a través de Internet al Quake desde el Amiga. En la versión registrada del juego se permiten un máximo de 16 jugadores, pero se quiere optimizar este aspecto para que la única limitación sea el ancho de banda y el servidor.

Los enemigos tienen su propia inteligencia, lo que para los desarrolladores del Quake es de enorme importancia. Los niveles se han diseñado en base a lo que los personajes pueden hacer por ellos. Es decir, te puedes encontrar enemigos entre el barro, bajo el agua, en las tinieblas, en los rincones más oscuros, cada uno sabe lo que tiene que hacer.

Bueno, este pequeño artículo, es sólo para deciros que QUAKE está entre los usuarios del Amiga y que lo podemos jugar. Habrá que empezar a enviar correo a la gente de ID Software, creadores del Doom y Quake, para que sepan que Amiga existe también. Con esto queda demostrado que el Amiga puede hacer todo lo que hacen los demás, ya sea a nivel de jugar, como de programas, porque sólo es querer hacerlo.

Gracias a MAX por la creación de su rutina AmigaQuake, ya que gracias a terceras personas es cuando vamos a poder disfrutar de cosas tan buenas. Esperemos que Click Boom o gente como ellos, nos trasladen como prometieron diferentes juegos del mundo PC.

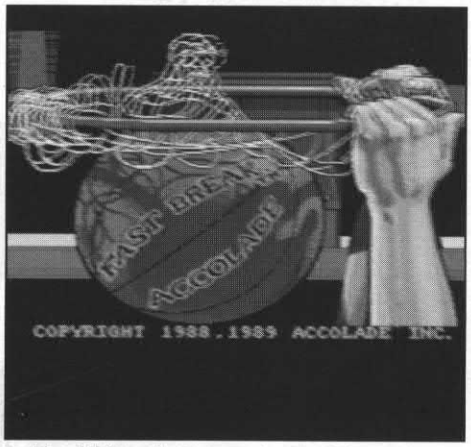
Un pequeño aviso, nos comentaron que ya teníais que poner un procesador rápido para Amiga, porque la cosa promete.

En fin, que yo voy a preparar una partición de 90 megas para instalar la versión completa del Quake y poder comentarla más detenidamente. Amiga nunca dejará de sorprendernos.■

la época dorada

aquellos maravillosos juegos





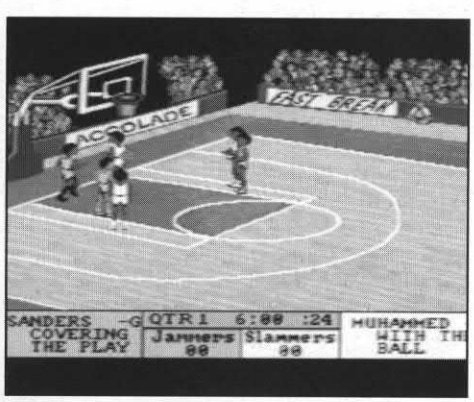
Fast Break

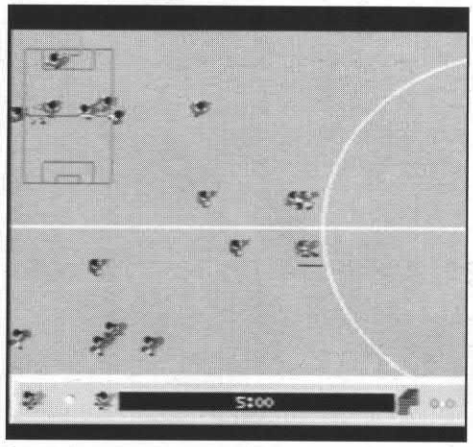
Electronics Arts, después del éxito cosechado en PC y Amiga con su One and One nos trae Fast Break. ¿Y esto qué es? Pues el baloncesto visto en el año 1988, a finales más o menos.

Los gráficos en los juegos van cogiendo más calidad y más frames en sus movimientos, de hecho, Fast Break estaba más logrado que su anterior programa de baloncesto de E.A. en que Jordan y Bird se jugaban un mano a mano, hacían mates y concursos de triples.

Pero Fast Break pecaba de algo que es esencial, la jugabilidad. Nunca le llegué a coger el tranquillo o la rutina de poder jugar bien, porque si entramos en detalles, ni la perspectiva usada, ni el movimiento de los jugadores, ni la forma de marcarte quién es el que dominas, ni los pases que se hacen, facilitan el saber a quién estás pasando, o si estás tirando a canasta, son cosas que se empezaban a investigar en estos juegos, vaya que si lo son. Sencillamente Fast Break no era nada bueno, por lo menos en mi forma de ver un buen juego de baloncesto, sobre todo porque no había manera de entender o intentar hacer una buena jugada.

Los gráficos no destacaban mucho, el sonido tampoco y, sencillamente, un juego del montón que no creo que a ninguno gustara mucho.





Kick Off

No señores, no me gusta el fútbol, lo siento. Estamos inundados de tanto balón y tanto dinero, pero mi debilidad es otra vaya que sí. Si hablamos del primer juego de fútbol que hizo historia y que marcó una pauta a seguir, sin duda que hablaremos de Kick Off.

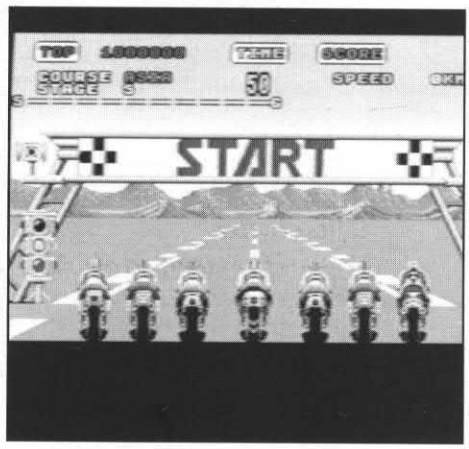
En el año 1988 se ultimaron todos los detalles. Dino Dini, uno de los mejores programadores y sobre todo con grandes ideas, hizo el mejor juego de fútbol de toda la historia, lo que después sería una saga, hasta llegar al Goal que veremos algún día.

Al cargar el juego, nos aparecen dos jugadores y el nombre del juego. Nos salen sus creadores y empiezan las opciones del juego, minutos de duración de cada tiempo, práctica de penalties, de jugadas, de saque de esquina y así sucesivamente muchas más opciones.

Vamos a recordar esos tiempos y, por qué no, me voy a echar una partida al primer Kick Off. Le pongo 5 minutos de cada tiempo y empiezo el gran partido. Mi A500 vuelve a estar como en los mejores tiempos y yo disfrutando con él como siempre. Y es que Kick Off tiene lo que hoy no tiene ni el mismísimo DOOM, y es una adicción tremenda, es bárbaro, es fantástico.

Salto al terreno de juego con mi equipo, y empiezo el gran partido. Nada más sacar, tiro desde medio campo y me marco un gran golazo por una alucinante cantada del portero. Faltas increíbles, tarjetas, velocidad espectacular, un control del balón con un poco de práctica, todo esto hace de Kick Off un juego clásico con el que si volvemos a echar una partida, nos sumergerá de nuevo en algo que tiene mucha clase y adicción. No hablemos más si somos dos los que jugamos, ya entonces todo se dispara más alto.

Kick Off es el juego que todos deberíamos tener en nuestra juegoteca, en el mejor lugar. Habrá pasado el tiempo, habrá mucho 3D, pero el secreto lo tiene Kick Off, por el que no ha pasado el tiempo. Si no lo creéis, jugad una partida.



Super Hang On

Uno de los mejores arcades de motos para Amiga que ya cuenta con mucha veteranía, sigue siendo de lo mejor y mantiene la adicción que siempre han tenido estos juegos.

Super Hang On hace honor a la máquina recreativa de Sega, a la cual se asemeja bastante ya que mantiene toda su jugabilidad. Era la primera vez que usaba el ratón para jugar, de ahí que al principio me costara coger el truco, pero después todo fué más agradable. Desde Space Harrier II no había vuelto a jugar con el ratón.

Este juego de motos iba mejorando los gráficos en el mundo del Amiga, pero seguían haciendo versiones de los juegos producidos para AtariST olvidándose de las características del Amiga. Aún así, la velocidad conseguida en el juego es increíble con un desarrollo super rápido y una adicción que hoy en día no se supera con tanto avance en los juegos.

Tenemos 5 carreras en cada uno de los continentes de nuestro mundo. También podremos elegir nuestra melodía o tipo de música que más nos guste, nos sentamos frente nuestro monitor, agarramos bien fuerte el ratón, pulsamos el botón izquierdo y salimos a toda velocidad por las primeras curvas; la velocidad sigue aumentando, rozamos las primeras cunetas, y, cuando la velocidad llega al máximo, nos entra el turbo que nos lanza a más de 300 kms por hora, sencillamente este juego sigue siendo fantástico en su género.



AMIGA OS 4.0, ¿cuál será el sistema operativo de las próximas generaciones de ordenadores Amiga?

El futuro inminente que se acerca en el mundo Amiga con la aparición de los nuevos procesadores PowerPC aplicados a la arquitectura del Amiga nos hace pensar en cómo podría ser el sistema operativo que podrían incorporar las nuevas máquinas Amiga.

Por Javier Pastor

INTRODUCCIÓN

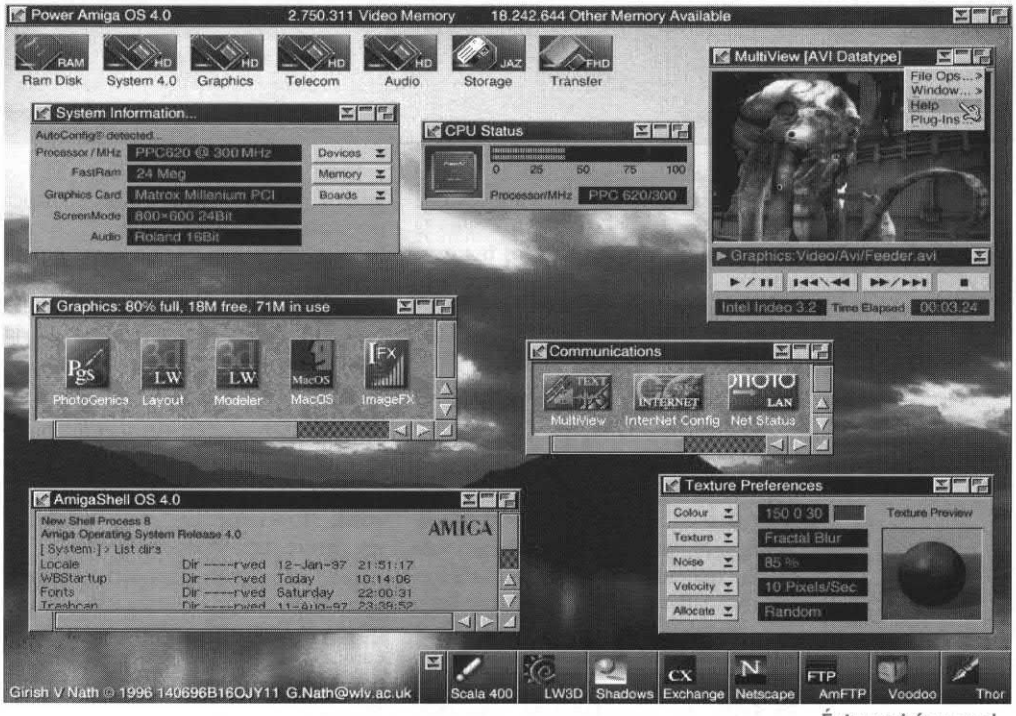
En el presente artículo trataré de adelantar algunas de las posibles características que en teoría debería incorporar la nueva versión del sistema operativo que llevan los ordenadores Amiga.

En este momento se están desarrollando ideas en torno a este sistema opertativo, como el sistema operativo p-OS que están llevando a cabo los desarrolladores de la empresa ProDAD, o el Amiga Replacement OS Project, desarrollado por un grupo de programadores independiente.

La idea de desarrollar un nuevo sistema operativo para nuestros ordenadores viene de la necesidad de incorporar características que en otros sistemas operativos ya son un estándar desde hace tiempo, sobre todo en el tema de las comunicaciones. El fuerte crecimiento de Internet actualmente y su prometedor futuro hacen imprescindible que el sistema operativo tenga como una prioridad incorporar los protocolos, librerías y aplicaciones necesarias para, en principio, no tener que recurrir a otros estándares ya existentes creados por empresas dedicadas a este campo.

PRIMERAS MEJORAS: ASPECTO EXTERNO

Está claro que lo primero que llama la atención de un sistema operativo, al menos en principio, es su aspecto exterior, el interfaz que permite al usuario controlar todas las funciones que el procesador puede realizar. A este interfaz se le denomina Interfaz Gráfico de Usuario, y su famoso acrónimo inglés es GUI (Graphical User Interface).

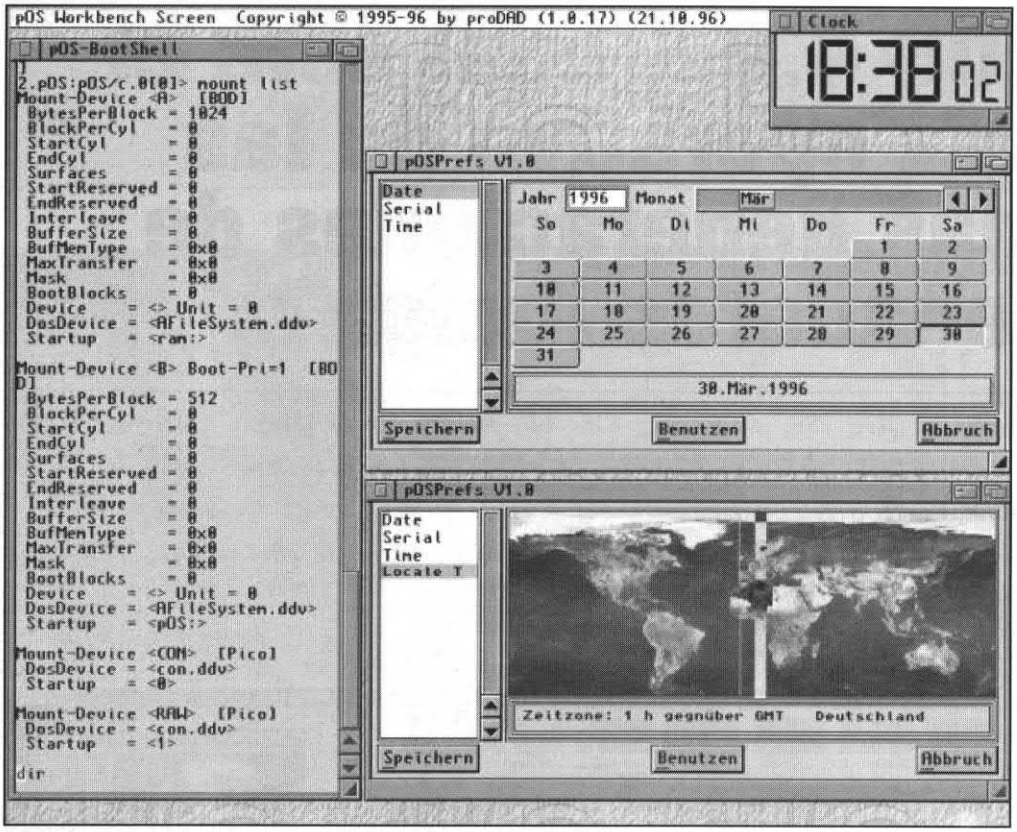


Éste podría ser el aspecto exterior del nuevo AmigaOS.

En los últimos tiempos los usuarios de Amiga hemos echado en falta en cierto modo un interfaz más novedoso. Algunas aplicaciones y utilidades han permitido llevar a cabo una modernización del GUI, para presentarlo de un modo más acorde con los tiempos. Así, programas como MagicWB o NewIcons ayudan a hacer que los iconos de nuestro sistema tengan un mejor aspecto exterior. Otra famosa aplicación que no puede omitirse es el conocido MUI, creado por Stefan Stuntz. Esta aplicación permite modificar el aspecto de ventanas, menús y componentes del GUI tales como botones o barras (sliders).

Sin embargo, estas aplicaciones tienen sus limitaciones. Así, MUI sólo se activa en aplicaciones con soporte MUI. Es cierto que en este momento hay bastantes aplicaciones que utilizan MUI para que su aspecto mejore en muchos matíces, pero también es cierto que no todos los programadores de aplicaciones aceptan las herramientas de desarrollo que aporta MUI para diseñarlas.

Así, una de las principales características que debería presentar el nuevo sistema operativo de los ordenadores Amiga es un nuevo GUI. Las cosas no han cambiado prácticamente nada desde el paso del SO desde la versión 1.3 a la 2.0.



Una de las pantallas que nos dan una idea del GUI utilizado en el proyecto p-OS de ProDAD. Un poco descuidado, ¿no?

Algunas de las características de este nuevo GUI deberían tomar ejemplo de ciertos GUI's ya existentes en la actualidad. El aspecto de los botones, menús, barras, y ventanas en general tiene que mejorar bastante respecto al entorno actual.

Otra idea interesante es la de poder disponer de varios GUI's hechos a medida del usuario, de forma similar a los usuarios de máquinas Unix. En este entorno el GUI depende del Window Manager, y existen ya varios Window Managers para estos sistemas de modo que el usuario tiene bastantes posibilidades de elegir el que más le guste. Esta característica es difícil de incorporar ya que en un sistema operativo como el de Amiga el GUI va directamente asociado al SO, mientras que en sistemas operativos como Linux se distingue claramente la parte del sistema operativo de la parte del GUI, que puede (o no) instalarse según los deseos del usuario.

PORTABILIDAD

Otro de los principales puntos que en los últimos tiempos se evalúa de forma positiva en un SO es su capacidad de ser portado, o trasladado, a otras arquitecturas. Un sistema operativo portable es aquél que puede ser recompilado en otra máquina con una arquitectura distinta de la original, y funcionar en esta máquina sin problemas.

Este punto quizá sea uno de los puntos de dscusión. Puede haber personas que deseen que el SO de los ordenadores Amiga no sea portado a otras máquinas porque esto supondría una especie de "deshonor" para ellos. Sin embargo, soy de la opinión de que el sistema operativo del Amiga, sobre todo en estos tiempos, debe ser lo más portable posible. No es momento de hacer exclusivismos, y la idea de que el sistema operativo Amiga OS en una futura versión pueda funcionar en otras máquinas me parece sumamente interesante.

Esta capacidad extendería en gran medida el campo de utilización de esa parte de los ordenadores Amiga, lo cual ayudaría a que programadores y desarrolladores se animaran a realizar inversiones en nuestro ordenador, y no migrar directamente a otras máquinas ante la presente situación del mercado Amiga.

Al hacer el sistema operativo portable, las aplicaciones que corren bajo ese SO también correrán bajo todas las máquinas en las que el SO pueda funcionar. Esta es la consecuencia lógica de un SO portable, y gracias a esta consecuencia el uso de aplicaciones Amiga se extendería a un campo impensable en este momento.

MEMORIA VIRTUAL

La memoria virtual es aquella memoria no física (RAM) que utiliza el ordenador para casos en los que la memoria física disponible en el ordenador no sea suficiente para ejecutar en determinados momentos una aplicación. Esta memoria virtual es "prestada" por el disco duro en esos momentos, y los accesos a esta parte de la memoria son lógicamente más lentos que los realizados sobre la memoria RAM.

Los usuarios de ordenadores Amiga realmente nunca hemos tenido demasiados problemas con la memoria porque hasta el momento las aplicaciones en general no son muy exigentes. Sin embargo, el uso de la memoria virtual es de gran ayuda en tareas como las de modelado y animación en 3D, donde la memoria es esencial. También es necesaria cuando tenemos abiertas muchas aplicaciones o algunas consumen más memoria de la que deberían.

Programas como el antiguo Gigamem o el más reciente VMM en sus nuevas versiones solucionaban este problema de una manera más o menos eficaz, pero, como de costumbre, externamente al sistema operativo, como sucede en el caso de los programas que mejoran el GUI o aquellos que permiten a las redes de comunicaciones existentes.

Por tanto, una gestión de memoria virtual interna del SO operativo sería una característica a agradecer en la hipotética nueva versión del AmigaOS. Y es que siempre es mejor incorporarlo todo en el sistema operativo, tomando como experiencia aquélla adquirida con estos programas. La activación y desactivación de la memoria virtual en cada momento añadiría rapidez y eficacia al SO (en teoría sólo debería activarse cuando fuese realmente necesaria, y no desde el principio, lo cual ralentizaría la ejecución de los programas por estar éstos accediendo al disco duro cuando podrían hacerlo a memoria), por lo que la gestión de la memoria virtual por el propio sistema operativo, y por tanto, por el procesador, es la más indicada en este caso.

CONECTIVIDAD

Llegamos a uno de los puntos fuertes. La conectividad en un sistema operativo es una característica esencial en la actualidad. La capacidad de un ordenador de poder intercambiar información con otra máquina, situada en un entorno local o global , es una necesidad primaria que el futuro SO de los ordenadores Amiga debería en teoría incorporar.

En primer lugar hablaré de la conectividad a una red local, es decir, la posibilidad de conectar una máquina a otra físicamente mediante tarjetas de

red y utilidades dentro del SO que permitan el intercambio de información entre una máquina y otra como si de una sola se tratase.

En los últimos tiempos han aparecido tarjetas Ethernet que permiten la conexión de dos ordenadores Amiga gracias a la utilización de aplicaciones de red, como el famoso Envoy. Sin embargo, como de costumbre ocurre en nuestro entorno, las tarjetas son demasiado caras para la economía de la mayoría de los usuarios, y para conectar dos máquinas se utilizan soluciones más "caseras" como la de conectar dos máquinas mediante el puerto paralelo o el serie y con los programas Parnet o Sernet respectivamente. Esta solución es adecuada sólo en los casos en los que el intercambio de información no sea frecuente y el volumen de ésta no sea excesivo, pues la transferencia de información a través de estos dos puertos es bastante lenta.

