Revista mensual dedicada a los usuarios de ordenadores AMIGA

AMIGA .InFo

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

Número 19 · 950 Ptas.

DCTV AL DESCUBIERTO

INTERNET: LA VUELTA AL MUNDO AMIGA EN 80 MINUTOS

- GENLOCK PLUTO
- LOGOS 2D A 3D
- REALIDAD VIRTUAL

By FMartin

AMIGA al rojo vivo...

¡EL GIGANTE AMERICANO COMPRA AMIGA!

Gateway 2000 compra toda la tecnología a Escom

X-WINDOW CON LINUX

IMAGINE 3D • BARS&PIPES • SOUNDSTUDIO • LENGUAJE C • AMIGADOS y MÁS...

AMIGA.InFo

GRACIAS A TODOS
NUESTROS LECTORES
PORQUE JUNTOS
HEMOS PODIDO
ALCANZAR
EL NUMERO
20
DE
AMIGA.InFo

editorial

Vacas locas

Por Joan Lluís Ceprià

Después de un largo invierno, aunque el de este año haya sido climatológicamente benigno, siempre aparece la estación que representa la nueva vida, el comienzo, la regeneración. La primavera irrumpe en nuestras vidas aportando el color, la vitalidad y la energía suficientes como para continuar adelante un año más hasta volver a completar el ciclo.

Nuestro Amiga, emulando este ciclo vital (porque este ordenador es capaz hasta de imitar a la propia naturaleza), parece que empieza a salir del largo letargo a que los vientos gélidos procedentes, primero de Estados Unidos y posteriormente de Alemania, le habían sometido. Las primeras golondrinas en forma de noticias de compra y máquinas nuevas, alternativas a la tiranía del PC, empiezan a dejarse ver por estas tierras, tan queridas como asoladas por un invierno tan duro.

Al igual que en el planeta que habitamos, donde cuando en una parte del mundo es primavera en la otra es otoño, las diferentes plataformas se encuentran en estaciones diferentes. Como algunos Amigueros, habitantes de las tierras más próximas a la información habrán podido intuir, parece que las primeras señales que indican el final de la estación invernal empiezan a aparecer. Los efectos no se podrán apreciar hasta dentro de un tiempo, pero esto es algo que estábamos esperando con tal ansia que no creo que importe esperar un poco más para poder disfrutar de nuestro ordenador en todo su esplendor. Las últimas noticias recibidas están precipitando los acontecimientos de forma vertiginosa. Y es que hace mucho tiempo que la comunidad del Amiga esperaba este acontecimiento. Durante estos días, desde que se dió a conocer la noticia, entre los círculos Amigueros no se habla de otra cosa. ¿Quién es esta empresa, con sede en Dakota del Sur y una web repleta de referencias a las vacas, que se interesa por el Amiga? ¿Qué pretenden al comprar AT? ¿Qué sucederá con los proyectos de Phase5 y Pios en caso de aparecer un nuevo Amiga? Estas y muchas más preguntas quedarán en el aire, al menos de momento y hasta que Gateway 2000 haga un comunicado donde exponga los objetivos que pretende alcanzar al hacerse con la tecnología Amiga.

Sin lugar a dudas, y pese que esta empresa sólo se haya dedicado hasta el momento al mercado de los PCs, ésta es una magnífica noticia. El hecho es que la incertidumbre que existía sobre el futuro de la máquina se ha disipado, por lo que otras empresas empezarán a interesarse en crear más software y periféricos para Amiga. El mercado vuelve a estar vivo, motivo por el cual el dinero circulará, haciendo atrayente una máquina que muchos daban por desaparecida. Hay que tener claro que las empresas se interesarán en nuestro ordenador si éste proporciona beneficios a las mismas, y Amiga proporcionará ganancias si las empresas lo apoyan puesto que los usuarios que han creído en él continúan trabajando con Amiga.

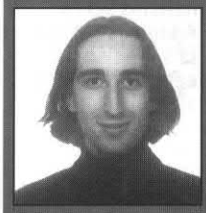
Pero no hay que lanzar las campanas al vuelo. Todavía es demasiado pronto como para pensar que ya está todo solucionado. Al menos ya se ha dado el primer paso para volver a poner en marcha al Amiga, que, tal y como se presentaban las cosas, ya es mucho. Tengo esperanzas -fundadas- que Gateway 2000 puede lograr revivir al Amiga. ¿Cómo? La pregunta no es sencilla puesto que quizás primero haya que intentar encontrar los motivos por los cuales una empresa que en ningún momento, al menos de forma oficial, ha tenido un contacto directo con el Amiga invierta una cantidad de dinero respetable en esta máquina.

Las hipótesis que justifican la compra de Amiga Technologies por parte de Gateway 2000 pueden ir desde las más esperanzadoras hasta las más crueles. Pero como no creo que una empresa del tamaño de Gateway 2000 se dedique a realizar peligrosas inversiones, cuando puede ganar más dinero en operaciones menos arriesgadas con los PCs, descartaré las hipótesis extremas.

En primer lugar podemos pensar que Gateway 2000 ha visto que el mercado de Amiga, pese a todas las penalidades que ha sufrido, continúa siendo un lugar interesante gracias a los fieles usuarios que, pese al poco apoyo por parte de las empresas que fabrican software y hardware, siguen disfrutando con un ordenador al cual consideran algo más que una máquina. También podríamos pensar en que esta empresa quiere empezar un nuevo proyecto que sea capaz de dar alternativas en el mercado de la informática personal, tanto a los Mac como a los PC, ordenadores estos últimos que ellos conocen a la perfección. Supongo que tendrán claro que Amiga necesita una cura de rejuvenecimiento para poder ser compatible con los modelos actuales de PC, así que hace falta que se pongan manos a la obra para conseguir presentar un nuevo modelo acorde con los nuevos tiempos, lo que equivale a decir rápido, eficaz y barato.

Quizás pretendan licenciar la tecnología a las diferentes empresas que estaban interesadas en desarrollar un nuevo Amiga o productos que mejoren notablemente a los actuales modelos. O continuar el proyecto del Network Computer que Viscorp anunció a bombo y platillo. O simplemente quieran conseguir publicidad gratuita para hacerse un sitio en el mercado europeo de los PCs.

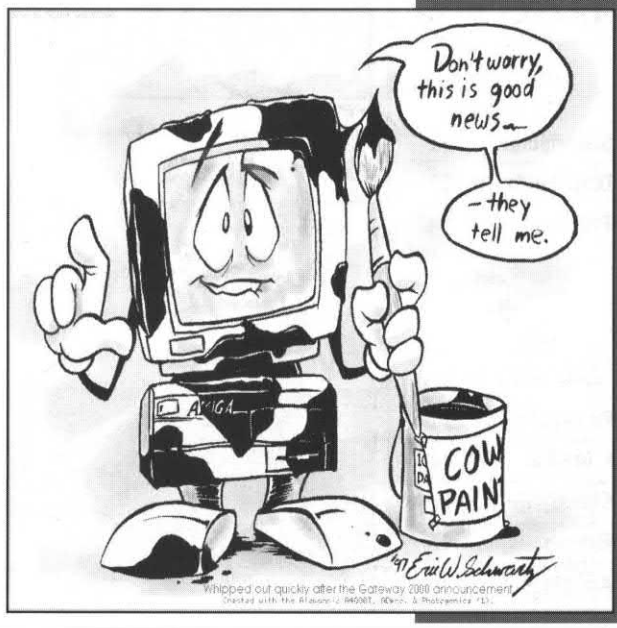
Todas estas hipótesis no nos llevarán a ningún sitio puesto que sólo Gateway 2000 conoce la política de mercado que seguirá con el Amiga. Y sacar conclusiones precipitadas ahora sólo puede ser perjudicial para todos, y, puesto que ya hemos esperado todo este tiempo, considero justo darle una oportunidad a esta empresa hasta que muestre sus intenciones, tanto de palabra como, sobre todo, de hechos. Aunque sólo sea por curiosidad.■



AMIGA InFo

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

ai.cepri@readysoft.es





Las últimas noticias sobre Amiga hacen que la situación se encuentre al rojo vivo.

Secciones

Editorial 1
Noticias 3
Detrás del espejo 9
Hablamos con... 10
Sergio Martín nos abre las puertas de Informática Molins, la tienda de Amiga más cercana a Barcelona.



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

Reportajes

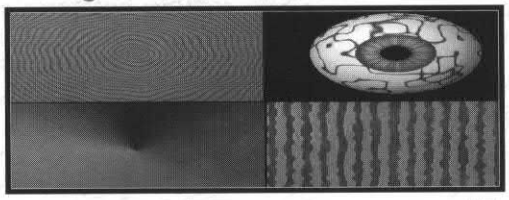
Logos 2D-3D 21
Scene Generator 28
Realidad virtual 30
No todo lo que se explica de la realidad virtual es cierto, pero mucho más de lo que pensamos puede ser realidad en poco tiempo. Jesús de la Torre nos pone al día respecto a la RV.



X-WINDOWS 37
El siguiente paso después de instalar Linux es utilizar las X-Windows. Pero para esto también es necesario realizar una instalación.
DCTV 43

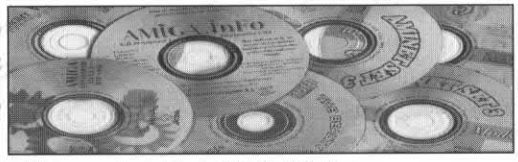
Cómo hacer...

Bars & Pipes 48
Curso de C 50
Imagine 52



Amiga DOS 55
Sound Studio 57

InFoTEST



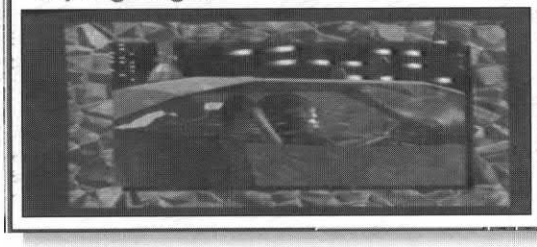
Novedades CDROM
Aminet 17 18
Lightwave3D Enhancer 19
The Beauty of Chaos 19



Pluto Genlock 20

Amiga Games

MYST 34
Flying High 35



Disco de Portada

POWER DISK 10 61
En nuestro disco número 10 les incluimos un programa que también puede clasificarse con esta nota máxima. DiskMaster II es un perfecto administrador de ficheros gracias al cual el orden reinará.

INDICE VARIOS

Suscripción 26
Distribuidores 63
Próximo Número 64

INDICE ANUNCIANTES

Readysoft 13
I. Molins 24
Club Byte 47
Render 47
Amigatek

Amiga vuelve a manos americanas, como en sus orígenes

GATEWAY2000
"You've got a friend in the business."

GATEWAY 2000 compra la empresa Amiga Technologies GmbH

Por fin llegó el día. Con fecha 27 de Marzo de 1997, los fidecomisarios de Escom AG aceptan la oferta de Gateway 2000 para adquirir todas las patentes, propiedades intelectuales, marcas y nombres de marcas registradas de Amiga Technologies. Amiga es actualmente una subsidiaria de Escom AG, actualmente en bancarrota.

Gateway 2000 es una empresa situada en la ciudad del Norte de los Sioux, en Dakota del Sur, (Estados Unidos), y dispone de fábricas en Dakota del Sur, Irlanda, y Malasia, dando trabajo a 9.700 personas y fabricando PCs de gama alta y reconocido prestigio.

El valor de la oferta de Gateway 2000 no ha sido todavía publicado, pero ya ha sido aceptada por la justicia alemana y está sujeta a una aprobación de regulación de la que no se espera ninguna resistencia en contra.

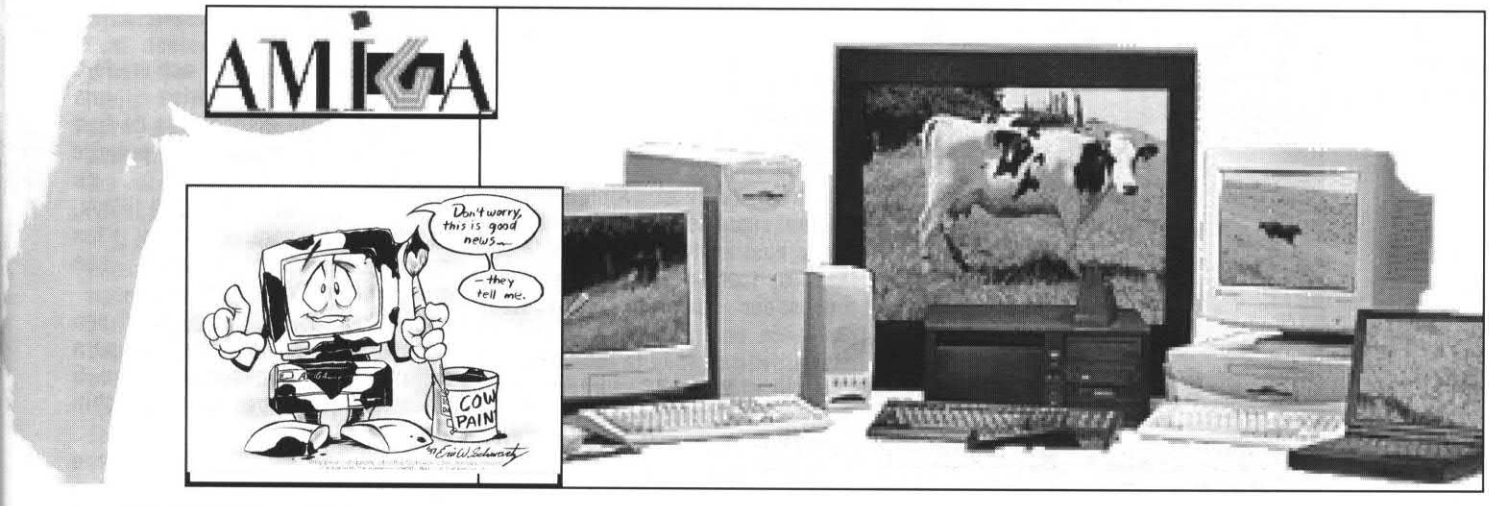
Una vez efectuada la compra, todo eran palabras positivas. Según Rick Snyder, presidente de Gateway 2000, "Esta adquisición es buena para Gateway 2000 y los usuarios de Amiga. Mejoraremos nuestra posición de propiedades intelectuales y reforzaremos una compañía que ha sido pionera en soluciones Multimedia y tecnología de Sistemas Operativos".

Para Petro Tyschtschenko "Gateway 2000 nos dará nueva vida y energía para el futuro". La noticia de la compra ha causado un gran impacto en el mercado americano de los ordenadores personales ya que nadie se esperaba un movimiento de este tipo por parte de una de las empresas más importantes del sector. Todas las publicaciones de informática más importantes del mercado americano del PC han comentado la noticia y están especulando sobre las razones que habrán llevado a Gateway 2000 a comprar una tecnología que muchos consideraban ya como muerta. Todo tipo de especulaciones se han levantado sobre el futuro del Amiga en manos de este gigante, pero lo cierto es que hasta que no declaren oficialmente sus intenciones, es mejor esperar con cautela. Aún así, la noticia ha sido increiblemente positiva y da nuevas energías al Amiga y sus usuarios, el revuelo de noticias en Internet de estos últimos días ha sido increible (tanto en las áreas de Amiga como en las de los sorprendidos usuarios de PC). Ahora, una vez más, aunque mejor que nunca, las esperanzas vuelven al mundo Amiga.

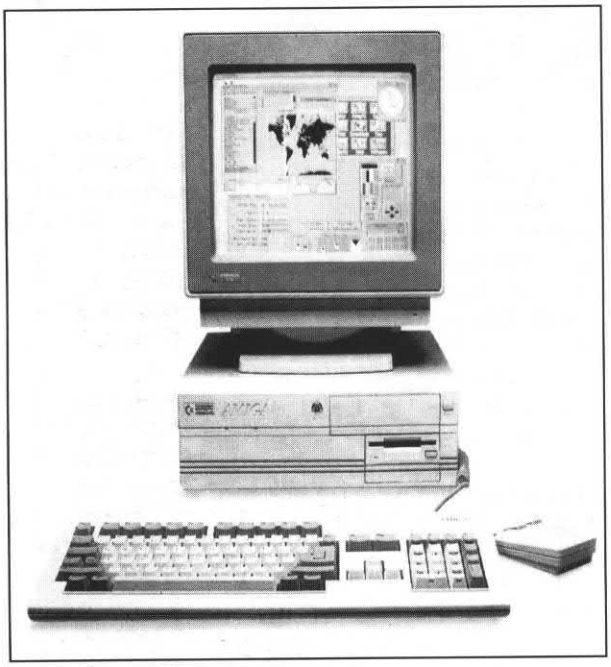
A partir de ahora Amiga Technologies pasará a conocerse como "Amiga International", y será una compañía independiente, con Petro Tyschtschenko al frente. Para ponerse en contacto con Gateway 2000, mandar mensajes e-mail a Steve Johns, director de desarrollo corporativo, en johnsste@gw2k.com. La dirección de su sitio web es www.gw2k.com.■

¿Qué es Gateway 2000?

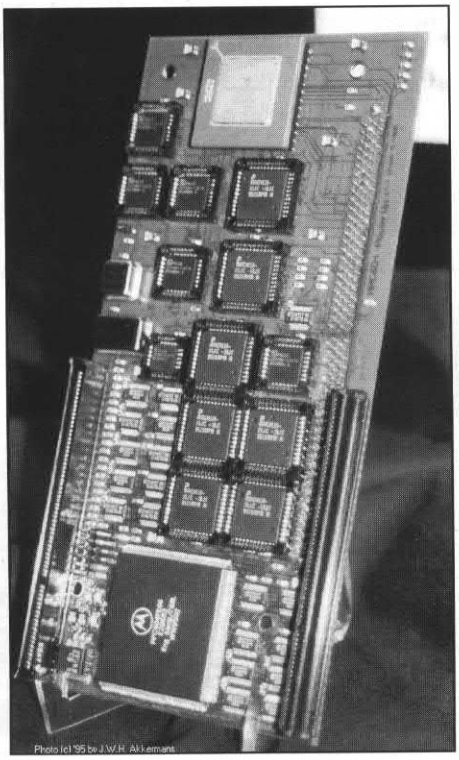
Gateway 2000 es una compañía americana fundada en 1985, líder en la venta directa de Pcs. La compañía tiene su central en la ciudad North Sioux, en Dakota del Sur (de aquí su afición por las vacas, o Cows, como ellos dicen). Los productos y servicios de esta empresa han ganado varios galardones de publicaciones líderes del sector, no en vano la compañía vendió 1.9 millones de equipos y obtuvo unos beneficios de $5 billones.



Aceleradoras POWERPC



A la derecha se puede apreciar el prototipo de una de las tarjetas Cyberstorm PPC de phase 5 para A4000. Muy pronto estarán disponibles para todos los usuarios interesados.



NUEVAS ACELERADORAS POWERPC PARA AMIGA 3000/4000

El pasado mes de Febrero el fabricante alemán phase 5 digital products anució la próxima disponibilidad de las aceleradoras Cyberstorm PPC basadas en un microprocesador RISC PowerPC para ser instaladas en un A3000 ó A4000 y sistemas que tengan un slot de CPU compatible con esos modelos (como algunos A1200 Torre). Según la propia phase 5, con estas nuevas aceleradoras los usuarios podrán entrar en una nueva dimensión en cuanto a mejora del rendimiento se refiere, ya que se obtienen incrementos de más de 10 veces de lo que se obtiene actualmente con la aceleradora más rápida que existe con un procesador 68k.

La Cyberstorm PPC ha sido diseñada especialmente para actualizar los Amiga existentes sin perder por ello la compatibilidad con el software actual, pero abriendo las puertas a todos los programas que se están traspansando a PowerPC y que próximamente aparecerán en el mercado. Para conseguir esta meta se ha empleado un diseño que combina dos procesadores, un 68040 o 68060 y el PowerPC. Los dos procesadores comparten dinámicamente la memoria y los buses del sistema, lo cual es necesario para conseguir un sistema verdaderamente multiprocesador. Mientras que el AmigaOS 3.x original sigue corriendo en el 680x0, por lo cual es 100% compatible con las aplicaciones actuales, el procesador PowerPC es accedido mediante una librería especial, la cual provee de toda la funcionalidad para que el PowerPC se integre en la multitarea del sistema de una forma transparente para el usuario y fácil para el programador. De esta forma, los desarrolladores de aplicaciones pueden fácilmente optimizar sus programas paso a paso, migrando algunas tareas a código PowerPC, las cuales pueden correr en paralelo con las tareas del 680x0. Según phase 5, ya existe un buen número de empresas de soft que están preparando versiones de sus aplicaciones para el PowerPC, y esperan que para cuando las tarjetas estén disponibles comercialmente, ya estará disponible una gran cantidad de estas aplicaciones que saquen el máximo partido al PowerPC.

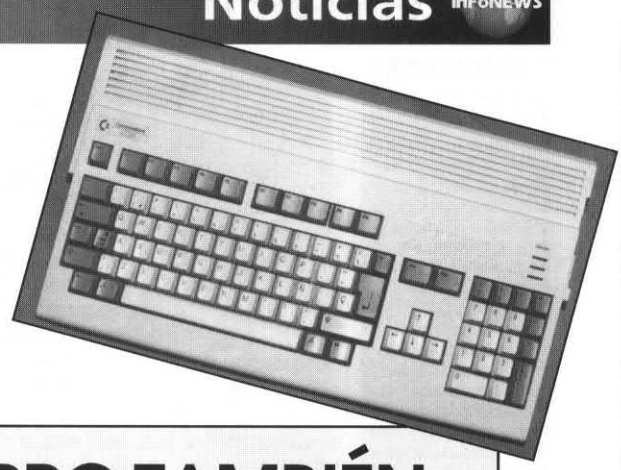
La tarjeta Cyberstorm PPC estará disponible inicialmente llevando en placa un potente PowerPC 604e a velocidades de 150, 180 y 200 Mhz. Esta tarjeta estará preparada con un zócalo para instalar un procesador 68k, que bien puede ser un 68040 ó un 68060. Los usuarios de la Cyberstorm MK II podrán utilizar el procesador 060 ó 040 directamente en esta nueva aceleradora, ahorrándose el tener que adquirirlo por separado. La tarjeta utiliza buses de 64 bits, con una expansión de memoria extremadamente rápida (es posible utilizar pares de SIMMs de tipo PS/2 estándar del mercado) la cual es accedida y compartida dinámicamente por los dos procesadores.

Adicionalmente, la aceleradora incorpora de fábrica una controladora de dispositivos de tipo Wide ULTRA SCSI que permite alcanzar velocidades de transferencia de hasta 40 Mb/s, estando preparada para las aplicaciones profesionales que requieran un alto rendimiento.

Existe otro slot de 32 bits con acceso directo a memoria para futuras expansiones que phase 5 desarrolle (como por ejemplo el chip Caipirinha).

La versión de 200 Mhz obtiene unos rendimintos de 350 MIPS o

de phase 5 para A4000, A3000 y A1200



aproximadamente 8,1 SPECint95 y 7.1 SPECfp95, datos que se superan de largo a los sistemas PC disponibles actualmente.

El software que acompaña a la aceleradora será la librería PowerPC (incluyendo el código fuente), herramientas de desarrollo para los usuarios que sean programadores como por ejemplo el compilador GNU C para PowerPC así como muchos programas de demostración. Phase 5 también pondrá a disposición de todos el software público a través de su sitio FTP en Internet. Además, para los usuarios de las Cybervision 3D, será incluida una versión optimizada para PowerPC del estándar CyberGrahpX V3, incorporando también el CyberGL/3D y funciones MPEG así como toda la documentación necesaria para ser usado.

Todo este derroche de potencia no sería bienvenido por nosotros, los usuarios, si no estuviera acompañado de un buen precio. En este caso los precios rondarán las 100.000 ptas para un modelo de 150 Mhz hasta las 150.000 ptas. para un modelo de 200 Mhz.

Estos precios son aproximados y podrían cambiar, además de que no incluye el correspondiente procesador 68k necesario para el correcto funcionamiento de la Cyberstorm PPC. Los usuarios registrados de una aceleradora de phase 5, dentro del programa de actualización PowerUP, recibirán descuentos enviados desde phase 5 por correo durante este mes. Las actualizaciones podrán efectuarse a través de los distribuidores locales de phase 5 en España.

Si bien con estas novedades los usuarios ya tenemos suficiente por algún tiempo, los señores de phase 5 nos sorprenderán también con una tarjeta gráfica instalable en el bus de expansión de la Cyberstorm PPC la cual proveerá de algunas de las funciones gráficas del custom chip CAIPIRINHA que actualmente se está desarrollando para el nuevo ordenador ABOX.■

¡POWERPC TAMBIÉN PARA LOS A1200!

Dejar de lado al modelo de Amiga que más se ha vendido durante este tiempo de incertidumbre sería un gran error. Por ese motivo, phase 5 también cuenta con fabricar aceleradoras Blizzard 603, basadas en un PowerPC 603e e instalables directamente en los Amiga 1200 y Amiga 1200 basados en torre. Esta tarjeta está dirijida al mercado de los usuarios del A1200 con precios muy competitivos.

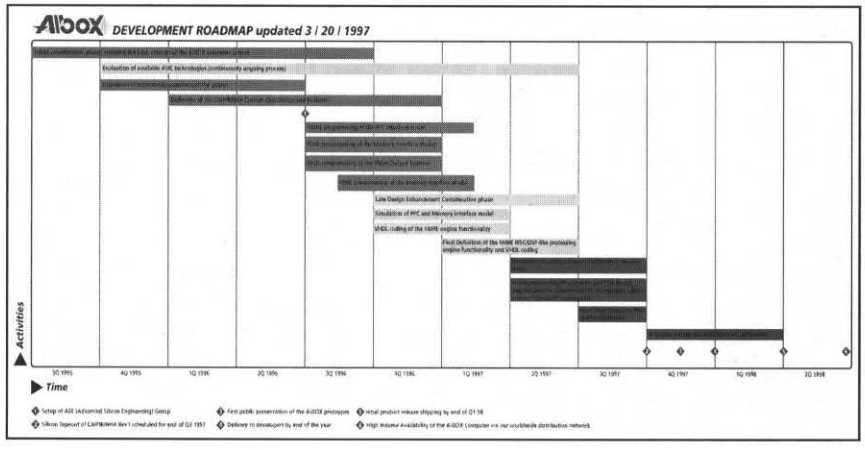
Las características y funcionamiento son prácticamente las mismas que su hermana mayor la Cyberstorm PPC, pero sólo incluye posibilidad de tener como procesadores a un 68030 y un 683e. La tarjeta incluirá zócalo para el 68030 y un PowerPC 603e a 120m Mhz ya instalado.

Además de los zócalos para expansión de memoria en forma de módulos SIMM, será posible instalar un kit SCSI opcional que obtendrá velocidades de transferencia de hasta 10Mb/s.

Con un procesador 603e se obtendrán aproximadamente 170 MIPS ó 3.5 SPECint95 y 2.8 SPECfp95 en un A1200.

Como novedad muy interesante también cabe destacar la implementación para los chips AGA (es decir, no será necesaria una tarjeta gráfica Cybervision) de una versión del sistema CyberGraphX V3 con código optimizado para el PowerPC y funciones MPEG así como CyberGL/3D para gráficos 3D. El precio rondará aproximadamente las 70.000 ptas. y no estará disponible hasta finales de mayo.■

El nuevo ordenador ABOX de phase 5 se encuentra en el segundo trimestre del período de desarrollo, tal y como muestra el gráfico inferior. En este período ya se está trabajando a fondo con el custom chip CAIPIRINHA, el eje central en el que se basa todo el diseño. La siguiente fase es la de implementación en silicona...esperemos que continúen a este buen ritmo para que a principios del 98 disfrutemos de un superordenador. Aunque ahora nos preguntamos, ¿varíarán los planes de phase 5 con la llegada de Gateway 2000?



MUY BREVES

ClickBOOM

La empresa de software de entretenimiento para Amiga, ClickBOOM, ha cambiado de dirección su sitio Web de Internet. A partir de ahora pueden encontrarlo en http://home.ican.net/~clkboom/

En esta misma dirección se encuentra disponible una actualización del Capital Punishment 1.1 que compatibiliza las tarjetas Apollo con el juego y elimina la necesidad de usar las librerías 040.library y 060.library, además de arreglar algunos problemas de carga de la versión anterior.

Power Convention

PowerCon_97 es un certamen que se celebra en Montreal (Canadá) para usuarios de las máquinas que utilicen la línea de procesadores PowerPC, tales como el BeBox, PowerUP Amiga, Pios One, A/BOX, Power Mac y sus clónicos así como máquinas de Motorola e IBM. Para más información : www.moebius.qc.ca/PowerCon97/

Almathera cierra por el fracaso de VIScorp

En una nota de prensa de los responsables de Almathera, se anuncia el cierre de la empresa que lanzara en su día el famoso Photogenics. El motivo del cierre viene de su colaboración con VIScorp en el desarrollo de una librería para el SetTopBox de VIScorp. Al parecer llevaban el tema muy desarrollado y VIScorp no ha pagado lo que les debía por dicho trabajo. De esta forma nos deja una importante empresa de desarrollo dentro de Amiga.

Surge una nueva empresa en Amiga: Finale Development

Una nueva compañía de desarrollo ha aparecido en Amiga: Finale Development. Están situados en Estados Unidos, y tienen varios proyectos a la vista. El primero de ellos es MOca, una implementación de Java para AmigaOS y pOS. Gracias a él, podremos conectar con lugares de Internet que incluyan código Java. También preparan un lector de news para Usenet y un nuevo navegador de Internet llamado WebCruiser, que, según ellos, hará temblar a Ibrowse, AWeb, o Voyager NG. Tienen una Web con toda la información en www.final-dev.com.

Amiga.InFo asistirá al próximo World of Amiga en Londres

Ya se está organizando la nueva edición de WOA, la feria internacional dedicada exclusivamente a Amiga que se celebra anualmente en Londres. Este año tiene especial interés por la unión de dos organizaciones (Gasteiner y WOA) que normalmente actuaban por separado en ferias diferentes, unidos aseguran uno de los shows más exitosos del año, por supuesto recomendable para cualquier usuario de Amiga que tenga oportunidad de asistir en Mayo. La feria tendrá lugar en el mismo recinto que el año pasado, en el Novotel Exhibiton Centre, Hammersmith de Londres, los días 17 y 18 de Mayo de 10 de la mañana a las 5 de la tarde. Para más información y reserva de entradas pueden llamar a: 07 1 369 707766.

Hasta allí se desplazará una representación de nuestra querida revista para contarles todo lo sucedido en un reportaje que se publicará en el ejemplar de Junio no. 21.

Ya se ha confirmado la asistencia de Nova Design presentando la nueva versión de ImageFX, el paquete de soft para proceso de imágenes y efectos especiales. Nova Design mostrará una película creada con los efectos de ImageFX y su nuevo programa 3D llamado Aladdind 4D.

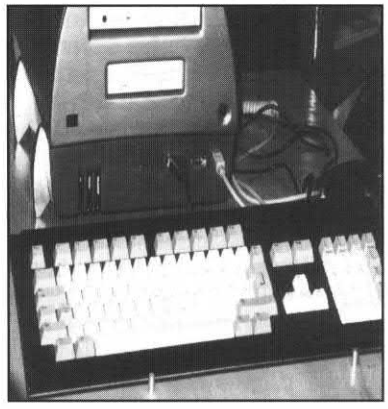
Otras empresas como Digita International, Epic Multimedia, ICPUG, Power Computing, Golden Image, Hi Soft Systems, Sadness Software, Siren Software, Wizard Developments, Blittersoft, HiQ Ltd, Scala UK, SNAP Computer, etc. estarán también presentes en el show que más expectativas está creando desde hace años en el mundo Amiga.

Se presentarán muchas novedades, algunas tan importantes como la versión 2.1 del sistema Siamese o incluso un nuevo modelo de Amiga que según Direct Software es el más potente que existe en la actualidad. Llamado Power Amiga 7000 es directamente comercializado por la empresa de soft inglesa Direct Software y en sus palabras "No sólo es un nuevo Amiga, es el más potente que jamás se ha construido y superará cualquier PC que esté por debajo de las 600.000 pesetas. La máquina está preparada y corriendo ya correctamente. Lo demostraremos en la feria WOA y comenzaremos a tomar pedidos allí mismo". Pese a que parecen gente muy seria, debemos ser escépticos y esperar a verlo en la feria antes de lanzar las campanas al vuelo.

Por otro lado, la empresa Power Computing comercializará un nuevo impresionante juego llamado The Big Red Adventure, una aventura gráfica de gran calidad en formato CD. También mostrarán las nuevas unidades CDROM SCSI de 12x velocidades, además de todo el rango de productos de GVP y una nueva aceleradora 68060 par el A4000.

No sólo Amiga...también PIOS asistirá a la feria presentando por primera vez el TransAM, un nuevo ordenador que algunos ya han descrito como "el ordenador personal del futuro, el Amiga de la nueva generación, más rápido que cualquier Amiga actual", aunque todo, por supuesto, está por ver y demostrar.

Aunque está todavía sin confirmar si habrá una representación oficial de Amiga Technologies (o según las recientes noticias, de la futura Amiga International de Gateway 2000) esta edición del WOA pasará a la historia sin duda por la gran cantidad de novedades y sorpresas que presentará. Ya les contaremos.■





Dos instantáneas de la feria del año pasado. Sin lugar a dudas, el proyecto Walker fue la estrella. Este año se esperan muchas más novedades y sorpresas.

¡¡¡Aceleradoras a 200 Mhz!!!

Una reciente noticia aparecida en la revista inglesa Amiga Computing ha anunciado que la compañía IAT International está en el proceso de desarrollo de una nueva gama de aceleradoras que permitirán a un Amiga estándar correr a velocidades de hasta 200 Mhz. Las tarjetas estarán disponibles para todas las máquinas con un procesador 68020 o superior y soporta un coprocesador 68882 corriendo a cualquier velocidad. El precio para esta tarjeta será aproximadamente de 120 libras. Según la revista, una versión RISC también estará disponible y correrá el software de Amiga a velocidades equiparables e incluso superiores a las tarjetas PowerPC que aparecerán pronto en el mercado. IAT International está trabajando con Direct Software para abrir más de diez tiendas de Amiga en Reino Unido.

Pese a que no disponemos de más información sobre esta empresa, podría ser que estas tarjetas utilizaran algunos Motorola 68060 que han aparecido funcionando a 133 Mhz en ordenadores Atari. Aunque está sin confirmar todavía, es posible que esta noticia tenga relación directa con la presentación en el World of Amiga de Mayo en Londres de un nuevo AMIGA llamado Power Amiga 7000 y que, según sus fabricantes...es el más potente Amiga que existe hasta el momento. ■

Jesús de la Torre, autor del libro "El libro del usuario de Amiga" realiza un comunicado para aclarar algunas cuestiones.

Jesús de la Torre Cobo 23-02-97

Estimados amigos de Amiga.info y queridos lectores de esta maravillosa revista, en referencia a una consulta de un lector (área de Consultas y Respuestas, José Miguel de la Cruz Caballero de Hospitalet) y al tratarse ésta de una muestra de otras muchas consultas que he recibido en referencia a mi libro "El Libro del Usuario de Amiga", debo decir que no pienso abandonar a los usuarios de Amiga, prueba de ello es que desde hoy enviaré con cierta regularidad colaboraciones a esta revista y que tal y como dije en la entrevista que me realizó, pienso sorprender a los usuarios de este maravilloso ordenador muy pronto...

En otro orden, todos los lectores deben entender que tengo otras obligaciones que no me permiten dedicar todo el tiempo que deseo a este campo de la informática, que se encuentra emparentado directamente con mi trabajo. Como todos saben, yo soy informático también, pero actualmente el frenetismo de la técnica me obliga a estar pendiente de otros aspectos importantes de ésta. Para que los lectores se hagan una idea: he presentado un proyecto en Telefónica de España para la integración de la telefonía en Internet, muy novedoso; a la vez, escribo para varias publicaciones nacionales de informática, por si fuera poco, otro proyecto importante dedicado a la Realidad Virtual se está llevando a cabo con una asociación de minusválidos nacional, mientras mi máquina VirtuaRunner me pide tiempo para su perfección, estoy pendiente de los avances de mi libro, mientras preparo otro sobre TCL/TK, snif!. Como podeis ver, ando un tanto atareado, pero repito... aquí me teneis para lo que haga falta... Aún estoy esperando que me inviten a partys, exposiciones, etc.. para colaborar. Los usuarios de compatible se mueven deprisa, pero son pocos y cobardes...

En cualquier caso, gracias por esas cartas que[..] estoy esperando recibir, vuestros E-Mail de apoyo, repulsa, ideas, preguntas, etc...

Un abrazo a todos.

Jesús de la Torre Cobo
Apdo. Correos 471
23080 JAEN
Web personal:
http://www.arrakis.es/~truetech
E-Mail: truetech@arrakis.es



Confirmado: Picasso IV supera a CyberVision 64/3D

Lo que parecía claro ya ha sido demostrado: Picasso IV era demasiado para CyberVision 64/3D. Y así ha ocurrido. En un reciente test de una famosa revista inglesa donde se confrontaban las dos tarjetas, Picasso IV sale claramente mejor parada con un 88% en su calificación frente a un 78% logrado por su opositora. De hecho, en los test técnicos de velocidad, Picasso IV supera en todas las áreas. Cuesta más, pero es más potente, e incluye flicker fixer de serie, con lo que todos los modos son convertidos a 31Khz o más (incluso los de PAL 15Khz). La Picasso IV cuesta unas 60.000 ptas, frente a las 45.000 ptas que cuesta la CyberVision 64/3D, a las que hay que añadir 18.000 ptas del módulo Flicker Fixer, con lo cual sale más barata la Picasso IV.■

CRONUS Y PRODAD ANUNCIAN UN ACUERDO PARA LA DISTRIBUCIÓN DE SOFTWARE

Cronus, una compañía de distribución y desarrollo de software y la empresa proDAD Software, creadora del sistema operativo pOS, anunciaron el día 26 de Marzo el acuerdo que han establecido entre ambas para realizar la distribución de un completo set de herramientas de software y una versión para desarrolladores del pOS que permitirá a éstos empezar a portar software al nuevo sistema operativo. La próxima salida del CD Geek Gadgets Version 2 (Amiga Developers Environment) de Cronus que se espera sea para este mes de Abril, contendrá una entrega para desarrolladores del pOS y todas las herramientas necesarias para su desarrollo. Usando las mismas es posible escribir programas que corran en pOS y AmigaOS usando el mismo fichero binario. Una librería compartida y capaz de correr en los dos sistemas operativos proveyendo a las aplicaciones con todo el soporte ANSI C y POSIX necesario, mientras un código startup especial permitirá a los programas determinar cuándo corren en un sistema u otro de forma que haga las llamadas apropiadas para cada sistema.

Esta entrega para desarrolladores del pOS necesita, como mínimo, un procesador 68020, disco duro y 2 MB de RAM. Las aplicaciones desarrolladas para este sistema operativo portable son compatibles a nivel de código fuente con pOS y su portabilidad a otras arquitecturas como puede ser el PowerPC. De esta forma, los programas portados a pOS se beneficiarán de un mercado de arquitecturas que puede ser muy amplio puesto que una simple recompilación para cada arquitectura permitiría la compatibilidad con la misma.■

Haage&Partner anuncia ArtEffect 2.0

Haage&Partner se está convirtiendo en uno de los más importantes desarrolladores de software para Amiga. Ahora anuncia la próxima disponibilidad para Amiga de ArtEffect 2.0 con mejoras importantes, como Capas, Memoria Virtual propia, capacidad de múltiples Undo/Redo (Deshacer/Rehacer), nuevos efectos (Motion Blur, Radial Blur, Zoom Blur, Tile, Make Tile, etc), nuevo interface PlugIn, Modo HAM8 AGA, interface AREXX, etc.

ClickBoom licencia el juego Myst para Amiga

Después de realizar el juego Capital Punishment, ClickBoom anunció un famoso juego para Amiga, y ahora sabemos cuál será: Myst. Es un espectacular juego que existe en otras plataformas, y que en Amiga será realizado por ClickBoom en edición de lujo: CD-ROM, 256 colores o 24 bits con tarjeta CyberGraphx, CPUs potentes, etc.

8 MEGAS de CHIP RAM para los AGA(!)

Recientemente han aparecido diversos rumores de que la empresa americana IAM ha encontrado un stock de chips Alice 8374-8, una versión que permite direccionar ocho megabytes de memoria RAM en los A1200 y A4000. Estos chips parece ser que provienen de la época de Commodore, allá por el año 92, y pertenecieron a un diseño de placa nunca producido que fue recortado para reducir costes y que se quedó en los escasos 2 Mb de memoria CHIP que los Amiga AGA poseen hoy en día. Esta versión de Alice podría ser vendida a los usuarios que estén interesados ya que sólo es cuestión de reemplazar el antiguo modelo por el nuevo. Nadie sabe quién los fabricó ni como han ido a parar a IAM, aunque Commodore ya nos tenía acostumbrados a estas sorpresas y, aún hoy, varios años después de su mortal caída, todavía sigue dando coletazos...Todavía no es oficial que estos chips vayan a ser vendidos comercialmente por IAM, aunque sería lo más lógico.

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

Romper una lanza por los nuevos sistemas

Por FMartin

Todos conocemos la situación en la que se encuentra el Amiga. Ahora, por fin sabemos que una empresa americana ha comprado la tecnología, y que, aunque algunos pueden opinar que ya es tarde, quizás no lo sea del todo. En caso de que Gateway 2000 decida lo que no me atrevo ni a pensar, actualmente contamos con varias alternativas al Amiga. Pero, cuidado, estas alternativas están supeditadas a lo que ocurra con Amiga, ya que si aparecen nuevos modelos originales de Amiga, muy probablemente estas opciones se conviertan en intenciones y prototipos sin éxito...ya que el usuario del Amiga es fiel a la máquina genuina del fabricante, a pesar de todo lo ocurrido. Me he dedicado a otear el horizonte y comprobar qué posibilidades existen para, en un futuro próximo, actualizarme a una máquina potente y con un sistema operativo moderno. Siguiendo la línea y filosofía del Amiga sólo existen por el momento dos posibilidades: PIOS y A/BOX.

Sobre A/BOX sólo puedo decir que es una máquina de ensueño que todo amiguero querría tener pero que de momento se está desarrollando y hasta el año que viene no se espera nada concreto...y no sé cómo estarán ustedes, pero esperar otro año me parece por el momento algo imposible.

Así que la única opción que queda es la de PIOS. Pero, realmente, ¿qué nos está ofreciendo PIOS a los usuarios de Amiga?

Los señores de PIOS (empresa alemana en origen, pero que cuenta con ingenieros americanos como David Haynie y Andy Finkel, creadores de gran parte del hardware del Amiga y de AmigaOS) tienen previsto comercializar dos nuevos modelos de ordenadores para Abril-Mayo de este mismo año. Los dos comparten básicamente el mismo hardware, pero disponen de diferentes sistemas operativos. Uno se distribuirá con MACOS o BeOS y otro con pOS. Este último es el que nos interesa a los usuarios de Amiga, y al cual han llamado oficialmente TransAM (¿¿¿lo de AM vendrá de Amiga???). TransAM llevará un PowerPC (603 a 200 Mhz) y el sistema operativo pOS de Prodad, muy similar al AmigaOS 3.1 y en el que podrán ejecutarse programas de Amiga que hayan sido previamente recompilados para este nuevo sistema. El módulo de procesador está preparado para ser actualizado con procesadores más rápidos (a partir de los 200MHz), además de poder incorporar un sistema multiprocesador (con dos procesadores simultáneos). Esta característica de modularidad está claramente heredada de los Amiga. Por las especificaciones de esta máquina, "más que un Amiga parece un PC con un PowerPC que no será compatible con un Amiga a nivel de hardware". Esto es lo que puede parecer a simple vista, pero creo que hay que matizar esa apreciación.

El que no sea compatible a nivel de hardware es evidente, puesto que es una máquina basada en una tecnología diferente (RISC) y con unas posibilidades de expansión basadas en buses PCI, mucho más avanzadas y flexibles que las del Zorro en Amiga. Este es el precio que hay que pagar por dar un salto a la modernidad y romper con lo que actualmente existe en Amiga. Aunque de todas formas, es fácil pensar que si hoy existen placas de buses Zorro II/III para A1200, también es muy posible que algún tercer fabricante las diseñe y comercialice para el TransAM.

Afortunadamente, los señores de PIOS son conscientes de que los usuarios de Amiga no nos conformaremos con tirar nuestro ordenador a la basura y comprarnos un TransAM. Por ese motivo, han incorporado un sistema Siamese que permitirá conectar y compartir los discos duros, impresoras, monitor, teclado, etc. del Amiga con el TransAM. Eso ya es un paso adelante para que algunos de nosotros nos lo pensemos. Podremos seguir utilizando nuestro veterano Amiga y a la vez usar el TransAM, siendo posible transferir información entre ambas máquinas de una forma muy fácil y rápida. Es más, actualmente el sistema Siamese de PC permite incluso abrir la pantalla del Amiga en una tarjeta gráfica de PC con Windows 95. Así que no será muy difícil poder correr aplicaciones del Amiga que poseamos abriendo una ventana en el TransAM y utilizando para ello el Siamese.

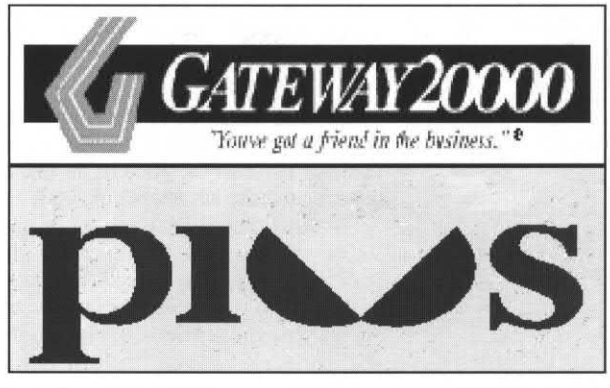
Por otro lado, y cada vez más con más fuerza, el emulador de Amiga, UAE (¿Emulador de Amiga? Sí, sí, existe y funciona cada vez mejor) está sirviendo de puerta para permitir que ordenadores como el TransAM, PC y PowerMAC puedan emular a un Amiga por software sin necesidad de ningún hardware. Y además, es gratuito y el código fuente es público. Por lo tanto, es fácil suponer que algún usuario o empresa de desarrollo se ponga manos a la obra y optimice el UAE para que corra en un TransAM tal y como hoy en día lo hace el ShapeShifter emulando a un MAC en Amiga. Con esta opción tendríamos la puerta abierta a todo el magnífico software que hoy existe de Amiga, mientras aparecen las versiones nativas para pOS.

Máquinas nuevas, emuladores de Amiga, Siamese, PCI, tarjetas gráficas, PowerPC...todo esto puede sonar extraño al usuario habituado al Amiga, pero, desde luego, es un campo en el que (queramos o no) tendremos que adentrarnos para descubrir nuevas posibilidades y aplicaciones sin dejar de lado completamente al Amiga.

Al final, y aunque algunas veces sea de forma injusta, todo se guía por la ley de oro de la naturaleza: evolucionar o morir.

PIOS y su TransAM puede ser una opción válida. Pero mejor que antes de descartarla (como ya han hecho algunos usuarios) la veamos y analicemos objetivamente, para después evaluar si realmente es el sucesor del Amiga que estamos esperando desde hace ya años. Quizás para PIOS sea un gran reto competir con el mercado de PC, pero parece evidente que antes debería tener en cuenta el de Amiga y ofrecer soluciones para sus usuarios. Una vez conquistado el mercado de Amiga, le sería más fácil la lucha contra el omnipresente PC. Ya estamos en contacto para poder conseguir una máquina y poder estudiarla a fondo para ver sus posibilidades. La esperamos para finales de Abril...así que estén atentos a nuestra querida revista Amiga.InFo del mes de Junio...hasta ese momento, sigamos disfrutando con nuestro Amiga y dejemos a las empresas que continúen desarrollando... Todo este panorama puede cambiar rápidamente, ya que el nuevo dueño de Amiga, Gateway 2000, comunicará pronto sus intenciones para el futuro del Amiga y puede ser que haya licencias para PIOS y phase 5, modelos nuevos, productos nuevos o tal vez...pero muy remotamente, no haya nada de todo esto y nos conformemos con nuevos "pseudo-Amigas compatibles". ■FM

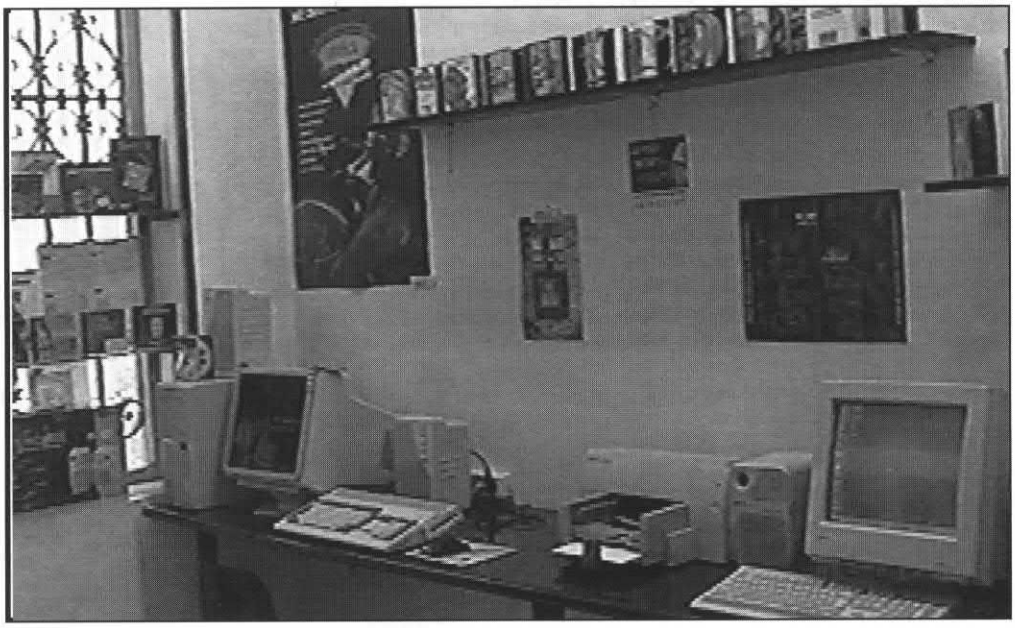
Francisco Martín espera sus comentarios en
al.fmartin@readysoft.es



Informática Molins

Por segundo mes consecutivo visitamos otra empresa dedicada al mundo Amiga en España. Desde Barcelona entrevistamos esta vez a Informática Molins para conocer sus opiniones y planes de futuro.

Por Joan Lluís Ceprià



TOMA DE CONTACTO

JLC.-Muchos de nuestros lectores no conocen Informática Molins ni a Sergio Martín más que por la publicidad que aparece en Amiga.InFo, así que una presentación no está de más...

SM.-Sergio Martín es uno de los socios de la empresa, seguramente el más conocido por todos nuestros clientes, pero detrás de él hay dos personas más dedicadas a todo el funcionamiento interno de la tienda, Gemma Vallverdú y Josep Vallverdú. Informática Molins ha tenido una gran aceptación en el mercado, ofreciendo servicio post-venta y un trato personalizado. Seguro que parte de esta aceptación se debe a la juventud de los componentes de IM y las ganas de trabajar bien.

JLC.-Una tienda de Amiga no parece la mejor opción de negocio en un mundo domindo por los PCs. ¿Qué os decidió a poner en marcha Informática Molins?

SM.-En Octubre de 1995, yo y mis socios empezamos a pensar en la posibilidad de abrir esta tienda dedicada a Amiga dado que en ese momento Amiga resurgía de nuevo de la mano de AT.

JLC.-¿Cuál fue tu primer contacto con el Amiga?

SM.-En mi casa siempre ha existido un Amiga, desde el Commodore 128, pasando por el indestructible A500, hasta llegar al A1200 que actualmente poseo.

JLC.-¿Estás satisfecho con las ventas de Amiga que has conseguido hasta el momento?

SM.-Si muy satisfecho, teniendo en cuenta que somos una tienda con un año y cuatro meses en el mercado.

JLC.-¿Cuántos ordenadores has vendido hasta ahora?

SM.-Aproximadamente 80 máquinas, todas ellas A1200, pero eso sí, cargados al máximo (aceleradoras, disco duro, cd-rom...).

JLC.-¿Qué productos han sido estrella y cuáles se han estrellado?

SM.-Estrella, cómo no, los productos de phase5: Blizzard, Copros, SCSI... Estrellados; no he llegado a vender productos que no funcionaran bien, puesto que todos los nuevos productos que salen al mercado los estudio y de entre ellos sólo vendo los que verdaderamente funcionan.

JLC.-¿Qué ventajas e inconvenientes tiene el vender Amiga respecto a otras plataformas?

SM.-Ventajas: la gente de Amiga tiene en su gran mayoria un muy alto nivel de usuario y sabe muy bien lo que quiere. Eso ayuda mucho de cara al entendimiento entre comerciante y cliente .

En cambio en otras plataformas el nivel es muy bajo. ¡Con decirte que muchas veces me han preguntado para que sirve ese boton llamado "RESET"!. Con esto lo digo todo .

Inconvenientes: al comprar el material en el extranjero, quizás alguna vez se han retrasado en su llegada y eso muchas veces no es comprendido por los usuarios "con prisas". Por suerte, los retrasos han sido pocos.

JLC.-Vendiendo diferentes plataformas conocerás a muchos usuarios. ¿Qué busca un usuario de Amiga y qué uno de PC?

SM.-Un usuario de PC en mi tienda únicamente puede buscar una cosa, el ordenador, puesto que de PC sólo vendo la máquina en sí.

Un usuario de Amiga sobre todo busca un trato personal, que les muestres las cosas, y poder intercambiar información referente a todo lo que rodea al mundo de Amiga.

ENTRE DOS MUNDOS

JLC.-¿Qué supone encontrarse entre los distribuidores mayoristas y los usuarios?

SM.-Realmente nosotros somos importadores, porque lo único que comprábamos a mayoristas de Amiga españoles eran los productos de AT. Con eso evito los problemas de precios elevados en el resto del material.

Los mayoristas españoles suben demasiado el precio de este otro tipo de material por eso decidimos (vista la diferencia de precios) importar el material del extranjero .



JLC.-¿Cuáles son las quejas más frecuentes que usuarios de Amiga te hacen llegar?

SM.-Al principio, los clientes nuevos que provenian de otras tiendas, la mayoría fuera del mercado en la actualidad, venían muy quemados por los elevados precios y sobre todo por el trato recibido en estas. Incluso muchas veces nos decían esta frase: "no harás lo mismo que...". Repito que eso fue al principio. Después la relación con nuestros clientes ha sido muy buena, habiendo comprobado el cliente que nosotros teníamos y tenemos otras metas, un precio comprensible y trato personalizado.

JLC.-Y, ¿cuáles las que tu haces llegar a los distribuidores?

SM.-En cuanto a los problemas con los A1200 auto-resetables, en nuestro caso eran todos devueltos al distribuidor y cambiados inmediatamente .

JLC.-¿Qué es lo que, a tu parecer, busca un usuario en tu tienda y qué es lo que buscas tú en un distribuidor?

SM.-En nuestra tienda el usuario busca y encuentra trato personalizado y el material necesario a un precio razonable.

En nuestros distribuidores buscamos sobre todo el cambio rápido del material defectuoso para ahorrar demoras innecesarias a nuestros clientes .

JLC.-¿Has tenido o tienes algún problema con la distribución de productos concretos?

SM.-Últimamente, quizás lo que no podemos encontrar son disqueteras. Un caso son las disqueteras de Alta Densidad (éstas, por suerte, ya nos han llegado esta semana). Pero no puedo decir lo mismo en el caso de las disqueteras de A500 .

AMIGA

JLC.-¿A tenor de las últimas noticias aparecidad sobre la compra de Amiga por parte de Gateway 2000, ¿crees en el Amiga como una alternativa de futuro?

SM.-Hemos recibido via fax notícias sobre la compra de Amiga por parte de Gateway 2000. Todavía es demasiado pronto para hablar de esta empresa. Lo único que sabemos de ella es que es una gran empresa americana con más de 9.000 empleados y ventas superiores a 1,8 millones de máquinas vendidas en el mercado americano.

Esperamos noticias en el WOA. Si Gateway 2000 se presenta no dudaremos en viajar a Inglaterra y averiguar sus proyectos para con el Amiga.

JLC.-¿Cuál es tu opinión sobre la situación del Amiga?

SM.-En Informática Molins estamos seguros y apostamos cien por cien por Amiga o por un compatible Amiga .

JLC.-¿Y en España en concreto?

SM.-Sólo podemos esperar que la situación mejore, puesto que en estas fechas se ha anunciado la compra de Amiga por una gran empresa, Amigas a 200Mhz en Inglaterra, Power PC.. Eso implica que hay un gran interés por lanzar nuevamente a AMIGA. Los que quedamos y no nos hemos desplazado hacia otras plataformas está claro que confiamos en AMIGA.

JLC.-Amiga International, Pios, phase5... ¿qué proyecto ves con más futuro para continuar con él?

SM.-Amiga Internacional: no tenemos información sobre sus proyectos con Amiga puesto que hace sólo unos dias que se realizo la compra .

Pios: nuestra opinión sobre esta máquina es la misma que tenemos respecto a otras plataformas, puesto que no tiene nada que ver con Amiga .

phase 5: como distribuidores de phase5 y viendo directamente el gran potencial en hardware desarrollado por esta empresa no tenemos más que esperar que su máquina tenga un sistema operativo compatible con Amiga.

JLC.-¿Qué necesita un Amiga para poderse abrir camino en un mercado más grande?

SM.-Amiga necesita que la propia Amiga Internacional aporte una gran campaña de publicidad, servicio técnico y distribuidores serios .

INFORMÁTICA MOLINS

JLC.-¿Cuáles son las expectativas de crecimiento de cara a un futuro próximo?

SM.-Con solo un año y cuatro meses de existencia en el mercado, Informática Molins se ha consolidado como un distribuidor de Amiga con muchas espectativas de futuro, ya que cada mes se suman más clientes, y con esto queremos decir que nuestras ganas de trabajar cada vez son mayores, para dar más atención a estos clientes y apoyales en todo lo que podamos.

JLC.-¿Crees posible continuar con Amiga?

SM.-Sí, rotundamente.

JLC.-¿Qué les dices a los usuarios que habaln contigo y te preguntan por el Amiga?

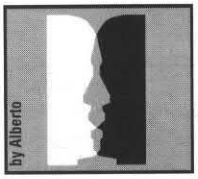
SM.-Les explico mi postura respecto a la máquina, continuando su distribución y la de todos sus periféricos y software. Y actualmente, esperando noticias sobre phase5, sobre todo sobre el Power Up.■



Informática Molins posee un local repleto de material de Amiga interesante para cualquier usuario.

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.



¿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...

Propuestas para Amiga
Marc Girbau Duch (Sabadell)

Hola amigos de Amiga.Info.

Ante todo, felicitaros por continuar confiando en el Amiga aunque sólo sea en proyectos, al igual que todos los que leemos esta revista. El motivo de esta carta es dar a conocer mi opinión sobre cómo tendría que ser el nuevo Amiga. Creo que lo que todos queremos es un superordenador que sea diverTODO. Al igual que el primer Amiga, pero teniendo en cuenta que PC está ahí. No quiero decir con esto que tengamos que ver al PC como un enemigo sino como un colega. ¿Y por qué digo esto? Pues porque hay que aprovechar todo lo bueno que han hecho para esa máquina. El nuevo Amiga tendría que continuar con la compatibilidad interna que siempre ha demostrado su OS y más (programas como Pixmate y Digipaint del WB 1.2 funcionan con 060 y WB 3.1). El PC está acorralado por su propia tecnología. Mientras que el Amiga siempre ha estado por delante por su flexibilad. He leído con mucho interés las opciones ABOX de Phase 5 y el PIOS ONE. Si queremos que Amiga vuelva a ser el ordenador que había en todos los escaparates hace 10 años necesitamos un proyecto común entre ambas empresas. Si no, nos vamos a dar con un canto en los dientes una y otra vez. ABOX sería ese superordenador pero PIOS ONE sería más estándar. ¿Sería posible poner en una misma placa los maravillosos custom chips del ABOX en combinación con otros más estándares para no desaprovechar todo lo que hay en el mercado de PC y MAC? (hard y soft) En esto último hago hincapié en el soft del Amiga ya que no se vería restringido a sólo una docena de empresas que tienen previsto trabajar con el nuevo sistema operativo (léase Cloanto, Digita, Nova design, etc). Naturalmente, esos programas sacarían todo el partido de la nueva placa que no conseguirían los de PC. Y finalmente sería cierta esa frase de "¿Por qué conformarse con un ordenador cuando los puedes tener todos en uno?" Recuerdo ahora la opinión de un lector que tenía la "visión" de que si Amiga y MAC colaborasen podrían plantar cara al PC. No creo que la solución sea una batalla entre sistemas, además el PC ocupa casi un 90% de los ordenadores del mundo.

Hay que intentar que los PeCeros emigren al Amiga y que continúen teniendo sus queridos programas de PC de la misma forma que nosotros no queremos renunciar al WB sólo porque lo manda el mercado. Nosotros disfrutaríamos de su amplísimo soft y ellos de una plataforma mucho más flexible. En definitiva, si el nuevo ordenador está hecho sólo para amigueros, el resultado será que vamos a ser muy pocos y marginados otra vez. No basta con hacer un ordenador actual pensado sólo para hoy. Hay que seguir la filosofía del Amiga y adelantarse a su tiempo. Entre todos hay que crear esa nueva generación pero sin olvidar él pasado que es algo muy valioso pues sin el no sería posible llegar al futuro. El presente sólo es un paso intermedio.■

¿Adiós?
J.A.Guerrero (San Fernando. CÁDIZ)

Adiós, Amiga mío, adiós... Estoy seguro de que una carta como ésta no será bien recibida en vuestra redacción, sin embargo no puedo evitar el pensar lo que pienso, y os lo quiero comunicar. Ya me he hartado de "Chapuzas caseras" para hacer que mi ordenador funcione (A1200 de los de AT): Primero lo de la disquetera, venga a poner un interruptor para que carguen las demos y algunos juegos, aparte de tener que tapar el agujerito de HD en los disquetes, que si no, da error. Quise instalarle un disco duro, los de 2,5" eran carísimos y con mucha menos capacidad que los de 3,5", así que me hice con el cable, me compré una caja para meterlo dentro, con su fuente de PC y todo... en fin, la chapuza que casi todos nos hemos montado.

Después vino el CDROM... ¿Uno conectado al PCMCIA? ¡Pero si cuestan de 35.000 a 40.000 pesetas!, de eso nada, yo sigo con mi chapuza y lo conecto en paralelo con el disco duro, así y con el atapi.device va que se las pela.

Hasta aquí, muy bien, una chapuza, pero bien, lo malo vino cuando le quise ampliar la Ram, placa de ampliación de Micronik (no hay pelas para la aceleradora) y un Simm de 8Megas... pues ná de ná, al tener la placa conectada el ordenador no reconoce al CDROM ("Cannot open atapi.device unit 1"), según los que me vendieron la placa, el cable del disco duro debe ser lo más corto posible (el mío tiene metro y medio) y el CD que tengo montado (Mitsumi FX400)"da problemas con todo". Así que ahora tengo la placa montada como reloj, así no dá problemas, pero de la Ram, nada de nada. A propósito, ¿Sabéis lo que llevo gastado en el 1200? Ahí va un cálculo:

A1200+Monitor	124.000
HD Conner 850	31.000
CDROM Mitsumi FX400	11.500
Placa Ram	10.350
Simm 8Mb	6.600
TOTAL	183.450

O sea, lo que vale un Pentium 150 con 16 megas, cdrom y sonido. Ya, ya sé que os imaginabais a donde iba a llegar, pero es que hay que abrir los ojos, mirar alrededor y ver lo que hay: Una empresa que compra la tecnología Amiga y se va a la quiebra, otra que la quiere comprar con unos fines no del todo claros, y en el otro lado millones de máquinas y millones de programas ocupando todo el mercado. Señores de AMIGA, (sean Vdes, quienes sean) ¿quién va a comprar sus ordenadores cuando decidan fabricarlos?. Tengo un hijo con 3 años y lo tengo claro: cuando vaya a la escuela necesitará un ordenador, ¿va a ser ese ordenador un AMIGA?, francamente, no lo creo, Bill Gates regala ordenadores a los colegios, este tipo de tonto no tiene un pelo.■

Propuestas para Amiga (II)
Jordi Marcos Tárrega (Badalona)

Estimados Amigos:

Ante todo, quiero daros mi más enhorabuena por la revista; aunque os suene repetitivo, supongo que os gusta leerlo.