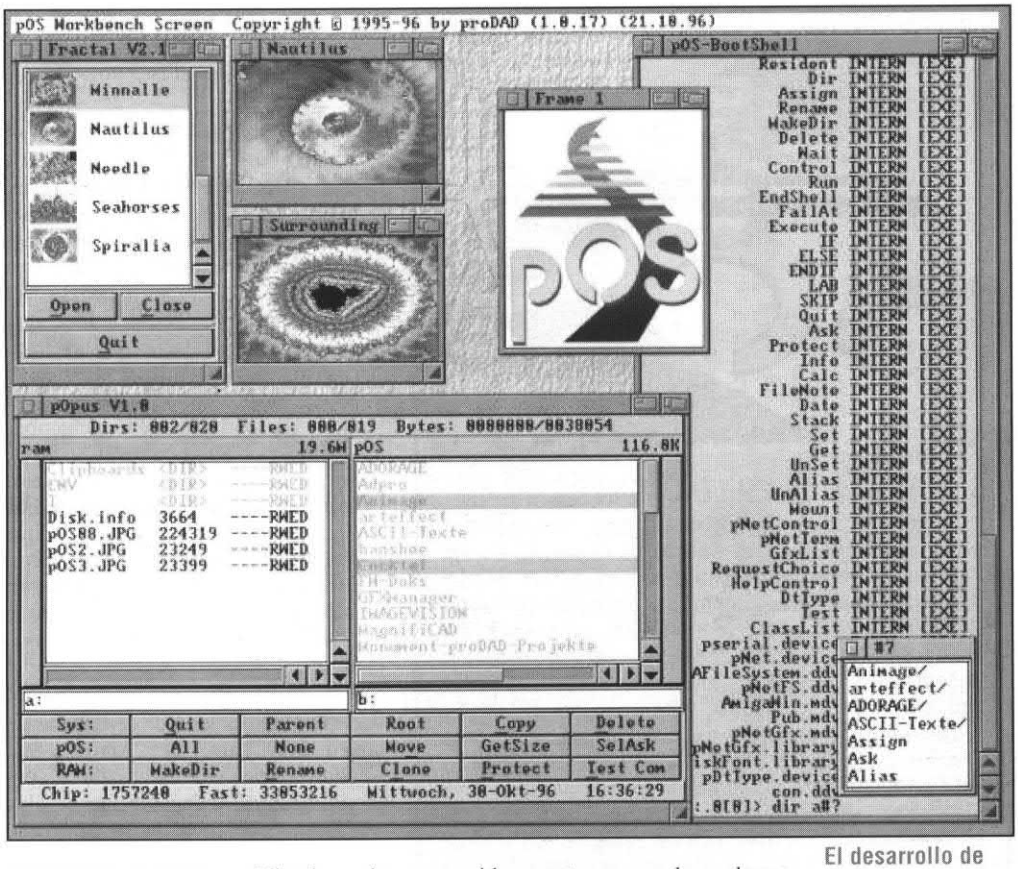
La incorporación de un software de red que permita al Amiga no sólo conectarse con otros ordenadores Amiga, sino con otras arquitecturas, es algo necesario aunque difícil de incorporar en principio en una futura versión del AmigaOS. La gran variedad de protocolos existentes, y las diferencias entre distintas máquinas hacen de esta característica algo difícil de alcanzar, y sólo en un proyecto a gran escala podría darse esta capacidad. Quizá por el momento bastaría incluir en el sistema operativo un software de red limitado a la conexión local de ordenadores Amiga para más tarde dar el gran salto en esta parte del sistema operativo.

A pesar de ello, por mucho que el sistema operativo tenga este software de red, la gran dificultad de conectar 2 o más Amigas es el precio del hardware para conectarlos. Las tarjetas de red están disponibles pero son algo caras debido a que no hay muchos usuarios que utilicen esta capacidad. Mientras que, por ejemplo, en el mundo PC conseguir una tarjeta Ethernet es sencillo y barato, en los Amiga ocurre lo contrario... quizás con la aparición de las nuevas máquinas Amiga (si es que algún día sucede) los puertos de expansión acepten los estándares actuales en este campo, y no sean una solución restringida a los ordenadores Amiga, como hasta ahora ha venido ocurriendo.

Y pasamos ahora a la gran necesidad de nuestros días... la conexión a las redes de comunicación globales tales como Internet. El acceso a Internet desde la plataforma Amiga es ahora sencillo teniendo en cuenta que antes de aparecer programas como Miami, la configuración de AmiTCP, que era prácticamente el único programa para ello, era insufrible. Mucho se ha hablado de la dificultad de configurar los scripts necesarios en AmiTCP, hasta que al fin apareció Miami, y más recientemente, TermiteTCP. Como siempre, estas soluciones funcionan de manera externa al sistema operativo, y la necesidad de incorporarlas a la nueva (y siempre hipotética) versión del AmigoOS es esencial.

Actualmente todos los sistemas operativos incorporan esta capacidad sin tener que recurrir a programas externos (cosa que siempre se debería poder hacer si no nos gusta el protocolo utilizado por el SO). Por ello, el sistema operativo de los futuros Amiga debe tener incorporada esta característica. Es más: aparte del software necesario para conectarse a las redes de comunicación deberían suministrarse versiones internas de programas de conexión y utilización de la red, tanto Internet como otras. Así, programas como telnet, ftp, browsers y programas de correo electrónico también debieran ser implementados en el SO.

Una de las pequeñas ventajas con las que deberían contar los programadores que desarrollen el nuevo SO es la experiencia adquirida con los protocolos utilizados en los ordenadores Amiga hasta el momento y con los distintos programas que han aparecido en este campo, de modo que al implementar esta característica reúnan todas las ventajas de cada programa y las implementen en un único programa con todas ellas.

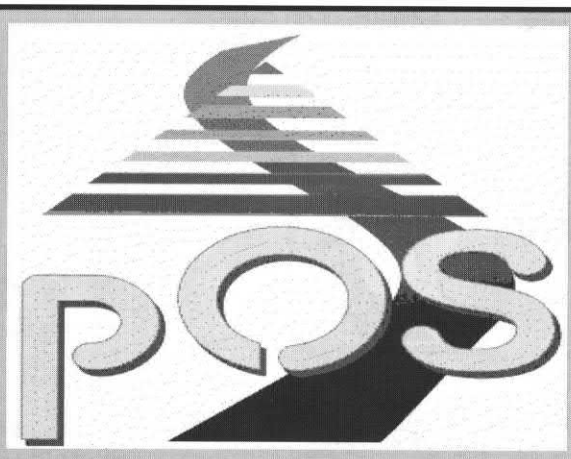


El desarrollo de p-OS es uno de los intentos que se están realizando para implementar un nuevo SO para la plataforma Amiga.

¿UN SO PARA POWERPC?

También tiene importancia el hecho de que lo más probable es que si algún día aparecen los nuevos modelos de Amiga, estos lo hagan con los procesadores PowerPC. De hecho, phase5 ya comercializa tarjetas con este procesador, aunque todavía es pronto para saber cuál es su verdadero rendimiento.

El sistema operativo deberá por tanto aprovechar las cualidades que poseen estos procesadores, mucho más rápidos que los disponibles actualmente en las máquinas Amiga. Además, con estas placas que comercializa phase5 se incorpora tanto el procesador PowerPC como un procesador Amiga (un 040/33 o un 060/50), por lo que el sistema operativo debe aportar interactividad entre los dos procesadores sin dar problemas. Es evidente que se mantiene el procesador Motorola para mantener la compatibilidad con las aplicaciones Amiga ya existentes, y está claro que a partir de ese momento, y si el SO lo permite, las aplicaciones irán migrando paulatinamente hacia el procesador PowerPC, por lo que un SO que permita sacar partido a ambos procesadores sin que el uno estorbe al otro es vital.



¿UN AMIGA OS EN LOS PC's?

Es posible que muchos de nosotros nos hayamos planteado la posibilidad de que en el mundo de los PC's se utilizase un sistema operativo de Amiga. La aparición hace poco tiempo del emulador de Amiga UAE para Linux, y de una versión para DOS ha hecho que se conozca algo más nuestro ordenador por nuestro principal "rival", como muchos lo calificarían.

También es probable que, aún apareciendo una versión del sistema operativo que fuese portable, éste no fuese demasiado utilizado en principio en la plataforma PC debido al monopolio que en ésta ejercen Microsoft o IBM, con su reciente OS/2 v4.0. En todo caso, no está de más dar esa posibilidad a los usuarios de PC's, algunos de ellos ex-amigueros que probablemente agradecerían el esfuerzo.

Por todo ello la idea de un futuro sistema operativo para el Amiga portable a otras máquinas resulta tan interesante. Como he comentado, al principio es muy posible que sólo lo utilicen los usuarios de máquinas de Amiga y algún que otro nostálgico de nuestra máquina, pero a medida que se desarrollasen aplicaciones tal vez nuestro Amiga OS se convirtiera en otro de los grandes, consiguiendo el puesto que se merece... quién sabe lo que nos deparará el futuro.

PRIMERAS PERSPECTIVAS

Como he comentado al comenzar el artículo, ya existe algún proyecto con vistas al desarrollo de un nuevo sistema operativo. Entre ellos, los dos que en mi opinión destacan son el proyecto p-OS de ProDAD, y el Amiga Replacement Operating System Project (AROS), desarrollado por un conjunto de programadores a lo largo de todo el mundo.

El p-OS de ProDAD es un sistema operativo que se lleva desarrollando 2 años y que en principio va a aparecer para los procesadores Amiga (680x0, los comunmente llamados 68k) y para los PowerPC. Según la información facilitada por ProDAD, que pueden encontrar en

http://www.prodad.de/eng/p-os.html

este sistema operativo podrá correr independientemente del SO existente en las máquinas actuales, aunque eso está por ver. Cualquier aplicación en lenguaje C o C++ podrá ser recompilada y hecha funcionar mediante el compilador desarrollado por la empresa alemana Haage & Partner, que puede generar y compilar código para ambos procesadores (68k y PowerPC). Se ha mejorado la multitarea, que en este caso estará basada en el mecanismo de los llamados "semáforos" que probablemente le suene a algún lector de nuestra revista. También se ha tenido en cuenta el tema de la conexión a redes, tanto locales como globales.

Por otro lado está el proyecto AROS. Este intento por desarrollar un nuevo SO para el Amiga está siendo llevado a cabo por programadores independientes. Hay un grupo que coordina el desarrollo del proyecto y cualquier persona interesada en aportar ideas, código, o cualquier cosa que pueda servir de ayuda, puede hacerlo poniéndose en contacto con ellos. La dirección internet en la que podéis encontrar información sobre el proyecto es la siguiente:

http://www.lysator.liu.se/amiga/aros/

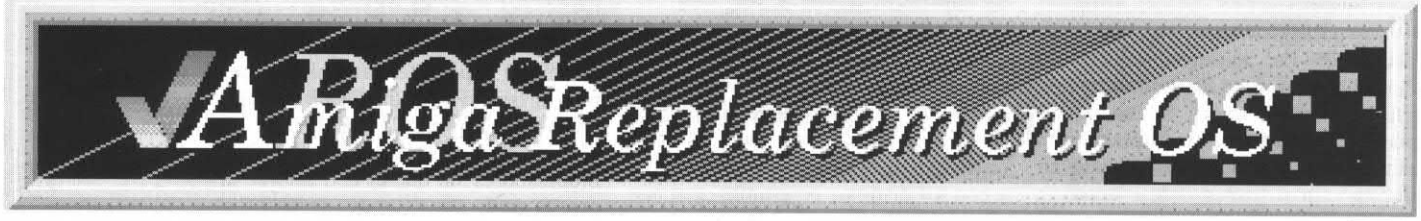
El desarrollo actual está siendo llevado a cabo sobre Unix, de modo que cualquier interesado puede intentar instalar la versión disponible si es que previamente ha instalado Linux con éxito, aunque en la información explican que esa versión requiere Linux sobre un 486 mínimo, por lo que aún no sé si es posible hacerla funcionar bajo el Linux de Amiga. En cualquier caso, se han planteado el desarrollo del SO desde el principio, incluidos conceptos tales como la Intuition o las GadTools. El código está siendo escrito en C++ de modo que el SO sea portable en un futuro a otras máquinas, y están incorporando algunas de las características ya comentadas.

ÚLTIMOS APUNTES

Sólo quería acabar diciendo que hay algunas características de nuestro sistema operativo de las que debemos sentirnos orgullosos, y la que más destaca de todas ellas es la de la multitarea. En estos momentos está muy de moda hablar de sistemas operativos multitarea (algunos dicen que el nombre correcto es multiprogramación), aunque ahora añaden el concepto de multithreading, algo así como multi-hilo. Esta idea se basa en que las aplicaciones constan a su vez de tareas independientes, y el SO diferencia también estas tareas dentro de las aplicaciones de modo que si una de las aplicaciones se queda colgada sólo una de las tareas lo hará, por lo que en todo momento el procesador no pierde rendimiento. El caso es que esto es una pequeña variación sobre lo anterior, y realmente la multitarea de la que disponemos los usuarios de Amiga es realmente eficaz.

Otro de los puntos que no he comentado es el del modo gráfico, aunque esta cuestión pertenece más al terreno de la arquitectura interna del ordenador y no al sistema operativo en sí. Mientras que en los ordenadores Amiga es el modo de "bitplanos" el que se utiliza para representar la información, sea gráfica o no, sobre la pantalla, en otras plataformas se utiliza el ya conocido modo "chunky". Uno de los problemas de emular estas máquinas reside precisamente en la utilización de estos modos gráficos... Se dispone de rutinas que traducen la información de las pantallas "chunky" de sistemas como los de los PC's o los Mac's a modo "bitplane", pero esto conlleva una pérdida de velocidad notable en la emulación. Sería buena idea pensar en la idea de incorporar la posibilidad de añadir hardware a los futuros Amiga de modo que esta conversión no tuviera que ser llevada a cabo por el procesador, sino por los chips gráficos destinados a esta función, con lo que las tareas de emulación incrementarían su rendimiento de forma espectacular. Es cierto que ya existe un hardware que incorpora esta posibilidad, la Graffiti, pero sería una gran idea incorporarlo de serie en los nuevos modelos Amiga.■JP

Otro de los intentos para la creación de un nuevo sistema operativo es el AROS desarrollado por programadores independientes.



93 680 04 34

¡Nuevo diccionario Español!

Compatible con Final Writer IV y Final Copy II

¡Sólo 1.495 Ptas.!



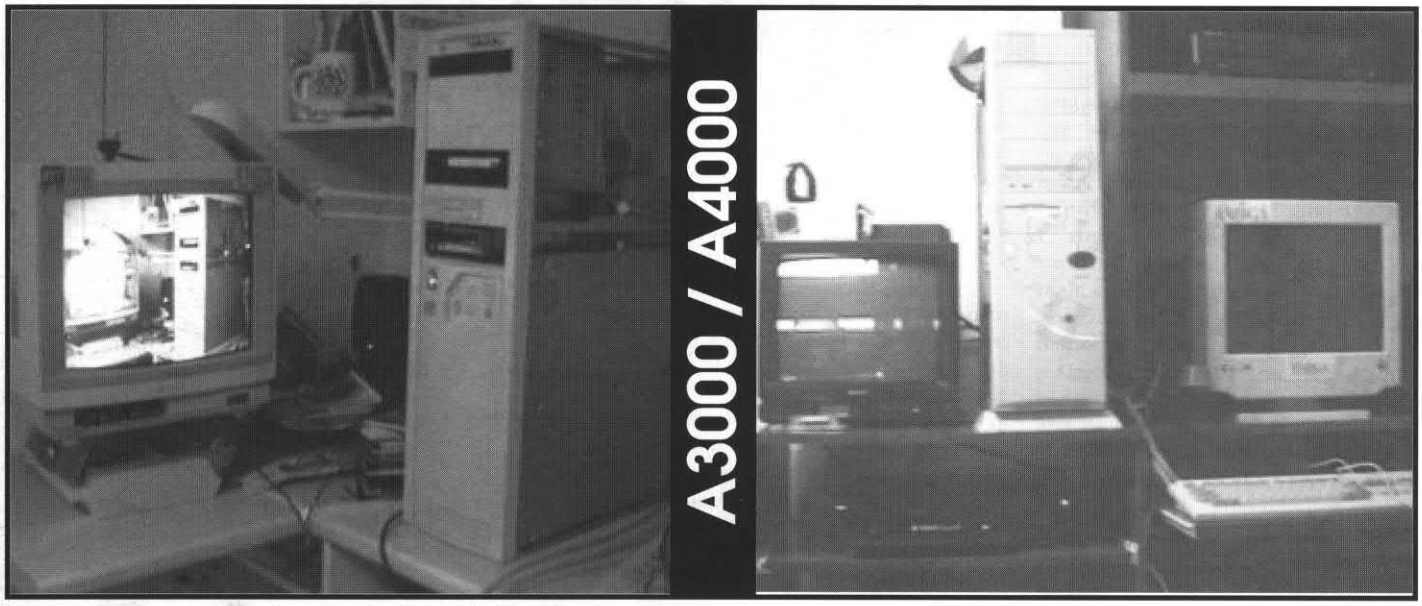
¡Más de 80.000 palabras para corregir de forma automática tus textos!

Versión disponible para Final Writer y Final Copy

Super torres para A3000/A4000

La falta de espacio en nuestros ordenadores es uno de los principales inconvenientes para ampliar los equipos. En este reportaje presentamos la solución que dos usuarios han escogido para solucionar este problema.

Por Javier Barbería / Santi Gutiérrez



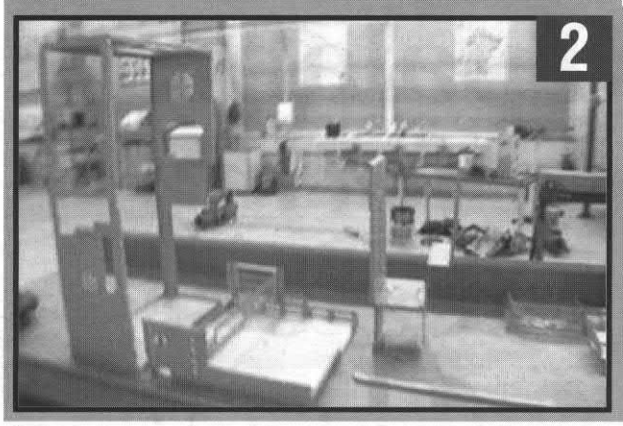
En esta imagen pueden apreciar el resultado final de la mudanza. A su izquierda tienen el A3000, donde incluso se ha colocado un ecualizador paramétrico, y a su derecha, el A4000, que nada tiene que envidiar a los que salen de fábrica en torre.



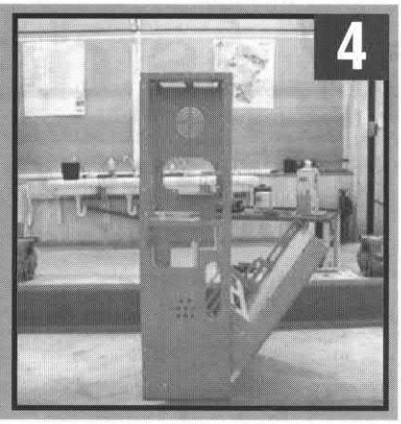
Saludos a todos y gracias por leer este artículo que le presentamos por la experiencia vivida en tantos años usando un ordenador como el Amiga. Este artículo lo vamos a crear como si fuera una conversación típica de cualquier usuario de Amiga. Es decir, que no se usarán términos y jergas difíciles de entender, sino todo lo contrario, trataremos que todo les sea muy fácil de entender para que no les quepa la menor duda de que Amiga hoy por hoy sigue sorprendiendo a todo el mundo que ve esta alucinante máquina.

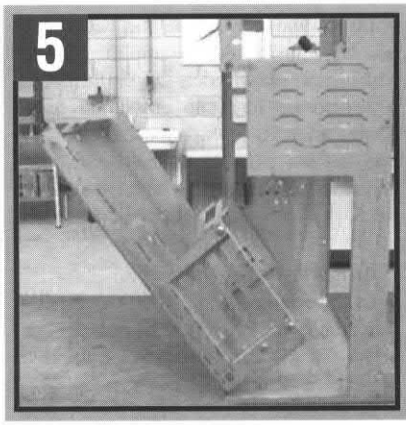
En estos artículos les hablaremos de cómo meter nuestro Amiga en una Torre de PC, usar las fuentes y modificar los jumpers para un perfecto sincronismo, crear animaciones super-rápidas y a velocidades de vértigo, usar programas conjuntamente con otros para conseguir cosas verdaderamente impactantes, animar con los chips del Amiga en 16 millones de colores y un sinfín de cosas que esperamos sean del máximo interés y, por supuesto, si están interesados en informaciones específicas para resolver sus problemas o completar sus proyectos, no duden en solicitárnoslo porque le daremos contestación lo más rápidamente posible.

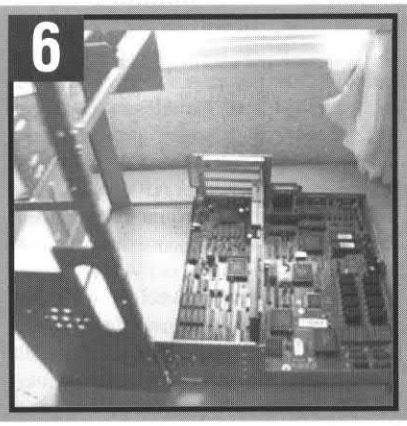
Una vez que diseñemos nuestro Amiga a nuestro antojo, independientemente del modelo que sea, pasaremos a comentar los diferentes programas que nos acercarán



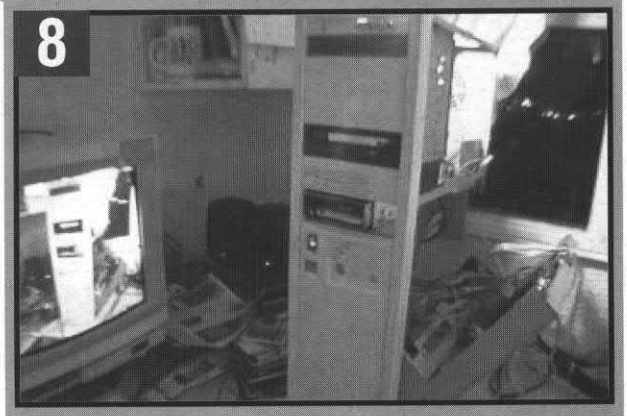


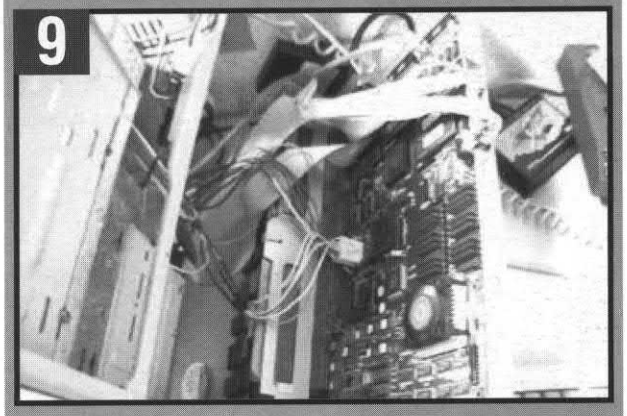


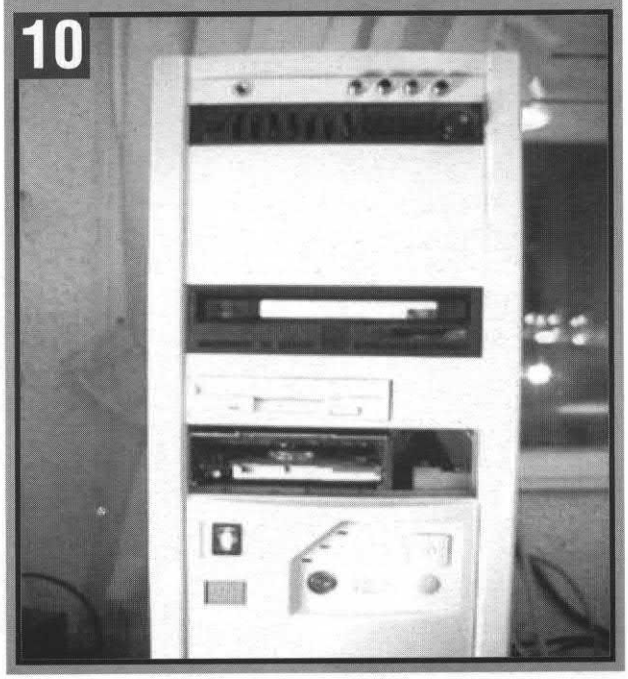

5


6


7


8


9


10

al mundo del vídeo, tanto shareware como comerciales, y ojo, estamos hablando de cosas que estén al alcance de la mano, es decir, de precios asequibles al usuario normal.

Queremos hacer realidad el sueño del ave Phoenix, y, como ella, renovar y poner al día esos equipos que puede que piensen son antediluvianos y no sirven para nada si los comparamos con los super P.nt..ms. ¡Cuántos de esos equipos querrían tener la fiabilidad y flexibilidad que nos ofrecen nuestros Amigas.....!