Quisiera aportar algunos detalles que no dejan de sorprenderme. Como podéis comprobar en el tríptico que acompaña a la presente, todavía se fabrican los ordenadores ATARI. Fijaos en las características técnicas, están más avanzados que los actuales AMIGA. Como base, incorporan un 68030/16(MMU) más un DSP y un SDMA (?), por no hablar del "Hades", con 68040/33 y 68030/133 (133Myhz!!!), además de poder utilizar cualquier periférico estándar y barato. Y del precio, ¿qué me decís? Si comparamos lo que nos cuesta y lo que nos da un A-4000/60 50Mhz (400.000.-aprox.) frente a un Hades 060 133Mhz (350.000.-aprox.), vemos que por unas cincuenta mil pesetas menos tenemos un ordenador casi tres veces más potente que el A-4000, y que machacaría a cualquier Pentium 100-200Mhz.

¿Por qué empresas que fabrican aceleradoras para AMIGA, o la misma AT, no utilizan este 060/133? Si funciona en ATARI, estoy seguro que también puede funcionar en AMIGA. Y no tiene que ser más caro que el 060/50.

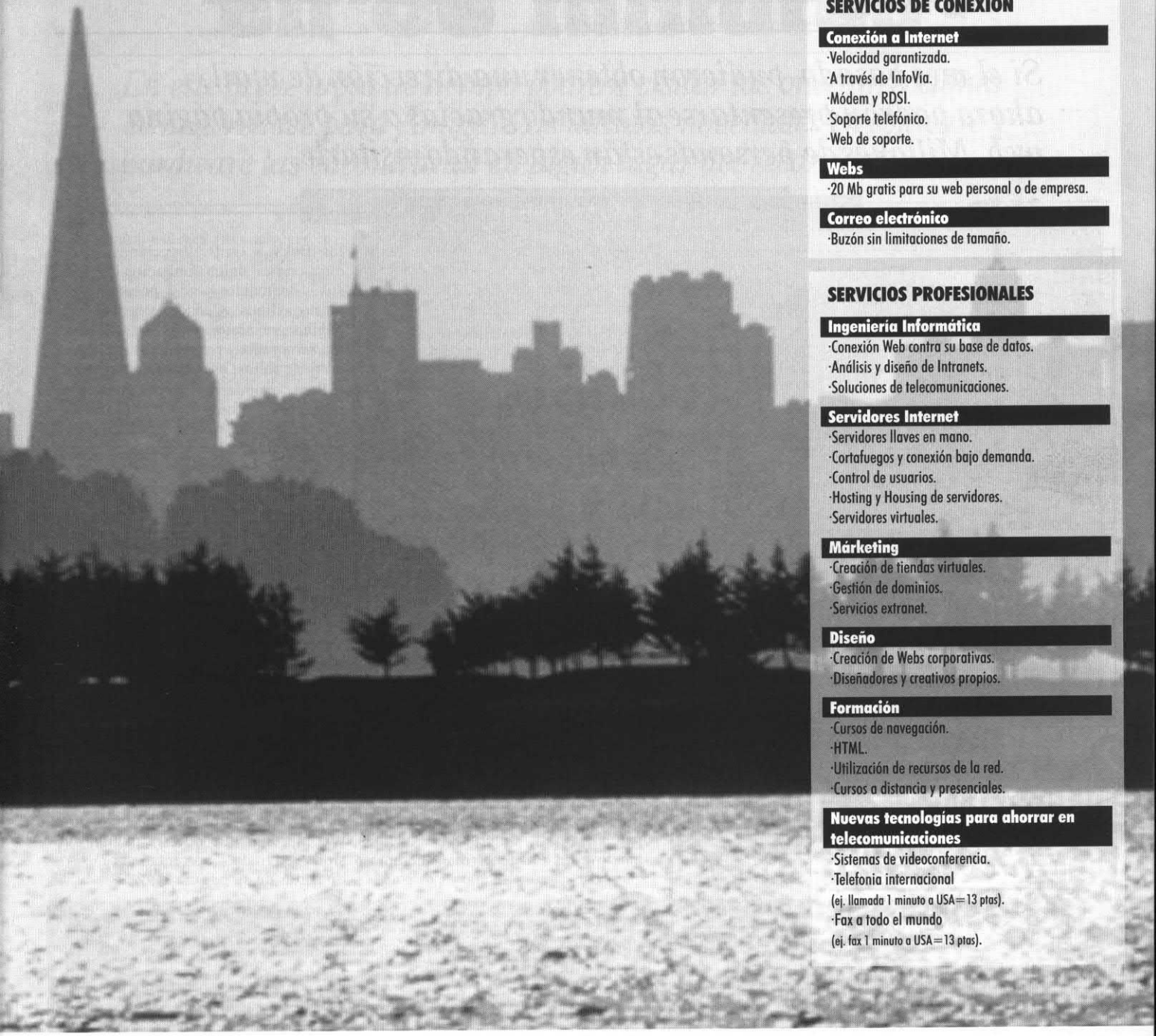
De todos modos, no es mi intención cambiarme de plataforma, aunque por precio y prestaciones uno se puede sentir muy tentado. Ah, también hay programas, y muy buenos, de 3D, audio, vídeo, DTP, etc. Por último, quisiera plasmar aquí mi idea de cómo deberían plantearse los nuevos AMIGA. Se deberían diferenciar dos gamas: Profesional y Personal.

-Profesional: *PPC 603e o 604e- 620.
*DSP.
*Ram: 64Mb, hasta 2Gb en base.
*16 Canales 16Bits audio Stereo.
*HDD 2Gb mínimo para Audio/Vídeo.
*HDD 1Gb resto aplicaciones y sistema.
*CD-ROM x10 (mejor DVD).
*FDD 1,76 ó 3,5"
*Slots PCI y ZORRO II/III
*Ratón 560 D.P.I
*Monitor Digital SVGA 17" ó 21" 1600x1200.
*S.O. Amiga O.S. x.x

-Personal: *Motorola 040 - 060 -0x0
*Chips mejorados AAA + DSP
*Ram:16Mb, hasta 256Mb en base.
*8 canales 16Bits audio Stereo.
*Controladora AT/IDE - Fast SCSI-II.
*HDD 1Gb.
*CD-ROM x10 (mejor DVD).
*FDD 1,76 3,5".
*Slots PCI - ZORRO II/III.
*Ratón 400 D.P.I.
*Monitor Digital SVGA 15" 1280x1024.
*S.O. Amiga O.S. x.x.
*Torre.

También pienso que quizás el futuro AMIGA no se base en el conjunto de chips dedicados, sino en un sistema de procesadores paralelos (dos o más), consiguiendo un potencial de cálculo realmente sorprendente. Estoy seguro de que el Amiga O.S. estaría en su salsa en un sistema dual. Los precios de los equipos se los dejo a los distribuidores, pero deberían de ser buenos. Espero que el nuevo propietario de AMIGA sepa bien lo que tiene entre manos y proyecte bién el resurgir de AMIGA como máquina definitiva y estándar de los que no nos conformamos con lo standar (valga la redundancia y la contradicción). Sin más que añadir, y esperando no haber molestado a nadie con mi modesta opinión, me despido con un afectuoso saludo.■

SOLUCIONES INTERNET



SERVICIOS DE CONEXIÓN

Conexión a Internet
- Velocidad garantizada.
- A través de InfoVía.
- Módem y RDSI.
- Soporte telefónico.
- Web de soporte.

Webs
- 20 Mb gratis para su web personal o de empresa.

Correo electrónico
- Buzón sin limitaciones de tamaño.

SERVICIOS PROFESIONALES

Ingeniería Informática
- Conexión Web contra su base de datos.
- Análisis y diseño de Intranets.
- Soluciones de telecomunicaciones.

Servidores Internet
- Servidores llaves en mano.
- Cortafuegos y conexión bajo demanda.
- Control de usuarios.
- Hosting y Housing de servidores.
- Servidores virtuales.

Márketing
- Creación de tiendas virtuales.
- Gestión de dominios.
- Servicios extranet.

Diseño
- Creación de Webs corporativas.
- Diseñadores y creativos propios.

Formación
- Cursos de navegación.
- HTML.
- Utilización de recursos de la red.
- Cursos a distancia y presenciales.

Nuevas tecnologías para ahorrar en telecomunicaciones
- Sistemas de videoconferencia.
- Telefonia internacional
(ej. llamada 1 minuto a USA=13 ptas).
- Fax a todo el mundo
(ej. fax 1 minuto a USA=13 ptas).

SU MEJOR ALIADO Ready Soft pone a su disposición el más cualificado equipo de profesionales para estudiar su caso, y proponerle la solución más adecuada a sus necesidades. Nuestro departamento de I+D investiga y analiza las tendencias y novedades tecnológicas para garantizar el **éxito de sus proyectos y rentabilizar al máximo sus inversiones. No lo dude** y póngase en contacto con nosotros. Podrá comprobar con hechos como **nuestra profesionalidad es su mejor aliado**. Desde el servicio de conexión de calidad hasta el más complejo proyecto de telecomunicaciones, seguridad, acceso a bases de datos y enlace de aplicaciones vía Internet/InfoVía, Ready Soft le garantiza los más espectaculares resultados. **Apueste al ganador. Apueste por Ready Soft.**

Ready Soft

http://www.readysoft.es http://readysoft.inf

Algunas de las empresas que confían en Ready Soft

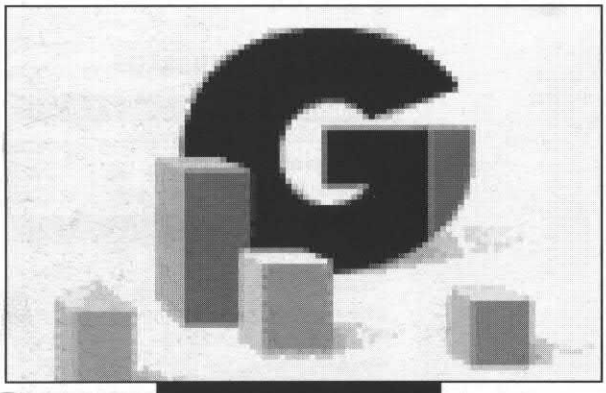
El Corte Inglés
www.readysoft.es/latiendaencasa
(Central Nuclear de Vandellós)
www.cnv.es
Parque de las Ciencias
www.parqueciencias.com

Si desea recibir información sobre nuestros servicios, llame al **902 240 182** o envie un e-mail a **info@readysoft.es**

Cómo conseguir una página web gratuita

Si el mes pasado pudieron obtener una dirección de mail, ahora podrán presentarse al mundo gracias a su propia página web. Millones de personas están esperando visitarle.

Por José Muñoz Pérez



Hola de nuevo, amigos Internautas. Este mes les mostraremos cómo tener nuestra página personal en la Web totalmente gratis. Para ello disponemos de un servidor (http://www.geocities.com) que nos ofrece este servicio. El mismo está distribuido en forma de vecindarios (neighborhoods), que son como barrios de una ciudad, cada cual con un tema.

Lo que debemos hacer es conectarnos a este servidor y elegir el barrio en que queremos residir, buscar en él un sitio libre, y ocuparlo. Reservamos nuestra plaza llenando un formulario donde debemos poner, entre otras cosas, nuestro e-mail, a través del cual, y en unas horas, nos mandarán la reserva hecha, con nuestro password para acceder a la misma.

Una vez que ya tenemos la reserva, podemos empezar a preparar nuestra página web. Hay programas para ello, como el WebDesign, pero también podemos hacerla a mano, con un procesador de texto, y sobre todo fijándonos en el diseño de otras páginas en Internet. Podemos añadirle las imágenes que queramos, los links a otras direcciones Web, etc., con la única limitacion de que sus contenidos no pueden ser pornográficos. Cuando tengamos la página preparada, y ya testeada con un navegador, para comprobar que no tiene fallos, es la hora de enviarla.

Para mandarla necesitamos un programa como el Geotools (disponible en Aminet) que es muy sencillo de configurar. Prácticamente lo único que debemos de introducir es, en Configuration/Remote, nuestro nombre de usuario, el password y la dirección de nuestra página (Neighborhood y número de página). Luego nos aparecen dos directorios, uno con el lugar de nuestro disco duro donde tengamos almacenada la página Web, y otro con el servidor Geocities donde está nuestra página. Activamos nuestra conexión a Internet, señalamos la página (con sus correspondientes imágenes), y la enviamos. Una vez que el servidor la recibe, nos aparecen en el directorio remote nuestras páginas.

Ya está todo, sólo nos queda activar nuestro navegador favorito, y comprobar que nuestra página ha sido enviada correctamente. A disfrutar de su página. ■ *JMP*

1



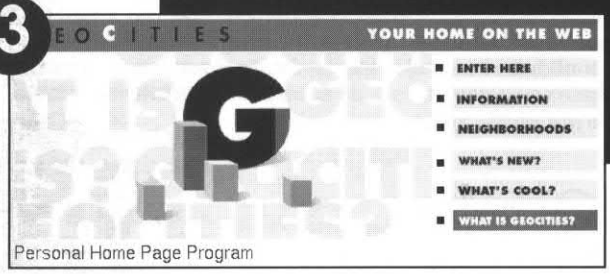
2



GeoCities Homesteading Program

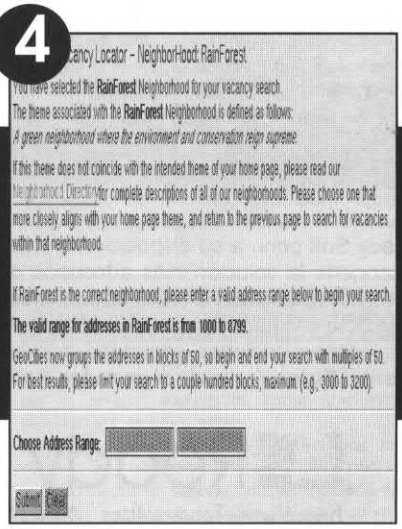
home-stead (hom'sted, -stid), *n., v.,* **-stead-ed, -stead-ing.** --*n.* **1.** a dwelling with its land and buildings occupied by the owner as a home. **2.** any dwelling with its land and buildings where a family makes its home. --*v.t.* **3.** to acquire or settle on (land) as a homestead. --*v.i.* **4.** to acquire or settle on a homestead. -- **home'stead'er,** *n.*

3

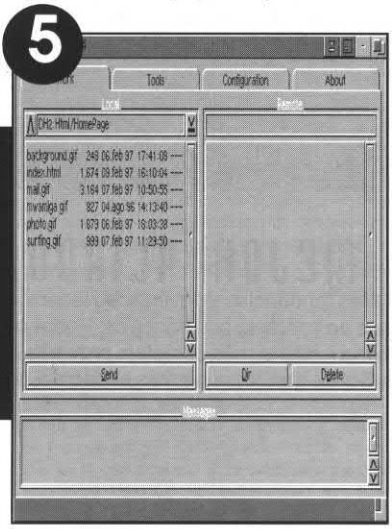


Personal Home Page Program

4



5



La vuelta al mundo en 80 minutos

En este breve lapso de tiempo podrán visitar las once direcciones de más relieve para Amiga. Las últimas novedades en software y hardware las encontrarán en algún lugar del recorrido.

Por Mikel Arzak

Amiga AirLines va a despegar en unos instantes, con destino a lo mejor de la Web. Un tour supersónico de 80 minutos visitando los mejores lugares de Internet que hablan sobre nuestro gran ordenador: el Amiga. Abrochense los cinturones, que nuestro viaje está a punto de empezar.

Nuestra primera parada se produce en Amiga Web Directory, una gran Web en inglés, siendo referencia obligatoria para todo internauta de Amiga. En esta Web encontraremos las últimas noticias, nuevos links, una lista monstruosa de links, información acerca de productos, el magazine Amiga Report, soporte de software de dominio público, soporte de hardware, demos, grupos de noticias, y hasta un buscador de Amiga. En general se puede decir que Amiga Web Directory es una Web donde encontraremos absolutamente todo sobre nuestro ordenador.

Sin pararnos un momento nos presentamos en AmigaSupport, una Web comercial con una importante información. AmigaSupport incluye links americanos, canadienses y europeos, además de dar soporte, ofrecer tests de juegos, etc. Por otra parte, AmigaSupport incluye la Web de QuikPak, empresa que desea comprar Amiga Technologies.

Después de pasar por las dos mejores Webs de Amiga, nos dirigiremos a las



Webs comerciales que existen para Amiga y que se incluyen en nuestro itinerario por diferentes motivos.

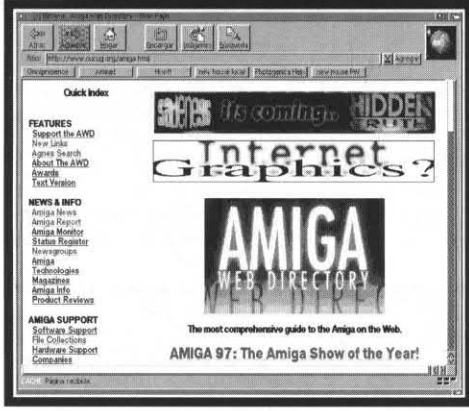
Nos pararemos unos instantes en la Web de SoftLogik, que nos ofrece toda la información acerca de su software, incluyendo updates de PageStream y otros programas. Es un ejemplo de Web con un gran soporte a sus programas.

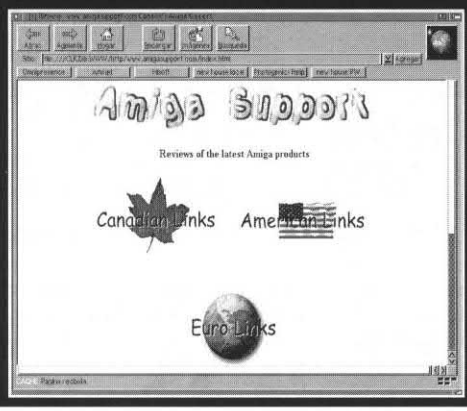
A continuación nos dirigiremos al espacio Web de Almathera, donde podremos ver trabajos de artistas gráficos con el Amiga, además de poder bajarnos soft gratuito como Xcad 2000 o actualizaciones del famoso Photogenics.

Y sin habernos dado cuenta, estamos en la completa Web de HiSoft, distribuidores de productos como

Amiga Web Directory **AmigaSupport** **SoftLogik**

1 2 3



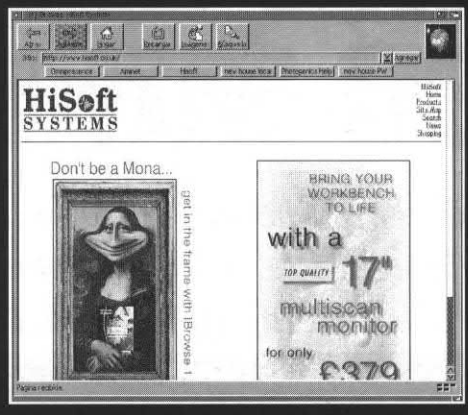




Almathera
4



HiSoft Systems
5



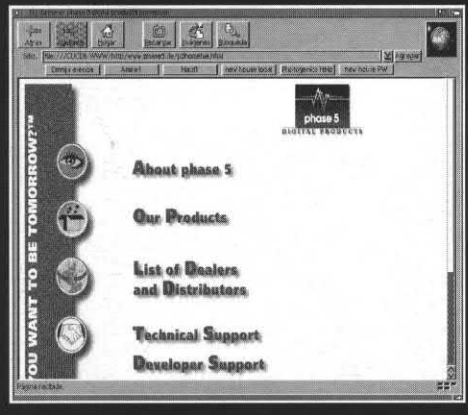
BlitterSoft
6



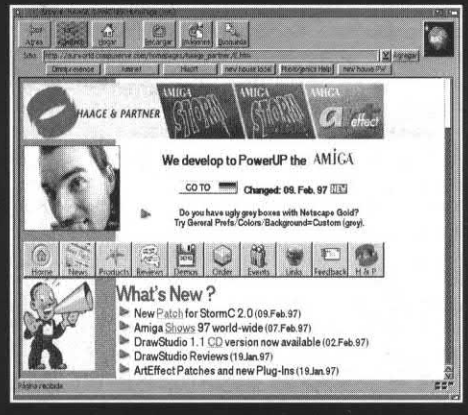
Universidad del País Valenciano
9



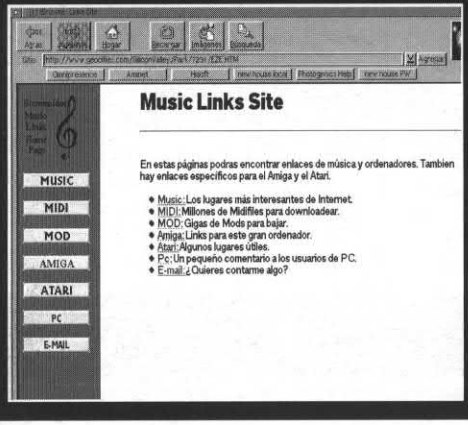
Phase 5
8



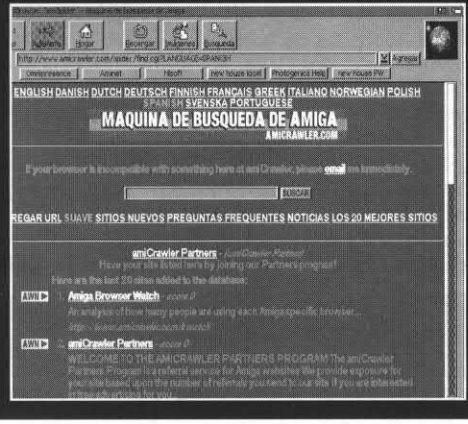
Haage & Partner
7



Music Links Site
10



AmiCrawler
11



DIRECCIONES

1-http://www.cucug.org/amiga.html
2-http://amigasuport.com/index.html
3-http://www.softlogik.com
4-http://www.almathera.co.uk
5-http://www.hisoft.co.uk
6-http://www.blittersoft.wildnet.co.uk/index.html
7-http://ourworld.compuserve.com/homepages/haage_partner/E.htm
8-http://www.phase5.de/p5homehie.html
9-http://www.upv.es/amiga/base.htm
10-http://www.geocities.com/SiliconValley/Park/7231/EZE.HTM
11-http://www.amicrawler.coim/spider

Squirrel, IBrowse, MPEG Player, etc. En esta Web encontraremos todo el soporte necesario y las actualizaciones, así como versiones demo de los programas.

Continuamos nuestro tour con la Web de uno de los grandes distribuidores de Amiga en Inglaterra: Blittersoft. Allí podremos encontrar un sinfín de productos para Amiga, además de contar con la posibilidad de realizar compras on-line.

Nos dirigimos ahora hacia Haage&Partner, un reciente desarrollador de Software para Amiga que además apoya el proyecto PowerUP. En su Web encontraremos todo el soporte sobre sus programas, así como updates y otras curiosidades.

Para acabar con las Webs comerciales, nos acercamos al mundo de Phase5, famosos desarrolladores de Hardware para Amiga, como aceleradoras y tarjetas gráficas. Ahora están inmersos en sus proyectos PowerUP y **AOX.**

Ya volvemos y pasamos por las Webs en castellano dedicadas al Amiga. Y lo hacemos con la Web que tiene la Universidad del País Valenciano. Está en varios idiomas e incluye una interesante fuente de información histórica sobre el Amiga.

Para los amantes de la música con Amiga tenemos la página en castellano Music Links Site, una Web con abundante información sobre este importante mundo de los ordenadores.

Nuestro tour está a punto de finalizar. Lo hacemos con el buscador más Amiguero de Internet: AmiCrawler. Está muy bien construida y la podemos encontrar en varios idiomas, entre ellos el castellano.

Espero que hayan disfrutado con este tour totalmente amiguero. Sólo me queda desearles una feliz jornada y que disfruten de su Amiga y de Internet: la pareja perfecta. ■ *MA*

[1] IBrowse: Amiga Web Directory - Main Page

Atras | Adelante | Hogar | Recargar | Imágenes | Búsqueda | Webera

Sitio: http://www.webera.amigaInFo | Agregar

Omnipresence | Aminet | Hisoft | new house local | Photogenics Help | new house PW

Navegadores de Internet: la guerra que se avecina.

Mikel Arzak

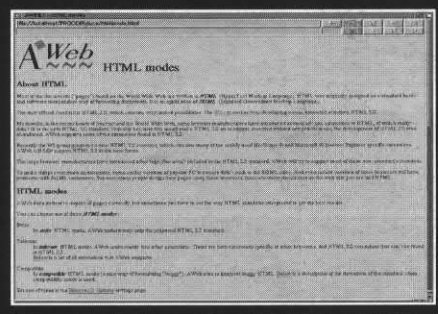
Todos sabemos que en Amiga existe una escasa competencia en casi todas las áreas del software. Normalmente existe un solo programa que se lleva todo el mercado existente. Por ejemplo, en procesadores de texto encontramos a Wordworth o Final Writer, y si vamos un poco más allá sólo tenemos PageStream. Lo mismo ocurre en otras áreas, en mayor o menor medida.

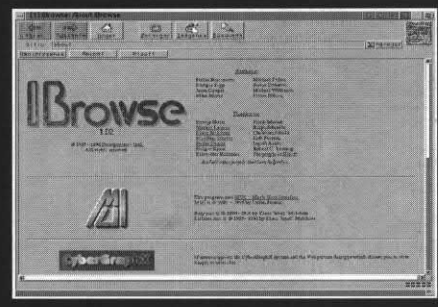
Pero éste no es el caso de los navegadores de Internet. Internet es cada vez más importante para todo el mundo, y mueve una gran cantidad de dinero. Uno de los aspectos más utilizados en Internet es la navegación por la World Wide Web, esa impresionante telaraña de información, donde podemos encontrar todo lo que deseemos. Desde hace unos años, empresas como Netscape y Microsoft están protagonizando una lucha encarnizada por hacerse con el mercado de los navegadores de Internet en todo el mundo. Nunca antes se había invertido tanto dinero y esfuerzo en el desarrollo de un producto que, en principio, no entraña demasiada dificultad. Y toda esta lucha nos afecta a nosotros, usuarios de Amiga, de forma muy positiva. Nada más y nada menos que tres empresas (Omnipresence, Amitrix, y Vaporware) siguen mejorando sus respectivos navegadores de Internet.

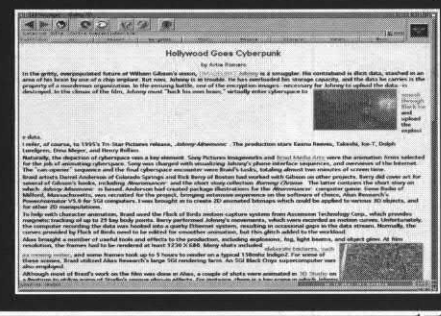
Tanto IBrowse como AWeb y Voyager son tres navegadores muy profesionales que poco a poco se acercan a los 'grandes' de Netscape y Microsoft. En estos momentos, los tres buscan el soporte de los cada vez más utilizados Frames. El primero que incluyó un soporte limitado de los mismos fue AWeb, en su versión 2.1. Y después llegó el soporte total de Frames en las últimas versiones de IBrowse y Voyager. Precisamente este último se adelantó al primero en incluirlos, ya que en la versión NG (2.x) realizaron importantes mejoras, y además aporta otras importantes novedades. La pena es que ha dejado de ser freeware, y ahora es shareware, con versiones demo con límite de tiempo.

Lo de IBrowse es otra historia. Después de una larga espera ha aparecido por fin la versión 1.1 del mismo. En esta versión se han mejorado muchos · aspectos del programa. Pero la que se lleva la palma es la de soporte al 100% de los Frames. Además los soporta de forma excelente, bastante mejor que Voyager NG. La verdad es que actualmente IBrowse es el mejor navegador para Amiga que existe. Es el más cuidado, el que más características incluye, y el más amigable.

¿Qué nos deparará el futuro? La batalla de navegadores para Amiga nos va a deparar muchas sorpresas. IBrowse va a seguir su desarrollo, Voyager NG también (actualmente aparecen nuevas sub-versiones cada pocas semanas), y el autor de AWeb está trabajando duro en dotar a su navegador de un aspecto más serio, con características similares a IBrowse. Pero además pueden aparecer versiones para Amiga de Netscape, e incluso del Explorer de Microsoft. Esto último puede ser un bulo, pero nada de eso. No hay que olvidar que Microsoft y Netscape quieren dominar este mercado, y están dispuestos a desarrollar sus navegadores para cualquier plataforma, entre las que incluyen el Amiga. ■ *MA*







CACHE Página recibida.

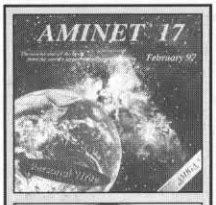
Novedades CD del mes

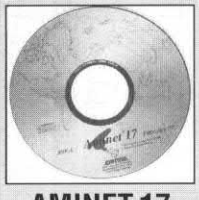
Finalmente he conseguido ponerme a la par que Schatztruhe y comentar a tiempo los Aminet que han ido apareciendo. El número 17 es la última entrega, hasta ahora, de una colección que ha batido ya todos los records. Pero esto no es todo porque también encontrarán alguna "cosilla" para Lightwave y imágenes fractales...

Por Joan Lluís Ceprià



AMINET 17

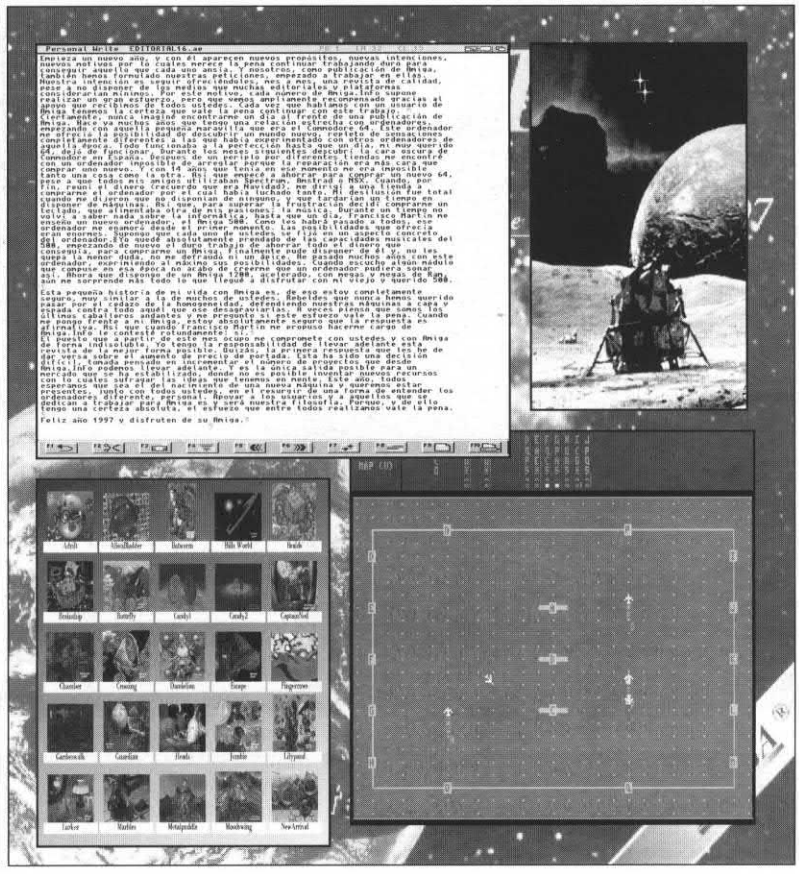




AMINET 17
FABRICANTE
Schatztruhe
ORDENADOR
Amiga
PUNTUACIÓN
7

"Mucho software por poco dinero. La oferta de GTI continúa, invariable, número tras número"

Cedido por Informática Molins



Nueva entrega de la colección Aminet, y ya nos situamos en el número 17. Este nuevo número presenta la versión completa de Personal Write, un procesador de textos muy sencillo, pero a la vez muy útil y con un manejo extremadamente fácil. Acompañando este programa encontrarán la gran cantidad de software -documentos, utilidades, librerías, programas, dibujos, herramientas...- a la que los creadores de Aminet nos tienen acostumbrados. Más de 600 megas de información completamente nueva, lista para ser devorada por usuarios ávidos de soft para el ordenador que más programas de dominio público tiene.

Recuerden que el software que proviene de los CDs de Aminet está comprimido por lo que antes de poder disfrutar de la mayoría de aplicaciones tendrán que utilizar un descompresor de sotfware, con la pérdida de tiempo que esto supone. Hoy en día, aún no logro entender la razón por la cual tienen esta costumbre compresora, pero en fin, todos sabemos que no hay nada perfecto... De todas formas, no se pierda algunos de los ficheros MPEG, ya que algunos son muy buenos. Para verlos pueden hacer servir alguno de los programas que encontrarán en el CD dedicados a esta tarea.