No es que seamos buitres del hardware de ocasión, pero dense cuenta de que hay mucha gente que se deshace de su Amiga y periféricos a precios ridículos. Si no se dejan embaucar por la voraz y despiadada lucha que ha impuesto Bill, verán que con un sencillo Amiga y un par de periféricos de saldo, podrán llenar horas y horas de entretenimiento.

El primer problema que nos encontramos muchos de nosotros es el espacio físico para instalar todos los periféricos que vamos añadiendo a nuestra máquina.

Todo ordenador Amiga se queda pequeño y la demanda de una caja más grande se hace necesaria e imprescindible. Commodore nunca se percató de ello, pero así ha sido, los usuarios de Amiga necesitamos expansión para todos los periféricos que vamos adquiriendo. Solución, una torre.

Existe la opción de las torres de Micronik que dotan de Slots Zorro II a los ordenadores A1200 haciendo que la expansión de este ordenador no tenga límites. Quizás su precio nos retraiga un poco a la hora de adquirirla, pero hoy por hoy, es la única solución para tener los tan preciados slots Zorro en un A1200.

También existe la posibilidad de adquirir la Super Torre ACTIVITY, pero sólo para los A1200... y la RENDERIDE y SCSI que, aunque no son exclusivas del A1200, sólo son para periféricos IDE o SCSI.

Gracias a la serie de Amiga con caja, por hablar de los más conocidos en nuestro país que son los A2000/A3000/A4000, permiten el poder instalar nuestro Amiga en una torre de éstas dotándonos de un mayor número de slots y más hueco para nuestros periféricos. Pero esta opción tiene la desventaja de que hace que el precio se dispare. Pero, aquí es donde entramos nosotros, para hacer que nuestro Amiga sea "compatible".

Bueno, antes de nada, decirles que trabajaremos con un A4000 y un A3000.

Javi y su A3000.

Como ustedes, cansado de tener todos los periféricos esparcidos por la mesa, un día me decidí a darle más espacio a mi ordenador, mi Aliado.

Después de comprobar que el bolsillo no se podía permitir la mejor opción, una torre totalmente ajustada al ordenador, empecé a mirar precios de cajas torre de los ordenadores personales compatibles (esto es un decir) IBM. El precio de una torre de PC ronda las 10.000 pesetas con fuente de alimentaciÓn de 230Watios.

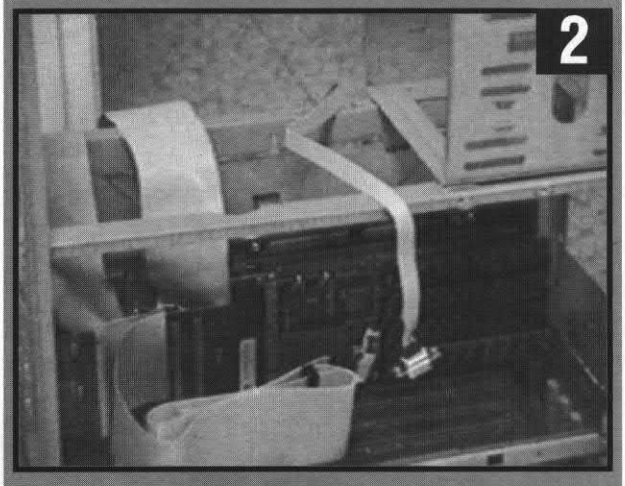
El A3000, como ya deben de saber, está tan falto de espacio que no tiene ni hueco para accesorios del tamaño de 5, sólo tiene dos huecos del tamaño de 3 y otro interior para un disco duro de 3.

Mi A3000 llevaba incorporada una disquetera interna de 3 y dos discos duros de 50Mb Quantum, por lo que no quedaba nada libre. El comprar una tarjeta emuladora de PC, la GoldenGate 386, y tener que ponerle una disquetera de PC para poder leer los discos de alta densidad y un disco duro dedicado al PC, hizo que me decidiera a hacer una ampliación al A3000. El primer cambio fue el diseño y fabricación de unas chapas muy finas pero resistentes para poder poner encima de la disquetera y un disco duro los otros dos discos duros.

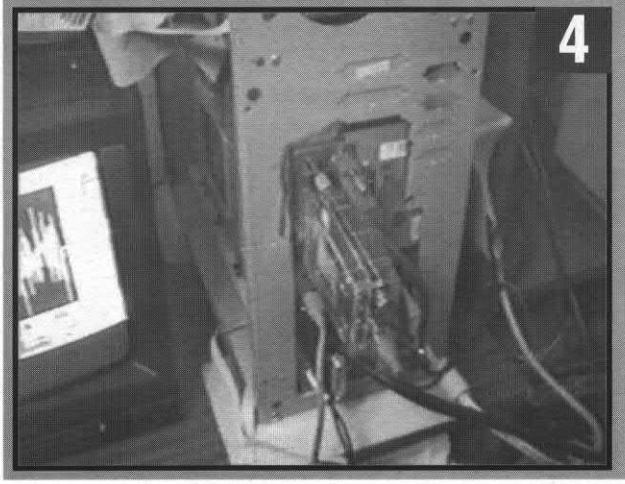
Con el paso del tiempo necesité más espacio y más potencia en la fuente de alimentación para hacer funcionar todos los periféricos, así que...me decidí a meterlo todo en una torre de PC.

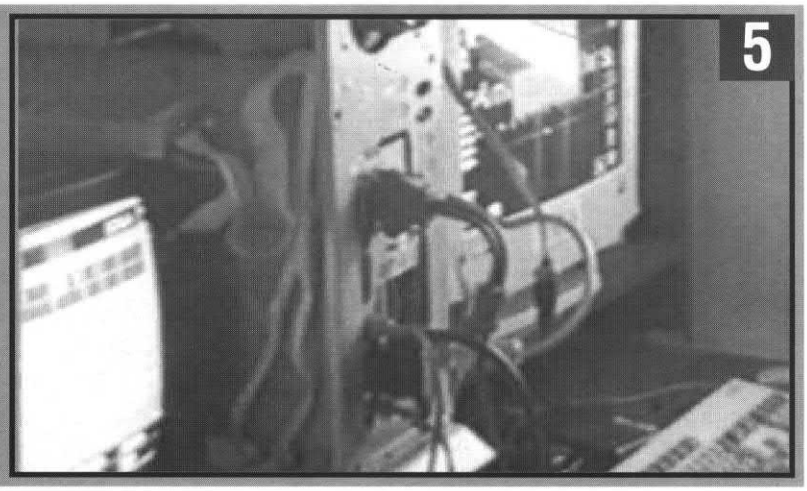
Le escribí un e-mail a mi amigo Tomm, Thomas Weeks, porque sabía que había metido su A500 en una torre de un











PC servidor (pueden ver su obra con imágenes y esquemas en Aminet, se llama T.O.P.-Tower Of Powe). Tomm me aconsejó que me hiciera con una torre tipo T para poder aprovechar las salidas de los periféricos conectados en los conectores Zorro del A3000.

Después de buscar y no encontrar en España lo que quería pensé en hacer un "morphing" del chasis del A3000 y del chasis de la torre. Seccioné el lado derecho y la parte posterior de la torre así como la parte posterior del chasis del A3000 que no tiene conexiones (foto 3). El siguiente paso fue poner dos bisagras en la parte inferior de la torre y el lateral izquierdo del A3000 para así de esta manera encajar los chasis seccionados haciéndolo abatible para poder acceder mucho más fácilmente a las placas conectadas en los puertos Zorro y placa madre.

Una vez fabricada la nueva torre sólo quedaba poner todas las piezas en su sitio, primero la placa madre (foto7), pero ¡oh, cielos! la fuente de alimentación de PC no tiene los mismos voltajes que la del A3000. El Amiga tiene los voltajes +12, -12, +5, -5 y masa, pero además uno de +2.3V....Este último fue el que mayores problemas me causó en todo este trabajo. Me resultaba imposible conseguir un voltaje similar de la fuente de PC, así que llamé por teléfono a un servicio técnico de Amiga, FIX Electronics de Sant Cugat. Franxes, que es el técnico de Amiga, me dio la solución: lo importante de ese voltaje tan extraño del A3000 no es el voltaje en sí, sino la señal de sincronismo que hace llegar a la placa madre; los técnicos de Amiga pusieron un jumper para configurarlo y así no recibir de la fuente del Amiga el sincronismo pero sí de otro sitio, es el J350. Puesto en estos menesteres, le hice un cambio a la tarjeta A3640, en realidad un pequeño cambio: le añadí algo que antes no poseía, un ventilador para el 68040 que con el tiempo he comprobado que era el causante de cuelgues.

Lo último por lo que me decidí fue por la inclusión de un amplificador de audio con ecualizador en un hueco de 5. Como no hay uno específico para Amiga, me fui al hipermercado y cogí uno de los existentes para coche que coincidía exactamente con las medidas del 5. ¡Ya tenía al Amiga funcionando!

Santi y su A4000.

La caja de un Amiga 4000 es un poco más grande que la del A3000, pero por eso no hay inconveniente, aún así me decidí a modificarla de la siguiente manera.

Si ponemos la caja original en forma vertical, observamos que no permite instalar los discos de 3.5 en su sitio. Para solucionarlo, tomé medidas y con una Flex o Amoladora pequeña modifiqué la caja original del A4000. Luego tomé medidas en la parte trasera de la torre de PC e hice un corte oportuno para que las salidas de los distintos puertos del Amiga fueran accesibles sin ningún tipo de problema.

También solté los remaches de la plancha metálica que viene incorporada para sujetar la placa de PC y marqué justamente en la zona que me permitiera conectar sin problemas los puertos del Amiga y los slots Zorro. Viendo las imágenes comprobarán que es bien fácil.

Una vez hechos los cortes oportunos a nuestras necesidades, pasamos a la sujeción de la chapa original con la de la torre. Puse la caja que me quedaba del A4000 con sus modificaciones más o menos en el sitio deseado y, con un taladro con una broca pequeña, pasé las dos chapas. Le hice dos agujeros a una distancia prudente y, eso sí, respetando el espacio reservado a la placa madre, ¿de acuerdo? Luego, le ponemos un par de tornillos más gruesos para forzar a que coja rosca y poder atornillar y asegurar la chapa original del A4000. Ojo, la placa tiene que quedar suspendida porque si no, no podremos enchufar los puertos del ratón que nos quedan abajo.

Una vez que todo me concordaba bien y tenía la caja en su sitio sin que nada le estorbara, pasé a hacer otra cosa, algo que se me ocurrió de repente. Sí, sí, los slots

zorro me quedaban mirando hacia abajo, como es lógico, pero eso no suponía ningún problema adicional. A la base de la torre le quitamos los remaches y la atornillamos con otros tornillos un poco más gordos, de esta manera cada vez que tengamos que poner una tarjeta en el Amiga sólo tendremos que tumbar la torre y quitar la base.

Viendo el resultado, ya disponemos de una torre con todas las chapas en su sitio. Ahora ya podremos pasar a la instalación de la placa madre y demás elementos de nuestro Amiga.

Mucho cuidado con no tocar los chips y otros componentes por el tema de las descargas de electricidad estática o por tener un descuido y cargarnos algo.

Aunque todo parezca a medida, reconozco que tuve un pequeño fallo, si se puede considerar así. Es el siguiente: al poner la chapa original donde va la placa de un PC, la coloqué unos milímetros más hacia un lado para evitar tener que hacer un pequeño corte más a la torre en su parte trasera; por este motivo, la placa MK II y lo que ocupan los Simms de memoria tocaban con el cubo que hacen los huecos de 3.5 para disqueteras y discos duros. La solución: tomé medidas y armado con una sierra lo habitué para disponer dos huecos para poner dos disqueteras o lo que quisiera. Pensando y pensando, decidí que el trozo de 3.5 que en principio sobraba lo debería de instalar en la zona alta de la torre. Para ello, y también taladro en mano, taladré tanto la torre como la chapa de los huecos de 3.5 y lo remaché, de esta manera ese espacio era mejor aprovechado.

Una vez todo instalado pasamos al tema de conexiones y cableado. Necesitamos dos alargadores de los puertos del ratón y del joystick, los que podremos situar con unos pequeños tornillos en la parte trasera de la torre.

También deberemos modificar el conector P8 de la fuente de PC con el de Amiga. La placa del A4000 no es como la del A3000 y no necesita colocar el jumper J350 porque no lo tiene. Es decir, testeando y colocando cada voltaje en su sitio, no hay problemas de ningún tipo para que la fuente de PC no funcione con la placa del A4000. Testeen bien los cables.

Algunas fuentes de PC incorporan el conector de las disqueteras al estilo de las Chinon de Amiga por lo que no hará falta su modificación. Y con todo esto, conectaremos discos duros y disqueteras para arrancar de nuevo nuestro Amiga. Si tiene una unidad de disco externa, ahora puede meterla dentro de la torre. En el A4000 existe un jumper en el fondo para indicarnos que la DF1: es de 880k, por lo tanto, lo habremos de puentear.

Una vez todo listo, pasaremos a colocar los LED's de power, HDD y también la velocidad de nuestro procesador. Para esto último necesitaremos de unos esquemas que normalmente podremos conseguir en cualquier tienda de PC (si es más atrevido, puede hacerlo a ojo como yo hice por no disponer de las explicaciones oportunas).

Si está todo listo, podremos cerrar la caja y disponer de un A4000 en Torre con una mínima inversión y lleno de huecos para poder expandirlo al máximo de sus posibilidades. Una vez más Amiga sigue siendo más compatible de lo que uno se piensa.

Espero que con todo esto se animen y si tienen el ordenador repleto (más bien, la mesa de trabajo), pues ya saben, a pasarlo a Torre y disfrutarla al máximo. Por un módico precio, tendremos una fuente de 200 watios o más y una torre comparable con las que nos ofrece Micronik y algún fabricante más. No es justo que el usuario de Amiga siempre tenga que pagar más.

Últimos detalles...

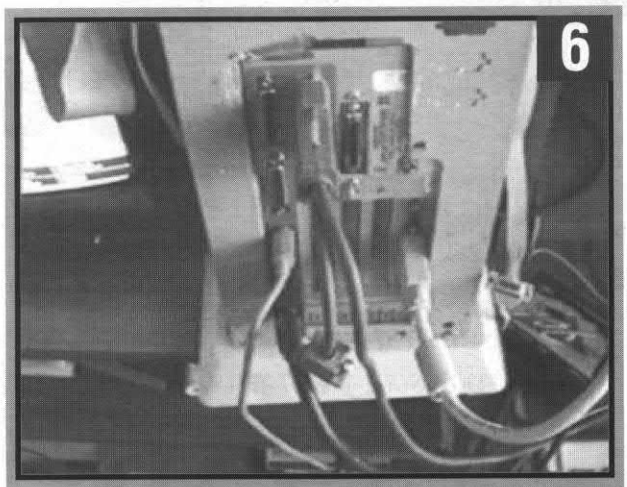
Este es sólo un primer acercamiento a cómo configurar su Amiga de una manera más profesional, y es válido para cualquier ordenador ya que existen adaptadores de teclado de normativa PC para cualquier modelo de Amiga.

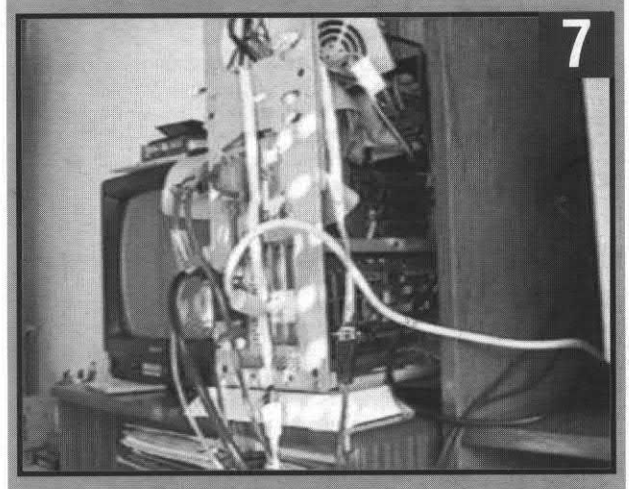
En el próximo artículo, nos acercaremos hasta la máxima expresión de los chips, tanto ECS como AGA y que jamás ha podido tener ningún otro ordenador del mercado. Sí amigos, les mostraremos lo que es animar en 16 millones de colores, en 736x566 y a 50 frames por segundo de una manera bestial. Ya nadie podrá decir que los chips del Amiga están muertos.

Cómo última nota, decirles que la fuente de PC en el Amiga 4000 no pudo ser instalada por las siguientes razones que creo que deben de tener en cuenta. Puede que éste sea el único lado oscuro de montaje de una torre, la fuente de alimentación.

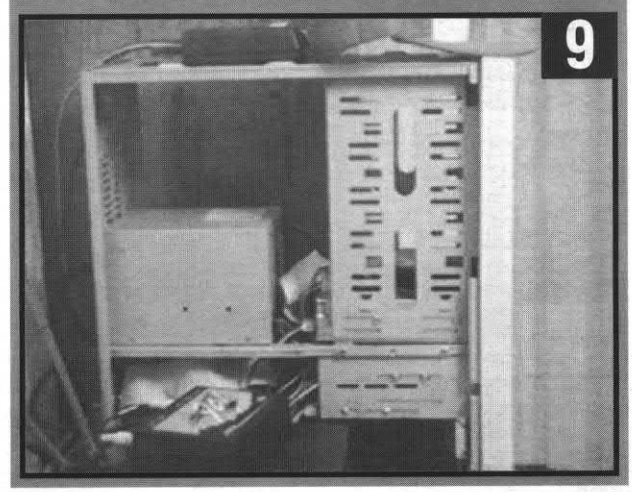
Las fuentes de PC se fabrican a cientos y, claro, eso influye en su calidad. Al combrobar el voltaje +12V de la fuente de Amiga, según el tester, obtuve 11.4V cuando está conectada y sin embargo la de PC me daba unos 9.4V además de tener subidas y bajadas de corriente. Era algo que me extrañaba mucho. En una llamada telefónica a Fix, me comentaron que en las fuentes de PC, debido a su producción masiva, son de lo más normal y que en un PC no tienen graves consecuencias. Sin embargo, en Amiga puede suponer algo grave porque los customs chips son muy sensibles a estas tensiones y al sincronismo que lleva la propia placa madre del Amiga.

Entonces, adapté la fuente de Amiga original alargando los cables del disco duro y disquetera. También se pueden sustituir por los de la fuente de PC. De todos modos, la fuente de Amiga tiene 150W y es suficientemente potente para lo que queramos, si bien no alimentamos con ella a un monitor, creo que tendremos de sobra.■JB/SG





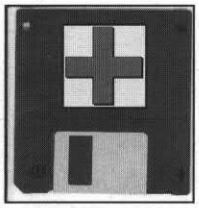




Disco de arranque

¿Ha visto alguna vez como su partición del WB se venía abajo? Sin duda es usted una persona precavida (!) que hace backups frecuentemente y no tiene miedo a sufrir pérdidas de datos, pero ¿ha probado a arrancar su ordenador desde la disquetera?: el teclado en inglés, el programa de backup que está en otro disco, y esa dichosa librería que no aparece por ningún sítio...

Por Salvador Fandiño



Si todavía necesita más espacio en el disco, puede probar a no instalar los ficheros del locale en castellano, para ello ignore los pasos descritos en el punto 3. El teclado en castellano seguirá funcionando correctamente.

Se exponen en este artículo los pasos a seguir para crear un disco de arranque con todo lo necesario para recuperar su ordenador si su disco duro se viene abajo. Aunque usted no tenga disco duro puede que también le interese este artículo porque de lo que trata en el fondo es de cómo introducir el sistema operativo en un único disquete.

Este artículo está escrito para los usuarios de la versión 3.x del sistema operativo. Si usted utiliza la versión 2.1 tendrá que realizar muy pocos cambios a lo aquí expuesto, si utiliza la versión 2.04 tendrá que ignorar toda la parte relacionada con la localización al castellano.

Por rapidez, lo más apropiado es utilizar la Shell y no el Workbench. Puede encontrar la Shell en el cajón System de su partición del WB. Si se siente más cómodo, también puede emplear algún programa del estilo del Directory Opus.

Va a necesitar los disquetes WORKBENCH y LOCALE que venían con su ordenador. Como medida de precaución asegúrese antes de nada de que sus discos originales están protegidos contra escritura para evitar posibles errores.

Comandos del AmigaDOS empleados:
DISKCOPY: realiza una copia de un disco a otro.
CD: cambia el directorio actual de un proceso Shell.
DELETE: borra ficheros y directorios. Para borrar un directorio no vacío es necesario utilizar la opción ALL.
MAKEDIR: crea directorios nuevos.
COPY: copia ficheros.
ED: es el editor de textos del AmigaDOS. Posiblemente prefiera utilizar otro más potente como el CygnusED o MEmacs
FKEY: es la comoditie que le permite asignar operaciones a distintas combinaciones de teclas. Si la utiliza no borre el fichero fkey.info porque es donde se guarda la configuración.
RUN: ejecuta un programa de forma asíncrona, creando un nuevo proceso.
MORE: permite visualizar ficheros de texto pero presenta muy pocas opciones, existen visualizadores mucho más cómodos como por ejemplo PPMore.

Otros programas:
HDToolBox: es el programa del sistema operativo que le permite instalar y configurar su disco duro. Algunos fabricantes de controladoras suministran utilidades similares.
DiskSalv: es un programa para reparar discos, tanto disquetes como discos duros. Es un programa comercial, pero existe una versión shareware en aminet: disk/salv/DiskSalv11_32.lha
LHA: es el compresor de ficheros más utilizado. Puede encontrarlo habitualmente en el directorio C del disco de portada.

1. COPIA DEL WB

El primer paso es realizar una copia de su disco original WORKBENCH, para lo cual necesitará un disco vacío. Inserte su disco WORKBENCH en la disquetera e introduzca el siguiente comando en la Shell:

```
diskcopy from df0: to df0: name AY
```

Intercambie los discos según el programa de copia le vaya indicando. El nuevo disco se llama AY.

2. ELIMINE LO INNECESARIO

El segundo paso es eliminar todos aquellos comandos, librerías, fuentes, etc..., que no va a necesitar. Particularmente todo lo relacionado con las DataTypes, con la impresora y con el ARexx es un lujo innecesario.