LIGHTWAVE 3D ENHANCER

Los amantes del 3D tienen en este CD una nueva fuente de material listo para ser usado con LIGHTWAVE 3D. Aquí encontrarán megas y megas de software y datos que han sido especialmente pensados para utilizar con uno de los programas de más renombre en el mundo tridimensional. De esta forma pueden encontrar 25 macros para su LW Modeler que enriquecerán de forma considerable sus creaciones. Por otro lado, los más de 500 megas de imágenes les proveerán de una fantástica biblioteca de fotos de calidad, escaneadas o rendereadas, que pueden usarse como fondos, texturas o archivos de información sobre valores de color. Todas las imágenes están disponibles en 512x512 y 1024x1024, pudiéndose alterar el tamaño de la textura.

Quizás la parte más floja de este CD sean los objetos disponibles para ser utilizados por el usuario. Sólo dispone de 8 objetos, 7 vehículos y una guitarra preparados para ser rendereados con Lightwave. Junto con éste, también encontrarán 8 tipos de letras de la clase Precision Fonts, todas de gran calidad.







LIGHTWAVE 3D ENHANCER

FABRICANTE
Oberland

ORDENADOR
Amiga

PUNTUACIÓN
7

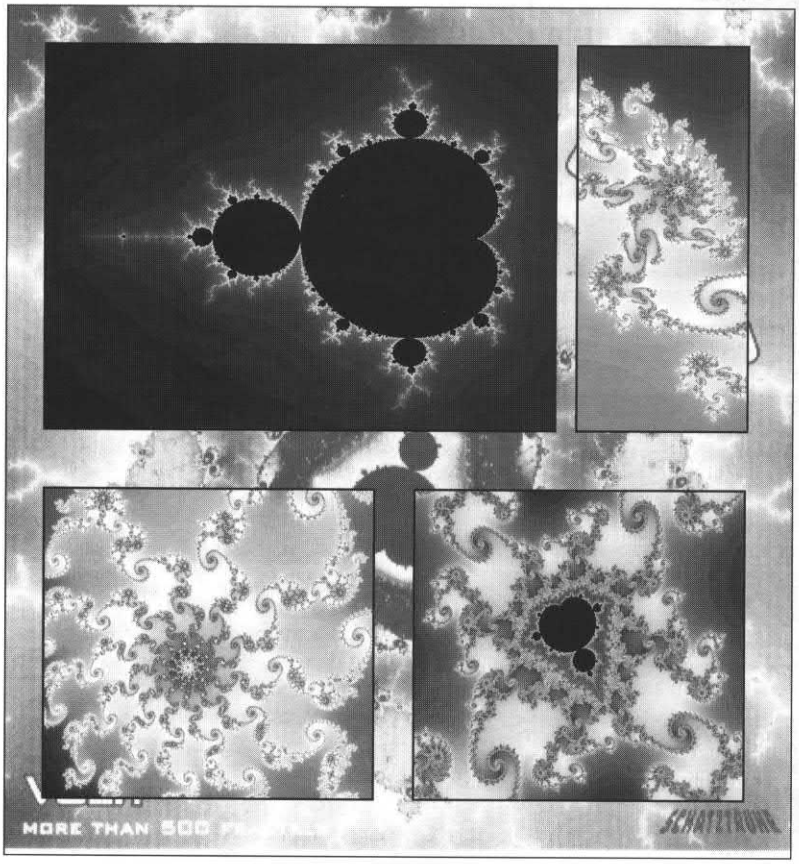
"Expanda las opciones de Lightwave 3D con gran cantidad de macros"

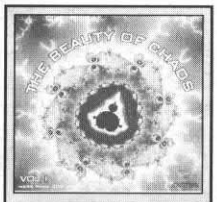
Cedido por Informática Molins

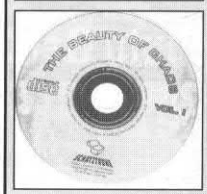
THE BEAUTY OF CHAOS

La belleza del caos es el título que hace honor a las maravillas gráficas que podrán observar en este CD. Una recopilación de más de 500 imágenes fractales generadas por dos amantes de la ciencia del caos, Uwe Krueger y Heinz Wolf. Todos los fractales que aquí se encuentran tienen un factor de ampliación de 10e13 y han sido extraídos del set de Mandelbrot. Recuerden que un fractal es una estructura que se replica en sí misma en una operación llamada iteración. Mientras más iteraciones se produzcan mayor parte del fractal se podrá observar. Para las imágenes de este CD se ha usado un máximo de 65000 iteraciones. El conjunto del set de Mandelbrot tiene la apariencia de un hombre hecho con esferas o manzanas por lo que este set también es llamado "apple man". Este hombre de manzanas es posible apreciarlo en alguno de los fractales debido a la propiedad de replicación explicada anteriormente.

Los fractales que se muestran, exceptuando el primero el cual muestra el set de Mandelbrot, son áreas de un mismo fractal, aumentadas para poder observar el desarrollo de éste. La numeración que acompaña las imágenes permite conocer la parte del fractal que se está observando, porque, pese a tratar con el caos, el orden de este CD es excelente.







THE BEAUTY OF CHAOS

FABRICANTE
Schatztruhe

ORDENADOR
Amiga/PC/Mac

PUNTUACIÓN
5

"Hermosamente caótico, pero sólo apto para los muy amantes de los fractales"

Cedido por Informática Molins

Pluto Genlock

Magnífico producto de la casa Electronic Design que estará, con casi toda probabilidad, a la altura de los usuarios más exigentes.

Por Alberto Pardo



AMIGA UNDER TESTING

Pluto Genlock

Requisitos:

Un Amiga y una fuente de alimentación que respete las normas del fabricante (12v / 800 miliamperios)

Facilidad de uso:

90% Sencillo de instalar (en el manual viene un esquema detallado de cómo hacerlo) y más sencillo de usar.

Funcionamiento:

85% Buena estabilidad de señal junto con unos controles efectivos que ayudan a mejorar la calidad de la señal.

Precio: 80.000 ptas

60% Quiza sea un poco elevado, ya que a pesar de la calidad no debemos olvidar que este equipo va destinado al usuario medio.

Fabricante: Electronic Design

Valoración: 78%

En definitiva es un buen genlock y hará que sus grabaciones ganen en calidad.

Si tuviera que definir con una palabra este genlock, ésta sería excelente, ya que cumple con creces lo requerido por un equipo de estas características. Para empezar diré que tiene dos entradas de señal, una de Vídeo y otra de S-Vídeo, esta última viene muy bien para aquéllos que posean equipos de gama media. El acabado está muy logrado, con detalles muy profesionales como el fader tipo deslizante o la posibilidad de modificar la señal de salida jugando con el color, la luminancia o el contraste. Los cambios de modo se realizan mediante unos pulsadores en el panel central, lo cual indica que el equipo trabaja internamente con conmutadores analógicos, mucho mejores que los mecánicos. La localización de los conectores es rapidísima y los controles son fáciles de usar, lo cual se agradece. El manual es bastante completo y si bien no está en castellano al menos está en inglés, al que estamos un poco más acostumbrados, aunque para los más atrevidos también está en alemán.

Su instalación es muy sencilla, lo primero es identificar los conectores y los cables que usaremos, lo cual es bastante fácil (por supuesto nuestro Amiga debe estar apagado para evitar problemas eléctricos). Después conectaremos la fuente de alimentación externa (no suministrada con el equipo), ésta es necesaria debido a que el consumo de este equipo es superior al que se puede obtener a través del conector RGB del Amiga. ¡Ojo con esto!, Pluto (que es así como se llama nuestro genlock) funcionará sin esta fuente externa, pero estaremos sobrecargando la línea de alimentación de 12 voltios proporcionada por el Amiga a través del conector RGB (esta línea da unos 100 miliamperios y Pluto consume unos 700 miliamperios), con el riesgo de estropear algún componente eléctrico del Amiga con posibles efectos secundarios.

Después de conectar todo lo necesario, pasamos a probar la calidad de Pluto. Enciendo mi Amiga, la cámara, el vídeo y pulso el botón de "Power On" de Pluto, me sorprendió ver que no tenía ajustes externos, lo que me hizo pensar muy bien acerca de la señal de salida. No me equivoqué, nada más estabilizarse la señal del Amiga pude comprobar que no tenía errores de fase, que la pantalla estaba perfectamente centrada y que ésta no daba esos pequeños tirones tan molestos en su parte superior. Algo que me gustó mucho fue que no necesité tener un televisor para ver que estaba genlockeando: Pluto tiene la capacidad de mandar al monitor RGB la misma señal que tenemos en la salida de vídeo con sólo pulsar un botón. Después comprobé la suavidad del fader en la transición, magnífica, sin saltos bruscos ni ruido en la señal de salida. Para mejorar la calidad de salida tenemos tres controles dedicados a modificar la señal en luminancia, contraste e intensidad de color, pero jugar con estos controles depende del usuario y sus gustos. Dos botones más del panel central son para activar las funciones de "Key" y "Key-Invers", indicándonos con una pequeña luz si están activadas dichas funciones. Hasta aquí todo está muy bien, pero hay más. Si eliminamos la señal de vídeo de entrada, podremos seguir usando el fader y los controles sin problemas, ya que Pluto sustituye la señal de entrada por un negro generado por él mismo, además de indicarnos la falta de señal mediante unas luces destinadas para tal efecto.

Para terminar, les puedo decir que técnicamente no les va a defraudar, Pluto cumple con los requisitos necesarios para convertirse en el equipo del usuario medio, pero económicamente hablando, su precio puede parecer un poco alto. No estaría nada mal una pequeña rebaja en el precio, eso animaría a muchos mas usuarios a decidirse por este magnifico equipo. ■AP

Hardware cedido por AmigaTEK.

Diseño rápido de 2D a 3D

Dar vida a un logo es más sencillo de lo que parece. Con un poco de paciencia y una conversión a 3D está hecho.

Por José Manuel Martín Santos

Al diseñar un logo resulta mucho más rápido su tratamiento si utilizamos un programa de 2D tal como puede ser el famoso Dpaint 5.2 en castellano. Ya que disponemos de herramientas de diseño, podemos incluso dibujarlo a mano alzada o en papel y posteriormente escanearlo o digitalizarlo, partiendo de la base de una idea. En nuestro caso diseñaremos el logo llamadado "3D" para el cual podemos partir de un dibujo o buscar una fuente de letra modificándola, para que así sea más personal. Hay que recordar a la hora de diseñar un logo que las fuentes de letras no se pueden registrar como logo propio ya que se infrigirían los derechos de los propietarios de las fuentes, por eso hay que modificarlas ligeramente, aunque sea muy poco, o darles un toque especial. Tampoco podemos utilizar una palabra por sí sola. Imaginen la palabra cine, que retocando de forma sencilla podremos convertir en cine 7. Sólo hay que esconder el número 7. No es algo nuevo porque existen casos de publicaciones que utilizan el mismo recurso, como es el caso de una famosa revista llamada "Más allá", en la que, si nos fijamos bien, pone "Más allá de la ciencia"; u otra llamada "Imágenes" donde pone en pequeño "de actualidad". Estas revistas han utilizado una forma brillante para poder utilizar un logo con letra estándar y hacerlo único.

En el caso del workbench no es workbench a solas, sino Amiga Workbench; de hecho, existe un programa llamado Electronic Workbench. En este artículo vamos a explicar cómo convertir un logo de 2D a 3D en muy poco tiempo. Con este sistema podría hacer títulos para sus vídeos con la máxima calidad disponible actualmente y a la vez de forma rápida. Así que iremos paso a paso para que nadie se pierda en el camino. Digamos que es un artículo para gente que quiere resultados rápidos y de gran calidad en el mínimo tiempo posible.■ *jmms*



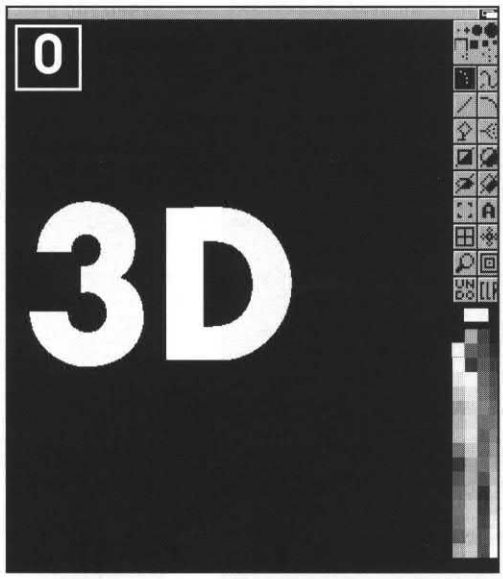
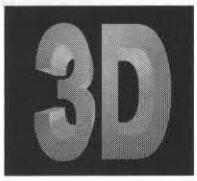




Foto 0. Una vez diseñado el logo con un programa de 2D, en nuestro caso el dpaint 5.2 castellano, mataremos dos pájaros de un tiro: más facilidad en el diseño y tener en castellano el programa, cosa que no ocurre con el editor de 3D de la mayoría de programas de animación en 3D que frecuentemente sólo están disponibles en inglés, sea la plataforma que sea. Desde el dpaint elegimos 2 colores en la pantalla de trabajo y lo salvamos como pincel, fondo negro y objeto en color blanco. El tamaño del pincel nunca debe ser más de la cuarta parte del tamaño total de la pantalla, en resolución 640 x 512 sin overscan y 736 x 566 con él. Con ello ganaremos tiempo de cálculo ya que, si el objeto es muy grande, el tiempo de cálculo se dispara. Observe que el logo 3D es la cuarta parte o menos. En caso de necesitar más espacio no hay problema, igual que si necesita más colores. No hay que abusar de los colores puesto que cada color será luego un surface en el programa de 3D que se use a posteriori, por tanto hay que pensárselo bien. El nombre del fichero será 3D.IFF. No es necesaria la extensión, puesto que es sólo a modo de identificativo. No estoy de acuerdo con la norma de los de 8 caracteres para nombre y tres para extensión detrás del nombre puesto que a los usuarios de Amiga y Mac no se nos consultó sobre este respecto cuando lo inventaron, así que sugiero que no lo respeten. Como es lógico, en Amiga son 32 caracteres, sin extensión, ya que ésta es decorativa.



Observando bien la foto verán que es el render del objeto en 3D con una iluminación básica y textura de oro.

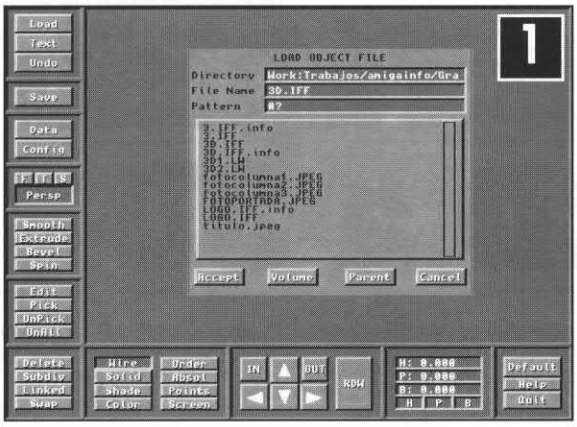


Foto 1. Hemos elegido el programa Pixel 3D en su versión 2 ya que esta versión de dominio público la regalaban varias revistas de Amiga inglesas y es posible que se encuentre en Aminet. Por tanto, no nos hacen falta las versiones nuevas para este artículo. Lo primero que hacemos es cargar el pincel.

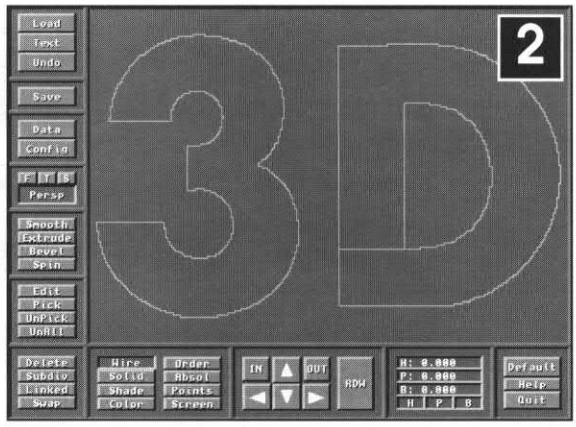


Foto 2. Si mira detenidamente la foto verá que está muy astillada y con muchos defectos. En algunos casos es mejor dejarla tal cual ya que el suavizado se puede hacer por soft con el programa de 3D.

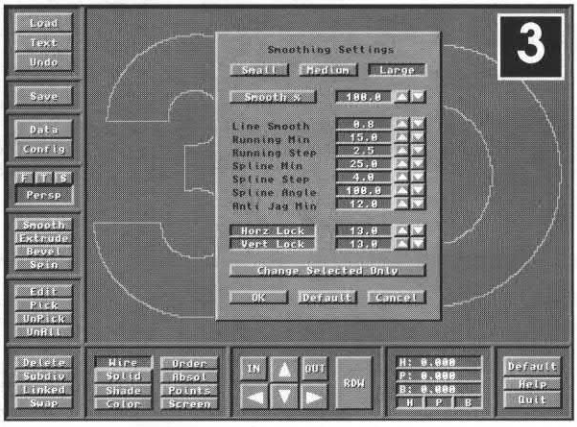


Foto 3. Puede observar el número de controles del programa para el suavizado. Por defecto, no hay que tocar nada y decirle "ok", pero, si el resultado es malo, es mejor jugar un poco con las opciones del menú hasta encontrar la mejor.

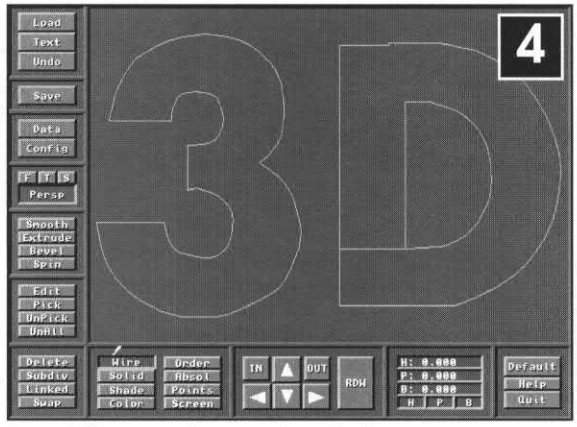


Foto 4. Como pueden ver el resultado es bastante bueno. Con esto nos evitamos tener que usar un suavizado alto.

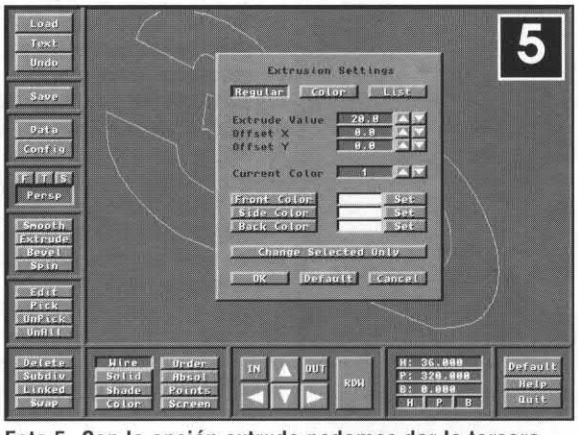


Foto 5. Con la opción extrude podemos dar la tercera dimensión al dibujo y convertirlo de un pincel a un objeto 3d con una facilidad nunca vista antes.

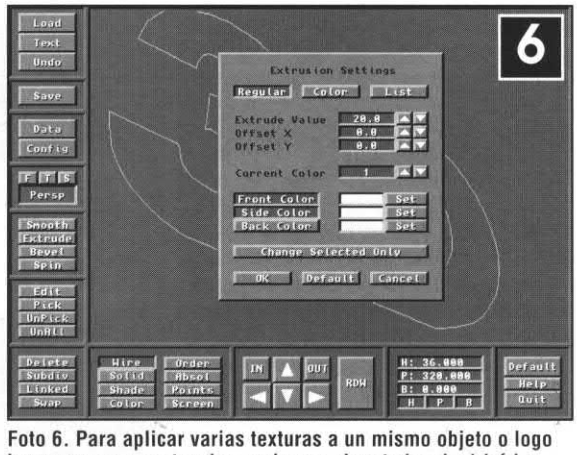
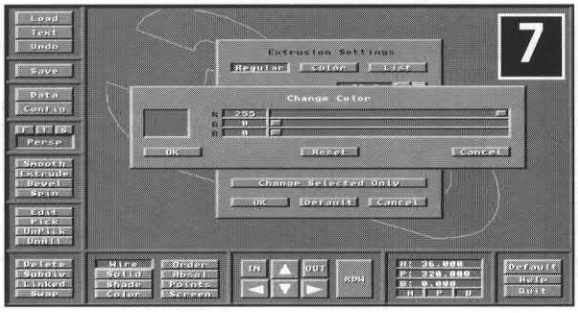
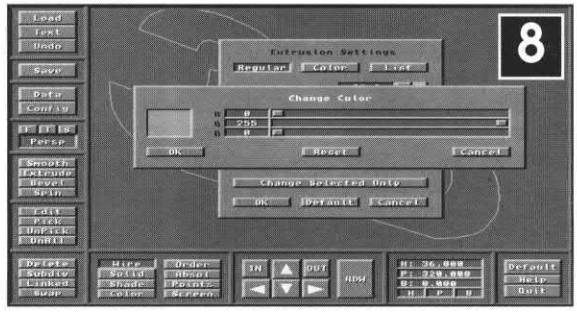


Foto 6. Para aplicar varias texturas a un mismo objeto o logo hay que marcar estas dos opciones, si no todo adquirirá la misma textura, siendo un incoveniente muy grande.

Fotos 7 y 8. Son los dos colores que elegimos para luego poder aplicar las texturas, donde por defecto hay un color. Lo voy a explicar de otra forma para que nadie se pierda. Aplicamos un color al lado frontal y en el otro lado, con lo que conseguimos dos texturas por objeto. Es un efecto que nos vendrá muy bien para evitar que se nos quemen los logos con exposión de luz, para que la luz no mate nunca el efecto 3D.





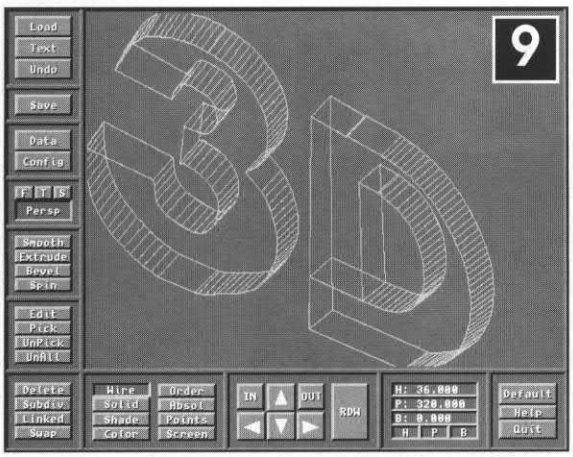


Foto 9. Ya está convertido de pincel a objeto en 3d. En esta imagen se puede observar con detalle.

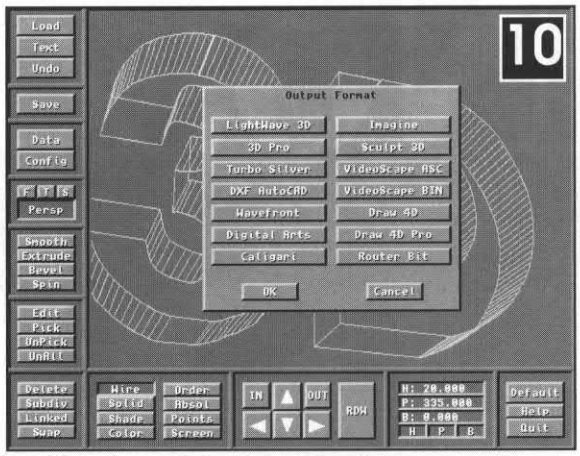


Foto 10. Podemos elegir el formato de salida para que así se adapte con facilidad a diferentes programas e incluso estaciones de trabajo, ya que están en formatos de PC y Mac y Silicon.

3D

Si para conseguir unos colores más reales subimos la iluminación de fondo, nos puede ocurrir una desagradable sorpresa: el efecto 3D desaparece o se hace casi inapreciable.

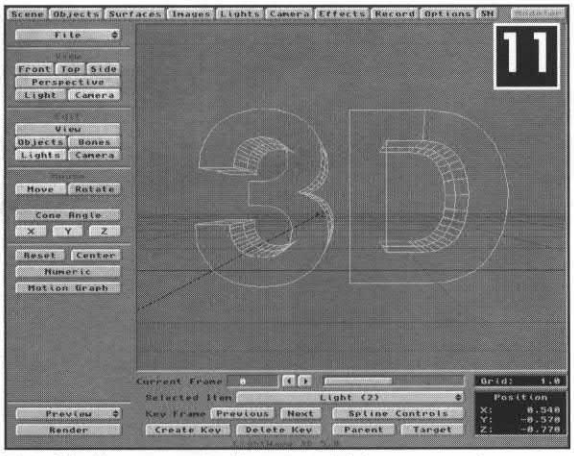


Foto 11. Una vez salvado como objeto, en nuestro caso para Lightwave 3D, lo cargamos como si se tratara de un objeto normal.

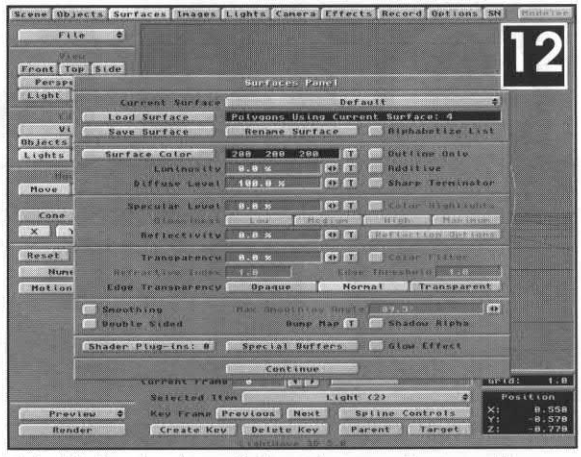


Foto 12. Desde el menú de surfaces podemos aplicar las texturas.

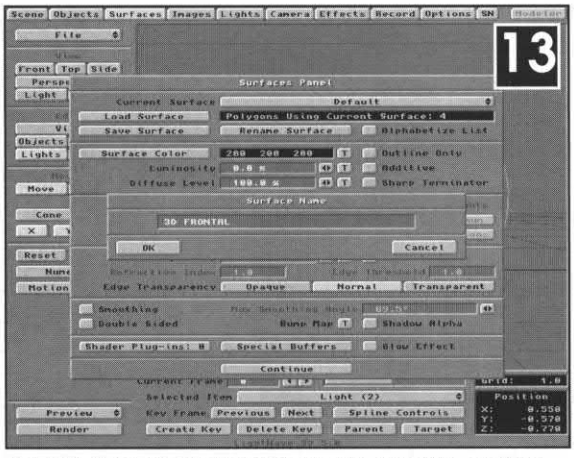


Foto 13. Para no tener problemas es mejor renombrar todas las texturas y luego activar la opción "salvar todos los objetos". Nos permitirá aplicar la textura al objeto.

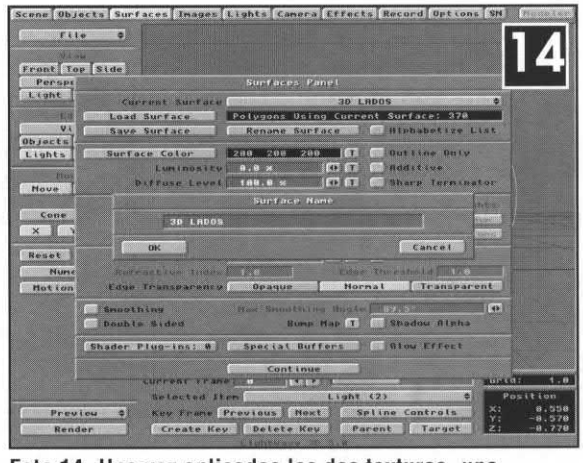


Foto 14. Una vez aplicadas las dos texturas, una delantera y otra lateral, podemos empezar a realizar un render para obtener el resultado final de logo en 3D.

3D

Aplicando dos texturas al mismo objeto, una de cara y otra de lado, podremos subir la luz de ambiente sin ningún problema, ganar calidad y conseguir que el objeto sea más realista.

DISEÑO RAPIDO DE 2D A 3D

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
e-mail: imolins@readysoft.es

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

BLIZZARD 030 50MHZ	30.500	BLIZZARD 060 50MHZ	89.900
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
BLIZZARD 030 50 MHZ+32 MB	61.000	KIT SCSI II BLIZZARD1230/1260	17.900

¡Oferta!
CYBERVISION 2MB 48.500
CYBERVISION 4MB 58.500

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

✓ Monitores Amiga

Monitor M1438S	55.900
Monitor M1538S	67.900
Monitor M1764SDig.	cons.

✓ Aceleradoras

Blizzard 1230IV/50	**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	4.900
SIMM 8 Mb 72C60ns	8.500
SIMM 16 Mb 72C60ns	17.200
SIMM 32 Mb 72C60ns	36.900

✓ 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
AMINET 18	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	3.500
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

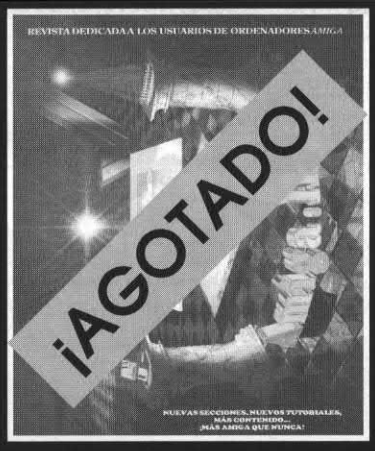
PRO-GRAB 24RT+	34.900
PCMCIA interface 24RT+	12.500

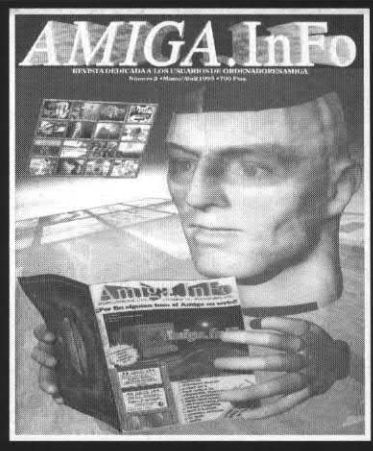
✓ MPEG vídeo-CD

SMD-100	46.900

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



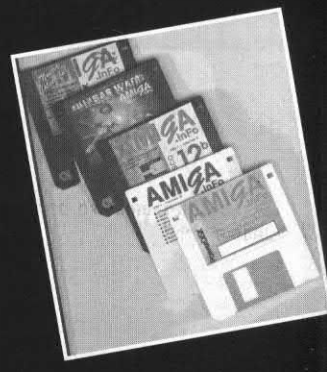


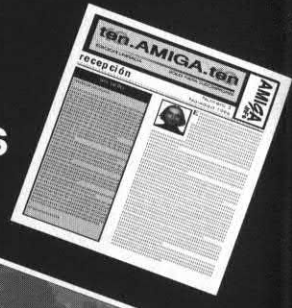


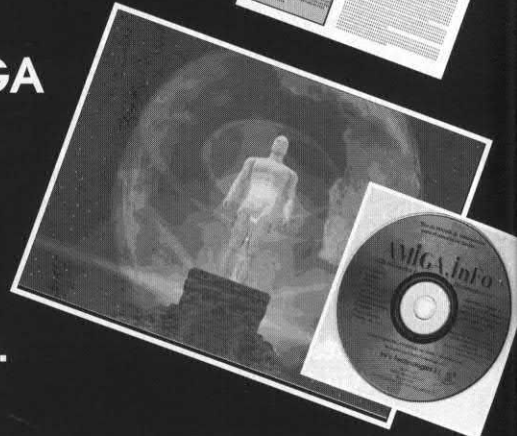


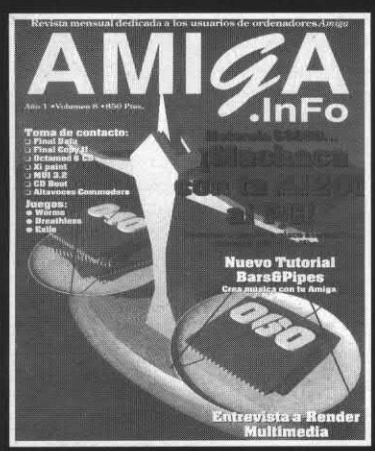
¿Por qué suscribirse?
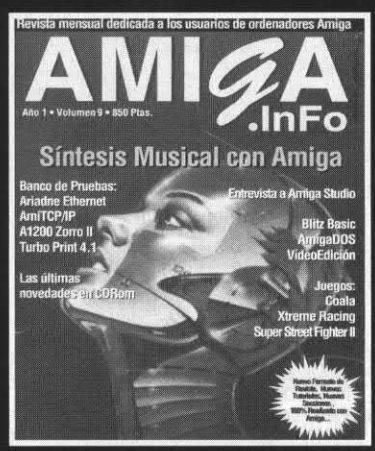
- Porque recibirá Amiga.InFo cómodamente cada mes en su domicilio.
- Porque obtendrá DOS DISCOS de portada repletos de programas.
- Porque disfrutará de las ventajas que le ofrece Amiga.TeN, el boletín exclusivo para suscriptores (con sorteos, ofertas "muy especiales" en productos, etc....).
- Porque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









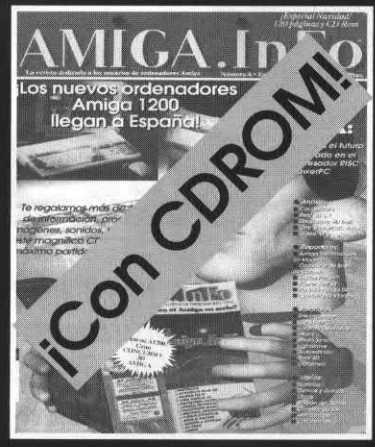














BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

(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:_____

Provincia:_____ 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!