Primero introdúzcase en el disco AY copia del WB:

```
cd AY:
```

y borre los siguientes directorios con sus iconos: Classes, WBStartup, Expansion, Rexxc y T

```
delete classes wbstartup#? expansion#? rexxc t all
```

Otros ficheros que no va a necesitar se borran con los siguientes comandos:

```
cd AY:c
delete binddrivers conclip cpu diskchange edit eval filenote makelink
delete join lock requestchoice relabel requestfile magtape remrad
delete search setclock setdate setfont sort wait date

cd AY:l
delete aux-handler queue-handler

cd AY:devs
delete datatypes printe#? all
delete dosdrivers/#? #?.ps #?.info

cd AY:libs
delete(amigaguide|bullet|
datatypes|lowlevel).library
delete(math#?|realtime|
rexx#?|nonvolatile).library

cd AY:s
delete pcd ed-startup

cd AY:system
delete #?.info fixfonts nofastmem rexxmast

cd AY:utilities
delete #?.info clock multiview

cd AY:prefs
delete pres#? all

cd AY:
delete devs.info
```

Si ha seguido todos los pasos y abre la ventana del disco AY: verá que está lleno en un 36%

3. EN CASTELLANO

El tercer paso es instalar los ficheros necesarios para localizar el disco al castellano. Para evitar intercambiar discos resulta conveniente utilizar el disco RAM como intermediario. Introduzca el disco LOCALE en la disquetera y ejecute los siguientes comandos:

```
makedir ram:locale_tmp
cd ram:locale_tmp
makedir countries
copy locale:countries/españa.country
   countries
makedir help help/español
makedir languages
copy locale:languages/español.language
   languages
makedir catalogs catalogs/español
   catalogs/español/sys
copy locale:catalogs/español/sys/
   ~(inst#?|util#?) catalogs/español/sys
```

Inserte de nuevo el disco AY en la disquetera.

```
copy ram:locale_tmp all AY:locale
delete ram:locale_tmp all
```

4. EL TECLADO

Le toca ahora el turno al teclado español:

```
cd AY:devs
makedir keymaps
copy keymaps:e keymaps
```

5. EL MONITOR

Si su monitor no soporta el modo PAL o si prefiere utilizar otro modo de pantalla tendrá que copiar las definiciones de su monitor:

```
copy devs:monitors/~(#?.info)
   AY:devs/monitors
copy env:sys/(overscan|screenmode).
   prefs AY:prefs/env-archive/sys
```

Si usted utiliza una tarjeta gráfica es posible que necesite copiar alguna librería o fichero para utilizarla. Consulte el manual de la misma.

6. CONFIGURACIÓN

En este momento el disco AY ya tiene los ficheros básicos del sistema necesarios para ejecutar cualquier aplicación de backup o de recuperación, sin embargo todavía es necesario cambiar las preferencias a su gusto. Introduzca el disco y resetee su Amiga. Al arrancar aparecerán algunos mensajes indicándole que no se encuentran algunos directorios, ignórelos.

Cuando aparezca el WB seleccione la partición Workbench de su disco duro y abra el cajón Prefs. Ejecute el programa Locale y seleccione como primer lenguaje el castellano y como segundo el inglés; salga del programa con la opción Save. Ejecute el programa Input, seleccione el teclado en castellano y salve.

7. STARTUP-SEQUENCE

Por último tendrá que editar el fichero AY:s/startup-sequence y borrar algunas líneas (use en editor de textos como por ejemplo ED, no un procesador de textos). Borre las siguientes líneas:

```
Assign >NIL: REXX: S:
Assign >NIL: PRINTERS: DEVS:Printers
Assign >NIL: LIBS: SYS:Classes ADD
Binddrivers
C:AddDataTypes REFRESH QUIET
```

Si sabe cómo hacerlo, puede borrar las partes de los bloques condicionales que no se ajustan a su sistema. Si desea utilizar alguna Commoditie debe de incluir una línea en el fichero que la llame. Por ejemplo, para utilizar la utilidad FKey primero tendrá que copiarla al disco con la siguiente orden:

```
Copy Workbench:Tools/Commodities/
   FKey#? AY:Utilities
```

Y para llamarla al arrancar introduzca la siguiente línea en el startup-sequence :

```
run <>nil: sys:utilities/fkey cx_popup=no
```

También le recomiendo que reemplace el comando More del sistema por otro más cómodo, por ejemplo PPMore o Most.

8. LIBRERÍAS

Las librerías que ha de instalar serán diferentes según los programas que usted emplee; una muy común es la "reqtools.library". Los programas de Backup suelen hacer uso del sistema de compresión XPK. Seguramente estas librerías ya se encuentran en su disco duro por lo que sólo necesita copiarlas al disco AY:

```
copy workbench:libs/reqtools#? AY:libs
copy workbench:libs/xpkmaster.library
   AY:libs
makedir AY:libs/compressors
copy workbench:libs/compressors/
   xpkNUKE.library AY:libs/compressors
copy workbench:libs/compressors/
   xpkSHRI.library AY:libs/compressors
```

etc...

Copie sólo las librerías que va a utilizar pero recuerde que si no tiene la librería de compresión adecuada su backup no servirá para nada.

9. PROGRAMAS

En estos momentos en el disco AY debe de tener aproximadamente 400Kb libres en los que introducir los programas necesarios para recuperar su disco duro. Qué programas elegir es cosa suya. Mi recomendación es que incluya el programa HDToolBox o uno similar, un programa de reparación como por ejemplo el Disksalv, su programa de backup y el compresor lha. Si sus programas ocupan más espacio del disponible puede utilizar un compresor de ejecutables como el PowerPacker. Asegúrese también de que incluye todas las librerías necesarias.

En cualquier caso no utilice nunca programas que empleen MUI porque no podrá ejecutarlos si su partición del Workbench se viene abajo.

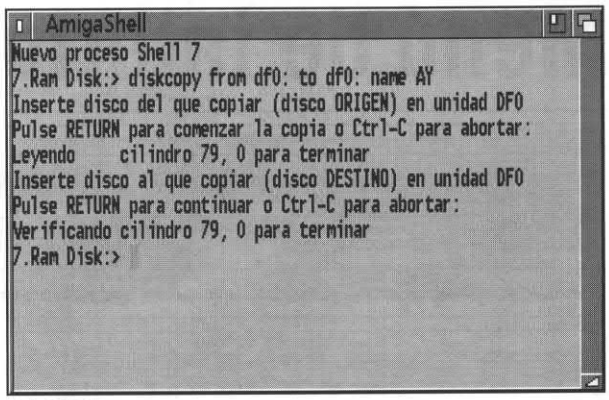
10. COMPROBACIÓN

Para comprobar que su disco funciona correctamente introdúzcalo en la disquetera y arranque su ordenador con él. Compruebe a continuación que puede ejecutar todos los programas sin problemas. Si alguno no funciona lo más normal es que necesite algún fichero adicional, puede utilizar la utilidad SnoopDos para encontrar de cual se trata.

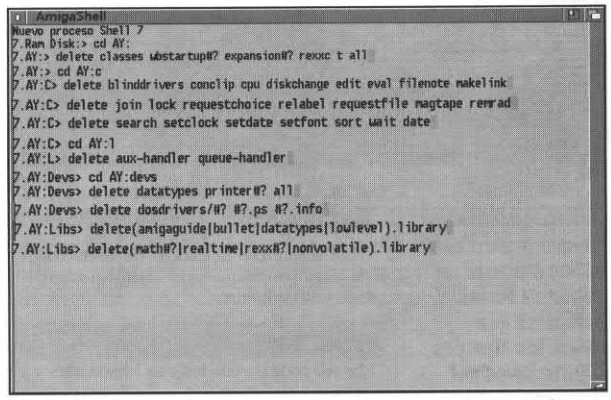
Una vez comprobado que todo funciona bien resetee de nuevo su Amiga y mantenga presionados los dos botones del ratón para invocar al menú de arranque. Ponga la partición Workbench de su disco duro en el modo Disabled y seleccione Boot. Vuelva a comprobar que todo funciona correctamente.

11. NUNCA SE SABE

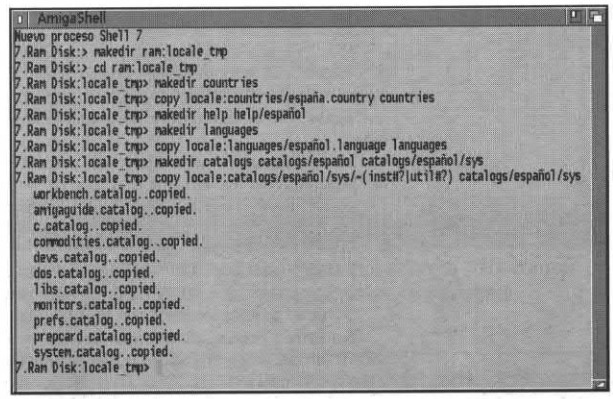
Como no va a utilizar el disco AY muy a menudo es posible que se estropee y que usted no se dé cuenta de ello hasta el día en que lo necesite, así que lo mejor es hacer una copia del mismo, por si las moscas.■S7



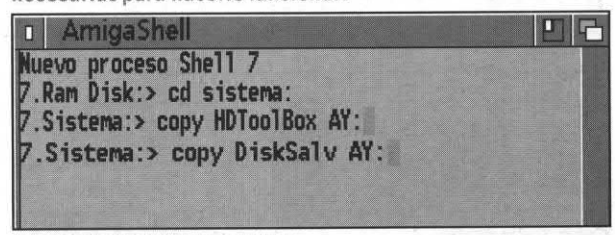
1.COPIAR
El primer paso a realizar es hacer una copia del disco de Workbench con la que poder trabajar.



2.BORRAR
Hay que eliminar todos los ficheros que no sean imprescindibles de forma que tengamos espacio suficiente para grabar los programas que más adelante necesitaremos para recuperar el disco duro.



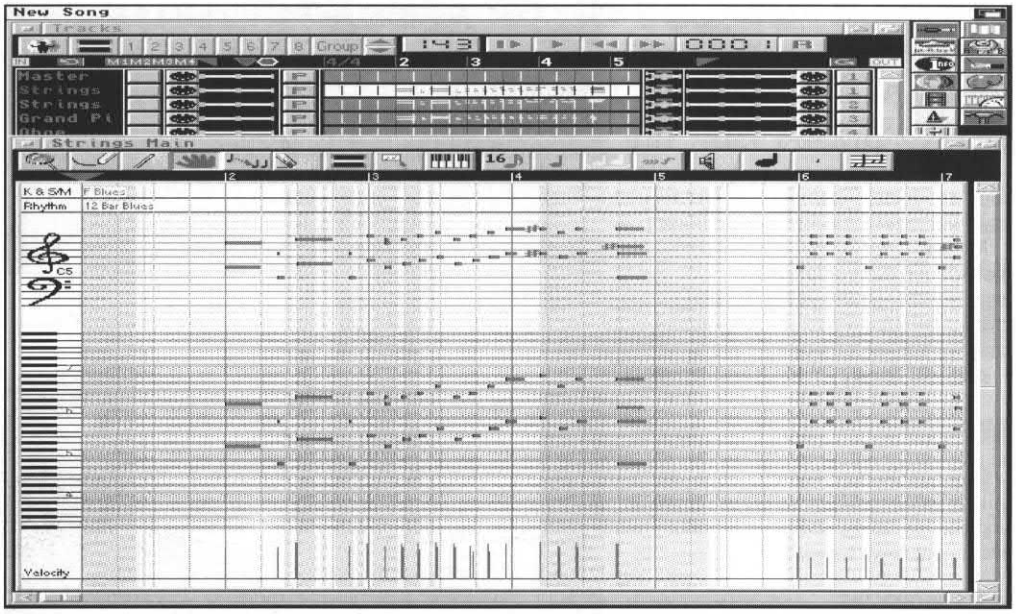
3.CONFIGURAR
La configuración del disco de arranque que estamos preparando es necesaria para disponer de un sistema en español, con los monitores, el teclado y las librerías necesarias para hacerlo funcionar.



4.PROGRAMAS DE TRABAJO
Por último sólo queda grabar los programas de recuperaciòn del disco (HDToolBox, DiskSalv...) con los que podrán salvar toda la información posible.

Menú de interior de pista

Quim Guzmán



En este gráfico se puede observar un patrón de líneas verticales que indica los tiempos significativos del ritmo seleccionado (12 Bar Blues) y otro constituido por líneas horizontales que indican las notas de la escala seleccionada (F Blues).

Para acabar con el estudio del interior de una pista y sus posibilidades de edición, veamos los menús y sus opciones.

Menú "Edit"

Es sin duda uno de los más importantes y con él vamos a realizar todas las operaciones propias en la edición de una secuencia. Las operaciones se realizan dentro del rango comprendido entre los localizadores de edición.

"Cut" elimina todo el rango.

"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" procesa los datos con herramientas.

"Selective Toolize..." es una versión más sofisticada del anterior y se tratará en la 3a parte junto con la anterior.

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

"Listen" reproduce la pista.

"Boundaries..." abre una ventana con la que asignaremos posiciones concretas a los localizadores de edición.

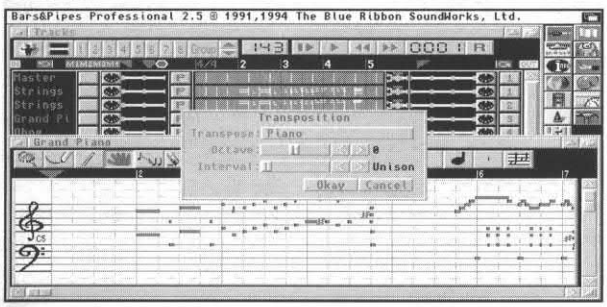
"Undo" elimina la última operación realizada.

"Revert" elimina todas las ediciones efectuadas desde que se abrió la ventana.

"Update" actualiza todas las ediciones. Cuando se escoge esta opción, se ha de estar seguro que todos esos datos insertados son correctos ya que no se podrá recuperar el estado anterior de la pista mediante Undo o Revert.

"Abort" elimina todas las ediciones efectuadas desde que se abrió la ventana y después la cierra, no sin antes preguntarnos si realmente queremos abandonar.

La ventana "Transposition" y sus gadgets.



Menú "Show"

Con este menú vamos a determinar qué información queremos visualizar y también en qué formato (para las notas). Activa o desactiva la visualización de cada dato de la información secundaria, formato de nota/volumen y por último la otra información MIDI.

Menú "Display"

"Background" genera un patrón gráfico de fondo teniendo en cuenta la escala tonal (Key) o ritmo (Rhythm). Tanto el uso de las escalas como de los ritmos se analizarán en la última parte del tutorial.

"Sizing" realiza la misma función que los botones Zoom + y Zoom -.

"Note Range" sirve para centrar el pentagrama "Staff Center". Los pentagramas se centran en la nota Do (C) y desde aquí se determina sobre qué octava se realiza dicha función.

"Auto Center" centra el pentagrama alrededor del mayor número de notas. Esto permite visualizar el mayor número posible de las mismas. La opción "Piano Roll Bounds", sirve para determinar el rango de notas visualizadas con el formato de pista "Piano Roll". También permite el autocentrado sobre el mayor número de notas y su edición.

"Control Change #..." Cuando se edita en una pista virgen, el área reservada a la información de cambio de control (Control Change), muestra el controlador número 0 (CC #) que es el utilizado para el cambio de banco de sonidos en un dispositivo MIDI que lo incluya. La ventana que se abre al escoger esta opción permite visualizar y acceder a otro controlador. Si por ejemplo queremos editar valores de modulación (el número 1), se introduce el número 1 y el área reservada para tal información muestra y permite editar el desarrollo de tal controlador. Si se desean editar más controladores, se introducen los números de cada uno y se editan. Cuando existe información de varios controladores, el botón "Next Controller" accede de uno en uno. Si no existe esta hipotética información, dicho botón mostrará desde el controlador 0 hasta el último (127).

"Notation" B&P soporta dos modos de llave; de concierto o transportada. "Transposed Key" se utiliza para ajustar la partitura teniendo en cuenta cómo están transportados los diferentes instrumentos. Por ejemplo, un clarinete está transportado de diferente manera que un saxo alto. Más información en menú "Notation", opción "Transposition".

"Edit PadTool Controls..." Se pulsa para editar los parámetros de la tool seleccionada en PadTools. El tema de la tools se tratará en la tercera parte.

"Hit List Translation" es una opción relacionada directamente con las posibilidades multimedia de B&P y que se tratará en la última parte del tutorial.

"Scroll with Performance" realiza un scroll de la secuencia a medida que se reproduce o graba.

Menú "Notation"

Este menú realizará operaciones relacionadas directamente con la visualización de las notas y otros signos musicales en el formato de pentagrama. Se trata de operaciones de "estética" pero a la vez importantes sobre todo a la hora de realizar una impresión.

"Resolution" determina en qué puntos vamos a poder insertar las notas. Si por ejemplo escogemos 1/4, las notas se insertarán cada nota negra. Esto se consigue moviendo la nota antes de insertarla. Ver "Lock Time to" del menú "Prefs" para más información.

1/4:Negra
1/8:Corchea
1/16:Semicorchea
1/32:Fusa
Triplet:tresillos en la resolución escogida

"Transposition..." Después de haber elegido la opción "Notation-Transpose Key" del menú "Display", desde la ventana que se abre al escoger esta opción, ajustaremos la partitura para el instrumento escogido. Al pulsar el gadget "Transpose" escogemos el instrumento. Los gadgets "Octave" e "Interval" indican cómo están transportados los distintos instrumentos. Si queremos utilizar un transporte propio, escogeremos el instrumento "Custom".

"Update Notation" Esta opción sirve para actualizar, en algunas situaciones, después de haber editado masivamente.

"Transcription Options..." Podríamos decir que se trata de una versión más sofisticada de la opción "Update" del menú "Edit". Esta opción ajustará todos los tiempos de las notas así como realizar los ligados necesarios de las mismas entre otras operaciones.

-Note Lenght: Desde aquí decidiremos cómo han de actualizarse las duraciones de las notas. "Overlap" creará notas ligadas cuando éstas estén sobrepuestas. "Extend" extenderá cada nota hasta la siguiente o siguiente golpe. "Insert Rests" hará visibles todos los silencios existentes.

-Chord: Las próximas opciones afectarán a todas las notas que empiezan a la vez ya que B&P considera a dichas notas como acordes (Chords). "Shorten Notes" ajustará la duración de todas las notas igualándolas con la más pequeña. "Lengthen Notes" es igual al anterior sólo que el ajuste se hará con la más larga. "Keep Note Lengths" transcribirá los acordes con notas de diferente duración dividiendo y ligando aquellas de más duración.

-Note Stem: una operación puramente estética pero que esclarece una partitura es la de unir las notas mediante una especie de barras. Desde las próximas opciones vamos a determinar cómo colocar esas barras. "Auto Stem" sirve para colocar dichas barras. "Stem Up" colocará las barras en la parte superior de las notas y "Stem Down" debajo de las mismas. Con "Oppose Rhythm", y si se ha colocado un ritmo en un compás y otro diferente en el siguiente compás, se transcribirá colocando las barras del primer compás en la parte superior y las del segundo en la parte inferior. "Transcribe" actualiza la partitura con las modificaciones realizadas mediante la función anterior. "All" actualiza toda la pista y "Between Flags" sólo actualizará el rango situado entre los localizadores.

Con las opciones anteriores o mejor dicho con la transcripción y como se ha comentado al principio, se trata de mejorar la visualización de un pentagrama a partir de unas normas establecidas. La mejor arma es la de ir experimentando con las distintas opciones y comprobar los resultados.

"Print Options" Opciones para la impresión de la pista.

"Print" Más opciones para la impresión de la pista así como la puesta en marcha de la misma entre otras posibilidades. El tema de la impresión se tratará en la última parte del tutorial.

Menú "Tablature"

Con este menú vamos a determinar cómo se va a visualizar el formato "Tablature" que es el utilizado para partituras de guitarra.

Cuando se escoge este formato de visualización, a la izquierda del mismo se pueden observar las 6 notas correspondientes a cada una de las 6 cuerdas de dicho instrumento. Tras pulsar sobre cada una de las notas y moviendo hacia arriba sin soltar el botón izquierdo del ratón, podremos transportar cada cuerda hacia arriba o abajo. También podremos desactivar cada cuerda (ON, OFF).

"Set Tablature Resolution" se utiliza para determinar cúal es la resolución de dicho formato. El valor corresponde a pulsos de reloj MIDI. A menor valor, notas más pequeñas en cuanto a duración podrán ser introducidas y visualizadas.

"Set Tablature Position" Se utiliza para centrar la tablatura alrededor del mayor número de notas posible (Auto) o desplazarlas (0-24).

"Tabulate" Aplica las modificaciones realizadas mediante las dos últimas funciones. "All" actualiza toda la pista y "Between Flags", el rango situado entre los localizadores.

"Change String Octave" se utilizará para transportar la tablatura 4 octavas hacia arriba o abajo.

Todas las opciones anteriores tratan la transcripción de la tablatura y son útiles cuando se tratan diferentes instrumentos de cuerda, como por ejemplo la guitarra o el bajo.

Menú "Define"

B&P permite la definición de escalas tonales, acordes, ritmos (información secundaria) y también la creación de una lista de los sonidos pertenecientes a los instrumentos que utilizamos lo que permite editar los mensajes de cambio de los mismos de una manera más cómoda, pero todo esto está reservado para la cuarta y última parte del tutorial.

Menú "Master"

Desde este menú se importa y exporta información secundaria procedente de la denominada "Master Parameters". Este tema se tratará en la última parte.

Menú "Prefs"

"Align Flags with" determina donde se alinean los localizadores. Más información en la primera parte del tutorial.

"Lock Time to" determina en qué posiciones concretas vamos a poder insertar o mover las notas. "Anywhere" relizará dichas operaciones en cualquier posición. "Default Note" realizará las operaciones teniendo en cuenta el valor de la nota por defecto (décimo gadget desde la izquierda). "Notation Res" teniendo en cuenta la resolución del menú "Notation-Resolution". "Rhythm" teniendo en cuenta los tiempos significativos del ritmo seleccionado. "Flag Alignment" partiendo de la alineación asignada a los localizadores desde la opción "Align Flags with" de este mismo menú (Prefs). Por ejemplo, si seleccionamos "Flag Alignment" y los localizadores tienen una alineación por compases (measures), cuando se introduzca o mueva un evento, éste sólo podrá insertarse o moverse en los puntos donde empieza cada compás.

"Lock Pitch to Key" sólo permitirá insertar notas dentro del rango de notas de la escala seleccionada.

"Drag with Pencil" permite que con el lápiz se pueda mover una nota de tono en tono y posición antes de insertarla. Se ha de mantener pulsado el botón izquierdo del ratón.

"Lengthen with Pencil" permite ajustar la duración de la nota a insertar mediante el lápiz (se convierte en varita) sin soltar el botón izquierdo del ratón.

"Lock Wand to Note" Como se comentó en el artículo anterior, el gadget de la varita servía para alargar o acortar la duración de una nota o el valor de otro evento. Suponemos que queremos acortar una nota. Tras pulsar con la varita en el comienzo de dicha nota, el margen que tenemos para acortar esa nota es mínimo y sólo podremos acortar su duración muy poco. Si tenemos esta opción activada, es indiferente en qué lugar de la nota se pulse para modificar su duración ya que no hay límite de margen para dicha operación.

"Play Notes" reproduce las notas cuando se introducen o mueven.

"Perform All Tracks" Como hemos visto antes, desde el menú "Show" determinamos qué información queremos visualizar así como en qué formato (notas). Si esta opción está activada, la configuración de dicho menú afecta a todas las pistas por igual, y si no lo está, cada pista puede tener su propia configuración.

"Auto Redraw" Cuando se mueve un evento, es posible que el gráfico de fondo (pentagrama, tablatura, etc..) muestre algunos desperfectos. Con esta opción activada se redibujan los gráficos de fondo al terminar de mover dicho evento.

"List Editing" muestra y permite editar información en forma de lista. Este modo de trabajo, desactiva el modo de visualización y edición normal y por defecto. Algunas opciones existentes en los menús, se desactivan cuando se trabaja en este modo. Este sistema será reconocible por aquéllos que han o están utilizando programas como Music-X o KCS.

Cada línea constituye la información sobre un evento. Empezando por la posición de inicio de dicho evento en MBC (compás, golpe y pulso) tipo de evento (Nt-nota, PB-Pitch Bend, MT-Aftertouch Monofónico, PT-Aftertouch Polifónico, CC-control de cambio, Pc-cambio de programa y SX-SysEx) y duración de evento (sólo para notas) en MBC (compás, golpe y pulso). Una nota incluirá, aparte de su tono como por ejemplo Do3 C3, su número de nota correspondiente según la norma MIDI y su valor de velocidad. Los distintos eventos se mostrarán acordes con sus parámetros.

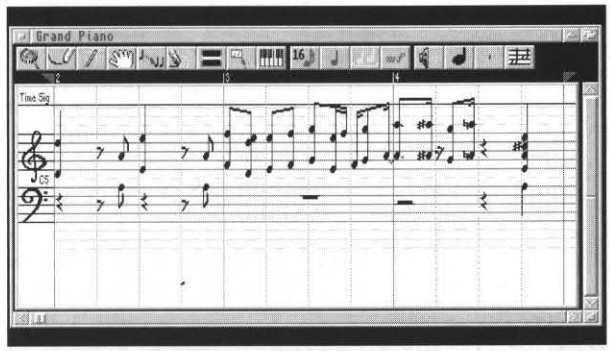
Tras pulsar sobre un evento (su color cambia a rojo), se puede modificar su valor mediante el gadget deslizante situado en la parte superior de dicha ventana. Todos los eventos situados en el rango de los localizadores se verán en color lila.

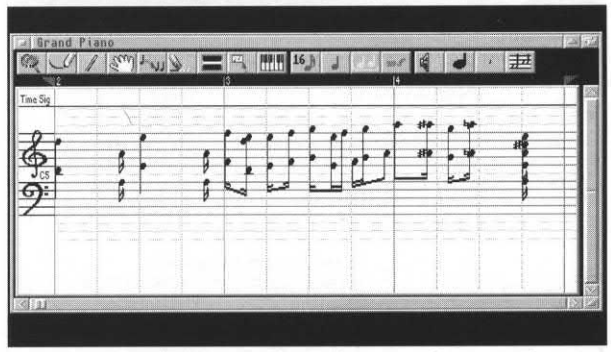
"Piano Auto-Range" Cuando se escoge el formato de representación de notas "Piano Roll", esta opción centra dicha representación alrededor del mayor número de notas. La opción "Note Range - Piano Roll Bounds" del menú "Display" permite hacer lo mismo con alguna función extra como se ha comentado antes.

"Listen Auto-Stop" determina qué cantidad de compases se reproducen al pulsar el gadget número 14 o se escoge la opción "Listen" del menú "Edit". Si está desactivada, las dos opciones anteriores reproducen indefinidamente hasta que se detiene manualmente. Si está activa, el gadget reproduce el rango de compases visualizados en la ventana y Listen reproduce el rango comprendido entre los localizadores de edición.

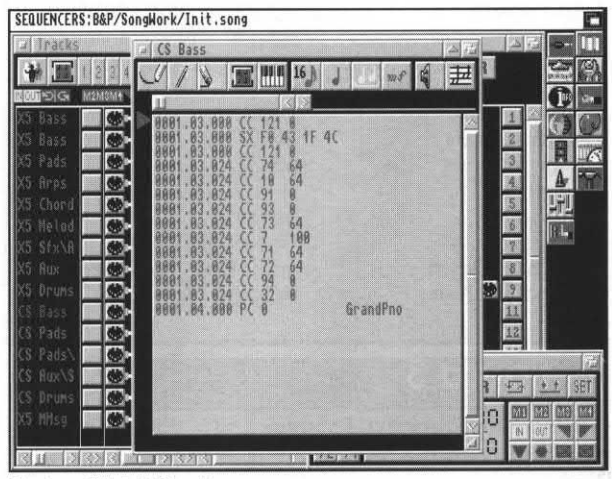
Hasta este artículo todo lo referente a las pistas. La próxima parte del tutorial estará dedicada a un proceso de grabación y los posteriores arreglos.■*2G*

Aquí podemos observar una partitura cuyas notas tienen las barras colocadas en la parte superior.





Después de haber procesado la partitura anterior para colocar las barras en la parte inferior de las notas, así quedará visualizada.



Ventana "List Editing".

Principios de programación en C(III)

José Manuel Muñoz

Bienvenidos todos a esta nueva cita con el curso de básico de lenguaje C, en esta ocasión vamos a hablar de:

VARIABLES, DECLARACIÓN Y VISIBILIDAD

Para empezar observemos el bloque de programa que aparece en la figura número 1. La variable entera "j" utilizada en la "función 1" sólo es conocida por esta función y desconocida por la función "main()"(programa principal) .Podríamos declarar otra variable, por ejemplo "j", en la función "main()" conocida por ésta, pero desconocida por la "funcion1()". Este es un tema clave a la hora de escribir funciones en lenguaje C: "las variables definidas en una función son desconocidas fuera de ella". Esta cuestión se denomina como "visibilidad de variables".

En C, las variables llamadas "locales", utilizadas en una función, se crean cuando se llama a la función y se destruyen cuando se sale de la función. En la mayoría de los casos se prefiere utilizar este tipo de variables, pero en ocasiones es deseable emplear otras que sean conocidas por todas las funciones de un programa, por ejemplo, cuando todas las funciones tengan que modificar o leer una misma variable. En este caso se utilizan las llamadas variables "globales" o "externas". Veamos el siguiente ejemplo:

```
/*Definición de variables
globales*/
int esta_es_global;
main()
int este_es_local;
{
funcion1();
... bloque de instrucciones
}
funcion1()
int esta_es_local1;
{
... bloque de funcion1;
}
```

En este programa, la función "main()" y la "funcion1()", tienen acceso a la variable "esta_es_global". Para que tenga este carácter de globalidad debe declararse "fuera" de las funciones, incluida la función principal "main()" tal y como hemos visto en el ejemplo. Existe otra función para que una variable retenga un determinado valor después de que termine la función donde está definida. Consiste en declararla como "static" tal y como se muestra en el ejemplo siguiente:

```
funcion1()
{
static int esta_es_static;
.........................
}
```

Esta variable sólo la reconoce la función donde está definida, pero, al contrario que las variables locales, ésta no desaparece cuando la función termina, sino que guarda su espacio en memoria y su correspondiente valor. En el ejemplo anterior, la variable retendrá el valor que le fue dado en la función una vez que haya terminado de ejecutarse. Recordemos:

-Las variables de tipo "external", "static" y "external static" existen durante toda la ejecución del programa.

-Las variables "locales" o "automáticas" sólo se pueden reconocer en la función donde están definidas.

-El ámbito o alcance de una variable automática (local) y estática, es decir, las partes del programa que pueden reconocerla, puede restringirse aún más, ya que pueden definirse dentro de un "bloque" que es una porción de código separado por llaves ({ ...}). Veamos el siguiente ejemplo:

```
main()
{
int epsilon;
{
int pi;
  }
}
```

El ámbito de la variable "pi" es únicamente el espacio comprendido entre las llaves más internas, mientras que el ámbito de "epsilon" es toda la función "main()". No es práctica habitual declarar variables dentro de bloques, pero en ocasiones y en funciones muy complicadas puede ser un método que proporciona cierta flexibilidad a los programas.

DIRECTIVAS DEL PREPROCESADOR

Constituyen un lenguaje dentro del lenguaje C. Cuando escribimos una línea de programa, por ejemplo "num=44", le estamos pidiendo al compilador que traduzca este lenguaje a lenguaje máquina para que lo ejecute el microprocesador del ordenador. Por el contrario, las directivas del preprocesador, son instrucciones al propio compilador. En lugar de ser traducidas a lenguaje máquina, el compilador las maneja directamente antes de que comience el proceso de compilación. Vamos a estudiar las dos directivas que más se utilizan: "#define" e "#include".

Siempre comienzan con el símbolo '#' y frecuentemente van al principio del listado, aunque podrían ir en cualquier otro lugar del programa.

-La directiva #define

Se utiliza para asignar un nombre a constantes. A continuación podemos ver un pequeño ejemplo:

```
/* ejemplo #define */
#define PI 3.14159
main()
{
int radio=4;
int superficie;
superficie=4*PI*radio*radio;
printf("Superficie=%d"
,superficie);
}
```

El preprocesador busca inicialmente todas las instrucciones donde aparece PI y les asigna el valor 3.14159. PI es un identificador. También se puede utilizar esta directiva para sustituir una determinada instrucción. Por ejemplo, si queremos escribir un mensaje de "Error" varias veces en un programa, podríamos utilizar la directiva siguiente:

```
#define                    ERROR
printf("Error.");
```

En el programa podríamos entonces escribir, por ejemplo:

```
if(entrada>600)
ERROR;
```

en lugar de tener que escribir:

figura 1

```
main()
{
       funcion1();
       ...bloques de sentencias
}
funcion1()
{
       intj;
       ...bloque de sentecias

}
```

figura 2

FUNCIONES	FICHEROS DE CABECERA
Entrada/Salida	stdio.h
Trato de cadenas	ctype.h string.h
y de memoria	mem.h
Matemáticas	math.h
De directorios	dir.h
Asignación de memoria	alloc.h
De sistema	dos.h
De fecha y hora	time.h
Gráficos y texto	graphics.h conio.h
Otras funciones	stdlib.h

figura 3

```
for(contador=0,contador<10, contador++)
printf("contador=%d\n",contador);
```

```
if(entrada>600)
printf("Error.");
```

Como se puede apreciar, ésta es una gran ventaja que nos puede ahorrar un buen puñado de líneas de programa.

-La directiva #include

Esta directiva provoca la inclusión de un fichero fuente dentro de otro. El fichero a incluir viene indicado entre comillas:

```
#include "stdio.h"
```

o entre los signos de mayor y menor

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

Estos ficheros son ficheros de "cabecera" y en ellos están incluidas definiciones, prototipos, etc. de las funciones de las librerías de C, como por ejemplo "printf()"; de ahí que, en los programas ejemplo anteriores, nunca hayamos tenido necesidad de escribir el prototipo de esta función, aunque deberíamos haber incluido su correspondiente fichero de encabezamiento.

El fichero "stdio.h" es necesario si se quieren utilizar las funciones de entrada/salida de la librería.

En la tabla de la figura 2 podemos ver diferntes ficheros de encabezamientos para diferentes funciones del lenguaje C, obviamente hay más, pero ya depende del compilador y de los programadores que en ocasiones crean sus propias librerías para sus programas o bien para donarlas al dominio público e incluso para venderlas comercialmente.

ESTRUCTURAS DE CONTROL: LOS BUCLES

En lenguaje C existen tres estructuras principales de bucles: el bucle "for", el bucle "while" y el bucle "do".

-El bucle for

La estructura del bucle **for** es la siguiente:
for (inicialización, comprobación, incremento)
Cuerpo del bucle.

En el ejemplo de la figura número 3 podemos ver la estructura del bucle **for** aplicada en un fragmento de programa. Además en la figura número 4 se puede observar un ejemplo ejecutable para que se pueda adquirir una mayor concepción de lo que es el bucle **for**. Si observamos luego el gráfico de la figura número 5 todo quedará aún más claro, en la fig. 5 se puede observar perfectamente cómo funciona este bucle.

-El bucle while

Utiliza los mismos elementos que el bucle **for** pero distribuidos de otra forma. Observemos el siguiente ejemplo:

```
/*buclewhile.c*/
/*imprime los números del 0
al 9*/
/*y calcula el total*/
#include <stdio.h>
main()
{
  int contador=0;
/*inicializa el*/
/*contador*/
int total=0;
/*inicializa el*/
/*total*/
while(contador<10)
/*inicia bucle*/
{
total+=contador;
printf("contador=%d,
total=%d",--
-- contador++,total);
}
}
```

Hay que destacar que la inicialización e incremento de la variable "contador" no están en la expresión del bucle. La inicialización está en la propia declaración de la variable "contador" y su incremento está en los argumentos de la función "printf()", donde aparece como "contador++", es decir, se autoincrementa tan pronto como se imprime.

Los bucles **while** son menos apropiados que los bucles **for** cuando se conoce de antemano el número de ejecuciones que se van a realizar.

¿Cuándo deberemos utilizar el bucle **while**? Cuando el bucle puede terminar inesperadamente. Consideremos el siguiente ejemplo:

```
/*contcar.c*/
/*cuenta caracters de una frase*/
#include "stdio.h"
main()
{
int contador=0;
printf("Introduzca          una
frase:");
while(getche()!='r')
contador++
printf("Hay                 %d
carácteres",contador);
}
```

En este caso el final inesperado se producirá cuando pulsemos la tecla RETURN o ENTER y en la variable "contador" se habrá almacenado el número de caracteres de la frase. Los bucles **for** y **while** pueden anudarse; el siguiente programa es un ejemplo de esta capacidad.

```
/* adivinar.c */
/* adivina una letra */
#include "stdio.h"
main()
{
char ch;
while(1)
{
printf("Escribe una letra
de la 'a' a la 'e':");
while((ch=getche())!='d')
{
printf(La %c no vale.",ch);
printf("Inténtalo otra vez.);
}
printf("¡Eso es!");
}
```

El bucle exterior no finalizará jamás a menos que interrumpamos la ejecución del programa pulsando la combinación de teclas de escape, que en algunos compiladores es [Ctrl]+[c]. En la figura 6 se muestra un gráfico que pretende clarificar el funcionamiento del bucle.

Queda aún por explicar el bucle **do** que será el punto de partida del próximo capítulo. ■ *gmcm*

figura 4

```
/*programa para pasar de decimal*/
/*a binario hasta 65535*/
#include "stdio.h"
#include "math.h"
main()
{
unsigned int n;
unsigned int pepe;
int i;
pepe=32768;
        printf("Introduce un valor entre 0 y 65535\n");
        printf("y yo lo convertiré en binario...");
        scanf("%u",&n);
        printf("\nRepresentación binaria:");
        for(i=1;i<=16;i++){
                putchar(Cn & pepe)?'1';'0');
                pepe>>=1;
        }
}
```

figura 5

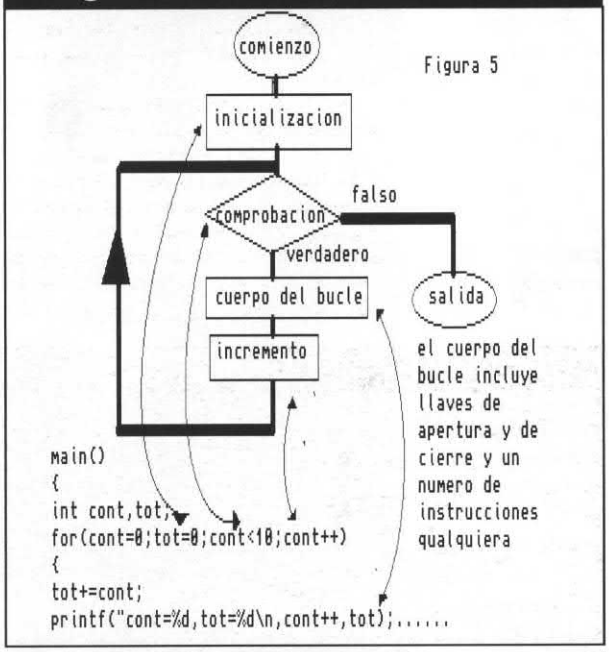
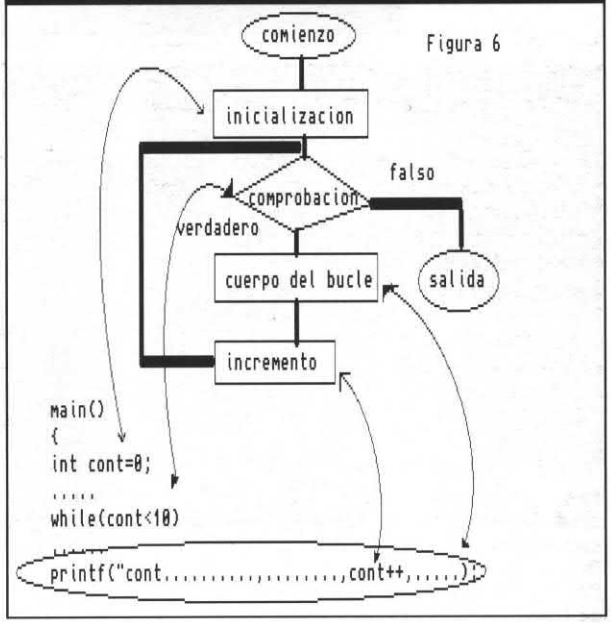


figura 6



Crear una imagen utilizando una cantidad de objetos mínima.

Santi Gutiérrez

Siempre me han encantado los temas espaciales, y sobre todo desde que Amiga descubrió Lightwave, un motivo más para intentar aprender todo lo relacionado con el mundo 3D.

Este es un ejemplo a seguir de cómo crear sus propias animaciones usando una cantidad mínima de objetos. A partir de aquí, es cuando, después de ver el ejemplo, tendrán que practicar nuevas cosas, sólo la práctica es la que realmente hace que aprendamos por nosotros mismos.

Espero que sea del agrado de todos y que lo disfruten. ■SG



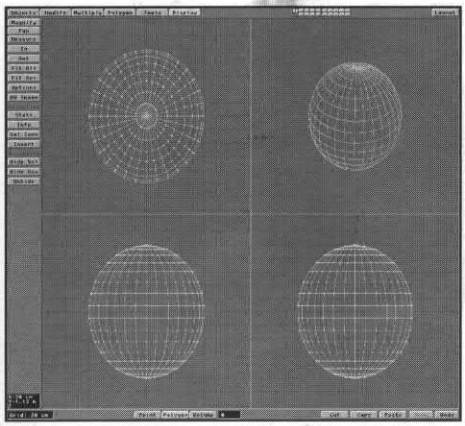


Foto 1.- Empezaremos creando una bola con la opción Objects/Ball ya sea mediante el ratón o con la opción Numeric en el mismo panel de Objects. Después de haberla creado, vamos a Polygon/Surface y le damos a la textura el nombre de Globo.

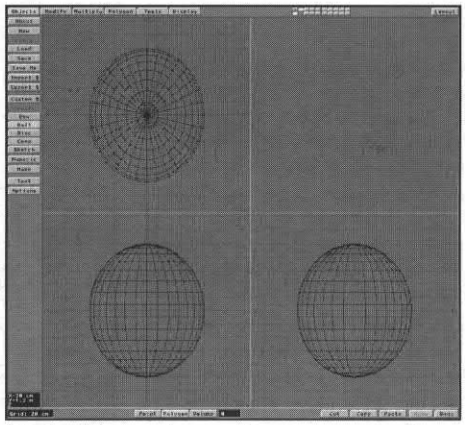


Foto 2 .- En la segunda capa o layer creamos otra esfera más grande que la primera para hacer al planeta su propia atmósfera. Con la opción Alt más el número 1 del layer, tendremos de fondo la bola recién creada para trabajar sobre ella y crear así el objeto a nuestro antojo. Creado el objeto, le damos la textura de atmósfera.

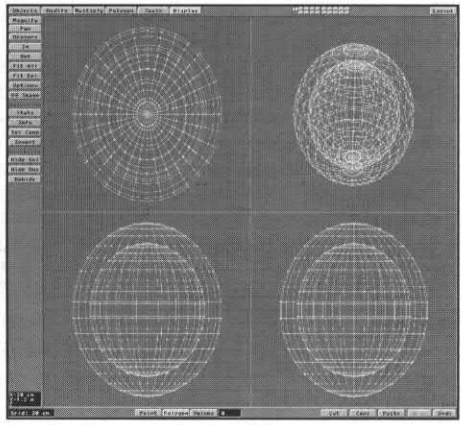


Foto 3 .- Pasamos al primer layer o capa y tendremos de background o de fondo la bola de la capa 2. Ahora en Tools/Boolean, con la opción Add obtendremos la unión de las dos esferas.

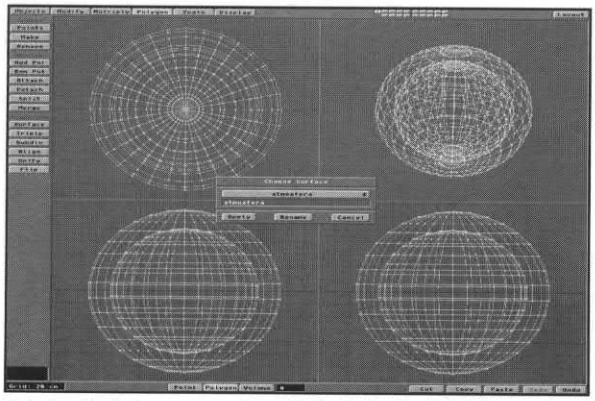


Foto 4 .- Aquí observamos el resultado de las dos bolas formando nuestro planeta y su atmósfera, además de tener la opción de dar nombre a la superficie de la bola exterior.

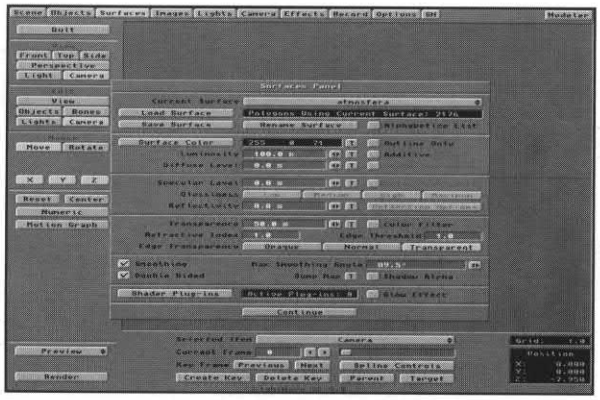


Foto 5 .- Con todo lo obtenido hasta ahora ya podemos empezar a dar las texturas tanto a la atmósfera como al planeta. En esta imagen lo hacemos con la atmósfera que tiene Luminosity al 100%, Diffuse al 0% y tiene activada Transparency al 50%. La Surface Color es 255,0 y 71.

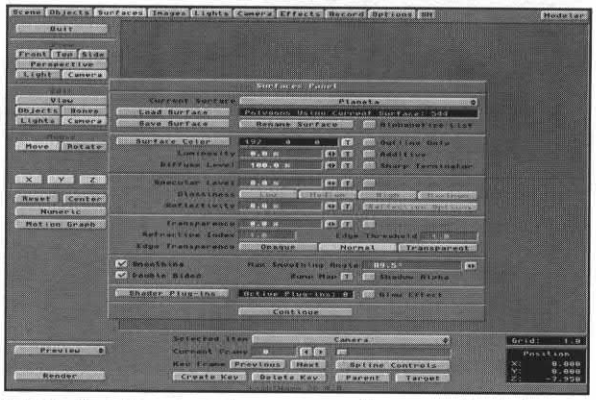


Foto 6 .- En esta ventana observamos que tenemos activada la opción T de Surface Color. Primero ponemos los colores de Surface Color que son 192,0,0.

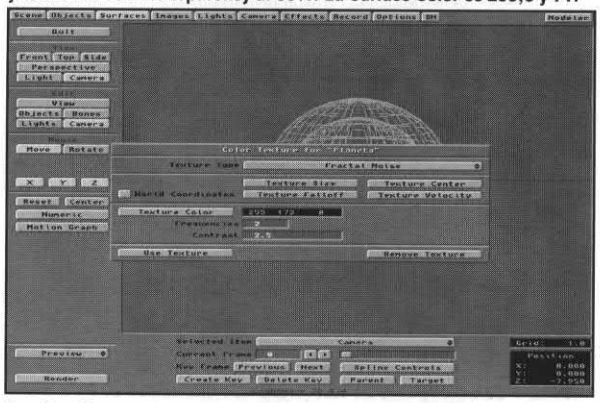


Foto 7 .- Una vez dentro de T, nos vamos a Fractal Noise, donde Texture Color es 255,173,0. En Frequencies le damos 2 y en Contrast 2.5. En Texture Size le damos 0.09 a todas las coordenadas.