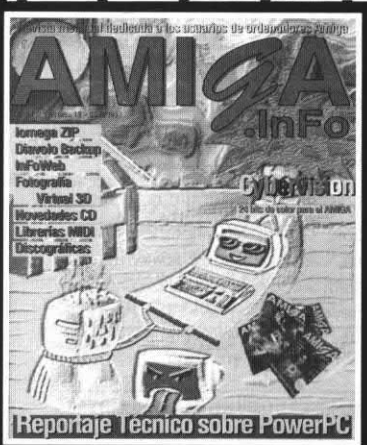
a la revista Amiga.InFo y disfrute de todas sus ventajas.

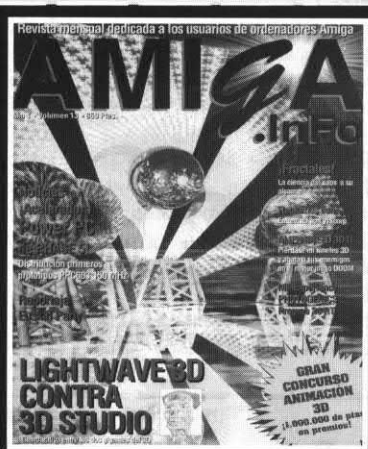
PARA ACELERAR SU PEDIDO PUEDE LLAMARNOS DIRECTAMENTE o enviarnos su suscripción por FAX:

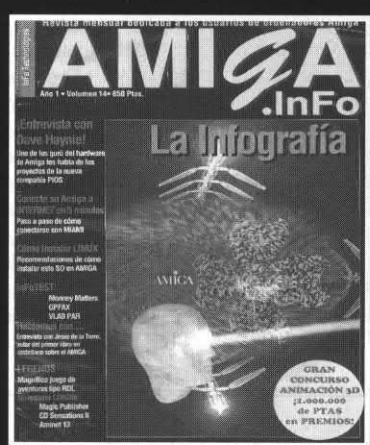
Tel: (93) 680 04 34

Fax: (93) 680 08 12

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





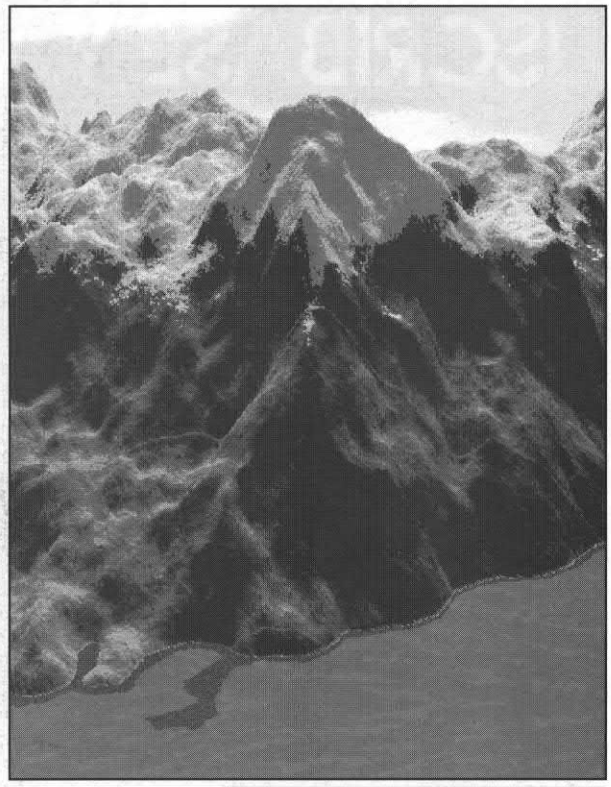




Naturaleza virtual

Generar un mundo de ensueño ya no es una tarea imposible. Siguiendo los consejos que encontrarán a continuación y gracias al programa Scene Generator comprobarán que el paraíso existe y está en su pantalla.

Por José B. Andrés



Scene generator no es el mejor programa de generación de paisajes 3D que existe, pero sin lugar a dudas es uno de los más sencillos a nivel de funcionamiento, excelente para los usuarios que hagan sus primeros pinitos.

Introducción

Este no va ha ser uno de los tantos e interminables tutoriales que posiblemente ya estemos acostumbrados a soportar, aunque el programa tampoco lo requiere. Procuraré simplemente dar a conocer la forma de funcionar, y sus posibilidades, pasando por todas sus opciones.

Para el que no conozca el programa, éste precisamente no es el mejor generador de paisajes naturales que existe, pero sí el más fácil de manejar, (y con diferencia) pero pese a ello, da resultados bastante aceptables.

No es el típico que te da un mapa, y que luego tienes que colocar la cámara, el enfoque... sino que simplemente tienes que dar una localización (ya predefinida). Utiliza una paleta de 32 colores, la cual se puede modificar a gusto del usuario. Esta es una de las opciones más importantes. Otro punto a favor del programa es la velocidad de renderización. En mi A1200 (020-28mhz./6m.), con la máxima resolución (con entrelazado), la máxima calidad (X Hi detail), y con las nubes y la textura del agua activada, me ronda los tres minutos.

Generando una vista

Con el programa en pantalla, y sin haber tocado ninguna opción, nos vamos al menú 'Land/Enter seed', e introducimos un valor (en este caso que sea el 99999). Ahora, seleccionando el menú 'Project/Preview' nos hará un esbozo de lo que tenemos (Figura 1). Si nos convence, vamos al menú 'Project/Hi detail', con lo cual nos genera con buena calidad nuestra vista (Figura 2). Básicamente es eso, salvo que se pueden modificar ciertos parámetros, como los de la nieve, la hierba, el mar ... Con la vista que tenemos, le haremos un par de modificaciones. Si la actual la quiere salvar elija la opción 'Settings + 320x256 Picture' del menú 'Project/Save', con lo que salvaremos una imagen IFF más los valores del escenario en forma de icono.

Procedamos entonces a realizar unos cuantos cambios:

*"Land/Include snow" (añadimos nieve quitando la textura tierra o brown).

*"Land/Snow level" (ponemos como valor 100).

*"Water/Water level" (Valor -800).

*"Project/X Hi detail" (Renderizamos a la máxima calidad) (Figura 3).

Menús y opciones

Tan sólo hay cinco menús. Nos adentraremos en cada uno de ellos para explicar las diferentes opciones que contienen, así como sus correspondientes atajos en el teclado (Sólo Amiga derecha).

Menú Project

-About: Nos muestra un requester con los datos del programa, autor, ...

-Preview = Amiga + P: Nos hace una rápida reconstrucción de la vista que tenemos.

-Med detail = Amiga + M: Renderiza a medio detalle.

-Hi detail = Amiga = H: Renderiza a alto detalle.

-X Hi detail = Amiga + X: Renderiza a máxima calidad.

-Workbench: Pasa a la pantalla del WB si lo tenemos debajo. Esta opción es útil al ejecutar algún programa en multitarea (si lo hacemos con el gadget de la esquina superior derecha, corremos el riesgo de visualizar el workbench en dos colores). Para volver sólo tiene que pulsar el citado gadget, o las teclas Amiga izquierda + M.

-Load: Carga una imagen con sus settings, o sólo estos últimos. No carga imágenes por separado. Todos los datos están contenidos en el .info de cada imagen que salvamos, a excepción de los colores de la paleta, que los toma de la imagen que tengamos con el mismo nombre.

-Save: Salva los settings del escenario solos o con la imagen que tengamos en pantalla. Estas son las diferentes opciones que encontramos:

*"Settings": Las propiedades o datos del terreno.

*"Settings + 320 x 256 Picture": Datos más imagen.

*"Settings + 352 x 280 Picture": Datos más imagen en overscan.

*"Settings + 384 x 280 Picture": Datos más imagen en overscan máximo. Si tenemos el entrelazado activado, la resolución pasará a ser 320 x 512, 352 x 560 y 384 x 560 respectivamente.

-Print: Imprimir la imagen.

-Abort (Amiga + A): Interrumpe el render mientras se está generando.

-Quit (Amiga + Q): Quita el programa.

Menú Land

-Random seed (Amiga + R): Genera una localización aleatoriamente.

-Enter seed (Amiga + E): Introducir localización (número entero entre -9.999 y 99.999).

-Land Height (Amiga + L): Parámetro de escabrosidad del paisaje comprendido entre 0 y 9.999. A mayor valor, más montañoso (0 = totalmente llano).

-Include brown: Escenario con tierra (incluir marrón).

-Include grey: Escenario con roca / piedra (incluir gris).

-Include green: Escenario con hierba (incluir verde).

-Include snow: Escenario con nieve (incluir nieve). Esta opción es incompatible con la de 'Include brown', con lo cual, cada vez que se active alguna de ellas, quita automáticamente la otra.

-Green level (Amiga + G): Nivel / cantidad de verde (número entero entre

-9.999 y 99.999).
-Snow level (Amiga + S): Nivel / cantidad de nieve (número entero entre -9.999 y 99.999). Tanto en ésta como en la anterior opción, hay que desactivar el modo 'Automatic', para que los valores entrados tengan efecto.

Menú Lighting

Este menú únicamente es para entrar la dirección de donde procede la luz, que ilumina el paisaje. Estos son los puntos de referencia:

-Left front: izquierda de frente.
-Front: de frente.
-Right front: derecha de frente.
-Left: izquierda.
-Overhead: de arriba.
-Right: derecha.
-Left back: izquierda desde atrás.
-Back: desde atrás (por defecto).
-Right: derecha desde atrás.

Menú Water

-Water: Activar el agua.
-Water level (Amiga + W): Nivel del agua (número entero entre -9.999 y 99.9999).
-Add texture: Añadir textura al agua.
-Beaches: Crea el efecto de las olas de la playa.

Menú Options

-Clouds: Añadir textura de nubes al cielo.
-Modify palette: Modificar los colores de la paleta. Cada tipo de terreno, nubes y agua, puede ser cambiado de colores. Dispone de los típicos RGB (rojo, verde y azul), para variar el color que tenga seleccionado. El botón 'RNG' es una opción muy útil que hace un degradado entre los colores situados en las esquinas (independientemente del que tenga elegido), del rango que actualmente esté modificando.
-Restore palette: Restaura la paleta original.
-Interlace on: Activar el modo de entrelazado (da el doble de puntos de resolución).

Recomendaciones

Lo primero que se debe hacer para obtener el máximo de calidad, es activar entrelazado ('Interlace on'), y renderizar con 'X Hi detail'. La opción 'Preview' es una manera rápida de ver cómo va quedando nuestra vista. Modificar la paleta de colores como ya he comentado es una buena manera de obtener resultados muy interesantes (Figura 4).

Otro truco para dar más detalle u originalidad a su escenario, es dejar sin textura al cielo (el punto más débil del programa), o al agua, para aplicar texturas o brochas, con programas como el Personal Paint o Deluxe Paint. Ya puestos, es aconsejable ampliar la paleta de colores para que se haga un mejor remapeado de la brocha a utilizar. Si no se tienen las texturas deseadas, hay programas de dominio público, encargados de crear dibujos de nubes u otros eventos. Aún así, también se pueden coger de otros gráficos en forma de brocha (Fig. 5 y 6). Como último recurso, o para los adentrados en este tipo de software, se puede generar una vista enfocando directamente al agua o al cielo con el Scenery Animator, Vista Pro o similares. Por cierto, el agua y el cielo pueden sustituirse por arena, piedras ...

Usar programas de retoque fotográfico, para modificar cualquiera de las propiedades (Brillo, color, ...), o para aplicar los distintos efectos de que disponga. De entre los conocidos Photogenics, ADPro, o Image FX, hay otros de los cuales apenas se habla (aunque sean de menor calidad), pero que pueden llegar a ser de utilidad, sobre todo para los poco adentrados en esta especialidad (véase el Grimm, Image Studio o Image Engineer).

Punto y final

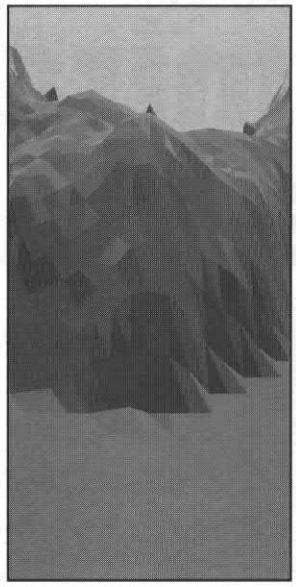
No quisiera dejar de hacer unas simples operaciones para los que digan que se está limitado por una serie de posibilidades fijas a la hora de generar diferentes vistas. También es cierto que llegar a crear un paisaje anteriormente imaginado es una verdadera utopía, pero no deja de ser interesante el hecho de ponerse a trabajar un escenario sin saber cómo va a ser el resultado final. Eso sí, el acabado es cosa suya. Bien, vayamos con lo comentado. Tenemos un total de 109.999 localizaciones reales. Si cada día nos vemos 100, tendríamos para 1100 días (poco más de tres años). ¿Quién es el listo que se tira la casi media hora diaria hasta acabar con todas las localizaciones?. Si a eso le añadimos el tiempo necesario para renderizar y retocar todas y cada una de ellas, nos da más de 30 años de trabajo (10 por día).

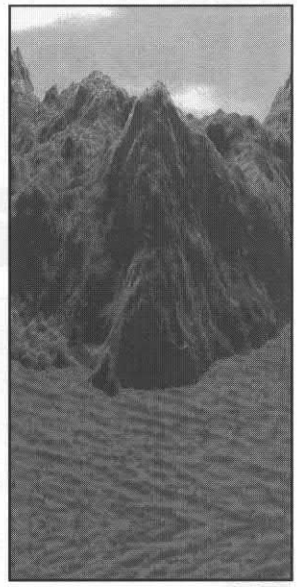
Estos son los programas utilizados :
- Scene Generator 2.11
- Personal Paint 6.4
- Image Studio 2.3
- Clouds 1.0

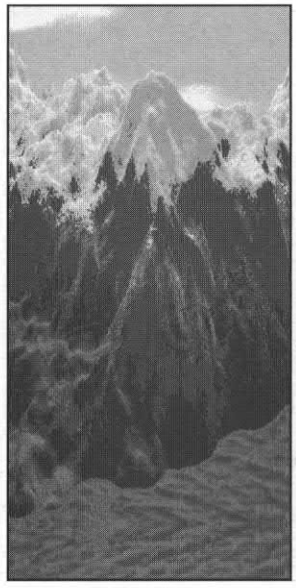
Para terminar, y básicamente para aquéllos que tengan un equipo lento, les recuerdo una serie de actividades para que el tiempo de renderización no se les haga aburrido:

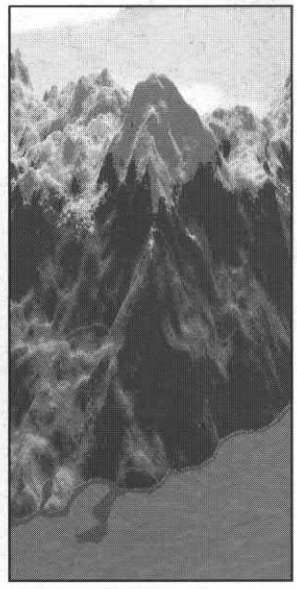
Leer, hacer gimnasia, barrer, limpiar, o poner en orden su cuarto, desayunar, merendar, cenar o preparar la comida si está solo, escuchar, grabar, o bailar música, copiar discos (en multitarea, con el SuperDuper), jugar con algún "WB game", llamar por telefono (no demasiado recomendable), limpiar el ratón o el teclado del ordenador u obsevar alegremente cómo se genera su bonita vista.

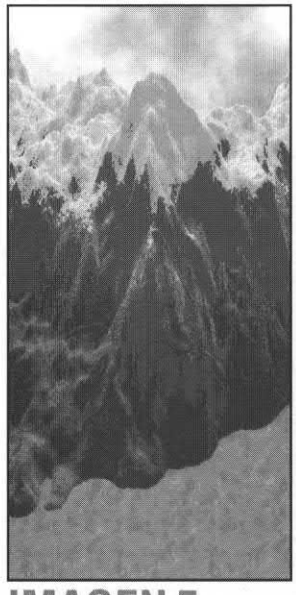
Tengan presente que la experiencia es su principal aliada contra las largas esperas. A medida que controlen el programa, los renders serán más precisos y espectaculares.■ *JBA*

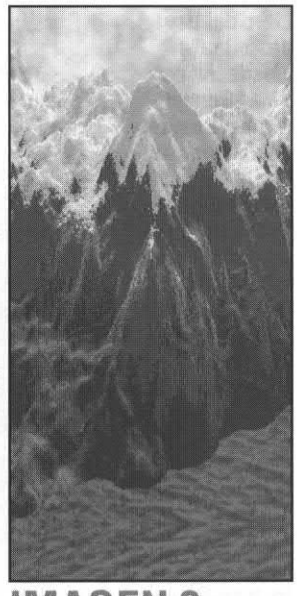

IMAGEN 1


IMAGEN 2


IMAGEN 3


IMAGEN 4

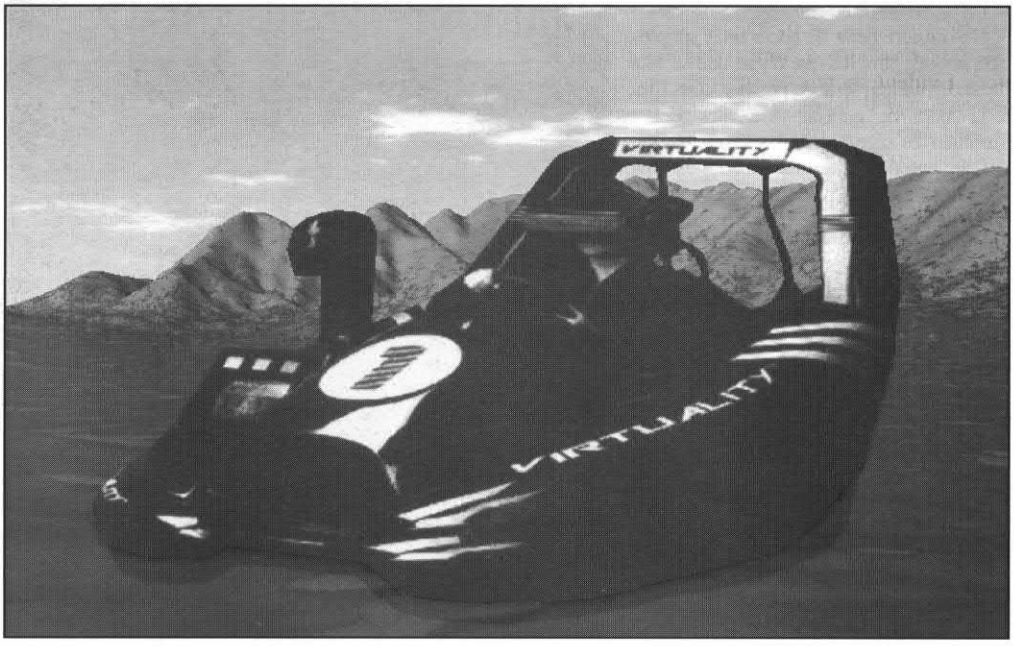

IMAGEN 5


IMAGEN 6

Una mirada al estado de la realidad virtual

El mundo de la realidad virtual es aún un gran desconocido para la mayoría de usuarios. Por fortuna, uno de los mayores conocedores de la RV en Europa es también un gran Amiguero, y les pondrá al corriente de las últimas novedades en este campo.

Por Jesús de la Torre



Jesús de la Torre es el autor de "El Libro del Usuario de Amiga" y diseñador de VirtuaRunner (primera patente de máquina de Realidad Virtual en Europa). Es el Responsable del Dpto. de Informática del Inst. de Innovación Empresarial en Jaén y actualmente prepara varios artículos para revistas de la editorial Anaya, así como su último libro: "Programación en OpenGL. Multiplataforma."

Ciertamente es arriesgado intentar determinar el estado actual de una técnica compleja, como en su día ocurriera con la multimedia. Resulta incluso complicado formar una definición más o menos aceptada por todos, es por esto que cuando yo la defino, añado al final la frase "... según siempre mi apreciación personal y basándome en mi experiencia.". Podríamos comenzar asentando unas bases sobre las que desarrollar nuestra definición:

Navegación.
Inmersión.
Manipulación.

La unión de estos tres conceptos, de forma inseparable, nos definirían la Realidad Virtual, de forma que si alguno de ellos no se encuentra en algo definido como Realidad Virtual, no se encuentra genuinamente dentro de la técnica. Me gusta pensar que el resto de elementos que no están dentro de la Realidad Virtual, pertenecen a una especie de "Realidad Alternativa", por ejemplo: en el cine puede existir cierto grado de INMERSIÓN, sin embargo no es posible la MANIPULACIÓN (al menos hoy), lo que significa que se trata de una "Realidad Alternativa". De la misma forma, todos aquellos programas de edición en tres dimensiones, videojuegos 3D, y otros elementos pueden permitir al usuario MANIPULAR y MOVERSE por los escenarios o NAVEGAR, sin embargo, el usuario no se encuentra INMERSO propiamente en el juego (salvo usuarios muy determinados), para esta inmersión son necesarios algunos periféricos adicionales, como Cascos (HMD - Head Mounted Display) de Realidad Virtual, Guantes de datos especiales, Trajes sensitivos, etc... que serán vistos después.

Después de esta primera aproximación, que a la vez ha servido de criterio selectivo para poder delimitar lo que nos venden como Realidad Virtual, necesitamos aclarar una serie de equívocos a cuyo desarrollo han contribuido en gran parte algunas publicaciones, películas y la extensión del concepto que anteriormente tratábamos:

La Realidad Virtual se encuentra aún en un estado de desarrollo algo primitivo, lo que significa que aún no es posible simular determinadas situaciones, ni siquiera con cierto acercamiento a la Realidad diaria, al menos si se respetan las 3 palabras que definen la Realidad Virtual (Navegación, Inmersión y Manipulación).

Como ocurre con todas las técnicas, algunas firmas comerciales aceleran el anuncio de sus descubrimientos para acaparar el interés de un mercado económicamente interesante, cuando en el fondo aún hablamos de prototipos poco funcionales; un buen ejemplo de esto son los periféricos de Sexo Virtual.

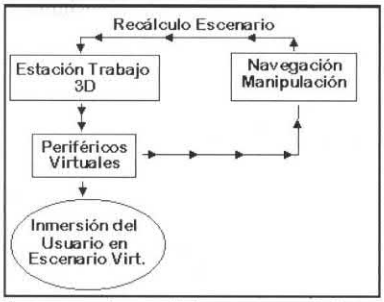
El pilar principal sobre el que descansa la Realidad Virtual es la "intención de desconectar el sentido de la credulidad por parte del usuario", lo que significa que, hoy por hoy, no resulta todo lo creíble que los desarrolladores quisieran...

Sigue tratándose de un mercado no asequible para usuarios medios, quizás la verdadera razón es que aún genera grandes sumas de dinero, mientras esté en las manos de unos pocos...

Hechas estas aclaraciones, ahora sí, estamos en condiciones de decir que la Realidad Virtual, como tal, nos permite simular escenarios, con un grado de calidad aceptable, siempre impuesto por la velocidad y

calidad de la Estación de Trabajo que esté desarrollando el escenario, a través de la cual podemos Navegar o Movernos, Manipular los objetos que en él se encuentran y sentirnos realmente Inmersos en su interior gracias a una serie de periféricos o elementos que llevamos en nuestro cuerpo (Cabeza, manos, etc...). Al escenario se le suele llamar Escenario o Universo Virtual, la Estación de Trabajo que genera el escenario virtual puede ser una Estación Amiga, un Ordenador PC Compatible, una Estación Solaris, Sun o Silicon Graphics.

El Escenario o Universo Virtual puede ser cualquier cosa: un videojuego, la representación de una casa y su interior, unas montañas, una visita a una fábrica, etc... cualquiera que desee el programador de la aplicación o programa que se encuentra en la Estación de Trabajo. En este sentido, sería necesario realizar un esquema lógico de un sistema general de Realidad Virtual:



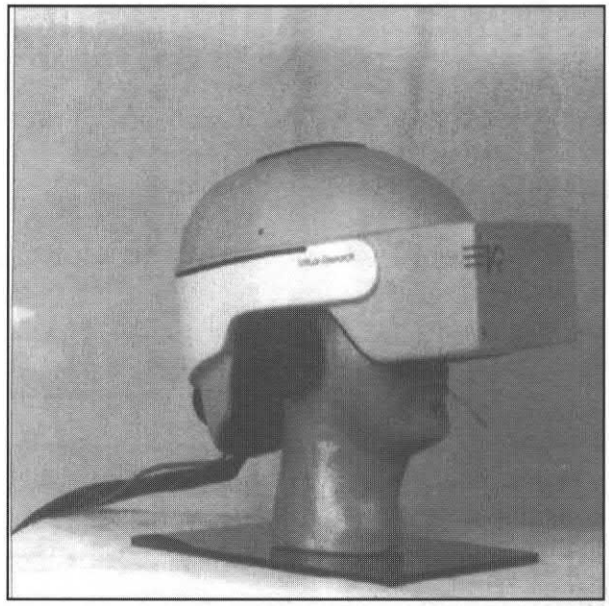
Esquema de un sistema general de Realidad Virtual.

Según este esquema, todo el sistema estaría en un lazo cerrado, de manera que el usuario produciría el efecto de Navegación y Manipulación a través de sus periféricos para Realidad Virtual, y la Estación de Trabajo se vería obligada a Recalcular todo el escenario con el nuevo aspecto, después de que el usuario se haya movido o modificado algo en el universo virtual, este lazo cerrado genera una salida hacia el usuario, de forma que se encuentra inmerso en el escenario virtual... Veamos cada uno de los componentes de un sistema de Realidad Virtual normal:

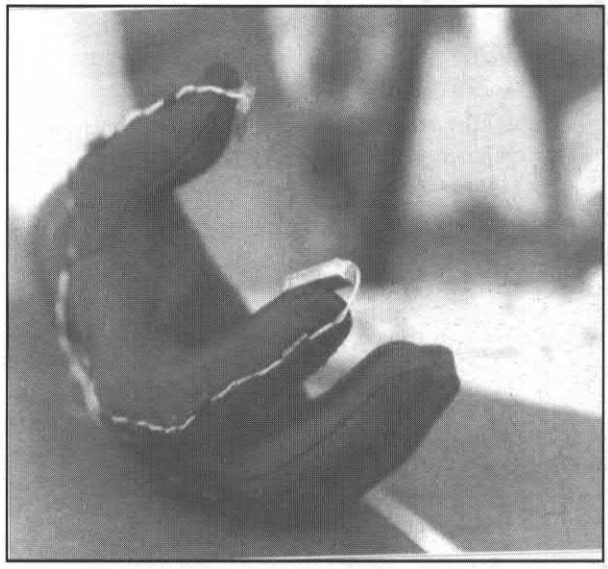
Estación de Trabajo.

Sin duda es la parte que determina el realismo de la simulación, cuya calidad es directamente proporcional a la potencia del equipo informático donde se está ejecutando. Para entender el "cuello de botella" creado en la Realidad Virtual por la Estación de Trabajo haremos una aproximación al desarrollo y función de ésta.

Partiendo de la base de que el ordenador no conoce de antemano los movimientos y reacciones del usuario, es necesario poseer un sistema que sea capaz de reaccionar a la vez que el usuario. Estas reacciones reciben el nombre de Reacciones en Tiempo Real, es decir, debido a que no es posible saber hacia dónde mirará el usuario, hacia dónde caminará o la acción que el usuario realice, sea cual sea su movimiento, el equipo informático calculará los efectos que ha tenido éste sobre el escenario virtual, y cuanto más rápido lo haga, mejor... La única manera de hacer esto es mediante matemática de polígonos; cada objeto, cada pared, cada elemento del mundo virtual está formado por polígonos de 3 o más lados, de forma que mediante reglas matemáticas de uso general y calculadas rápidamente, es posible calcular el aspecto de los objetos, posicionarlos en distintos lugares, etc... Evidentemente, son necesarios varios cientos de polígonos para poder mostrar un objeto con cierto realismo y asemejarlo al real de nuestro mundo. Valga como ejemplo que simular un vehículo puede necesitar unos 1.000 polígonos para darle un aspecto más o menos creíble. En un mundo virtual puede haber varios millones de polígonos, lo que quiere decir que las operaciones matemáticas a desarrollar para poder "mover" y "actualizar" ese mundo pueden convertirse en varios cientos de millones; esto explica que la potencia del equipo informático sea importante... Ahora bien, existen algunas posibilidades: las estaciones de trabajo profesionales incluyen algunas de estas funciones matemáticas aplicadas a los



HMD Convencional de Realidad Virtual.

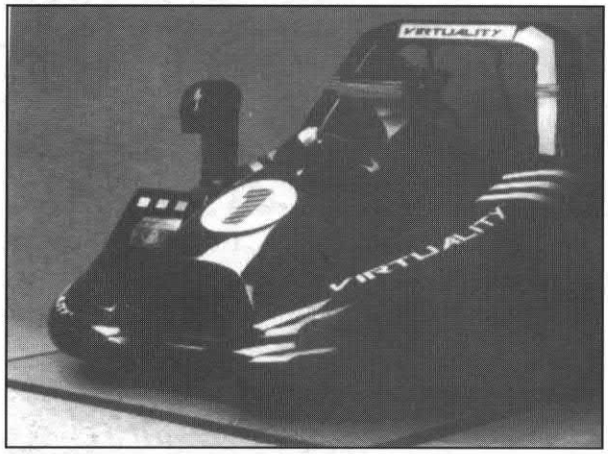


Aspecto de un Guante de Datos.

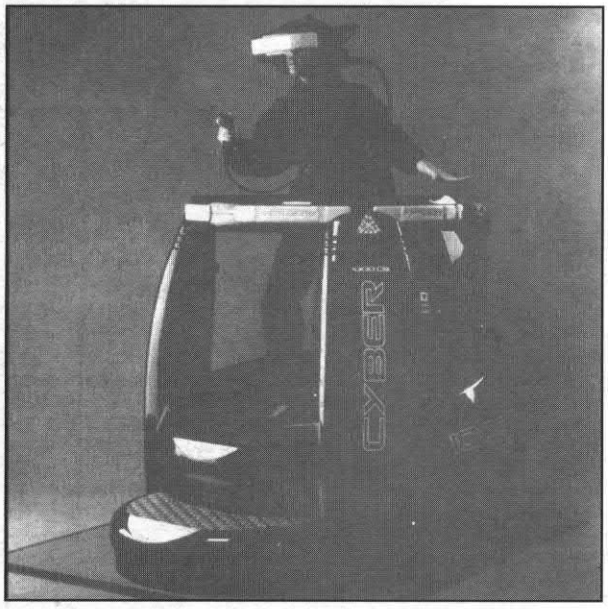


Traje de Datos.