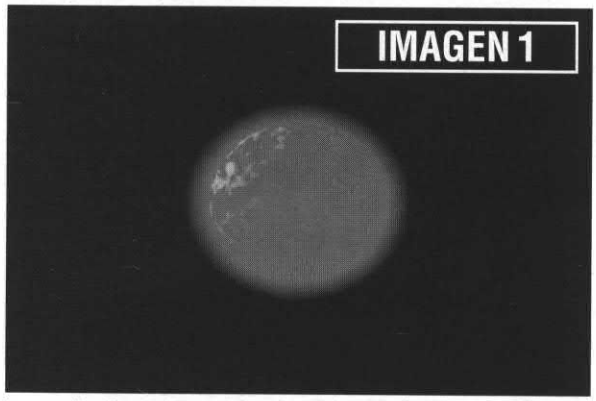


Imagen 1 .- En esta imagen podemos apreciar cómo va quedando nuestra superficie del planeta y la atmósfera. Podemos ir probando las características de la opción Fractal Noise.

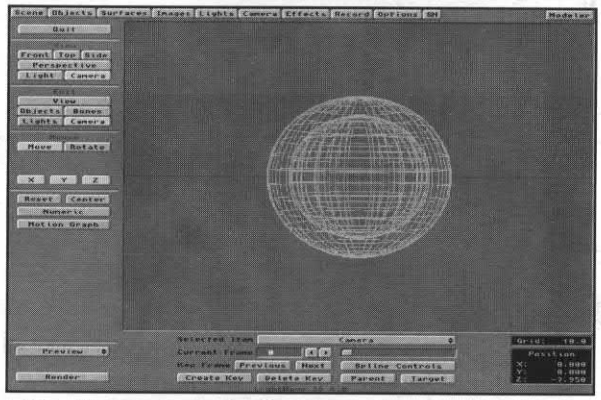


Foto 8 .- Ahora, como nuestro planeta se supone que está en el universo, lógico, cargamos el objeto que acompaña a Lightwave llamado RandomStars y ya tendremos las estrellas de acompañamiento.

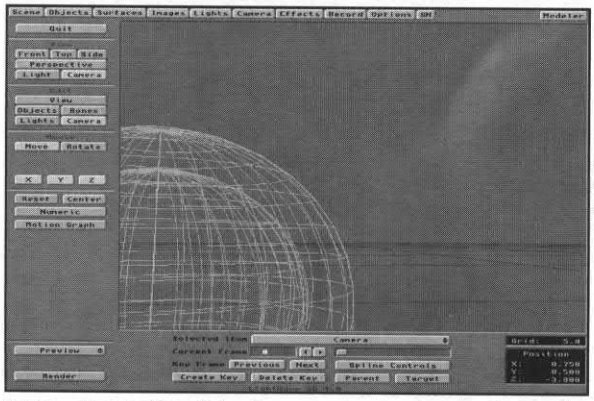


Foto 9 .- Vamos situando la cámara en su nueva perspectiva para ir añadiendo los objetos hasta conseguir la imagen final.



Imagen 2 .- Hacemos un render y comprobamos la situación actual de la nueva posición de la cámara.



Lightwave no acepta Anims, por lo tanto, tendremos que introducir la secuencia de animación en frames. Hay un detalle importante y es que cada frame de la animación se corresponde al frame que vamos a renderizar en el LW. Por ejemplo, imaginen que tenemos un objeto que es una televisión encima de una mesa, y queremos que la cámara se vaya acercando hasta que en el frame 45, por ejemplo, se encienda la TV y empecemos a visualizar un anuncio de una secuencia digitalizada. Deberemos renombrar el primer frame como el número 45, porque si no, se nos introduciría en el primer frame y no conseguiríamos el resultado que queremos.

Con este pequeño ejemplo, verán que es muy fácil coger el truco para crear, por ejemplo, un logo volando a través de un paisaje creado con Vista Pro o Scenery. Volar naves espaciales a través de tu propia ciudad digitalizada en tiempo real por la Vlab Motion o la Frame Machine, es decir, que podremos mezclar vídeo real y Lightwave de una manera espectacular.

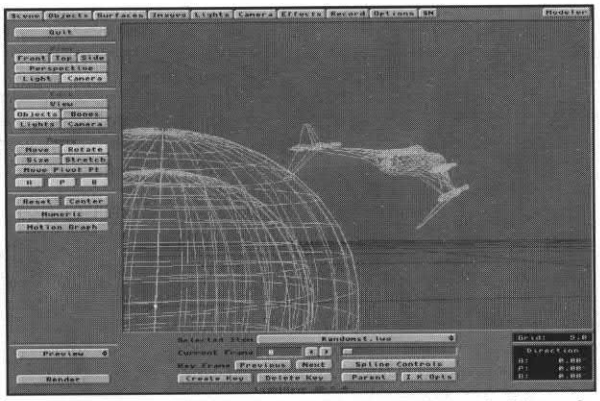


Foto 10 .- Para qye quede más completo, le añadimos el objeto más usado para hacer pruebas y que todos conocemos, un Fighter.

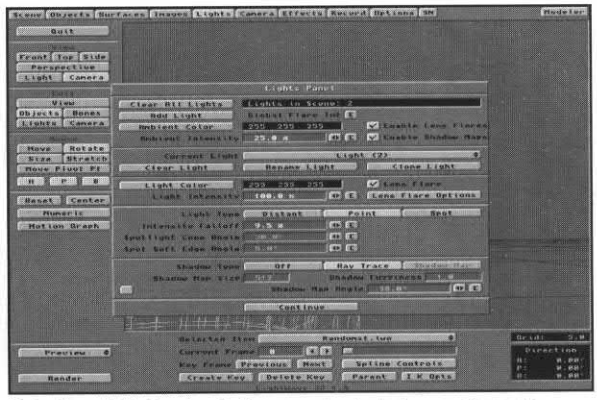


Foto 11 .- Al Fighter le añadimos un punto de luz para hacer la simulación del motor trasero. En la opción Lens Flares, optaremos por un punto que tendrá desactivada la opción de traspasar la luz.

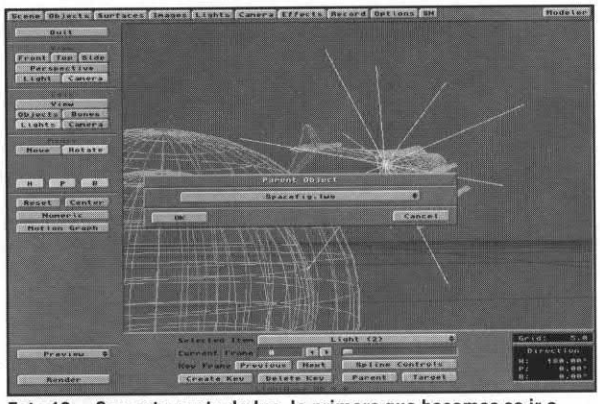


Foto 12 .- Con este punto de luz, lo primero que hacemos es ir a Parent y emparentarlo con Spacefighter, con lo que de esta forma ya no se nos separará del objeto.



Imagen 3 .- Hacemos un render para ver cómo va quedando la imagen, y éste es el resultado.

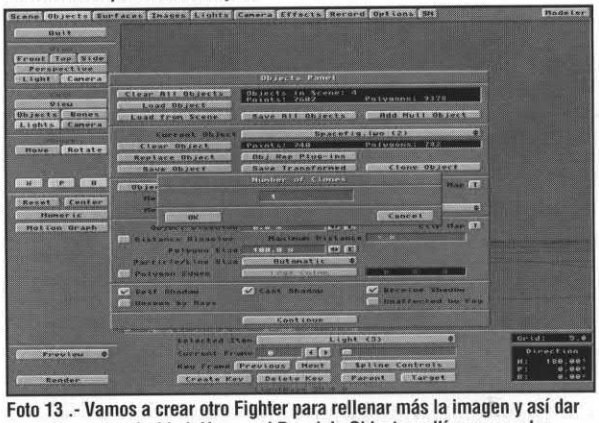


Foto 13 .- Vamos a crear otro Fighter para rellenar más la imagen y así dar mayor espectacularidad. Vamos al Panel de Objects y allí, veremos la opción de Clone Object, donde lo aplicaremos a Fighter y elegiremos 1. Haremos lo mismo con la luz del anterior Fighter.



Imagen 4 .- Pueden realizar un render de prueba para visualizar el nuevo objeto dentro de la imagen.

En la serie SeaQuest se renderizaron animaciones en las que aparecía el submarino grande, y en otros capítulos noté que era la misma animación, pero que le habían introducido más luces y pequeñas naves alrededor de ella, por lo que me imagino habrán utilizado la técnica comentada anteriormente.

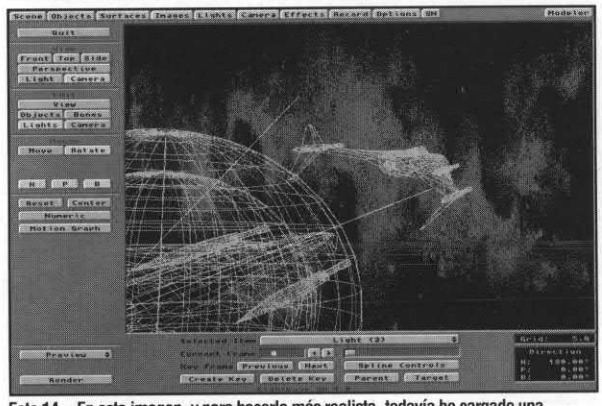
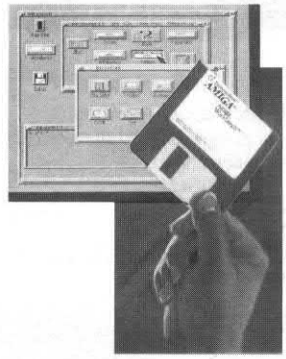


Foto 14 .- En esta imagen, y para hacerla más realista, todavía he cargado una nebulosa de imagen de fondo. Vamos al menú Images y cargamos una Nebulosa. Luego en el menú Options, veremos la opción de BackGround, la activamos. Ahora nos vamos a Effects y elegimos la nebulosa de imagen de fondo. Nos vamos a la vista de cámara y veremos el resultado de fondo.



Imagen 5 .- Después de seguir paso a paso las imágenes y explicaciones que he realizado obtendrán el resultado que muestra la foto que encabeza este artículo.



Fault (v1.3 en C:)(v2.x/3.x interno)

NOMBRE
Fault - Traduce códigos de error numéricos a texto en ASCII.
SINOPSIS
Fault Fault/...
DESCRIPCIÓN
Normalmente cuando nuestro Amiga tiene un error retorna un mensaje informativo diciéndonos qué es lo que tenemos que hacer. Muchos errores no se molestan en informarnos, sólo retornan un número (por ejemplo, ' El último comando ha fallado con un error 330'). Este comando acepta números de esos códigos de error y los devuelve dentro de los mensajes de error del sistema, o, si el código de error no está definido, el código numérico es de nuevo visualizado.
Traduce todos los fallos explicados en inglés.
El CLI y la Shell (y algunos programas) pueden servirse de Fault para informarse de sus propios errores.
En 2.x/3.x este código de error es almacenado en la variable 'result 2'.
El comando AmigaDOS también hace esto pero no extrae el problema exacto. Si el comando AmigaDOS WHY no satisface nuestra curiosidad de qué error se ha producido, entonces usando Fault directamente después de su ejecución, se nos mostrará.
EJEMPLO
1. Para visualizar el mensaje de error asociado con el código de fallo 220:
```
FAULT 220
```
2. Para visualizar los mensajes de error de los códigos 216, 220 y 330:
```
FAULT 216 220 330
```

FF (sólo en 1.3)(no existe en 2.x/3.x)

SINOPSIS
FF - Acelera el visualizador de texto.
FORMATO
FF [-O] [-N]]nombrefuente]
EXPLICACIÓN
Sólo existe en 1.3 porque 2.x/3.x tienen rutinas rápidas de texto que han sido incluidas dentro del sistema. Si estamos usando fuentes estándares 8x8 ó 10x9, FF acelerará la visualización del texto en máquinas 1.3.
No sólo esto, porque podemos usar FF para reemplazar el formato de las fuentes del sistema mientras sean de un tamaño apropiado y anchura fija. 2.x/3.x usa el 'Font Preferences' en el directorio 'Preferences' para realizar el mismo trabajo.
COMANDOS
-O
Le dice a FF que acelere el texto. Es el valor por defecto.
-N
Le dice a FF que pare las rutinas de texto rápido y que puede volver atrás en la reedición del comando.
[nombrefuente]
Le dice a FF que reemplace las fuentes del sistema por defecto (TOPAZ80 y TOPAZ60). La fuente que usamos para reemplazar éstas debe de ser el fichero NewFont.font, además de existir un directorio que está asociado con este fichero fuente conteniendo los datos de 8 ó 9 tamaños de fuentes, o ambos.
Si designamos una fuente que no está disponible en estos ficheros, las fuentes Topaz serán usadas por defecto.
EJEMPLOS
1. Para acelerar rutinas de texto:
```
FF
```
o
```
FF -O
```
2. Para acelerar rutinas de texto mientras reemplazamos las fuentes de sistema con Neat.font:
```
FF Neat.font
```

Filenote (v1.3, 2.x, 3.x en C:)

NOMBRE
Filenote - Pone un comentario en un fichero.
SINOPSIS
Filenote [Fichero]nombrefichero Comentario
DESCRIPCIÓN
Podemos poner un comentario en un fichero de más de 79 caracteres usando este comando. Podemos también borrar el comentario de un fichero usando este comando especificando un comentario que sea un string nulo. El comentario debe de ser visualizado con la lista de comandos.
Cuando copiamos un fichero, la nota no será copiada. Cuando Renombramos un fichero, la nota permanece junto el fichero. Si cambiamos el fichero de sitio, excepto cuando lo copiamos, la nota del fichero no tiene efecto. Si añadimos otra nota de fichero en un fichero que ya tiene una, entonces la nota antigua se borra y la nueva la replaza.
Si listamos un directorio, estas notas del fichero se visualizan. Las notas aparecerán a la derecha a continuación del nombre del fichero con ":" delante. Si hay un icono asociado a este fichero, entonces podemos leer o escribir una nota a través de la ventana de información del icono.
Estas notas no afectan a los ficheros a los que se relacionan en ninguno de los casos.
COMANDOS
FILE nombrefichero
Es el fichero donde se asociará la nota. Si es el primer argumento en el string de comandos entonces el comando FILE es opcional.
En 1.3 sólo: Sólo puede ser incluida una nota en un fichero a la vez.
En 2.x/3.x sólo: Se aceptan caracteres especiales. Podemos también incluir notas a tantos ficheros como nosotros queramos al mismo tiempo.

COMMENT string
Si éste es el segundo argumento en la línea de comandos entonces la palabra COMMENT es opcional. Define el comentario que será añadido. El string debe de ser englobado con comillas.
ALL
2.x/3.x sólo: Permite añadir el mismo comentario a todos los ficheros en el directorio especificado y todos sus subdirectorios.
QUIET
2.x/3.x sólo: No lista los ficheros cuando las notas están siendo añadidas.

EJEMPLO

1. Para añadir una nota que diga "¡Aquí estamos!" a nuestro fichero EsteFichero.
```
Filenote FILE EsteFichero COMMENT "¡Aquí estamos!"
```
2. Para añadir una nota que diga "¡No borrarlo pase lo que pase!" en el fichero Importante.txt
```
Filenote Importante.txt "¡No borrarlo pase lo que pase!"
```

VER TAMBIÉN

Copy List

Format (1.3, 2.x, 3.x en SYS:system)

NOMBRE

Format - Inicializa un disco.

SINOPSIS

FORMAT [DRIVE] [nombredispositivo] [NAME] [string] [NOICONS] [QUICK] [FFS] [OFS] [INT=internacional] [NOINT=nointernacional] [DIRCACHE] [NODIRCACHE]

DESCRIPCIÓN

Format toma un disco y lo inicializa haciendo que éste parezca que está vacío. Podemos también especificar un nombre para éste, pero si no queremos, su nombre será Vacío.
ATENCIÓN: Toda la información del disco será borrada mientras usemos este comando.
Después de teclear FORMAT debemos de insertar un disco y después apretar RETURN. Después de teclear RETURN no podremos echar marcha atrás. Podemos interrumpir el formateo tecleando CTRL-C y luego RETURN. Pero algunos datos ya se habrán perdido.
Cuando el formateo se está realizando, se visualiza el estado de su ejecución. Cada número de cilindro (0-79 para discos de doble densidad) aparece en la pantalla hasta que cada cilindro haya sido inicializado y luego verificado. Después de la totalidad de este proceso, se le asigna un nombre al volumen.
Si estamos copiando un disco en otro, entonces deberemos de usar DISKCOPY ya que es un comando mucho más rápido. Es debido a que primero deberemos de hacer un FORMAT, después un INSTALL, luego deberemos de hacer un COPY ALL entre los dos discos desde el origen al destino. Si usamos DISKCOPY, todas estas operaciones se realizan automáticamente.
La única vez en que es mejor FORMAT-COPY ALL que DISKCOPY es cuando la información del disco fuente ha sido borrada y reescrita tantas veces que el contenido del disco se ha dispersado. Por eso, formateando el disco y luego copiando todos los ficheros encima, consolidaremos esta información. Al consolidar la información mos daremos cuenta de que aceleraremos bastante el tiempo de acceso al disco. DISKCOPY funcionará mejor en un disco con los datos dispersos si nosotros optimizamos el disco primero utilizando uno de los programas optimizadores que hay disponibles.

COMANDOS

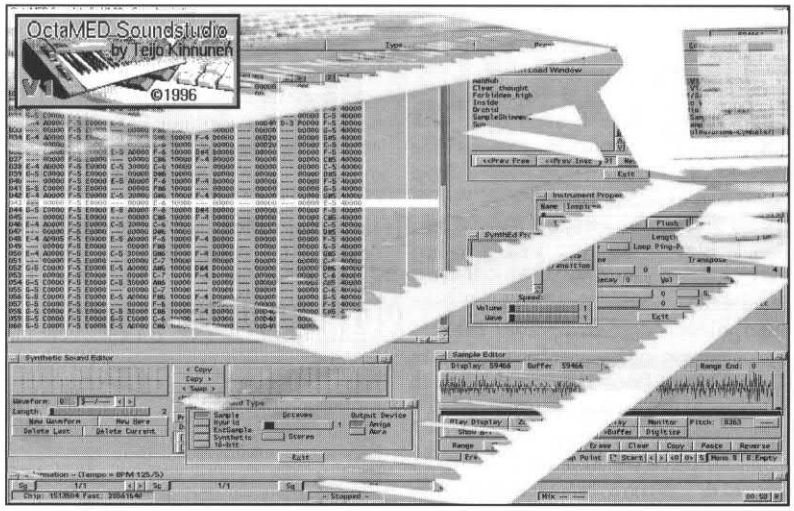
DRIVE nombredispositivo
El dispositivo que contiene el disco que será formateado. Las entradas válidas son df0: df1: df2: y df3:.
FORMAT puede ser usado en cualquier dispositivo lógico. Estos dispositivos incluyen discos duros, dispositivos de memoria RAM recuperables, o incluso removibles que pueden ser escritos/leídos.
ATENCIÓN: Hemos de estar seguros del nombre del dispositivo que queremos formatear. Si tecleamos dh0: en lugar de df0: puede ocasionar que perdamos el contenido de nuestro disco duro cuando sólo queríamos formatear un disquete.
NAME string
Es el nombre que le estamos dando al disco que estamos formateando. El comando NAME es obligatorio. El nombre puede ser de hasta 31 caracteres y si contiene espacios debe de ser acotado por comillas.
NOICONS
Con este comando mandamos a Trashcan el icono que se ha fomado durante el proceso de formateo.
QUICK
Este comando hace que FORMAT inicialice sólo el bloque raíz, el bloque de arranque, y el bloque que contiene el mapa de bits, sin formatear el resto del disco. Es bueno hacerlo cuando estamos formateando un disco que ya había sido formateado antes porque es algo más rápido. Pero, este comando no trabajará si el disco no ha sido nunca formateado antes.
FFS
Este comando obliga al disco a ser formateado con el Fast File System (FFS - Sistema Rápido de Ficheros). FFS nos permite mantener mucha más información en el disco que OFS (Old File System - Antiguo Sistema de Ficheros). Con la versión 1.3 de nuestro Workbench no podremos arrancar desde FFS y puede haber problemas a la hora de leerlos. Con 2.x/3.x se usa éste por defecto.
OFS
Este comando obliga al disco a ser formateado con Original File System (OFS - Sistema Original de Ficheros). OFS no permite tanta información como FFS.
INTL=INTERNATIONAL (Internacional)
Este comando corrige aquellos problemas que están asociados con los caracteres internacionales. Por ejemplo, algunos lenguajes tienen letras que otros lenguajes no tienen (como el nuestro). INTL asegura que los caracteres apropiados se visualicen y almacenen. No se recomienda usarlo, porque aquellas personas que dispongan de versiones del Workbench anteriores a la 2.0 no podrán leer el disco.
NOINTL=NOINTERNATIONAL (No Internacional)
Este comando mantendrá el modo internacional de lo que está siendo formateado dentro del disco. NOINTL es la opción que tiene FORMAT por defecto.
DIRCACHE
Acelera la apertura de directorios, ficheros informativos y listados del disco. Está OFF (desactivado) por defecto. Un disco formateado con DIRCACHE activado no puede ser leído por Amigas anteriores a la 3.0. Así, sólo máquinas AGA pueden leer discos formateados conn DIRCACHE activado.
NODIRCACHE
Este comando mantendrá el modo DIRCACHE desactivado. Para más información ver el comando DIRCACHE. NODIRCACHE está activada por defecto en el sistema.

EJEMPLOS

1. Para formatear un disco en df1: llamándole Mi_Disco:
```
FORMAT DRIVE df1: NAME Mi_Disco:
```

Funciones MIDI.

J.L. Ceprià



Una de las grandes ventajas de OctaMED es que permite la posibilidad de utilizar dispositivos MIDI junto con instrumentos sampleados por el Amiga, con lo que se pueden conseguir resultados más que aceptables por un precio muy ajustado. Un instrumento MIDI en OctaMED no es estrictamente un sonido como los que normalmente se utilizan para realizar módulos de sonido. Para el programa, un instrumento MIDI es una nota acompañada de una serie de comandos que enviará al dispositivo MIDI que esté conectado a través del puerto de serie. Por lo tanto, los sonidos MIDI no se cargan en la memoria como otros instrumentos.

Otra de las ventajas de utilizar este tipo de sonido es el rango de octavas disponible. Mientras que en un sample el cambio de octavas puede ocasionar una pérdida de calidad, un sonido MIDI abarca 10 octavas con la misma calidad. Cambiar las octavas es sencillo utilizando el gadget Oct Cycle de la ventana principal, o, bien, con las teclas de función F1-F5.

Antes de usar un instrumento MIDI necesita realizar algunos cambios en los parámetros en la Instrument Parameters window. MIDICh se utiliza para indicar cual será el canal MIDI que tendrá asignado ese instrumento. En la mayoría de teclados, así como en OctaMED, pueden escoger un canal entre los 16 disponibles. Por ejemplo, utilizar el canal 5 querrá decir que todas las notas de ese instrumento en concreto son enviadas a todos los dispositivos MIDI a través de ese canal. El parámetro Preset indica qué número de instrumento se utiliza. Cuando este parámetro está a cero, el instrumento que sonará es el que tenga el dispositivo MIDI por defecto.

Para escuchar un instrumento MIDI necesita también cambiar su volumen por defecto por encima de cero. Los instrumentos MIDI pueden utilizar las 64 pistas de OctaMED SoundStudio. Adicionalmente, puede mezclar los samples de Amiga con sonidos MIDI en las primeras cuatro pistas.

Menú MIDI

El menú MIDI contiene más funciones que le permitirán trabajar más a fondo con los dispositivos MIDI.

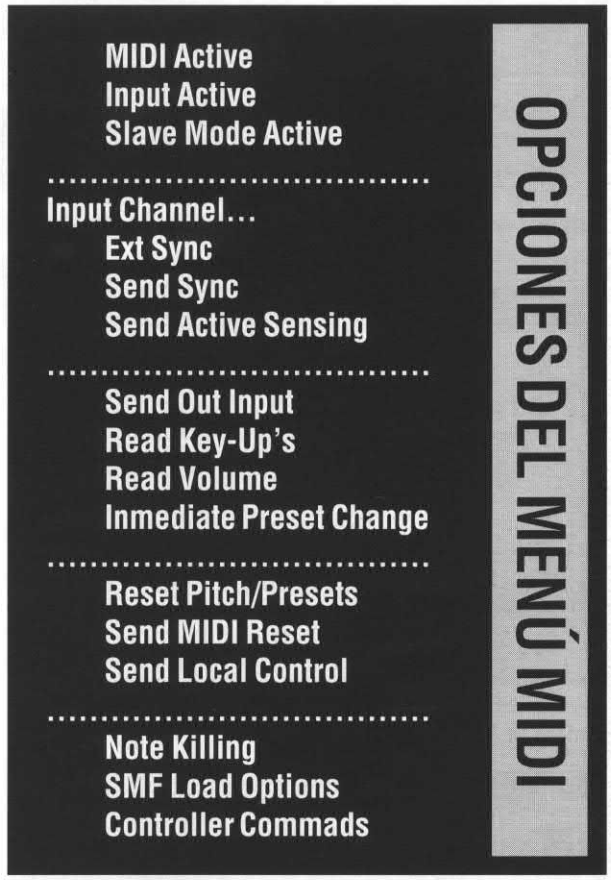
-MIDI Activate: Activa la entrada-salida MIDI. Si el puerto de serie está siendo utilizado por otro programa debe de desactivar este programa antes de utilizar la comunicación MIDI. Cuando esta opción está en funcionamiento, una "M" aparece en la ventana de información -Information Window-.

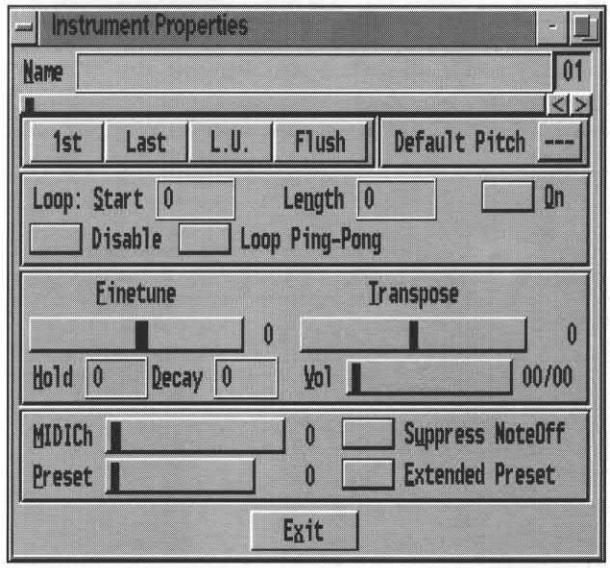
-Input Active: Cuando está seleccionada permite entrar notas dentro del módulo usando un dispositivo MIDI como puede ser un teclado. Edit mode (dentro de la ventana principal) y MIDI Active deben estar activados para utilizar la función Input Active. En este caso aparecerá una "I" en la ventana de información.

-Slave Mode Active: Cuando esta opción está activada, el ordenador se convierte en "esclavo" de otro dispositivo MIDI que lo controle.

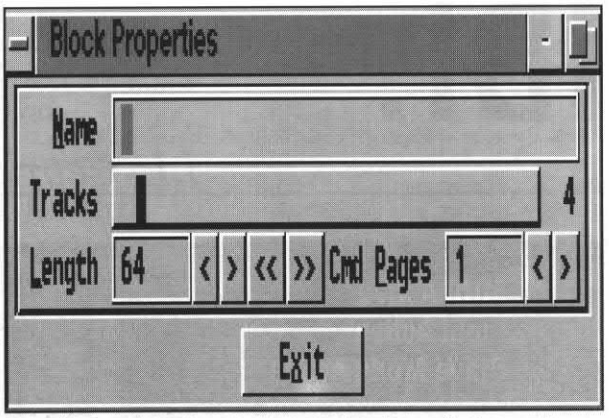
-Input Channel: Abre la Input Channel Window, mediante la cual puede cambiar el canal de entrada de información MIDI.

-Ext Sync/Send Sync: Estas dos opciones permiten sincronizar





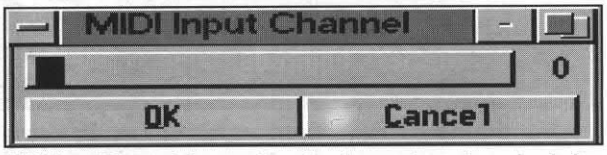
Desde esta ventana se harán las asignaciones de canal MIDI e instrumento MIDI para cada uno de los sonidos MIDI utilizados.



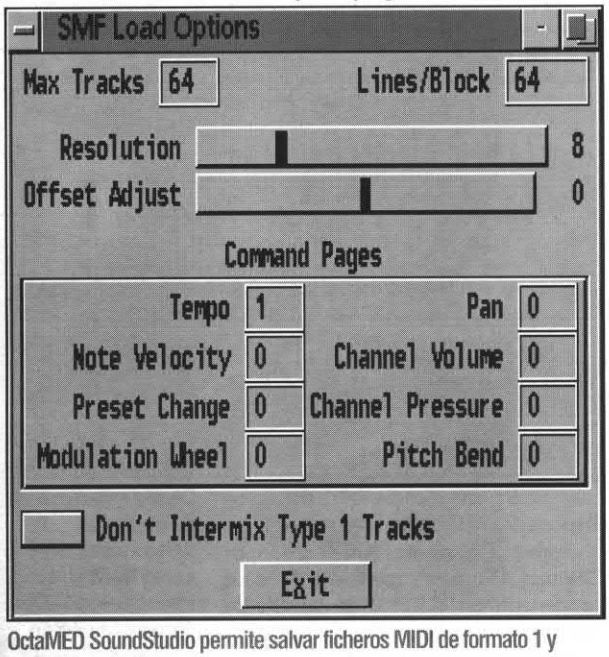
A través de esta ventana podemos seleccionar el número de pista que usaremos en cada bloque y las páginas de comandos que se podrán utilizar.



Los comandos MIDI avanzados se pueden editar gracias a la ventana de MIDI Controllers.



MIDI Input Channel le permite seleccionar el canal por donde la información MIDI será recibida por el programa.



OctaMED SoundStudio permite salvar ficheros MIDI de formato 1 y cargar los de formato 0 y 1. A través de las opciones de carga pueden conseguir que la pieza MIDI se ajuste por completo a la original.

diversos dispositivos MIDI. Esto no quiere decir que todos estos dispositivos sean instrumentos musicales únicamente. Actualmente existen módulos de efectos, mesas de mezclas, aparatos de iluminación y un largo etcétera de aparatos que sin ser musicales disponen de conexión MIDI. De esta forma pueden ser sincronizados entre ellos de manera que permitan producir espectáculos que de otra forma serían muy difíciles de conseguir.

Cuando la función Send Sync está activa, la información es enviada cuando clica sobre Song Play o Stop (sólo con estas dos funciones. Por lo tanto, no funciona ni con Song Cont, Block Play o Block Cont). Cuando es Ext Sync que está activa, OctaMED SoundStudio puede ser sincronizado con un aparato externo que le envía toda la información de sincronismo. Por supuesto, sólo si la función MIDI active y Input Active están seleccionadas.

-Send Active Sensing: Después que MIDI Active esté seleccionado, el programa envía periódicamente mensajes del tipo $FE. Estos mensajes aseguran al dispositivo MIDI que OctaMED continúa existiendo.

-Send Out Input: Activada, esta función actúa de repetidor de los mensajes que entran. Es de gran utilidad para aquellos usuarios que dispongan de un teclado y de un módulo de sonido externo.

-Read Key-Up's: Con esta función activada, el programa graba los eventos key-up en la ventana Tracker Editor como pueden ser los comandos 0FFF ó 08 si el valor de instrument hold no es cero.

-Read volume: Si dispone de un teclado sensitivo - aquellos teclados que detectan la fuerza con la que una nota es presionada, asignando un volumen según la fuerza-, el volumen será entrado como comando 0C al lado de la nota cuando éstas son entradas.

-Inmediate Preset Change: Cuando un instrumento en concreto es cambiado, el mensaje de cambio es enviado, usualmente, la próxima vez que se toca ese instrumento. Si este item está activo, el mensaje de cambio de instrumento es enviado inmediatamente.

-Reset Pitch/Presets: Esta función resetea los pitchbenders, las modulaciones y los cambios de todos los canales.

-Send MIDI Reset: Envía un mensaje de reset general $FF.

-Send Local Control: Envía un mensaje de Local On/Off. Cuando se utiliza un teclado sintetizador, el control local es del propio sintetizador. Si se encuentran ante un teclado multitímbrico, el control local debe estar desconectado.

-Note Killing: Selecciona el método para apagar todas las notas (clicando STOP o presionando la barra de espacio). $Bx 7B 00 envía el mensaje "All notes Off" a cada canal MIDI mientras que "Note Off Msgs" envía un mensaje estándar "Note Off" a cada pista.

-SMF Load Options: Esta función le permite entrar en la ventana de opciones de carga de ficheros MIDI. SMF son las iniciales de Standard MIDI File, formato usado por la gran mayoría de programas MIDI. OctaMED SoundStudio está capacitado para grabar ficheros MIDI del tipo 0, y cargar ficheros MIDI de tipo 0 y 1.

-Controller Commands: Abre la ventana Cmd 3cxxx. En esta ventana pueden entrar comandos MIDI de tipo 30, 31, 32 hasta 3F para enviar comandos de control al dispositivo MIDI.

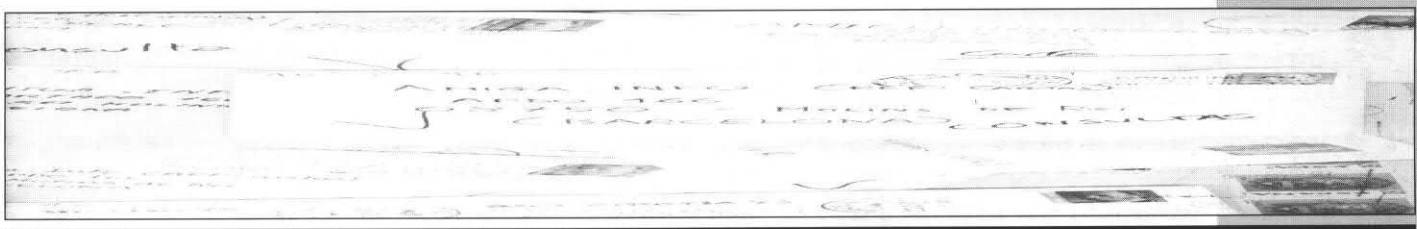
Instruments Properties

Por último vamos a conocer los últimos parámetros que son necesarios para utilizar sonidos MIDI con OctaMED. Estos se encuentran en la ventana Instruments Properties, accesible desde el gadget Prop de la ventana principal. MIDICh y Preset han sido comentados al principio del artículo por lo que ahora nos vamos a centrar en el gadget Supress NoteOff y Extended Preset.

-Supress NoteOff: elimina los mensajes de Note Off para el instrumento actual. Algunos dispositivos MIDI tienen instrumentos que ignoran los mensajes de Note Off. Por lo tanto, si esta función está activada, estos mensajes no son enviados para este instrumento, reduciendo el número de mensajes de salida con el consiguiente ahorro de tiempo.

-Extended Preset: Cuando está desactivado, el número de instrumentos a los que se puede acceder desde el programa es de 128, pero en caso contrario, este número es ampliado hasta 2800. De todas formas, esta función sólo puede ser utilizada por dispositivos MIDI que soporten el método de envío del programa.

Finalmente, comentarles que es una buena filosofía la de poner nombre a todos los instrumentos MIDI qué se utilizan. De esta forma puede reconocer rápidamente que instrumento está utilizando, y, si este módulo es utilizado por otra persona que tenga un equipo MIDI diferente, puede cambiar con facilidad los instrumentos para hacerlos coincidir con sonidos similares a los que se utilizaban en el módulo original.■ *JLC*



Consultas y respuestas

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!

RESETS EN UN A1200

Oscar Seisdedos García. Muskiz.

¡Hola Amigueros! En primer lugar saludar a toda la plantilla que realizáis y felicitaros por la estupenda labor que hacéis en favor de nuestro querido Amiga. Seguidamente paso a explicaros mi problema:

Poseo un Amiga 1200 de Commodore con 2Mg de Chip, una tarjeta aceleradora DKB 1202 con 8Mb de Fast y coprocesador 68801 a 20Mhz y, en una torre de PC, un disco duro SEAGATE ST3660A de 545Mb, un CDROM Toshiba ATAPI 4x y una unidad de 3,5" externa que saqué de su caja y conseguí introducir sin mayor complicación.

El HD está junto con el CD, el 1º como maestro y el 2º como esclavo, mediante el típico cable IDE al puerto IDE del A1200. Pues bien, al principio, cuando conectaba la aceleradora con los 8Mb, el Amiga ni siquiera arrancaba y tenía que desconectar el CD para que lo hiciese. Bien, esto lo conseguí solucionar acortando el cable IDE que parecía ser demasiado largo. Pero fue solucionar uno y aparecer el siguiente, y éste es el que no sé a qué puede ser debido. Lo que hace ahora es arrancar bien pero al rato de estar funcionando, se reinicializa y una de dos, o no arranca, o lo hace y me hace peticiones de sistema como que inserte disco en unidad, que inserte disco con algún archivo, o me da errores como que no puede cargar Iprefs o cualquier otra cosa, inicializando el Workbench pero claro, con muchos fallos. Yo pienso que es un problema de ventilación del Amiga, pero claro, no sé si será del 68020 o qué lo que se calienta. Puede parecer que éste no es un problema importante, pero es bastante molesto cuando estoy trabajando con cualquier programa y a mitad de sesión se reinicializa la máquina y adiós al trabajo.

Pues espero que podáis ayudarme y espero también no haberme extendido demasiado. Sin más, me despido con un saludo y felicitaros de nuevo por vuestra excelente labor en la revista, aunque creo que un pequeño aumento de precio y acompañada con el CDRom no estaría nada mal. ¿No creéis?

AMIGA.nfo responde

Un problema muy similar al suyo tuvimos recientemente en la redacción con un A1200. En nuestro caso se trataba de una Blizzard 1230-III, un disco duro MAXTOR y CDROM Goldstar. Pues bien, si colocábamos la aceleradora sin memoria todo funcionaba perfectamente. Pero cuando añadíamos un SIMM de 8MB en la aceleradora el Amiga no era capaz de cargar nada dándonos errores sin lógica como los suyos. Pues bien, después de "pelearnos" y probar varias opciones dimos con la solución. El problema no estaba ni en la memoria ni en la aceleradora, era simplemente que el CD y el disco duro no se "llevaban" muy bien. El disco duro estaba como Maestro y el CD como Esclavo. La solución fue invertir este orden, es decir, colocamos el CD como Maestro y el disco duro como Esclavo...y todo funcionó bien. Pruébelo también usted, porque muy posiblemente sea éste su problema.

NO HEMOS TENIDO UN ATAQUE DE NERVIOS

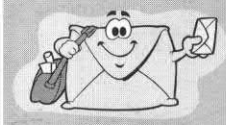
José María Conesa.

Hola, Amigos: Otra vez os escribo para poder resolver algunas dudas que tengo, mi equipo es un A1200 Blizzard 1260 +SCSI-II, 16Mb de Ram y otros 4Mb de doble cara en el SCSI, pero que no me funcionan, HD ide de 70Mb + HD de 500Mb en caja externa SCSI y CD2x:

1.- Haciendo una operación Move, con el Dopus4, de un fichero en CD al dd SCSI, se me quedó colgado el Amiga, cuando lo volví a arrancar ese dd estaba completamente lleno (0 K libres) y no paraba de trabajar hasta que salía un mensaje diciendo que el bloque no sé cuantos estaba fuera de rango; al cancelar ya dejaba de leer, pero no me dejaba ni meter ningún fichero ni mover, aunque sí copiar; entonces le pasé el Disksalv y el Amiback, en todas sus variantes: Salvage, validate, undelete..., sin solución. Me recogí un HD 1Gb ide y le copié entero el disco (sin hacer Backup), formateé el dañado y lo volví a rellenar, aunque algunos programas residentes en el mismo, entonces no me funcionaban (no puede abrir la herramienta). Acaba de volver a pasarme lo mismo, al copiar unos ficheros de un cd al dd, con el Dopus: Error validando bloque 1.252.961.318 fuera de rango (el bloque máximo del dd no llega a tanto), ahora también, a veces, al rato de arrancar las ventanas se van quedando vacías al moverlas por el sistema operativo, con lo que pierdo los iconos y tengo que volver a resetear. En conclusión, ¿cómo podría arreglar este error?; si tengo que formatear, ¿qué hago para que no me vuelva a suceder? ¿Con qué programa puedo testear el SCSI con el fin de saber si es un error del Hardware? Dependiendo del sistema de ficheros, aconsejáis cambiar a amifilesafe, y así se puede hacer de manera no traumática, es decir, sin tener que borrar y volver a instalar. Hay programas que te salvan el RDB de un dd, ¿está esto relacionado en algo con que algunos programas no me funcionaran después del "trasvase"?

2.- Quiero saber las velocidades de transferencia del Zorroll y ZorrollI, ¿es el Slot de expansión del 1200 un Zorroll "macho"? Técnicamente, ¿se pueden sacar Zorros III "puros" en un 1200?, ¿qué quiere decir que el hard es compatible zorro II/III?, ¿que siempre transfiere a la velocidad del II? ¿Hay diferentes marcas o modelos de zorros para las torres del 1200? ¿Cuál es mejor, qué velocidades dan, qué inconvenientes tienen, con qué hard o soft no funcionan, cuánto valen, se compra aparte?, es decir, estoy pidiendo un artículo técnico y claro del tema.

3.- Si a un A2000, se le pone una tarjeta gráfica, una aceleradora y una tarjeta ampliadora de Ram, ¿da igual que tenga 1Mb ó 2Mb de Chip? Debido a que la chip Ram ahora es la de la tarjeta gráfica, ¿importan algo las revisiones que ha habido del 2000? Si es posible refrescadme la memoria, yo empecé con el 1200 y no tengo idea de lo anterior (A1000, A2000, A3000...). Si la tarjeta gráfica, la aceleradora y la tarjeta de Ram, se conectan por Zorroll, ¿no se hará un cuello de botella, ya que todo lo que importa (gráficos, nueva cpu 060, y memoria) están al otro lado del bus y para comunicarse entre ellas mismas tienen pasar por el Zorro? ¿Podéis explicar qué pasa con los custom Chips una vez se coloca una tarjeta gráfica? ¿Funcionan programas como Scala



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.

con las tarjetas?
4.-En discos duros SCSI se habla de diferentes velocidades de transferencia, dependiendo del modo asíncrono o síncrono, ¿cómo se utiliza un modo u otro?, ¿depende del soft, o hay que configurar el disco duro?, ¿se puede utilizar para todo el modo más rápido?, ¿qué ventajas e inconvenientes tiene una manera u otra?, ¿cuál es la velocidad real de la controladora que tengo?
5.-Para optimizar la Chip Ram: ¿Qué directorios se cargan en el arranque aparte, supongo, del WBstartup? Lo que quiero es acelerar al máximo el arranque y optimizar la chip Ram. ¿Puedo crear un Rad en la FastRam? ¿Puedo definir su tamaño? ¿Cómo se "desmonta" un Rad sin apagar? ¿Cómo sé si mi aceleradora ha metido el S.O. en la Fast Ram? ¿Por qué no se puede meter un fichero grande directamente al disco Ram (aunque sea más pequeño que el total de la Fast Ram)? ¿Cómo se pueden optimizar al máximo los buses SCSI e IDE?
6.-¿En el 1200 se pueden suprimir directamente la disquetera de doble densidad por una de alta, sin tener luego ningún tipo de problema?
7.-Algunos programas piden la Muismaster.Library. ¿Se puede instalar dicha librería, sin tener instalado el MagicWb (yo prefiero el Newicons)?
8.- Sugerencias:
a.Tutorial de Arrex.
b.Revisión técnica y completa (con velocidades de transferencia, tiempo de acceso...) del Jaz y del Zip.
c.Revisión técnica y completa de la torre Micronik para el 1200.
d.Estaciones de vídeo no lineal, clónicos de Amiga.
e.Más páginas a color.
f.Los diferentes tipos de volcado a vídeo desde el 1200.
g.Más 3-D (utilidades, trucos y cursos de los muchos programas que hay de 3-D para el Amiga).
Si después de leer la carta no tenéis un ataque de nervios, es que sois máquinas. Si sirve de algo, deciros que no voy a cambiar de plataforma, que voy a seguir con vuestra suscripción, que os agradecemos mucho vuestra revista y que, por favor, continuad así, gracias.

AMIGA INFO responde

1.En según qué combinaciones de interfaces y discos duros pueden aparecer problemas de tipo desvalidación, errores en bloques, resets, etc... Este problema es poco frecuente, pero suele aparecer entre algunos dispositivos SCSI e IDE y sobre todo al copiar o mover ficheros entre los distintos dispositivos, en ocasiones se cuelga el ordenador antes de que se finalice la transferencia con la consiguiente desvalidación. Normalmente es posible arreglarlo mediante la modificación de un parámetro llamado "MAXTRANSFER" que podrá modificar usando la utilidad HDTOOLBOX del sistema. En las opciones avanzadas del HDTOOLBOX encontrará ese parámetro con un número hexadecimal, normalmente su valor es "ffffffff". Pues bien, si varía este número y escribe un "7ffffffe", por ejemplo, observará como su problema desaparece al mover ficheros de un sitio al otro. En caso contrario, puede modificar de nuevo el valor y colocar uno menor, como por ejemplo "7fffffff0", hasta que encuentre uno que le vaya bien. Tenga en cuenta que debe modificar el "MAXTRANSFER" de cada una de sus particiones de sus disco duros y salvar los cambios mediante la opción "Saves changes..." del HDTOOLBOX.