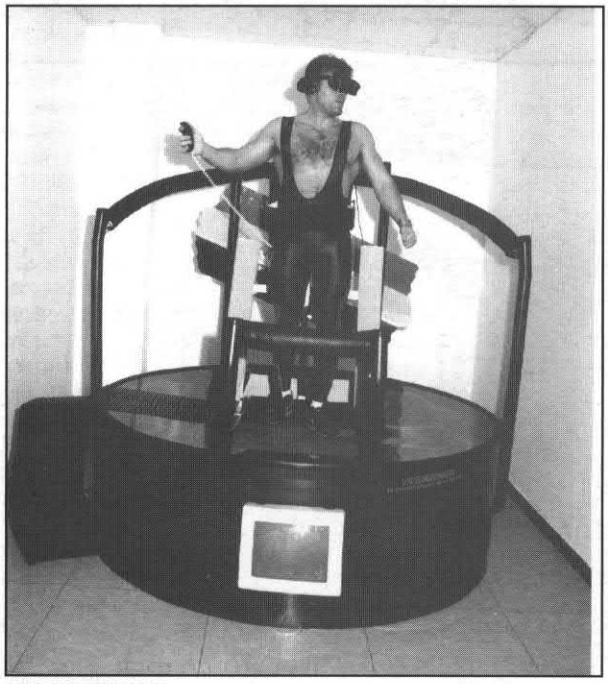
MÁQUINAS DE REALIDAD VIRTUAL



SD-1000



SE-1000



VIRTUA RUNNER

polígonos, lo que llamamos funciones 3D implementadas a nivel de hardware. En el caso del Amiga, en los chips se encuentra implementada la función de dibujo de líneas y el relleno de polígonos, no obstante es probable que existan tarjetas que incorporen estas funciones, si bien, desconozco el estado de desarrollo de éstas. En un siguiente artículo, explicaremos las funciones básicas necesarias para la optimización de dibujo de polígonos, igualmente explicaremos algunos estándares de programación como OpenGL de Silicon Graphics, del que probablemente podamos ofrecer una implementación básica.

Periféricos Virtuales.

Veamos ahora una clasificación de los periféricos más habituales, su diseño y algunas de las características más importantes de su funcionalidad:

Casco Visor/HMD (Head Mounted Display).

Está considerado como el periférico más importante para mostrar el escenario virtual, sus características son complejas, debido a que se basan en diferentes teorías: ópticas, magnéticas, etc...

Estos HMD se ajustan mediante diferentes sistemas a la cabeza del usuario, y su costo es alto, si bien, existen algunos de fácil acceso al usuario final (CyberMaxx, I-Glasses, etc...). Normalmente poseen dos pantallas situadas a una distancia más o menos proporcional de los ojos del usuario y entre éstos y las pantallas existen sistemas de lentes de ajuste, angular, fresnel, etc...

La conexión a vídeo suele ser la convencional a cada equipo informático, en Amiga se utiliza PAL, en PC la VGA, también la gran mayoría de ellos incorporan un sistema de auriculares que transmiten el sonido del escenario virtual en formato stereo o sonido 3D (generado por tarjetas de sonido especiales como Convolvotron, Gravis US o por software). En la fotografía de la página anterior pueden observar un HMD convencional.

Guantes.

Su funcionamiento se basa en la detección del movimiento de las manos y el ángulo de flexión de los dedos, para lo que posee unos sensores. Su función principal es introducir la forma, movimientos y acciones naturales de la mano (coger, soltar, empujar, etc...) lo que posibilita la interacción con los objetos del universo virtual. Hoy por hoy se trabaja en conseguir el efecto de retroalimentación, es decir, sentir la presión al coger un objeto y sensaciones afines a esto.

Posicionador/Tracker

Realizan su trabajo "en la sombra", ya que su función principal es conocer la posición, orientación y movimientos del usuario. Normalmente son capaces de conocer los parámetros (yaw, pich y roll) que informan sobre la orientación de la cabeza (lugar donde se está mirando), de la mano (rotación y acercamiento/alejamiento de ésta). Evidentemente se trata del elemento más importante puesto que informa sobre el movimiento real del usuario, haciendo reaccionar al equipo informático que calcula los movimientos de éste. La principal característica de un sistema Tracker es la latencia, que determina con qué velocidad es capaz de reaccionar éste a los movimientos del usuario, lo que significa que también el Tracker puede limitar el realismo de un universo virtual...

Joystick 3D.

Aunque puede utilizarse cualquier Joystick en consonancia con algunas teclas y/o botones de disparo, los verdaderos Joysticks 3D permiten varios grados de libertad más. O bien gira la palanca sobre su eje (consiguiendo la rotación) o existe una pequeña rueda en el joystick que ejerce la misma función. Son famosos los joystick 3D: SpaceBall y Cyberman.

Trajes de Datos

Son completos trajes con sensores por todo el cuerpo, a veces a modo de Tracker y otras para transmitir pequeñas sensaciones al usuario. Son conocidos los trajes sensitivos para Cybersexo, sin embargo todos se encuentran en un estado de desarrollo algo primitivo.

Máquinas recreativas/ocio virtual.

Actualmente existen pocas máquinas que genuinamente utilicen la realidad virtual, como por ejemplo la SD-1000 y SC-1000 de Virtuallity, también podemos encontrar VirtuaRunner, poseyendo cada una sus características técnicas, y cuyo aspecto puede verse en las fotografías de su izquierda..

Hasta aquí un pequeño recorrido a través de la técnica informática más apasionante de los últimos años: la Realidad Virtual. Hemos podido ver los detalles más significativos de su funcionamiento, pero existen otros muchos que esperamos poder desvelar en futuras colaboraciones...■ JDL7

Y este mes...

La situación actual esta muy difícil, y si está así de mal, en los juegos no puede ir mucho mejor. Pequeñas empresas siguen creando juegos para Amiga, pero no tienen el poder económico que las avale para poder realizar o tener bajo su equipo a toda la gente grafista o creadores de música que ellos quisieran.

Es un alivio ver como empresas como Click Boom se la juegan y apuestan por la conversión de Myst para el Amiga, pero seguro que se olvidarán del español, razón por la cual habrá que moverse para intentar que realicen también una versión en castellano.

Para el próximo número veremos y conoceremos un poco el mundo de Vulcan Software en una entrevista que nos ha concedido Paul Carrington, director de esta compañía. En ella me dice que si hay alguien interesado en traducir al castellano los textos o aventuras de su empresa que se ponga en contacto con él. Una iniciativa más de pequeñas empresas que están con Amiga hasta el final. En el próximo número veremos todo lo nuevo de esta gente y conoceremos los planes de futuro y desarrollos actuales.

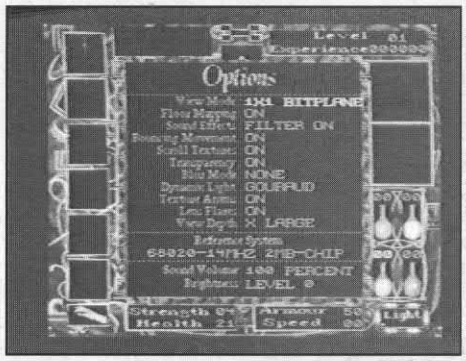
Como veis, seguimos comentando los juegos antiguos como alternativa a las novedades que brillan por su ausencia. Espero que sea de vuestro agrado el poder disfrutar de los juegos de siempre, de los buenos, a los que el tiempo no les hace mella. Estoy seguro de que mucha gente, no ha oído hablar nunca de alguno de ellos, por eso espero que os guste a todos.

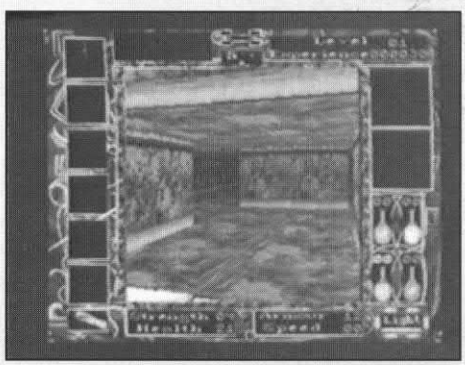
Todas las nuevas ideas o todos aquellos artículos referentes a cómo terminar un juego, una aventura gráfica de las de LucasArts, o lo que queráis, podéis hacérmelo saber.

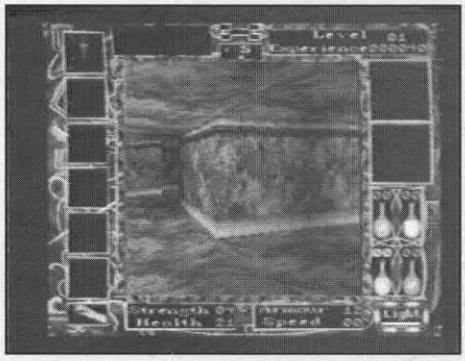
No os puedo decir que la cosa ni mejore ni empeore, sólo que estamos igual que siempre, nadie sabe nada, ni nadie hace nada. Un saludo para todos.

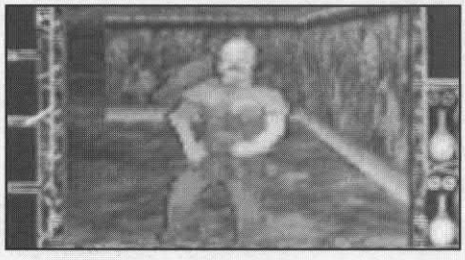
Dark Graphics

trapped









Para mediados de este año se ha anunciado una versión totalmente actualizada de un juego de Rol en 3D al estilo Doom pero para Amiga.

Estas imágenes que podéis apreciar son del Trapped original del principio, con cuyo autor no he podido contactar.

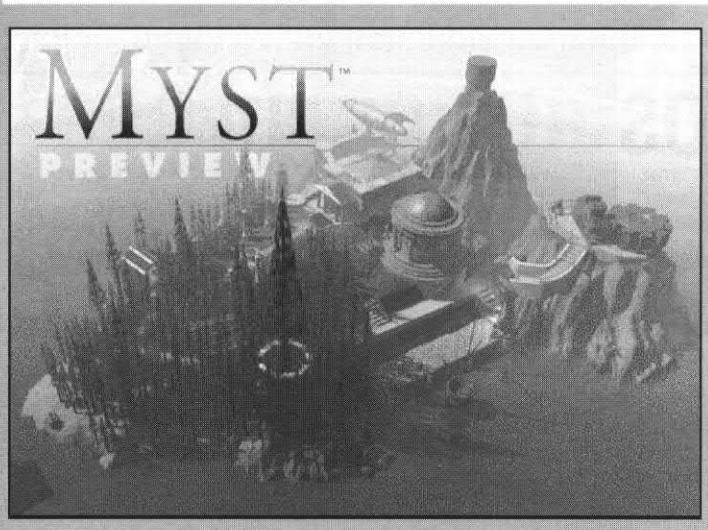
Estos comentarios son sobre la demo de la primera versión, la cual me ha dejado sorprendido en muchos aspectos. Los programadores de este juego son de la scene europea y después de hacer demos se han decidido a llevar a cabo este proyecto tan ambicioso. Viendo el éxito que ha tenido el Trapped, están ultimando Trapped 2. Esperemos que la mejora sea notable.

En la demo del primer Trapped, deciros que está optimizado para todos los procesadores actuales para Amiga. A distinto procesador el mismo juego nos pone automáticamente las opciones disponibles para ese procesador, algo muy interesante. Podemos jugar con un 020 hasta con un 060 sin ningún problema, está todo muy bien optimizado.

Nada más comenzar el juego, aparece una plataforma en 3D en la que nos rodean guerreros con distinta fuerza, magia, vida, etc, al más puro estilo rol. Una vez elegido nuestro protagonista, pasamos a la acción. Aparecemos en un pasillo oscuro donde al girarnos vemos una antorcha que al cogerla nos ilumina más la estancia donde nos encontramos. Todo esto con una suavidad muy buena en un 030. Bajamos por el pasillo y entramos en una sala donde su propia luz hace unos lens flares al más puro estilo LightWave, pero en tiempo real, independientemente de donde nos pongamos, una delicia. Recogemos pócimas, armas y demás elementos para la batalla. Si vamos pulsando las teclas numéricas, podremos ir pasando por diferentes menús para ver el mapa de nuestra situación, utilizar distintas magias, el inventario de lo que poseemos, pócimas, conjuros, es decir, que tiene todos los ingredientes de un juego de Rol, sin olvidarse de nada. Como la demo está muy limitada, no he podido jugar demasiado, pero, en fin, que es muy al estilo Dungeon Master, pero con mejoras en casi todo. Me queda por probar la versión íntegra y estar jugando una hora para ver si los acontecimientos son en tiempo real, o ver realmente lo que pasa.

Espero que Trapped 2 sea realmente bueno y sobre todo que mejore en los gráficos de los enemigos, eso sería un buen punto a su favor.■

MYST





Después del éxito obtenido en PC y Macintosh, Broderbund prueba con el Amiga con este increíble juego de aventura por iconos donde tendremos historia para rato.

Click Boom ha comprado los derechos para versionar esta aventura en formato Amiga. Como ya prometió hace tiempo, intentarán trasladar a Amiga todos aquellos juegos tan fantásticos que nunca hemos podido disfrutar en nuestras máquinas, porque las compañías creadoras de los mismos no han querido hacerlo.

Este juego aprovechará al Amiga hasta el límite de sus posibilidades, por lo que preparar vuestras máquinas ya que esto va a ser bueno, muy bueno.

Se van a utilizar las tarjetas gráficas y los chips AGA en una resolución de 640x480 en 256 colores, un 020 o superior, CD Rom de doble velocidad, 4 megas de RAM, y OS 3.0.

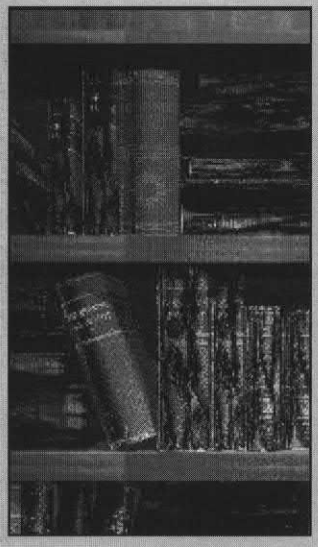
Esta demo que he probado no deja mucha jugabilidad pero os prometo que es de lo mejor del Amiga desde hace mucho tiempo y ya era hora de que aprovecháramos nuestro ordenador como se merece. Por fin dispondremos de una aventura en un CD relleno hasta el tope, como bien se merece nuestra máquina y no es para menos, ya que los chips del Amiga y el propio ordenador usando el CD Rom van bastante rápidos.

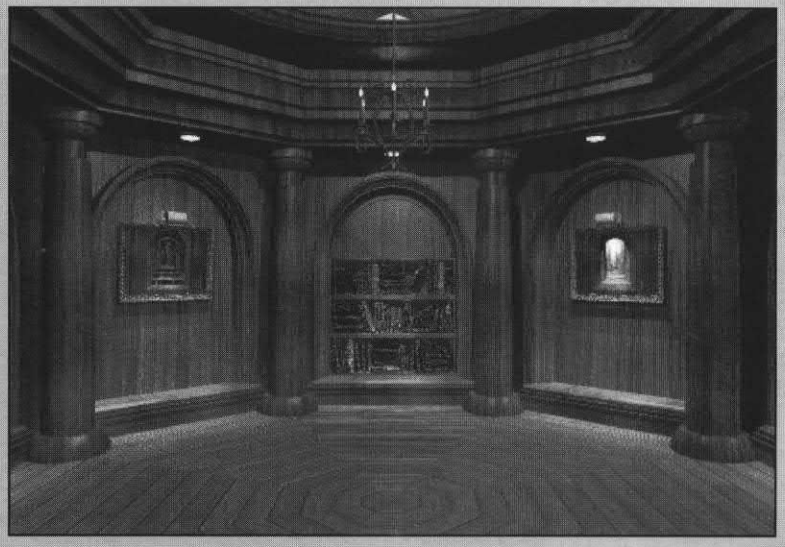
Además, para el colmo de los colmos, es multitarea con lo que, si nos quedamos atascados, podremos conectar a Internet para que alguien nos ayude y seguir jugando directamente, o seguir trabajando con el programa que sea a la vez que estamos jugando, fantástico.

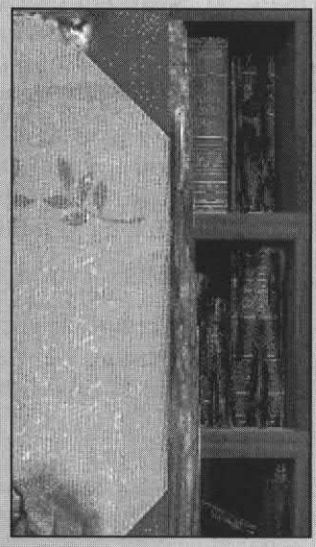
Sólo me queda deciros que será en versión CD, con muchos megas. Casi todo el CD vendrá lleno de música y gráficos renderizados por lo que espero que produzca tal auge que las compañías apuesten por este formato. Sería una buena forma de paliar de una manera notable la piratería, ya que seguimos castigando al Amiga muy duramente en este aspecto. De todos vosotros depende, pero creo que Myst os va a dejar un buen sabor de boca y, maldita sea, se ha tardado mucho en crear un juego de estas características y encima han apostado por Amiga en un último intento.

Ojalá que Click Boom siga haciendo estas maravillas, porque no creo que cueste mucho trasladar las aventuras a formato Amiga. Tenemos de Lucas Arts, los Dooms de ID Software y mucho más. A ver si con esta primera tentativa de Click Boom por fin podemos disponer de nuevo software lúdico para nuestro ordenador de siempre.

Y que la fuerza nos acompañe...■

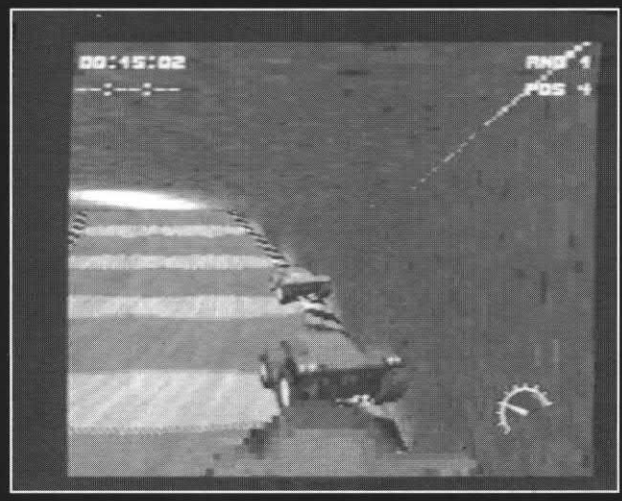


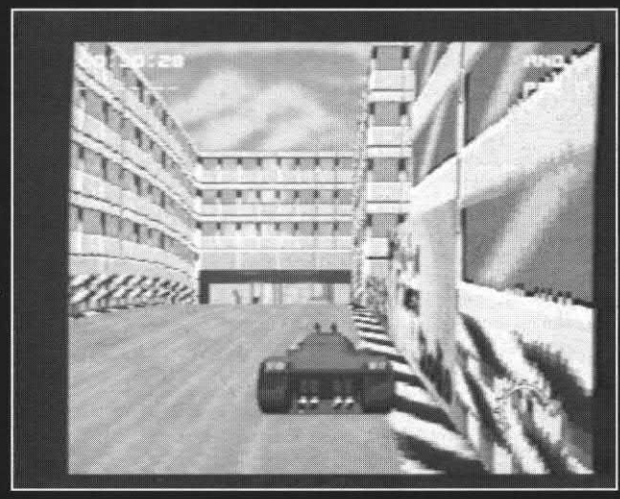


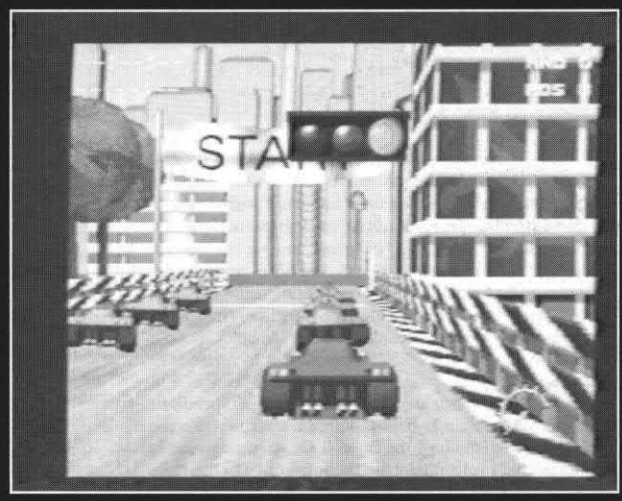


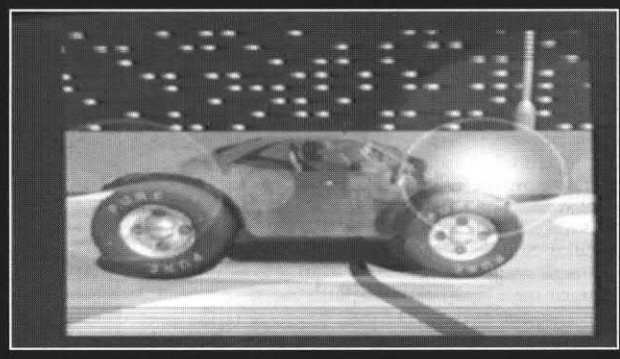
preview HOT











Flying High

Una de las pocas novedades que me he encontrado para el Amiga es este juego de coches con texture mapping 3D para nuestro ordenador.

Tiene una demo en Internet, la cual me la he bajado para comprobar qué tal iba de jugabilidad. Bien, os comento qué me ha parecido.

La demo viene a ocupar unos dos megas. Arranco el juego desde disco duro y una animación en 3D con efectos de luces toma velocidad en mi Amiga. Está bastante bien realizada y luego aparece la pantalla de presentación, también bien cuidada y lograda. Entramos en el menú de las opciones del juego, en las cuales muchas de ellas todavía no están presentes. Podemos elegir el tipo de resolución, pero la máxima es de 320x256. Y comenzamos a jugar. Todo parece bastante logrado a primera vista, quizás los gráficos se pueden mejorar bastante más. Se pone el semáforo en verde y empezamos a ver cómo funciona todo en este juego de coches.

De momento parece que no hay problemas, hasta que llega la primera curva. Aquí es donde ya veo que esto no va. No hay un verdadero control sobre el coche, porque, sencillamente, cuando entramos fuerte en una curva se pone a derrapar y se nos da la vuelta por si solo, sin poder conseguir ponerlo bien, o incluso sin poder lograr saber cómo demonios se puede entrar de rápido en esa curva, ya que el control sobre el coche no está nada conseguido. Las ruedas parece que no giran, es decir, como si fueran pegadas. Sí, tiene unos sprites rayados para lograr la sensación de velocidad, y algo han hecho en ellas para que parezca que de verdad giran, pero te tienes que quedar mirándolas un buen rato para ver si de verdad lo hacen.

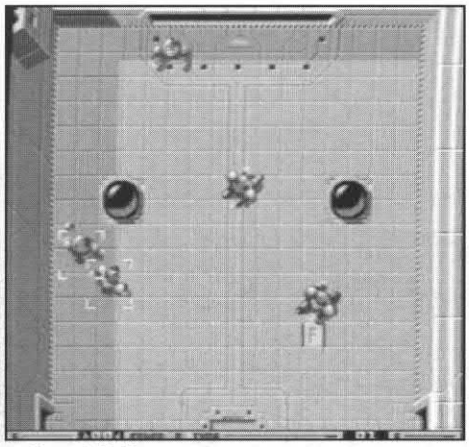
Pero la realidad es que tal y como he visto la demo, sencillamente, no es jugable en absoluto. La velocidad conseguida en el juego es muy buena, ya que en un 030 va sobrado, pero se tiene que mejorar mucho en todos los aspectos, es decir, gráficos más cuidados, que los edificios no sean simples pegotes en los lados de la carretera... Hay que mejorar bastante muchos detalles. Si se queda así, este juego no pasará de ser uno más del montón.

En cuanto a los requerimientos para poder jugar, se aconseja OS3.0, 020, AA-Chipset, 4 megas de FAST y disco duro. Para un mejor funcionamiento, es mejor un 030 a 30 mhz. El juego soporta el GamePad. Los autores del juego nos dicen que Flying High está en continuo desarrollo y que tienen que mejorar muchos aspectos. Esperemos que sea verdad, porque si se queda así,y aunque sea duro decirlo, no vale la pena ni jugarlo.■

la época dorada

aquellos maravillosos juegos





Speed Ball

Si el Kick Off nos supo a poco, si no soltabámos toda esa adrenalina que poseíamos con un buen partido de fútbol, los hermanos Bitmap Brothers, después de su éxito con el arcade de naves Xenon, nos traen el fútbol sin reglas, sin límite, al máximo de adicción y de locura, su nombre: SpeedBall.

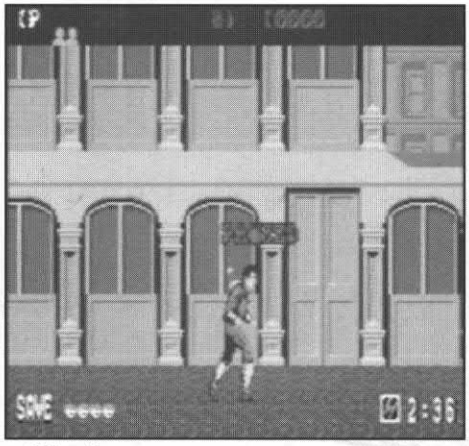
SpeedBall nos traslada a un futuro donde la violencia predomina en el mundo y el fútbol se convierte en una mezcla de fútbol americano con mucha violencia. Todo está permitido: el llevar grandes protecciones con pinchos, hacer juego sucio, pegar fuertes golpes al contrario y dejarle medio atontado, todo vale. Pero empecemos por el principio.

Elegimos nuestro equipo para jugar una liga. Hay varias opciones, ya sea jugar un partido al K.O., jugar entre dos, hacer una liguilla y algunas más. Una vez que tengamos nuestro equipo nos adentraremos en la más grande pesadilla en la que nos podamos sumerger, porque este juego es la adicción elevada a la máxima potencia. Antes de jugar tendremos unos créditos para poder dar algunas características extras a nuestro equipo. Si vamos ganando partidos, se nos darán más créditos, con lo que podremos ir aumentando más nuestras características y ser todavía unos tipos más duros.

Sin más dilación empezamos nuestro primer partido, con el estadio abarrotado de gente, se oye un griterío increíble. Todo el equipo está nervioso y sudando. Tenemos enfrente un equipo con características superiores y una media de altura de 2 metros, con mayor corpulencia y mejores técnicas. Sale el lanzador de bola de medio campo, empieza la adrenalina a recorrernos el cuerpo, agarro el mando del Amiga y empiezo a prepararme para, por una vez más, sentir el SpeedBall por mis venas. Sale la bola y empieza la acción. Se me echan dos tíos encima y me dejan K.O., se me lanzan a la portería a toda velocidad y me enchufan el 1-0. Dios mío, sera que han pasado muchos años y me estoy haciendo viejo. Volvemos al medio campo, sale la bola, la recibo, la lanzo contra la pared y ¡zassss! empato a 1-1. El público se vuelve loco viendo como mi antiguo equipo de hace algunos años ha vuelto a la cancha, hemos vuelto. Después de jugar los dos tiempos y de ganar por un marcador de 6-4, veo que todavía me mantengo en forma con SpeedBall. Menos mal que el primer equipo era mediocre.

SpeedBall es uno de los mejores juegos que no puede faltar a cualquier usuario del Amiga, porque tiene todos los ingredientes para disfrutarlo al máximo. Un fútbol violento donde ganar un partido al equipo favorito es una tarea muy difícil. Si tienes SpeedBall, enchufa tu Amiga y míralo, aunque sea por una vez más, creo que se lo merece. Estoy seguro que te harás más de una partida con él.

Un juego fantástico que nadie debería de olvidar en el baúl.



Shinoby

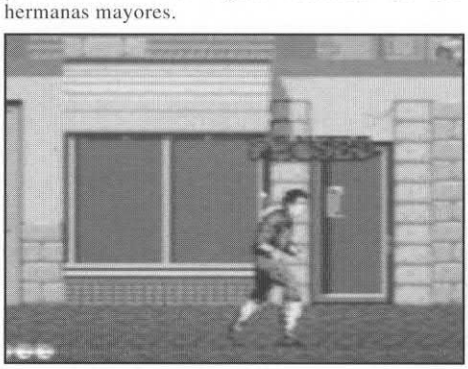
Una de las primeras conversiones de una máquina recreativa de Sega, y una de las máquinas que más éxito tuvo por aquella época.

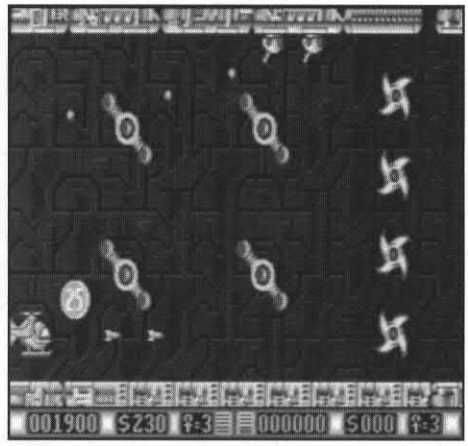
Por si no os acordáis, hacemos memoria. El juego era el famoso ninja que tenía que rescatar a las niñas rehenes por diferentes edificios. Era atacado por ninjas, guerreros con espada y todos eso. Al final de cada fase nos teníamos que enfrentar con algún enemigo especial, ya fuera más grande que nosotros, o más complejo para poder superarlo y pasar a la siguiente fase.

Disponíamos de dos saltos. El más grande era para poder acceder a azoteas de pequeños edificios y poder liberar a las personas. Teníamos para defendernos estrellas ninja, pero más adelante podíamos coger una pistola. También disponíamos de la magia del ninja, donde si en una situación especial, en la que sabíamos que podíamos perder alguna vida, usábamos la magia y ella se encargaba de matar a todos nuestros enemigos.

En fin, un arcade que, hablando gráficamente, tenía bastante semejanza con la máquina original aún siendo una conversión del AtariST. La jugabilidad y el manejo del ninja eran un poco bruscos pero se dejaba llevar bastante bien. Por lo demás, para el que le gustara la máquina, decirles que este juego es prácticamente igual, en fases, enemigos y detalles. Sólo peca porque el personaje no va todo lo bien que debería ir, pero, por lo demás, un juego que en esa época estaba a la altura de las circunstancias.

Y con todo esto, empieza la fiebre de convertir las Coin Ups originales a los ordenadores. Después de haber visto Commando y ahora Shinobi, seguiremos viendo muchas de ellas que prácticamente eran dignas sucesoras de sus hermanas mayores.





Blood Money

Psygnosis, la increíble y fantástica compañía inglesa que tanta calidad ha desbordado por los cuatro costados generalizó la idea de crear los juegos sin conversiones de otras máquinas, sino que lo mejor era realizarlos directamente para el Amiga. Pero bueno, esa historia la veremos en otro capítulo.

Después del magnífico Barbarian, y seguido del Captain Blood, nos llegó un arcade de scroll horizontal que empezaba a aprovechar más a fondo la tecnología del Amiga. Pero, algo que sorprendió a todo el mundo, a todo usuario de Amiga, fue una presentación alucinante, el poder ver y oír algo que nos dejó a todos perplejos.

Una voz nos introducía en el juego, totalmente digitalizada y luego veíamos cómo una nave iba volando por el espacio a través de asteroides totalmente digitalizados, hasta llegar a ver cómo la tierra se iba acercando y de pronto la luna pasaba en frende de nuestra nave. Algo que hoy en día nos puede parecer una cosa muy sencilla, pero que una máquina de tan sólo 7 mhz hacía que se moviera muy suavemente y con mucha calidad, tanto el sonido cómo los gráficos de la presentación. A partir de este juego Psygnosis dio el gran salto a la fama con una desbordante calidad que fue superando título a título, creando juegos que sólo Amiga podía hacer. Pero centrémonos en lo que era Blood Money.

Después de esta presentación, elegimos la nave y el primer mundo. Es una arcade tipo R-Type o el famoso Nemesis del mundo MSX. Una vez empezado el juego, comprobaremos que los gráficos cumplen con su cometido sin ser ningún alarde. Cada vez que vayamos destruyendo a los contrarios, estos soltarán monedas, cada cual de diferente valor. Tendremos que ir recogiendo las monedas para cuando podamos llegar a alguna tienda poder comprar armamento para potenciar nuestra nave y poder avanzar más fácilmente en el juego.