2.Mucho se ha comentado sobre la velocidad del bus Zorro del Amiga. En la versión II, lo máximo que se conseguía eran 5ó 6 Mb/seg (era un bus de 16 bits) mientras que en la versión III se conseguían hasta 15 Mb/Seg (es un bus de 32 bits). El slot de expansión del A1200 es básicamente un bus tipo Zorro II al cual se le han añadido otras señales adicionales para las aceleradoras. Con una circuitería mínima adicional es posible conectar sin problemas tarjetas tipo Zorro II, tal y como lo hacen las empresas Micronik o Eagle, aunque para conseguir un bus de tipo Zorro III es más complicado puesto que intervienen otros chips como el "Buster", no implementados en el A1200. Aún así, Micronik tiene una tarjeta Zorro III para el A1200, aunque su precio es bastante elevado. Normalmente las tarjetas gráficas, aceleradoras, controladoras, etc., que se conectan en el bus Zorro pueden ser compatibles con el tipo II o el III o los dos. Es decir, la gran mayoría de ellas detectan automáticamente si se trata del tipo II o III y aprovechan al máximo las características de cada uno. Existen algunas tarjetas (como por ejemplo la Cybervision) que sólo aceptan un bus de tipo III (como los encontrados en el A3000 y A4000) y no funcionan en el II (como los encontrados en el A2000 y A1200 con la expansión de Micronik). Nos apuntamos su idea para escribir un artículo extenso de este tema. La versión del A2000 que tenga no es importante, lo es mucho más el que tenga la versión 3.1 del Sistema operativo ya que aprovecha mucho mejor las tarjetas gráficas, además de que le da compatibilidad con la mayoría de los programas actuales que requieren la 3.x.

3.Si a un A2000 le coloca una tarjeta gráfica con 2Mb ó 4MB de memoria de vídeo la memoria chip no es utilizada por los programas que estén preparados para funcionar con la tarjeta gráfica, así que no importa qué cantidad de memoria CHIP tenga. Pero ojo, no se confunda, porque la mayoría de juegos, demos y algunas utilidades (pocas) no reconocen estas tarjetas y sí que utilizan la CHIP, y por lo tanto, mientras más se tenga mejor. En el caso del A2000 existen varias versiones, unas con 512 Kb y otras con 1 Mb. Ninguna con 2 MB, aunque existe un montaje comercial que sí permite instalarlos. En cuanto al cuello de botella, es evidente de que existe, pero no por eso un A2000 con un Blizzard 2030 o mejor con una B2060 y una tarjeta gráfica deja de ser una muy buena inversión para rejuvenecer por completo esta máquina. Cuando se coloca una tarjeta gráfica en un Amiga normalmente está acompañada por un software que se encarga de "redireccionar" toda la información gráfica hacia la tarjeta, como por ejemplo ventanas, pantallas, etc. Este software se encarga de que las aplicaciones del Amiga accedan directamente a la tarjeta y puedan sacar el máximo partido a su capacidad gráfica mucho más potente que los chips originales de Amiga AGA. Estos chips siguen funcionando normalmente, aunque las aplicaciones que trabajan con la tarjeta gráfica no los usan. Es posible correr simultáneamente aplicaciones AGA junto con las que lo hagan en tarjeta gráfica. Algunos programas, como el Scala, no suelen utilizar estas tarjetas porque normalmente utilizan frecuencias PAL para vídeo, y para ese tema los chips AGA son realmente impresionantes.

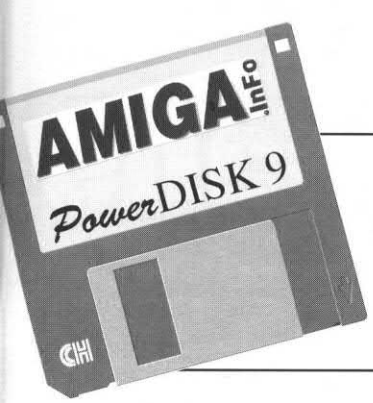
4.La controladora SCSI de la B1260 permite trabajar en modo síncrono o asíncrono dependiendo del modelo de disco duro de que se disponga. Normalmente se trabaja en modo asíncrono y no es necesario tocar este parámetro, excepto si es necesario conseguir la máxima velocidad, como es el caso en trabajos de animación. Si quiere, puede probar a cambiar a modo síncrono con las utilidades que acompañan a la controladora SCSI, pero a no ser que esté realmente interesado, no lo haga, puesto que debe cambiar parámetros que requieren conocimientos avanzados y pueden ocasionarle algún problema. La velocidad de transferencia en el caso de su A1200 depende del modelo de disco duro del que disponga. La controladora tiene un máximo teórico de unos 10 Mb/seg, pero los discos duros buenos consiguen como máximo 6 ó 7 Mb/seg y los normales unos 3 Mb/seg.

5.Para ahorrar memoria CHIP puede configurar su Workbench con menos colores y a baja resolución. También puede quitar del WBStartup los programas que tenga, y bajar los buffers de memoria asignados a las particiones y unidades de disco. La startup-sequence es un fichero que no debe tocar puesto que le acarreará más problemas que alegrías. Para crear un disco RAD en la FASTRAM tiene que emplear la utilidad "StaticRAM" que podrá encontrar en Aminet. Con las Blizzards, el RAD del sistema operativo siempre se crea en memoria CHIP, y esto es un error que los señores de phase 5 achacan a Commodore y no a su tarjeta... Para desmontar un dispositivo RAD puede probar con el comando "assign rad: dismount". Su aceleradora dispone de un "jumper" que permite saber si tiene o no activada la copia de la ROM en FAST RAM. Mire en las instrucciones para más información. El hecho de que en algunas ocasiones tengamos una cantidad total de memoria que sea mayor que el tamaño de un fichero, pero a la hora de copiarlo nos diga de que no disponemos de suficiente es por el simple hecho de que la memoria está fragmentada y no se dispone de un bloque continuo de memoria igual al del fichero.

6.Sí que se puede pero siempre y cuando sea una disquetera de alta preparada para funcionar en Amiga. NO ES posible conectar disqueteras de HD de PC. Normalmente las disqueteras HD del A4000 (las Chinon FZ754A) son directamente intercambiables con la del A1200.

7.La MUImaster.library no tiene nada que ver con MagicWB o NewIcons. Tiene que ver con el interfaz gráfico MUI (Magic User Interface) alternativo que existe para el Amiga y que algunas aplicaciones preparadas para ello utilizan y necesitan. Puedes tener el MUI instalado (está disponible en Aminet) y el NewIcons sin ningún problema.

8.Nos apuntamos todas tus sugerencias para futuros artículos. ¡Gracias!



Power Disc 9

Como han podido comprobar, durante este número hemos hablado bastante de nuestro magnífico y querido Workbench, dedicando palabras e imágenes a cómo debería ser una nueva versión del mismo y cómo mejorar el que ahora poseemos. Pues aquí tienen dos programas que les servirán para esta última tarea, StartMenu y NewMenu. Y si quieren disfrutar de una música de calidad a través del DSP, Symphonie es el tracker que esperaban.

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.

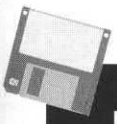
✓ Algunos de los programas, después de ser descompactados, necesitan ser instalados con las instrucciones originales. Lee la información contenida en cada programa antes de ejecutarlo.

✓ 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?

Symphonie

Bajo este nombre pueden encontrar un tracker diferente, y a la vez muy potente, que incorpora funciones que representan toda una novedad dentro del mundo musical del Amiga. Todas estas funciones utilizan el procesador de señal digital DSP, que incorporan ya algunas tarjetas de sonido como la Delfina. Este programa, en combinación con un DSP, puede generar efectos en tiempo real muy espectaculares, ya que el proceso de tratamiento de la señal digital efectuada por este procesador, iguala a los que se pueden conseguir con un módulo de efectos digitales que se utiliza en estudios de música profesional.

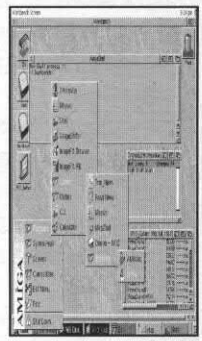
Para todos aquellos usuarios que no dispongan de una tarjeta con el DSP, entre los que desgraciadamente me encuentro, pese a no poder disfrutar de las maravillas sonoras que proporciona, podrán utilizar y escuchar los symmod, que cada vez son más abundantes en las recopilaciones de módulo, pero difíciles de escuchar, puesto que no hay players que los interpreten correctamente.

StartMenu

Todo el mundo conoce cual es la manera de arrancar un programa desde el Workbench: buscar el cajón donde se encuentra y clicar sobre la aplicación. Y muchos de ustedes habrán visto cómo, desde el W95, se accede a los programas a través de un menú que se extiende desde la parte inferior de la pantalla. Pues a partir de ahora, siempre y cuando instalen este programa, podrán realizar esta operación con el mismo sistema. Además -recuerden que estamos hablando de Amiga-, cambiar los iconos que aparecen al lado de cada programa es algo tan sencillo como dibujar el brush que a cada uno le guste más.

NewMenu

Otra aplicación que puede mejorar el aspecto del Workbench es esta pequeña aplicación. Su funcionamiento es sencillo, instalar y ver como los menús que normalmente se despliegan en la parte superior de la pantalla aparecen, apretando el botón del ratón, en el punto de la pantalla donde se encuentra el puntero. Y el aspecto de estos menús se ha mejorado dando un aspecto más sólido a los items y permitiendo opciones que hasta ahora no se utilizaban.



StartMenu y NewMenu, dos formas sencillas de mejorar el aspecto gráfico del Workbench

aMiPEG

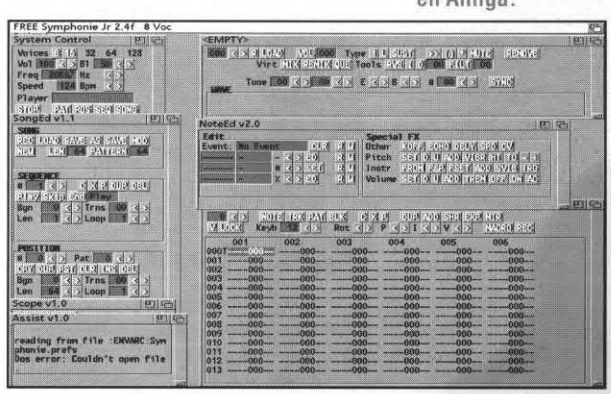
Aquí tienen otro visualizador de MPEG, muy optimizado, que permite aprovechar al máximo las capacidades de cualquier procesador. Pero no esperen milagros si no disponen de un procesador rápido, porque, como todos los programas de este tipo, la velocidad de proceso está directamente relacionada con el tamaño y los colores que pueden visualizar con un mínimo de calidad.

GUIBlobs

Del mismo autor que SimWater, este enamorado de las reacciones del agua les presenta una aplicación que simula el comportamiento de las gotas de agua uniéndose para producir gotas más grandes. Todo un mundo de reacciones acuáticas.

akGIF43

Si hasta ahora no han conseguido encontrar un datatype GIF con el cual conseguir unos resultados mínimamente decentes pueden probar con éste, que promete ser la solución a todos los problemas con este formato. ■JLC



Symphonie, en combinación con un DSP, asegura una calidad de sonido digital nunca escuchada en Amiga.

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 mismo, 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:
*Monitor 1960.
*Cable SCSI de 25 y 50. Juan. Tlf:(986)64.03.46
◆Vendo: Vendo Amiga 600. Precio:20.000Ptas. Tlf:(923)25.49.00 Salamanca.
◆Vendo:
*Aceleradora Apollo (040)25Mhz con FPU, MMU, Kit SCSI incluido. Precio: 50.000Ptas negociables.
*Disketera DD original de A1200. Precio: 5.000Ptas.
*Fuente de alimentación original Amiga. Precio: 5.000Ptas.
Preguntar por Toni. Tlf:(971)56.34.14
◆Vendo:
*Tarjeta PCMCIA de 2Mb. Precio: 7.000Ptas.
*Mando Turbo de CD32. Precio:3.000Ptas.
Juan Carlos. Tlf:(96)526.08.43.
◆Vendo: Disco Duro 25" de 80Mb. Se incluye cable, está en perfectas condiciones. Precio a convenir. Enrique Alcácer Tamarit, Avda. de Valencia, 42-5. 46530 -Puçol -Valencia. Tlf:(96)142.16.30.
◆Vendo: Amiga 4000/40 con las siguientes características:
*Digitalizador Frame Machine y Prisma 24.
*Y-C Genlock Electronic-Desing.
*HD 120Mb y HD 1Gb.
*Booster Revision 11.
*16Mb de Ram.
*Monitor 1084S.
Francisco. Tardes a partir de las 18Horas. Tlf:(93)872.44.25.
◆Vendo: El siguiente Hardware.
*Selector de Kickstart (2 posiciones).
*Zilog Z80B.
*Motorola 68000 (8Mhz).
*Rom 1.3.
*Rom 2.05.
*Denise 8362.
*Paula 8364.
*CIA 8520.
*Digital Sound Studio 8+
*Golden Gate 386SX (25Mhz).
*SupraRam 2000 (con 2Mb ampliables a 8Mb).
El siguiente Software:
*Amiga Dos 2.04.
*Deluxe Paint IV.
*ProWrite 3.3.
*TurboPrint Pro 2.0.
*Disco con utilidades, emuladores, trackers, demos, fuentes tipográficas, sonidos, gráficos.
Todos los precios son a convenir.
Damián de la Rosa. Tlf:(956)70.12.63 (Llamar a partir de las 16:00 horas, en adelante).
◆Vendo:
*A2000 con teclado y ratón + joystic.
*Rom 1.3 y 2.0, Super Agnus 2Mb. Chip 4Mb Ram Ampliables.
*Controladora 2090/SCSI controladora
*HD 45Mb.
*IVS Printerface/Doble puerto paralelo.
*Disquetera externa.
*Tarjeta Gráfica Genitizer CT1212B.
Todo por 75.000Ptas
Impresora HPPaint Jet color. Precio:25.000Ptas. Salvador. Tlf:(93)799.55.51
◆Vendo: A500, 1Mb, Ratón. Precio: 20.000Ptas. Carles Rosquelles. Tlf:(93)33.25.44. Todo el día.
◆Vendo: Digitalizador a tiempo real ProGrab 24RT con decodificación de teletexto. Nuevo. Precio: 30.000Ptas. Xavi. Tlf:(93)795.03.05. Llamar preferiblemente por las mañanas.
◆Vendo: A1200 Rom 3.1, con Blizzard IV 030 a 50Mhz, 6Mg de Ram, HD de 250Mg lleno, digitalizador de audio, equipo para realizar Parnet (cables, soft, monitor), fuente de alimentación de PC, preparado para instalar un CD-Rom, 2 Joysticks, muchos CDs y discos con programas y juegos y muchas revistas de Amiga (Format, Magazine, etc...).Todo en perfecto estado. Precio: 90.000Ptas. Tlf:(96)375.04.68. Miguel. Mañanas.
◆Vendo: Tarjeta de expansión de memoria DKB para Amiga 1200 ampliable hasta 8Megas con reloj y 4Megas de 72 contactos más coprocesador matemático PLCC a 40Mhz. Precio: 18.000Ptas. Daniel Serra. Tlf:(93)849.13.39
◆Vendo: Amiga 1200 con aceleradora 1260 y 16Mb de Ram (60ns), disco duro de 540Mb, Monitor Microvitec 1438S, disquetera externa de alta densidad y fuente de alimentación, Disco duro con las mejores aplicaciones para Amiga. La aceleradora será entregada con factura para poder acceder al plan de Phase V de POWER UP, y así poder beneficiarse de la actualización a Power PC. Todo por 160.000Ptas. Preguntar por Tito. Tlf:(91)638.03.37.
◆Vendo: Por poco uso, Amiga 4000/040 con monitor 1960 Multisync. Precio: 225.000Ptas. Tlf:(91)849.11.23.
◆Vendo: Aceleradora para A1200 CSA 030 a 50Mhz, con 4Mbytes Ram y controladora SCSI interna. Tlf:(986)64.03.46. Juan, cualquier hora.
◆Vendo: Amiga 1200 montado en torre Infinity.
*Carcasa con teclado original para Amiga 1200.
*Fuente de alimentación de 200W, instalada en la torre.
*Fuente de alimentación original Amiga 1200.
*HD de 800 Mbytes Seagate.
*Aceleradora Blizard IV 030 a 50Mhz.
*8Megas de Ram EDO + 2 de Chip.
*Digitalizador de sonido Megalosound 12bit.
*Mezclador automático de sonido para mezclar sonido de CDROM con sonido Amiga, con tres entradas y dos salidas.
*Ratón original Amiga 1200.
*Más de 400Mg en software de autoedición instalado en disco duro.
*Muchos programas y juegos en disckets y todos los embalajes originales de todos los componentes.
El precio de todo este material es de 150.000Ptas.
*Monitor 1084 estéreo con protector de pantalla y cable RGB original de Commodore. Precio:25.000Ptas.
Los interesados preguntar por Paco. Tlf:(968)81.29.48. Móvil:908.46.69.70.
◆Vendo: Ordenador Amiga4000T.
*7 Zorro III + 2 Slots de video.
*CyberStorm 68060.
*CyberScsi (Fast SCSI-2).
*CyberVision 64/4Mb.
*CD-ROM SCSI Toshiba 4x.
*64Mb RAM.
*1,6Gb de Disco Duro.
*Scanner EPSOM GT-6500 (1200 dpi color).
*Impresora HP 550C.
*DSS8+
*Monitor SONY 15sfII.
*Scan Doubler.
*MACINTOSH 100% compatible.
Vendo junto o por separado.
Ivan. Tlf:(93)323.13.24. (De 22:00 a 23:00 horas).
◆Vendo: AmigaCD32 seminueva. Incluye los juegos: Oscar, Diggers, Microcosm, Rise of the Robots y Network.
Precio: 20.000Ptas. Escribir a: David López, C/Pau Casals nº5 08870 Sitges (BARCELONA)
◆Vendo:
*Emplant Basic (módulos de MAC y PC).
*Ordenador Amiga 500 PLUS (1,5Mb Ram).
*Monitor 1084S.
*Unidad de disco externa A-500/500Plus (880kb) Precio:65.000Ptas.
Material de repuesto para A-500 (Todo 5.000Ptas).
*Ratón original A-500. Precio:2.000Ptas.
*Carcasa A-500.Precio:2.000Ptas.
*Chip 68000.Precio:2.000Ptas.
*Rom 1.3 A-500. Precio:2.000Ptas.
*Chip Paula 8364R7 0889 27. Precio:2.000Ptas.
Miguel Angel. Tlf:908.03.08.07. A partir de las 16Horas.
◆Vendo: A2000 con la Rom 2.04, WB 2.01, 1Mg Chip y 8 de fast, monitor 1084S, controladora SCSI-II con disco duro de 1.2Gb y una CD-32 conectada con el sernet para utilizarla como lector de CD-ROM, 4cds uno de ellos con 500 juegos, cable serie con el software necesario (el cd y disquete) para conectarla con cualquier Amiga y algo más de cien disquetes. Precio:80.000Ptas.
José. Tlf:(956)66.77.17 (por las tardes) o al Tlf:(956)66.13.45 (de 12 a 14 Preguntar por Pedro (Padre)

COMPRO

◆Compro: Teclas negras CDTV o CD32 o cambio por las de A1200 en buen estado. Juan. Tlf:(986)64.03.46
◆Compro: Disquetera HD, en buen estado. Preguntar por Chus. Tlf:909.81.16.36 ó (985)69.53.86.

CAMBIO

◆Cambio: PlayStation con dos mandos, Memory Card, Cable RGB, chip Multisistema y muchos juegos por AMIGA bien equipado. Juan Carlos. Tlf:(96)526.08.43

CONTACTOS

◆Contactos: Desearía contactar con usuarios de ShapeShifter. Enrique Alcácer Tamarit, Avda de Valencia, 42-5. 46530 -Puçol -Valencia.

¿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

Lo último en Amiga y para Amiga...

AMIGA InFo

NÚMERO 18 • MARZO 1997

©1997 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, Ignacio Enrique, Miguel Ramos, Angel García, Mikel Arzak, José María Muñoz, Salvador Fandiño, José María Sanchez Alberto Pardo

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.

preview preview preview

InFo Technologies y Jesús de la Torre le presentan el primer libro de Amiga en castellano.

Imprescindible para todos los usuarios de cualquier modelo de Amiga Wb1.3 Wb2.x y Wb3.x AGA/ECS/OCS

Extensa información técnica sobre los chips del Amiga.

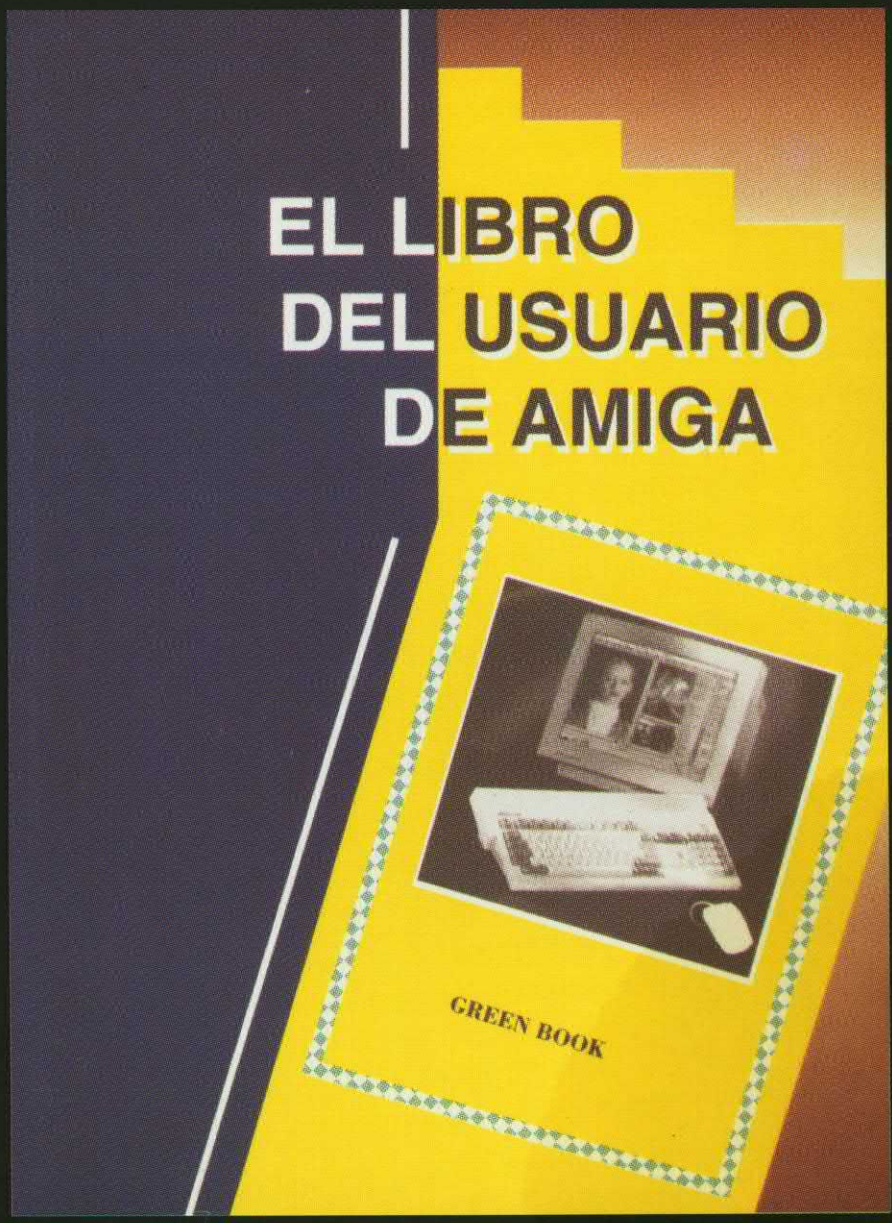
Por fin, y después de mucho tiempo, ve la luz el primer libro íntegramente en español sobre los ordenadores Amiga. Entre su elaboración y publicación se han producido múltiples cambios en el mundo Amiga; algunos de ellos, bastante importantes, lo que demuestra que los usuarios de Amiga, poseen un ordenador 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.