Por lo demás, no tiene mucho más que contar que los juegos de este tipo, desarrollo algo lento, una música un poco regular, posibilidad de jugar a dobles, con lo que la adicción aumenta, enemigo de final de fase, y todos los ingredientes típicos de estos juegos, hacían que Blood Money nos hiciera pasar buenas tardes jugando con los amigos, algo que hoy en día, es bastante difícil.

Un buen arcade, una buena presentación y la confirmación de que Psygnosis es hoy en día una de las mejores compañías en el mundo del software lúdico. Estoy seguro que muchos de ellos no olvidan lo que Amiga supuso para aprender en este mundo de los juegos.



X-Windows System

Para los afortunados en haber conseguido instalar Linux, cosa que puede llegar a ser complicada, les animo ahora a que intenten instalar The X-window System, un sistema de ventanas que actúan de interfaz gráfico entre el usuario y el sistema operativo, al igual que nuestro conocido Workbench.

Por Javier Pastor

Introducción

Para llevar a cabo la instalación son necesarios algunos pasos previos, y el más importante de todos ellos es la instalación de la partición dedicada a la memoria virtual, llamada 'swap'. Esta partición es de gran importancia para usar "las X" (como las nombraré a partir de ahora, aunque muchos puristas consideran que referirse así a este entorno gráfico no es correcto) de modo que no den problemas.

Otra de las cuestiones que abarcaré será aquella que trata del Linux Documentation Project, un completo conjunto de documentos que sirven de gran ayuda para el usuario más o menos serio de este sistema operativo, puesto que tratan muchas de las propiedades y posibilidades del mismo con el objetivo de facilitar al usuario la comprensión final del mismo.

Instalación de la partición SWAP

La instalación de la partición swap es relativamente sencilla, y en cierto modo el paso más complicado es el de preparar la partición en si.

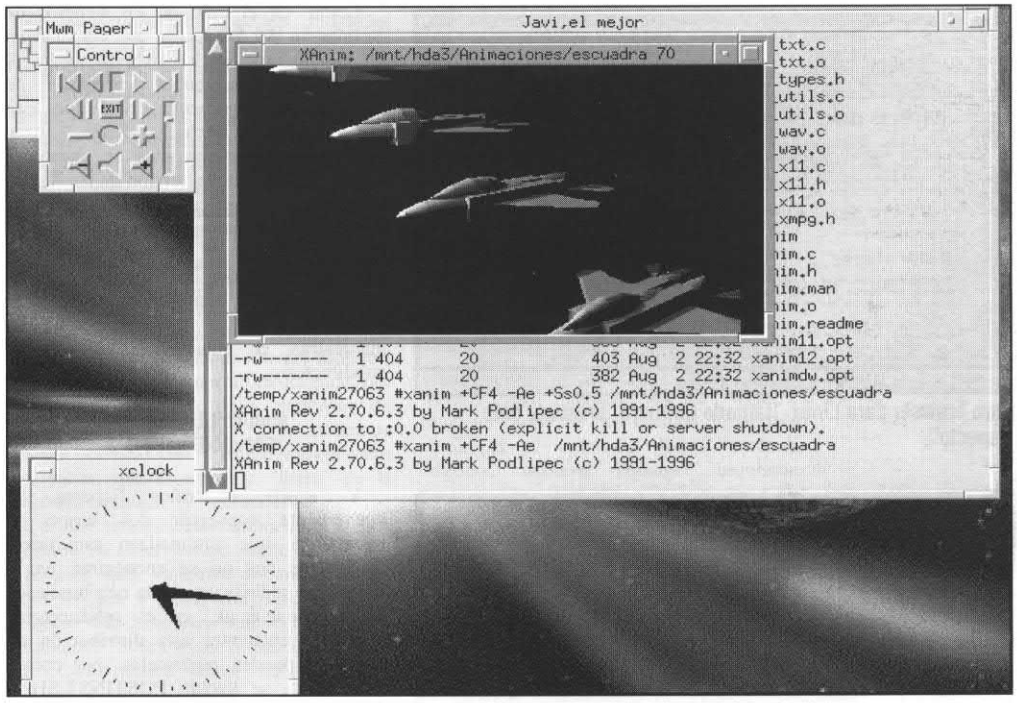
Desde la herramienta de Amiga HDToolBox decidiremos cuál es la partición que vamos a destinar para instalar la swap. Para ello, como ya comenté en el artículo anterior, hay que tener en cuenta la memoria de la que disponemos. Yo recomiendo hacer una partición de al menos 16Mb como mínimo, espacio del que probablemente dispondrá el usuario que quiera instalar Linux. Sin embargo, esto es a gusto de cada usuario y en mi caso, la partición swap es de 36Mb, el doble de la memoria física de la que dispongo.

Habiendo elegido la partición adecuada (recuerden que en Linux las particiones se comienzan a contar a partir de 1/tendrán que haber editado previamente el fichero fstab del que ya también hablé, añadiendo la línea

```
/dev/<partición> none swap swap
```

para que al iniciar Linux el sistema sepa qué partición es la que le vamos a dedicar a la memoria virtual.

Al preparar la partición con HDToolBox tendremos que tener en cuenta ciertos datos que aparecen en la información sobre el disco duro y al realizar la propia partición:



Aquí está Lesstif, una versión de Motif, con la aplicación xanim en marcha.

- Bloques por cilindro
- Número total de cilindros

Con estos dos datos podremos calcular el número de bloques que le vamos a destinar a la memoria swap, número que necesitamos como parámetro de entrada al formatear la partición, paso que realizaremos enseguida. Ese número se calcula mediante la siguiente fórmula (que al final no es para tanto):

$$n = \frac{(\text{bloques por cilindro}) * (\text{número total de cilindros})}{2}$$

Bien, pues con este numerito ya lo tenemos todo. Iniciamos Linux normalmente y tecleamos:

```
mkswap /dev/<partición>
```

Y nos saldrá un mensaje confirmando que la cosa ha ido bien.

A partir de ahora la activación y desactivación de la memoria swap la podremos realizar manual o automáticamente.

Para realizar la activación normal únicamente teclear:

```
swapon /dev/<partición>
```

o bien

```
swapon -a
```

(con lo que todas las posibles particiones dedicadas a swap quedarán activadas)

Y para su desactivación, haremos lo mismo pero con la instrucción swapoff:

```
swapoff /dev/<partición>
```

o bien

```
swapoff -a
```

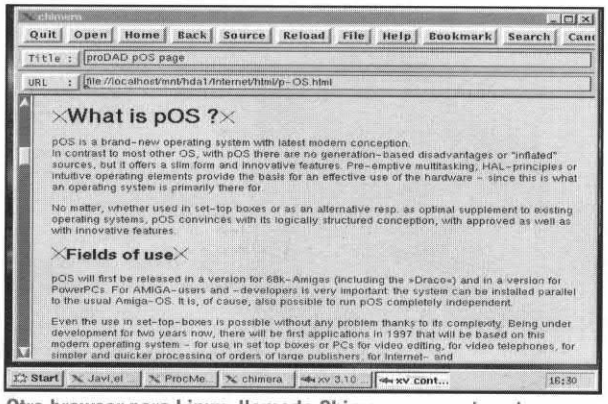
Para que la memoria virtual se active siempre podemos incluir la línea

```
swapon /dev/<partición>
```

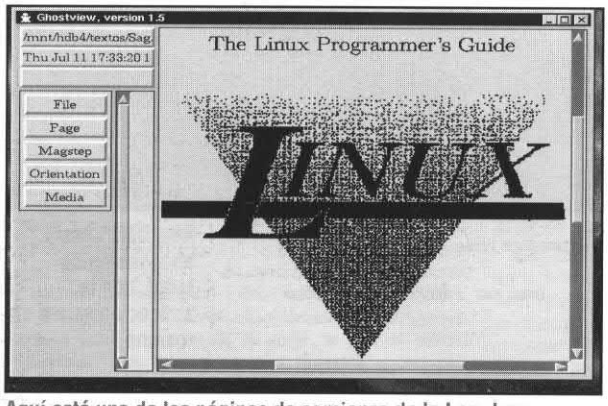
en el fichero /etc/rc.d/rc.multi que es el fichero de inicialización de Linux y el que le indica a Linux que estamos en modo multiusuario. Si su configuración no es de multiusuario, sino de usuario



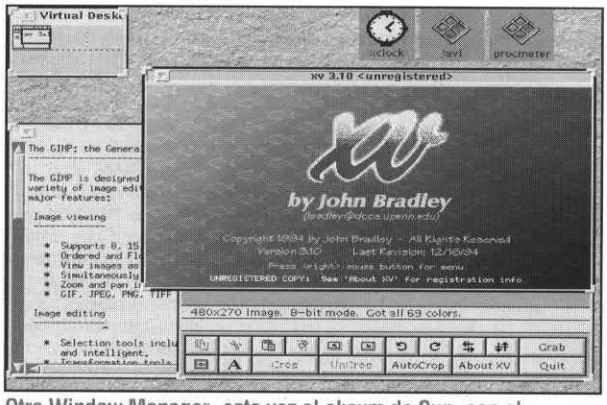
Mosaic en marcha. Mediante browsers como el Mosaic o Chimera podemos "navegar" por las páginas Web de Internet.



Otro browser para Linux, llamado Chimera, presenta este aspecto.



Aquí está una de las páginas de comienzo de la Lpg. Los ficheros en formato Postscript se pueden ver por medio del Ghostview y Ghostscript.



Otro Window Manager, esta vez el olvwm de Sun, con el programa de procesamiento de imágenes Xv en primer plano.

único, tendrán que añadir la línea en el fichero /etc/rc.d/rc.single. Para la desactivación de la memoria incluiremos la línea

```
swapoff /dev/<partición>
```

en el fichero

```
/etc/rc.d/rc.halt.
```

Con esto ya habremos conseguido que la activación y desactivación de la memoria virtual la haga el sistema de una forma automática.

Instalación de "The X-Window System"

Como en el caso de los ficheros de instalación del SO Linux que comenté en el pasado artículo, los ficheros de las X también pueden haber cambiado de versión en el momento en el que lean esto. De hecho, desde hace aproximadamente un mes se encuentra disponible una nueva versión de las X, una versión que ya no es beta, pero que está destinada principalmente a los usuarios de PC puesto que se ha incorporado una gran compatibilidad con las tarjetas gráficas recientemente aparecidas para la plataforma PC. Los ficheros se encuentran en sunsite.rediris.es, en el subdirectorio

/pub/soft/linux/tsx-11
/680x0/XFree68-3.2

Y, aparte de estos ficheros, es conveniente conseguir dos scripts de instalación que automatizan esta tarea, pero estos dos no se encuentran en el mirror de rediris, y tendrán que buscarlos en src.doc.ic.ac.uk, en el subdirectorio donde se encuentra esta distribución de las X, o pueden pedírmelos por correo electrónico, se llaman POSTINST.SH y PREINST.SH y no ocupan más de 6Kb entre los dos.

Para conseguir los ficheros necesarios les aconsejo la dirección de ftp de Internet que ya comenté en el artículo anterior:

dirección:
sunsite.rediris.es

directorio:
/pub/soft/linux/tsx-11/680x0/X11R6.1

Los ficheros necesarios para la instalación son los siguientes:

X11R6.1_960411_bin.tar.gz
X11R6.1_960411_fonts_100dpi.tar.gz
X11R6.1_960411_fonts_75dpi.tar
X11R6.1_960411_fonts_Speedo.tar.gz
X11R6.1_960411_fonts_Type1.tar
X11R6.1_960411_fonts_misc.tar.gz
X11R6.1_960411_include.tar.gz
X11R6.1_960411_lib.tar.gz
X11R6.1_960411_man.tar.gz
X11R6.1_960411_servers.tar.gz
X11R6.1_960411_xc_diffs
X11R6.1_960521_xc_fixes.gz

Aparte de estos ficheros, existen algunas utilidades que también deberíamos conseguir, como

XF86_FBDev_beta_960707.tar.gz
Xaw3d-1.1a.tar.gz
fvwm2-2.0.42-BETA.tar.gz
fvwm95-2.0.41e.tar.gz

Estos dos últimos son 2 de los Window managers que podemos instalar en nuestro sistema. Con algunos de estos ficheros vienen sus respectivos .readme que conviene que leamos (por supuesto, están en inglés).

Bien, y a continuación empezaremos a instalar las X. Para ello tendremos que descomprimir todos los ficheros desde la partición raíz de Linux "/". Así, haremos:

```
cd /
tarxzvf/<path_a_los_ficheros>/
<fichero>.tar.gz
```

Con esta instrucción el compresor tar directamente descomprime los ficheros que están comprimidos con gzip, de modo que nos ahorramos un paso en todo el proceso. Después de descomprimir todos los ficheros, tendremos un nuevo subdirectorio en /usr, el llamado X11R6.1/ En este directorio se encuentran prácticamente todos los programas necesarios para poder ejecutar las X. Sin embargo, antes de poder poner en marcha nuestro sistema con las X, tenemos que tener en cuenta ciertos pasos previos:

1.-Montar el dispositivo destinado para nuestro ratón. Para ello primero borraremos el ya existente, si éste existe, y luego crearemos el dispositivo adecuado:

```
rm /dev/mouse
mknod /dev/mouse c 10 4
```

2.-Copiar el fichero de inicialización de las X:

```
cp /usr/X11R6.1/lib/X11/
xinitrc~/.xinitrc
```

Este fichero hay que editarlo puesto que el window manager que utiliza el autor (el twm) en principio no está disponible en los ficheros que hemos obtenido, así que al editarlo borramos la línea en la que aparece "twm" y la sustituimos por "fvwm95-2", por ejemplo, ya que éste es uno de los que más tarde instalaremos y podremos utilizar. Desde luego, posteriormente cualquier usuario podrá utilizar el Window Manager que más le guste, como más tarde comentaré.

3.- Descomprimir la librería libXpm. Esta librería es necesaria desde el principio, así que tendremos que descomprimirla para que el sistema pueda utilizarla. La librería la podemos conseguir en rediris, como anteriormente, pero esta vez en el subdirectorio:

/pub/soft/linux/tsx-11/680x0/bin

fichero:
libXpm.4.7.bin-ELF.tar.gz

Así que después de haberlo conseguido

lo descomprimimos:

```
cd /
tarxzvf/<path_al_fichero>/
libXpm.4.7.bin-ELF.tar.gz
```

4.-Editar el fichero /etc/ld.so.conf. Este fichero es utilizado por Linux para saber en qué directorios debe intentar encontrar una librería utilizada por cualquier programa que vaya a ser ejecutado. Así, debemos incluir dos líneas al editarlo:

```
/usr/X11R6/lib
/usr/X11R6.1/lib
```

5.-Actualizar la configuración del linker:

```
ldconfig -v
```

Esta instrucción presenta en pantalla todas las librerías que el sistema reconoce y los directorios en las que se encuentran.

6.-Descomprimimos el window manager ya comentado:

```
cd /
tarxzvf/<path_al_fihero>/
fvwm95-2.0.41e.tar.gz
```

7.-Copiamos el fichero de inicialización del window manager:

```
cp
/usr/X11R6.1/lib/X11
/fvwm95-2/system.fvwm2rc95~/
.fvwm2rc95
```

8.-Realizar los links necesarios. A partir de ahora ciertos programas instalarán ficheros en unos directorios que nos conviene redireccionar a dos únicos:

```
cd /usr/lib
ln -s /usr/X11R6.1/lib/X11 X11
cd /usr/include
ln-s/usr/X11R6.1/include/X11 X11
```

9.-Este paso es opcional. Para cambiar de un servidor de ventanas (son los programas de configuración de las X en su inicio y se refieren a la resolución gráfica, colores del entorno de trabajo, funciones del teclado y del ratón, etc.) a otro, deberemos hacer lo siguiente:

```
cd /usr/X11R6.1/bin
rm X
ln -s XF86_<cualquiera> X
```

En principio hay tres disponibles, de modo que podemos elegir cualquiera de los 3 (con un ls -la XF86* podemos ver cuáles son). Hay uno específico para Amiga, aunque el que viene configurado funciona bien, esto es a gusto del usuario.

Y tras haber realizado estos pasos podemos proceder a realizar la gran prueba, que es teclear el comando para iniciar la sesión con las X. Tecleamos:

```
startx
```

Y tras unos segundos la pantalla se nos presentará con el window manager elegido. A partir de aquí, todo es ir probando, así que adelante con ello.

Window Manager

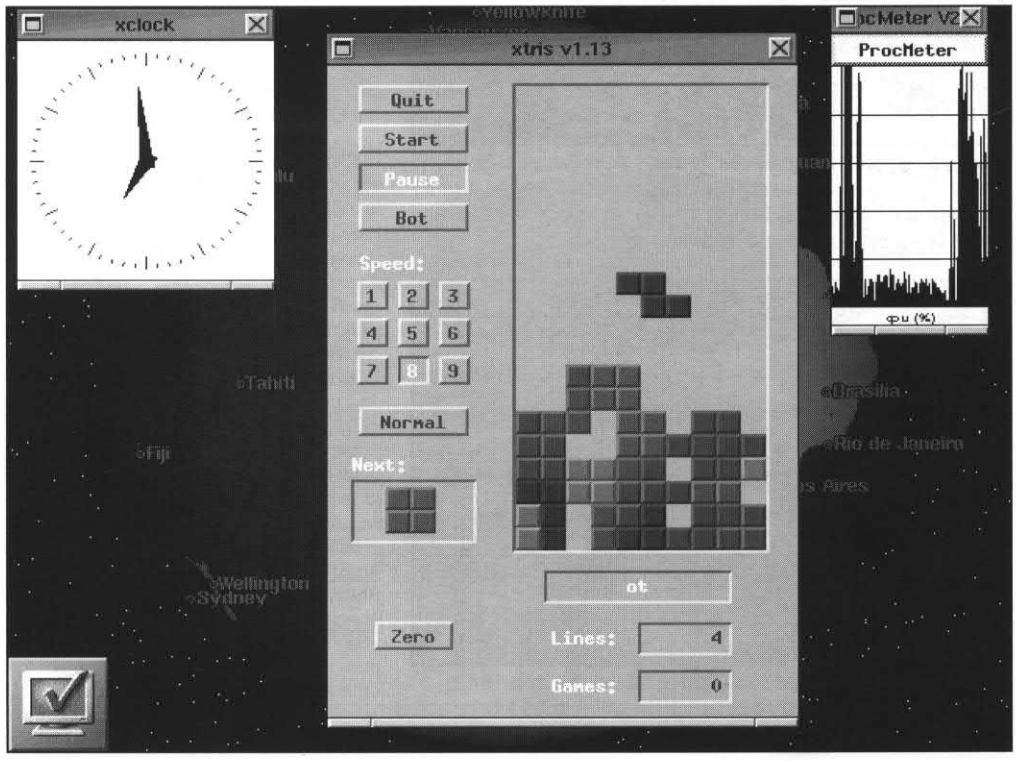
Los window manager son programas que aportan nuevos interfaces gráficos a nuestro sistema de ventanas. Cada uno de estos window manager posee ciertas características propias que suelen variar sobre todo en los tipos de letra utilizados en ventanas e iconos, aspecto exterior de ventanas, el de los menús y aplicaciones propias de ese Window Manager que no poseen otros, como la barra de tareas del fvwm95-2 o el menú de iconos Wharf del Afterstep.

Podrán encontrar varios de ellos en Internet. En ftp.x.org hay algunos, y los que no encuentren pueden buscarlos mediante una búsqueda por ftp, como por ejemplo en la página web http://ftpsearch.ntnu.no/ftpsearch. Sólo debemos incluir el témino de búsqueda, cambiar las opciones convenientes si no nos gustan (por ejemplo, poner .es en el dominio para que busque sólo en España) y ponerlo en marcha.

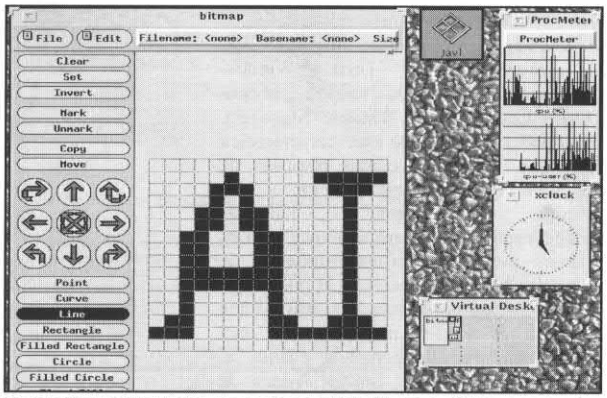
En este momento la mayoría de los window manager soportan una característica llamada "Virtual Desktop", que permite que las dimensiones del entorno de trabajo (la pantalla) no terminen en los límites de nuestro monitor, sino que podemos tener un desktop de, por ejemplo, 3*2, o sea, de 3 pantallas de largo por 2 de ancho. Nos podemos mover por ellas con el simple movimiento del ratón, que al moverlo "fuera" de la pantalla desplaza la misma en el sentido en el que estuviésemos moviéndola. Esto permite no tener amontonadas todas las ventanas que vayamos abriendo en una sola pantalla y poder desplazarnos a un espacio más libre para tenerlo todo mejor ordenado. Si los window manager poseen esta característica suelen tener una "v" en el nombre que antes no lo tenía, o directamente en el nombre original. Así, de olwm (Open Look Window Manager) tenemos la versión olvwm (Open Look Virtual Window Manager). Para poder disponer de esta característica hay que modificar ciertas opciones de los menús de inicialización del window manager, llamadas "EdgeScroll" y "EdgeResistance". Los valores que se indican a continuación de estas dos líneas representan el porcentaje de movimiento y resistencia al mismo que presenta el window manager. Así, para mover una pantalla completa cuando el ratón "sobrepase" los límites físicos de la pantalla los valores adecuados podrían ser "Edge Scroll 100 100" y "EdgeResistance 0 0".

Algunos de los window manager que están disponibles son el fvwm95-2, fvwm2, olvwm, twm (el que se utilizaba en el programa de emulación de Unix para Amiga, incluido en el CDROM del volumen 6 de Amiga.InFo) y su correspondiente vtwm, amiwm (un window manager que emula el aspecto de nuestro Workbench), lesstif (versión de distribución libre de Motif, mucho más completo), afterstep (derivado del famoso entorno Nextstep), kgwm, ctwm y algún otro que no recuerdo ahora.

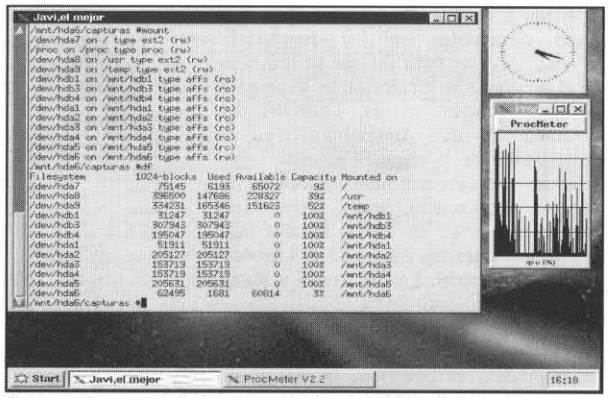
Para utilizar estos window manager en la mayoría de los casos tendremos que recompilarlos al completo, lo cual puede llevar cierto tiempo si los window manager son de un tamaño respetable como es el caso del lesstif (mwm). Algunos window manager requieren ciertas librerías específicas para su compilación, de modo que debemos informarnos antes de empezar a compilarlos para tenerlo todo a punto para ello. Para compilar cualquier aplicación o programa que se desee hay que ejcutar primero unos pasos previos de los que hablaré más adelante.



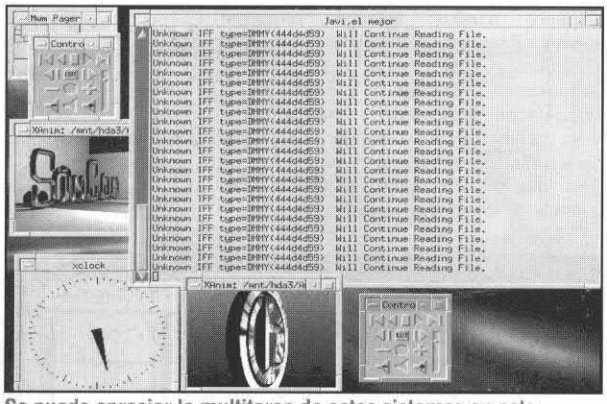
¡También se puede jugar en las X! Aquí está el pequeño y divertido xtris.



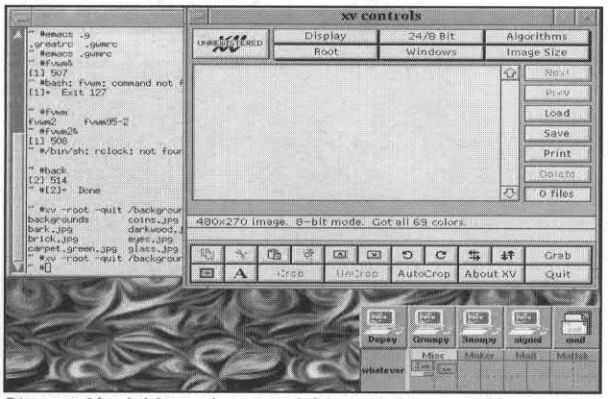
En las X se incorporan pequeñas aplicaciones gráficas como el programa "bitmap" para poder crear nuestros pequeños iconos.



Este es el aspecto de las X con el fvwm2-95 instalado. Como se ve, se ha utilizado como modelo el "bonito" Windows 95.



Se puede apreciar la multitarea de estos sistemas en esta imagen con dos animaciones corriendo al mismo tiempo. Eso sí, dependiendo del sistema la cosa irá ralentizándose cuantas más tareas le mandemos ejecutar al procesador.



Otra versión del fvwm (se trata del fvwm2 del que hablo en el texto). El fondo se puede cambiar libremente gracias a la aplicación xv.

Ficheros de configuración

Imprescindibles. Un fichero de configuración mal editado implica un funcionamiento erróneo del sistema o incluso que no funcione en absoluto. En Linux estos ficheros cambian de una configuración a otra, por lo que en la mayoría de los casos los ficheros de inicialización que vienen con las aplicaciones pueden no estar del todo bien configurados ya que cada usuario puede tener librerías o aplicaciones en lugares en los que el programa que se quiere ejecutar (debido a su configuración previa) no ha podido encontrar. Por lo tanto, en este apartado hablaré de algunos de los ficheros más importantes para la configuración general de Linux y de las X.

Existe una variable de entorno PATH que le indica a Linux dónde debe buscar los comandos normales que utilizamos en una sesión de Linux corriente. Mientras que los principales comandos se encuentran en /usr/bin, /usr/sbin, /bin y /sbin, al instalar las X se debe tener en cuenta el subdirectorio /usr/X11R6.1/bin. Otro de los directorios en los que debemos buscar siempre comandos y que no suele estar incluido al principio es el directorio actual, representado por un punto ".", como muchos sabrán. Para incluir cualquier subdirectorio de comandos a la variable PATH lo más conveniente (aunque hay formas alternativas de cambiar el valor de las variables de entorno) es editar el fihero .profile que contiene las variables utilizadas por el sistema desde que arranca. Así, en la línea (o líneas) que ocupa la variable PATH debemos incluir estos subdirectorios. Para ello debemos tener en cuenta que entre un subdirectorio y otro la separación obligatoria es el símbolo de los dos puntos ":" seguida del siguiente subdirectorio. Así, un ejemplo de variable PATH podría ser:

```
PATH=/usr/bin:/usr/sbin:
/bin:/sbin:/usr/X11R6.1/bin:.
```

Como se ve, al final se ha incluido el directorio actual. A medida que instalemos programas en el sistema habrá que hacer que el sistema reconozca los comandos sin tener que acceder al programa mediante la inserción del path completo del programa (modificando en el fichero .profile esta variable), o bien copiando el comando a uno de los subdirectorios de comandos en los que ya están incluidos en nuestra variable PATH.

Otro de los ficheros importantes de configuración del sistema es el llamado ld.so.conf. Este fichero se encuentra en /etc y en él se encuentran los subdirectorios en los que están las librerías que el comando ld (dinamic linker) utiliza al hacer el link de programas, al intentar compilarlos. La gestión de librerías es vital en Linux por lo que en este fichero hay que incluir todos los subdirectorios en los que se encuentran las librerías utilizadas por el sistema, como ya comenté anteriormente. Cada vez que actualicemos este fichero, el paso siguiente es actualizar la configuración del linker mediante la instrucción "ldconfig -v".

Al intentar poner en marcha cierta aplicación en un entorno X puede ocurrir que ésta no nos funcione, lo que puede ser debido a que el programa en cuestión no esté compilado para nuestra máquina (puede que sea un ejecutable de otro tipo de plataforma con un sistema Linx instalado), o bien que las librerías que utiliza no son encontradas por el sistema, bien porque no existen o bien porque las tenemos pero no las hemos situado correctamente. Para este segundo caso la instrucción que se utiliza es:

```
ldd <programa_ejecutable>
```

Con lo cual aparecerá una relación de librerías que el programa requiere. Si no las encuentra nos avisará, por lo que sabremos cuáles son las que no encuentra y podremos buscarlas con el comando:

```
find / -name <libreria> -print
```

(Esta búsqueda puede tardar bastante si nuestras particiones son de gran capacidad, así que no impacientarse)

Y si finalmente las encuentra, deberemos incluir el subdirectorio de esa librería en el fichero /etc/ld.so.conf, o bien copiar las librerías y realizar los links correspondientes desde esos subdirectorios tal y como se hallaban en el directorio original, aunque la primera solución es algo más sencilla de llevar a cabo.

Los ficheros de configuración de las X son principalmente tres: el fichero .xinitrc, el fichero .Xdefaults (ambos en nuestro directorio raíz) y el fichero /etc/XF86Config. Al arrancar las X, el sistema primero lee estos tres ficheros para conocer la configuración de cada caso.

El fichero XF86Config contiene propiedades del teclado, del ratón y del monitor. Aquí es donde deberemos editar las características de estos dispositivos si alguno de ellos no funciona como debiera. Una de las características más utilizadas es la simulación de 3 botones en un ratón que sólo tiene dos, para utilizar características de las X tan famosas como el conocido "cut&paste" (cortar y pegar). Mediante esta característica podemos seleccionar cualquier parte de un texto (nombres de ficheros, líneas enteras, etc.) manteniendo el botón izquierdo del ratón mientras nos desplazamos a lo largo del texto, soltarlo cuando hayamos seleccionado el texto deseado, y más tarde copiar ese texto a otra parte presionando los dos botones al mismo tiempo. También es útil para que aparezcan ciertos menús que si no no aparecerían, como uno de los menús que aparece en una xterm al presionar CTRL y los dos botones a la vez. Mientras que con el derecho se cambia la letra de la ventana y con el

izquierdo se cambia el tipo de terminal, con los dos botones se añaden características como la de la barra de deslizamiento de la ventana y otras muchas. Para añadir la emulación de 3 botones, únicamente es necesario editar el fichero y en la línea que pone "Emulate3Buttons" habrá que quitar la almohadilla que indica que tan sólo estaba comentada.

En el fichero .xinitrc se encuentran características del sistema tales como el tipo de teclado que utilizamos, y desde aquí el sistema llama a otros ficheros como el .xresources o el mismo .xmodmap que es el mapa de teclado utilizado. Sin embargo, lo más importante de este fichero es que desde aquí se inician el window manager elegido y algunas aplicaciones con las que queramos que se inicie una sesión X. Incluyendo todos los window managers en este fichero podemos ir cambiando de uno a otro con sólo editarlo, y comentar todas las líneas con nombres de window managers (se comentan al precederlas de una almohadilla "#") excepto la de aquél que vayamos a utilizar. También desde aquí podemos llamar directamente a aplicaciones para que se activen desde el principio, como por ejemplo, activar un xterm (ventana de comandos, algo similar, aunque más complejo que nuestro CLI) desde el principio o un pequeño reloj. Desde luego, estas aplicaciones pueden activarse más tarde desde el mismo Window Manager, bien desde los menús (si la configuración lo permite) o bien desde un xterm iniciado una vez en marcha el window manager.

El aspecto del window manager que vayamos a utilizar se puede modificar mediante otro de los ficheros de inicialización de las X, el llamado .Xdefaults. En este fichero se pueden modificar los tipos de letra, colores, apariencia de las ventanas, de las barras de deslizamiento, de los botones (si los tiene) y otras características que dependen de cada window manager en sí. Para saber qué parámetros se pueden modificar en las aplicaciones deben consultar la documentación que viene con las mismas, y a veces se incluye un fichero con algunos de los parámetros que se pueden modificar y los valores utilizados por defecto.

Compilar aplicaciones

La compilación de cualquier programa, por pequeño que éste sea, necesita de un importante paso previo: conseguir el kernel completo de linux, es decir, sin compilar, con todas las librerías e includes (los conocidos ficheros con la extensión .h) necesarios. Este fichero es muy grande (del orden de los 6Mb) incluso comprimido, y al descomprimirlo ocupa unos 25 Mb de disco duro. Es conveniente descomprimirlo en un directorio fácilmente reconocible. El más utilizado en este caso por la mayoría de usuarios es /usr/src. Al descomprimirlo aparecerá un nuevo directorio con el nombre de la versión de linux que estamos descomprimiendo. Bien, pues teniendo este fichero descomprimido, ya podemos compilar si antes tenemos la precaución de realizar 3 links previos:

```
cd /usr/include
rm -rf asm linux scsi
ln-s
/usr/src/linux-x.y/include/linux
linux
ln-s
/usr/src/linux-x.y/include/asm-m68k/
asm
ln-s /usr/src/linux-x.y/include/scsi scsi
```

Estos links son necesarios ya que al compilar los includes que piden la mayoría de los programas para poder compilarlos se encuentran en esos subdirectorios.

Al intentar instalar un programa normalmente habrá un fichero llamado Makefile que es el que el sistema utiliza para saber cómo debe compilar la aplicación, qué librerías e includes debe utilizar y qué programas debe producir como resultado. Cada vez más a menudo se encuentra también un programa llamado Imakefile que automatiza aún más esta tarea. Si se tiene el fichero Imakefile, simplemente tecleando:

```
xmkmf
```

se producirá el Makefile que nuestra máquina utilizará para compilar la aplicación, y tras haber producido el Makefile tecleando:

```
make
```

el sistema empezará a compilar. Si sólo tenemos el Makefile, deberemos leerlo con precaución y editarlo en el caso en el que tengamos que modificar cosas como el compilador utilizado (la línea "CC= cc" habría que cambiarla por "CC= gcc") o los subdirectorios en los que se encuentran las librerías e includes (a menudo utiliza directorios que en nuestro sistema no existen). Tras haber editado el Makefile, tecleen "make" como antes y el sistema compilará el programa. En todo caso las aplicaciones que se preparan para ser compiladas en diferentes plataformas suelen incorporar un fichero en el que se explican las opciones de compilación o los pasos que se deben llevar a cabo (algunos programas, por ejemplo, constan de una utilidad llamada "configure" que produce un Makefile especialmente definido para nuestra configuración específica), llamado README o INSTALL.

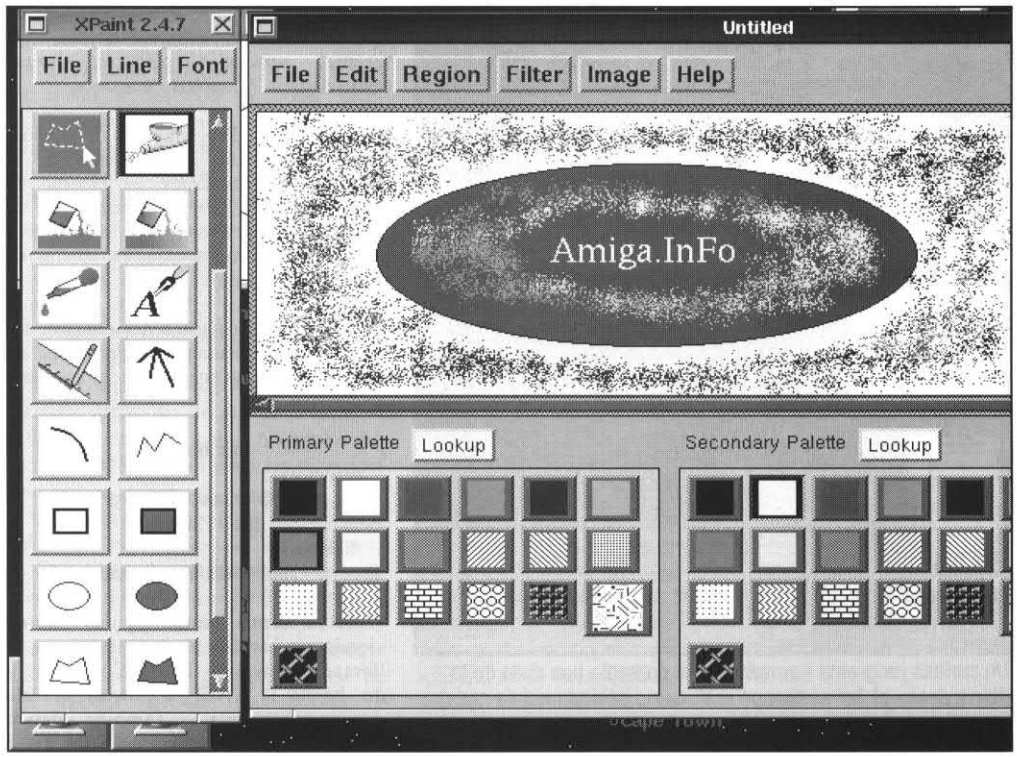
Muy a menudo surgirán problemas con la compilación, pero a medida que vayamos ganando en experiencia las cosas serán más sencillas. Uno de los problemas más frecuentes es el de los subdirectorios en los que se encuentran los includes y las librerías. Para concretarlos se utilizan las opciones del compilador -I<path_a_los_includes> y -L<path_a_las_librerias>, que habrá que modificar en el Makefile. Así, para compilar aplicaciones que utilizan las X, a menudo deberemos cambiar las opciones del compilador (con frecuencia están en una línea del Makefile que se inicia con la palabra CFLAGS) y ponerlas como:

```
-I/usr/X11R6.1/include
  -L/usr/X11R6.1/lib
```

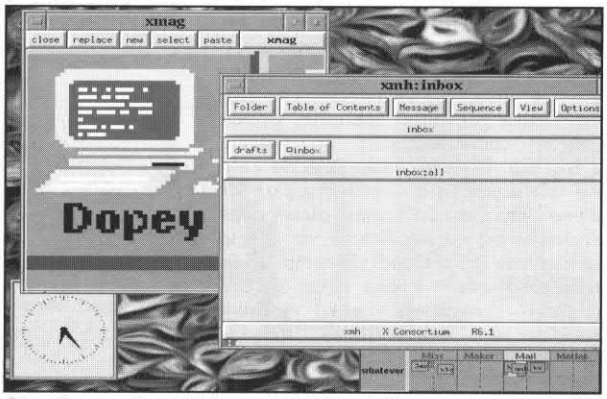
en la línea en la que estuviesen mal situadas.

Linux documentation project

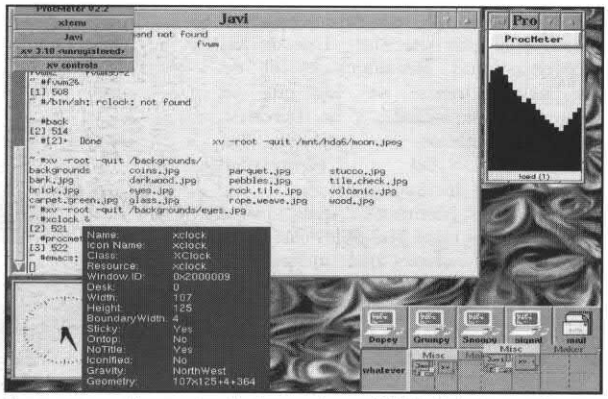
Este conjunto de textos forma un proyecto conjunto de documentación sobre todos y cada uno de los aspectos



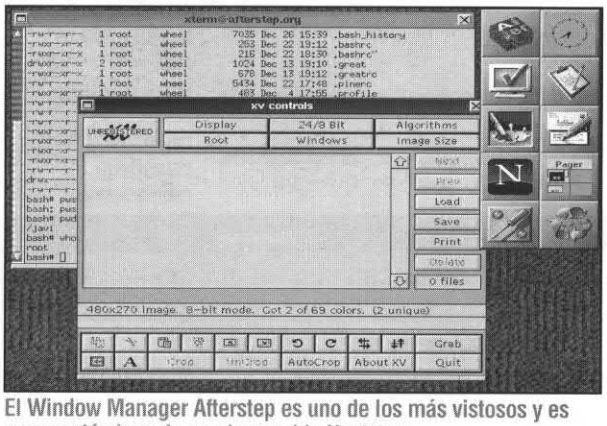
El programa xpaint está realmente logrado y tiene muchas posibilidades, aunque, por supuesto, debe ser compilado previamente.



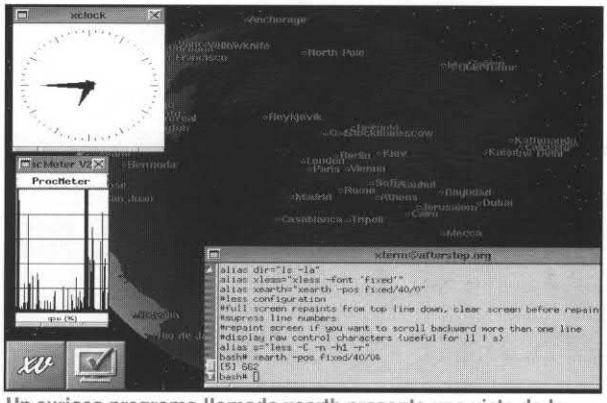
Otras 2 pequeñas utilidades del sistema. Xmag, una especie de "lupa" para aumentar ciertos gráficos si queremos modificarlos, y el xmail, para la gestión del correo electrónico.



Como se puede ver, las X ofrecen la posibilidad de tener el entorno gráfico configurado tal y como nosotros deseemos.



El Window Manager Afterstep es uno de los más vistosos y es una versión basada en el conocido Nextstep.



Un curioso programa llamado xearth presenta una vista de la Tierra desde el Sol en tiempo real, como background de nuestra pantalla de trabajo.

del sistema operativo Linux. Hay varias guías, ya que cada una trata sobre una parte importante de Linux. Así, están:

1.-Linux User's Guide: Esta guía pretende iniciar al usuario en el sistema operativo linux, comentando los comandos y las características generales de uso del sistema operativo. Habla también de las X, de su manejo, y de algunas otras características de linux, como los editores más utilizados y cómo funciona el correo electrónico.

2.-Kernel Hacker's Guide: En este documento encontrarán una valiosa información aquéllos que tengan como propósito modificar el núcleo de sistema operativo, programando nuevas funciones, librerías o drivers, que luego pueden incorporarse a la propia versión de linux, o colaborar con el conjunto de programadores habituales que van actualizando Linux para que estas funciones se incorporen a una nueva distribución de Linux.

3.-Network Administrator's Guide: Esta parte del proyecto de documentación LDP se refiere a todo aquello relacionado con la conexión de un ordenador que utilice el sistema operativo Linux tanto a una red local como a una global, configuración del sistema y comandos utilizados. Explican el origen y funcionamiento de protocolos de comunicación tales como el famoso TCP/IP y también tareas típicas en red, como manejo del correo electrónico, grupos de news, etc.

4.-System Administrator's Guide: Es aquí donde encontraremos toda la información referente a esta parte del proyecto LDP. Comenta todos los aspectos relacionados con el manejo del sistema como superusuario. Distribución de los ficheros, manejo de memoria virtual, preparación de dispositivos de almacenamiento, de cuentas personales para un sistema multi-usuario, y muchas otras cosas.

5.-Linux Programmer's Guide: Comprende todo lo referente a la programación en Linux, el entorno de programación C, programación de aplicaciones gráficas, de dispositivos de entrada/salida, sonido, estructuras de datos, etc.

El conjunto de estos documentos, así como varios documentos adicionales de ayuda, los pueden encontrar como siempre en Internet, en:

nic.funet.fi
directorio:
/pub/OS/Linux/doc/doc-project
tsx-11.mit.edu
directorio:
/pub/linux/docs/guides

Actualmente estas guías están siendo traducidas al castellano, en el llamado proyecto LUCAS (¡ole!) y de hecho la NAG ya está disponible en versión beta. También deben considerar que las guías del LDP están orientadas en principio a procesadores Intel, puesto que Linux apareció en sus orígenes únicamente para estas máquinas, pero de todos modos prácticamente toda la información de la que constan es válida para el Linux instalado en otras plataformas, incluyendo el Amiga.

Intercambio de ficheros entre Amiga y Linux

Las particiones dedicadas a cada uno de estos sistemas operativos tienen un sistema de ficheros característico que en el caso del Amiga es el FFS (por nombrar el más extendido, aunque algunos usuarios tienen instalado un sistema de ficheros mejorado como el relativamente reciente AFS) y en el caso de Linux es el sistema de ficheros ext2. Para intercambiar información entre particiones de distinto tipo no hay ningún problema, puesto que Linux reconoce las particiones de Amiga y se puede leer y escribir sobre ellas.

Así, si lo que queremos es intercambiar información de uno a otro sistema operativo, únicamente debemos montar la partición adecuada en Linux como de lectura, y también de escritura si lo que se desea es copiar ficheros de Linux a la partición de Amiga. Para reconocer las particiones Amiga, Linux utiliza el sistema de ficheros AFFS, por lo cual en nuestro fichero fstab debemos tener la relación de particiones Amiga con su correspondiente parámetro de lectura o escritura. Como ya comenté en el anterior artículo, no conviene tener las particiones Amiga montadas para su lectura y escritura, sino únicamente en modo de lectura (ro). Yo, por ejemplo, las tengo todas de lectura para poder acceder a ellas en cualquier momento, y además tengo una partición de Amiga con una capacidad relativamente pequeña para poder intercambiar ficheros que proceden de Linux, y ésta sí la he montado como de lectura/escritura (rw). Cuando queramos acceder a la información de una partición Amiga desde Linux sólo tenemos que acceder al directorio en el que hemos montado la correspondiente partición (en el fichero fstab se supone que lo hemos predefinido todo).

Conclusiones

Espero que después de este artículo todos hayan instalado con éxito las X y conozcan un poco más un sistema operativo que realmente merece la pena probar. De aquí en adelante lo que deben hacer todos los que pretendan usar Linux es ir probando cosas poco a poco, puesto que el aprendizaje de este sistema operativo no es algo demasiado intuitivo. Al ir compilando programas, leyendo guías y documentos, se irán solucionando por sí solas las dudas que vayan surgiendo, aunque algunas dudas tarden en resolverse.

Y si puedo ayudarles en cualquier cosa lo haré con mucho gusto. ¡Un saludo a todos los actuales y futuros linux-eros!■ JP

DCTV: Sencillamente el mejor

Un producto que ya tiene una edad considerable dentro del mundo informático sorprende, aún, a muchos usuarios que descubren en él, una de las mejores herramientas para realizar animaciones.

Santi Gutiérrez / Javier Barbería

Llevo doce años con Amiga y poco a poco voy aprendiendo más del que sigo pensando que es el mejor ordenador personal del mundo, Amiga.

Este artículo es para conocer el hardware y software de hace algún tiempo y del que quizás muchos no conozcan su funcionamiento, o incluso los más nuevos ni siquiera sepan lo que es un DCTV.

Primero voy a explicar un poco la técnica de DCTV y en qué se emplea.

Dibujar en RGB es detallar mucho la imagen, un buen ejemplo claro de ello lo tendrán al hacer una línea diagonal en cualquier programa de dibujo, enseguida notarán el escalonado que hace esa línea. Con RGB constará deson puntos diferentes de luz, de color y hay que controlar mucho cada detalle o cada imagen que estemos creando.

Pero DCTV muestra su potencia directamente en vídeo, estaremos decir, que si vamos a trabajar en vídeo, estaremos dibujando y creando el mismo resultado que vamos a obtener en nuestra grabación. Una imagen en el mundo Pal se encuentra formada por 16 millones de colores, de los cuales la mayoría engañan al ojo humano, mostrándose entre cuatro y seis millones.

DCTV puede almacenar imágenes en su propio formato, en RAW o en IFF24, todos con la máxima calidad. El formato propio de DCTV no es el mismo que el RGB. Lo que nos muestra el DCTV en el monitor es realmente lo que vamos a grabar en el vídeo, es el resultado verdadero que vamos a obtener. Muchas imágenes de renders 3D que he visto se nota que son de ordenador viéndolas en RGB, pero en DCTV se ven de una manera mucho más espectacular.

DCTV traslada a cualquier Amiga toda la potencia de los 24 bits, la increíble prestación de animar a 50 campos por segundo, la posibilidad de digitalizar con la máxima calidad una señal en pausa de cualquier señal de vídeo, y todo eso unido a un software muy completo y un programa de dibujo sencillamente fantástico.

El poder del programa de dibujo ofrece al DCTV una forma de crear arte e imagen superando a los famosos modos HAM o HAM8, incluso en los Amiga antiguos, a los cuales se les dota de poder hacer animaciones y dibujos en 24 bits. Suavidad en la mezcla de colores, transparencias, brushses compatibles con DPaint y demás programas, y una total transparencia que hacen que DCTV se integre de una manera increíble con el Amiga. Se pueden crear imágenes tan fantásticas, degradados tan alucinantes en el mundo del vídeo que DCTV supera a los modos del Amiga.

Comentando el programa de dibujo y sacando datos de la revista americana extinguida conocida como Amiga World, vamos a comentar un poco las diferentes opciones de DCTV.

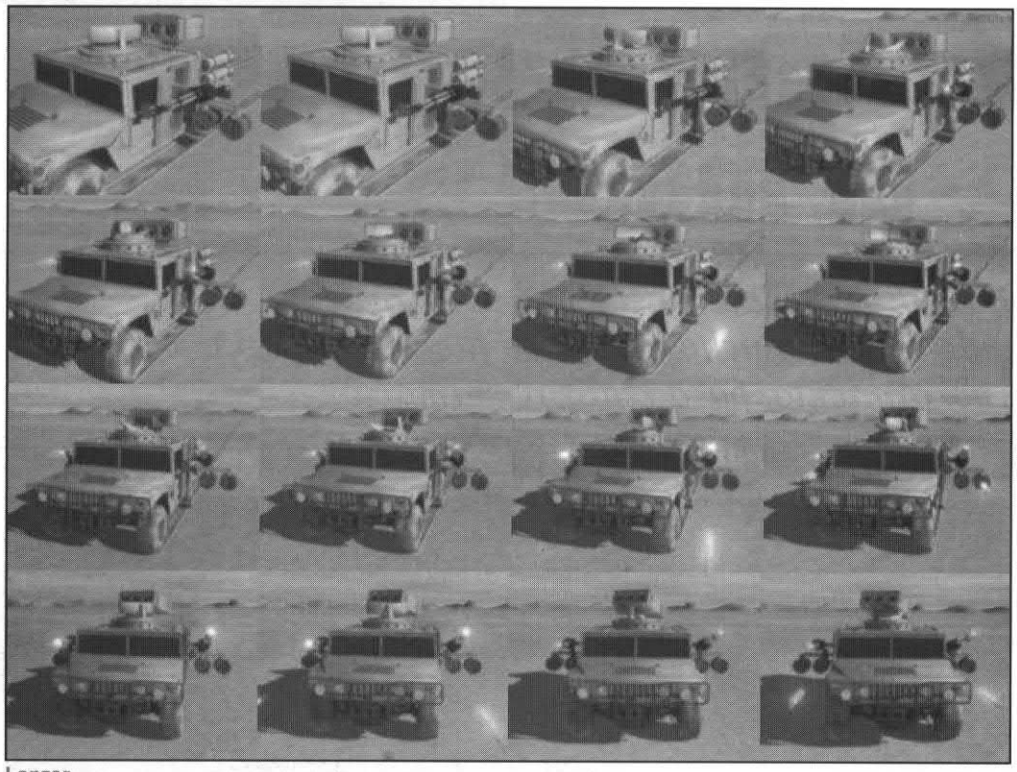
Uno de los aspectos de las herramientas del DCTV es el manejo de Tips y Lumena en 24 bits, que se equiparan a programas muy caros en programas de PC. El uso de brochas es realmente sencillo y muy eficaz, pudiéndose degradar suavemente hasta quedarnos sin color, mezclarse de una manera fiel con más colores, ir dibujando a modo brochazo. Estas opciones las tenemos en Blend y WaterColor. Podremos aumentar el tamaño de las brochas y hacer transparencias con las mismas muy fácilmente, ya que el interface del programa es muy parecido al Brillance, creado por la misma casa que el DCTV, Digital Creations.

Experimentar el modo WaterColor es lo mejor de todo, ya que puede llevar a uno a crear resultados verdaderamente sorprendentes. Es lo mejor para obtener resultados muy buenos. Con WaterColor y con la combinación de Fluido en un 20% ó 70% el resultado será lo más similar a la pintura tradicional. Ojo, que estoy diciendo que estas herramientas y el resultado final en 24 bits tienen mucho mejor resultado que todos los programas conocidos actualmente en cualquier plataforma, y estamos hablando de un software y hardware del año 1.991.

Con las herramientas comentadas anteriormente, podrá crear colores en capas graduales con un aspecto similar al obtenido en un lienzo. Incluso en un A500 con un mega de RAM mínimo, podrá tener unos resultados increíbles.



Desde su aparición en 1991, DCTV no ha podido ser superado en la relación calidad-precio por ningún otro producto.



Lanzar animaciones a 50 campos por segundo es algo que está al alcance de pocas máquinas. Gracias a este hardware, cualquier Amiga puede lograrlo.

Recordemos que el modo HAM soporta 4.096 colores y el modo HAM8 262.000 colores, por lo tanto, si dispone de DCTV, debería considerar hacer cualquier trabajo para vídeo usando las increíbles herramientas contenidas en el programa Paint del DCTV.

También es posible la conversión de cualquier formato de Amiga al propio de DCTV, con lo que la paleta de color se calcula en un modo de 24 bits para el DCTV. Por ejemplo, si pasamos una imagen HAM o HAM8 a modo DCTV podremos comprobar que los colores están menos saturados y que la calidad es muy buena. Parece la imagen mucho más real.

Y para terminar el comentario sobre Paint, puedo decir que proporciona al artista del Amiga un buen acabado en sus proyectos, dibujos, gráficos, etc., además que las imágenes producidas en formato DCTV ocupan menos espacio en el disco duro que las obtenidas por cualquier programa gráfico de 24 bits.

Mientras que muchos trabajan por tener tarjetas más rápidas, procesadores que vuelen a muchos megahercios, colores a la velocidad de la luz, Digital Creations nos trajo un hardware totalmente alucinante que hoy en día es capaz de dejar anonadado a cualquiera que no lo conozca. Es la mejor solución que se inventó para lanzar animaciones a toda velocidad y en 24 bits. Podremos lanzar animaciones en formatos estándares de Amiga, ya sean ANIM5-7-8-16 y 32. El DCTV no muestra realmente 24 bits. Tampoco hace una mezcla como el modo usado por el HAM o HAM8. Y claro, tampoco nosotros vamos a notar diferencia entre una imagen de DCTV y una en 24 bits, porque para el ojo humano es imposible. Y sino, mire las imágenes de este artículo, que aunque no sean en color, están digitalizadas con DCTV, y las animaciones mostradas están pasadas del formato DCTV para poder imprimirlas.

El Amiga trata las animaciones del DCTV como si se tratase de animaciones típicas de nuestro sistema y conocidas de sobra por todos nosotros. Todo el mundo sabe que el Amiga para visualizar animaciones en Overscan en alta resolución con cuatro planos se enlentece bastante, pero si esa misma animación la pasamos a formato DCTV, la cosa cambia y la animación irá a 50 frames por segundo usando por ejemplo el software ClariSSA. Realmente es impresionante el poder ver esto.

Sin embargo, no es necesario utilizar cuatro bitplanos para mostrar imágenes generadas por ordenador. Resulta cierto que Amiga representa las animaciones en alta resolución y en tres bitplanos, pero usando DCTV, con esos mismo bitplanos y la información codificada que interpreta este Frame Buffer, es capaz de que su salida a vídeo mueva millones de colores. Da igual que los objetos pasen por enfrente de nuestras pantallas, o que se esté moviendo toda la imagen, la velocidad de la animación es realmente increíble. Las animaciones todavía se ven mejoradas cuando la máquina a lanzarlas contiene los chips AGA, ya que gracias a su acceso de 32 bits, van mucho más rápidas y fluidas.

El DCTV puede funcionar en un A500 con sólo un mega de RAM, e incluso digitalizar imágenes de una fuente de vídeo. Yo tengo mi DCTV desde que tengo mi A500 y ahora lo estoy usando con un A4000T con 060 y no tengo ningún problema. Si sólo va a dibujar o digitalizar imágenes sin ningún otro propósito, pues ni siquiera hará falta disco duro.

Si vamos a lanzar animaciones en tiempo real, si queremos un mayor rendimiento, necesitaremos aumentar la memoria RAM e instalar un disco duro para el almacenamiento de los frames. Actualmente, casi todo el mundo posee un disco duro en los Amiga, y con la caída de precios de los SIMMS, tener 16 megas es posible.

Antes, el único medio para grabar animaciones a vídeo era el famoso cuadro a cuadro. Luego aparecieron tarjetas tan caras como la P.A.R. o Broadcast Elite. Estas tarjetas se disparaban en el precio final y sólo son aptas para sacarles un buen rendimiento y poder amortizarlas.

Con DCTV todo cambia. Podemos crear secuencias de animación con cualquier programa, como Scala con AnimLab, con ImageFX, con DeluxePaint en cualquiera de sus versiones, con ClariSSA y su impresionante compresión, etc. Existe un comando llamado IFFtoDCTV para convertir las imágenes generadas en 24 bits, por poner un ejemplo, de una animación de Lightwave3D, pues se pueden pasar esos frames a formato DCTV y luego cargar éstas y hacer un Anim o SSA. Obtendremos la animación final, lista para ser grabada a vídeo con una resolución final de 736x566 y en 24 bits a 25 ó 50 frames por segundo. Con ClariSSA, las animaciones nos las pasa al campo consiguiendo de una manera increíble una mayor suavidad en la animación final.

A través de un monitor RGB no se podrán ver los gráficos, sino que deberemos de ver las imágenes finales a través de la salida de vídeo de la parte trasera del DCTV a un monitor o mejor una TV de 14 pulgadas. El monitor A1084 no es una buena opción, ya que no se ve muy bien.

¿Y por qué no podemos ver los gráficos a través de la salida del RGB del Amiga? se preguntarán. Pues muy sencillo: hoy en día, ningún ordenador por sí solo es capaz de lanzar 25 cuadros por segundo en 24 bits. Un segundo de vídeo son 25 cuadros ó 50 campos por segundo. Si cada imagen ocupa un mega, tendríamos que hablar de transferencias por segundo de unos 30 megas para poder hablar de animación en tiempo real. Entonces el paso a formatos de compresión hizo realidad el poder animar a velocidades estables, como el JPEG o MPEG. Para ello, tanto en el mundo de PC, MAC o Amiga, se necesitan tarjetas gráficas bastante caras, algo que no está al alcance de muchos. Pero aquí es donde entra nuestro DCTV. Este periférico en el Amiga visualiza sólo 3 ó 4 bitplanos a una resolución de 736x566 y 16 colores. Sí, sí, sólo 16 colores, con lo que los chips ECS mueven bastante bien las animaciones y los AGA vuelan. Entonces, para poder ver bien las imágenes creadas con DCTV, necesitamos un cable RCA y conectar la salida de

vídeo del DCTV a la entrada trasera del monitor A1084, o mejor todavía de una televisión pequeña, puesto que en el monitor no se ve muy bien. En la TV, en la conexión AV y listo. Ahora sí, que podremos disfrutar de millones de colores y a una velocidad de vértigo, sólo con los chips del Amiga, sí, esos chips antiguos, olvidados y que son asquerosos. Sí, esos que consiguen con el software de ClariSSA 50 frames por segundo.

También, a veces podemos notar que incluso en vídeo compuesto puede la imagen darnos algún error. Bien, esto es fácil de solucionar. Una imagen DCTV contiene la información en la parte superior derecha, con lo que si modificamos, dibujamos, rotulamos o lo que sea en ese espacio, la imagen no se verá correctamente. Suele ocurrir cuando cargamos una animación en el DPaint. Por ejemplo, cargamos 50 frames de un logo creado con Lightwave y pasado a DCTV. Una vez dicho a DPaint que nos haga un Set Frames de 50, pasamos a editar la animación y vemos como incluso la salida del video del DCTV se ve cómo en RGB. Eso es porque la barra del menú de DPaint nos está interfiriendo en la parte superior derecha. Si pulsamos la tecla F10, pues la barra desaparece y entonces ya podemos ver correctamente la imagen. Si pulsamos los números correspondientes para mover la animación en DPaint, veremos como nuestro logotipo se mueve en 24 bits y con una muy buena calidad.

Lo más indicado para lanzar animaciones y sobre todo si se usa ClariSSA es tener una buena memoria RAM para mostrarlos con la máxima calidad posible. Con una memoria de 32 megas, se obtienen unos 20 segundos en formato SSA, ya que ClariSSA es el mejor programa para comprimir una animación. Creo que es la mejor alternativa al famoso Anim. Con ClariSSA se pueden lanzar las animaciones en 736x566 a 50 frames por segundo (50 campos) y en 24 bits, de una manera muy fiel, suave y realmente increíble ante la atenta mirada de todo aquel que esté mirando. El procesador no interviene para nada, toda esta magia la hacen los chips del Amiga, sólo los customs hacen el trabajo. Parece increíble que podamos lanzar una animación de esas características y que el procesador nos marque en el DOpus que está a un 12% de su uso, ver para creer.

Una animación creada en modo Anim5 o superior puede ocupar por ejemplo 40 megas, pues bien, si vamos a usar el programa ClariSSA y si tenemos suficiente memoria RAM, esa misma animación puede ocuparnos tan sólo 15 megas. Es un ejemplo aproximado de lo que puede ocurrir utilizando este programa. Si tienen suficiente RAM y aunque no dispongan de DCTV, usando el HAM8 también va muy rápido al lanzar animaciones con calidad.

Aunque el DCTV funcione con sólo un mega de RAM, es recomendable el tener más poder en nuestra máquina para sacarle el máximo provecho a este Frame Buffer.

Otra cosa a aclarar es que aunque el DCTV visualice un máximo de seis millones de colores, o algo más, es lo que a mi entender puede ver el ojo humano.

Si observamos una imagen de 18 bits, como pueda ser el en modo HAM8, es imposible de distinguir de una de 24 bits, pues menos lo será de una de DCTV.

En 18 bits cada componente usa 6 bits por color (64 niveles). Cada cambio varía un 2% que es lo que percibe el ojo humano. Entonces al final tendríamos los 262.000 colores del famoso modo HAM8. 64*64*64=262.144 colores suficientes para cualquiera.

Prácticamente nadie o casi nadie es capaz de diferenciar una imagen de estas características con una de 24 bits. Si con todo esto vemos que el DCTV usa unos seis millones de colores nos daremos cuenta de que la calidad es muy buena. En unos datos de una revista, también me percaté de que la VideoToaster no era realmente 24 bits, sino que es como el DCTV, usa parte de la información de vídeo, o sea, que también mueve entre 2 o 4 millones de colores y trabaja en modo vídeo, algo muy parecido al DCTV y no se ve en modo RGB donde los pixels hacen o deshacen a su manera.

En el apartado hardware decirles que el DCTV es un Frame Buffer que usa la memoria chip como su propio Buffer para guardar las imágenes que tiene en su propia memoria. Es capaz de digitalizar una imagen en modo pausa de cualquier aparato de vídeo y tarda unos 7 segundos en digitalizarla. El resultado final es muy bueno, pero todo depende de la iluminación, y de cómo pongamos la imagen a digitalizar. Si vamos a digitalizar alguna imagen grabada de cámara y pasada a cinta de vídeo, no habrá problema, pues la luz del día es lo más importante; pero si vamos a digitalizar algo en casa, como una foto, por ejemplo, deberemos aprovechar la luz del día, o conseguir una luz blanca para poder iluminar la foto a digitalizar y conseguir una buena calidad, porque si no, nos saldrá con bastante niebla. Experimentando y probando le cogeremos rápidamente el truco.

Para digitalizar imágenes, tendremos que conectar al cable al puerto paralelo de nuestro Amiga. Y para la alimentación del propio DCTV, decirles que éste va al puerto RGB de 23 pins de la salida del Amiga. El DCTV tiene un pass trough para conectar el cable del monitor y poder conectar el monitor. El DCTV es ideal para todos aquéllos que no tengan modulador, ya que como tiene una salida de vídeo, para todos aquellos que tengan tarjetas de 24 bits o CyberGraphx, pues podrán jugar o ver

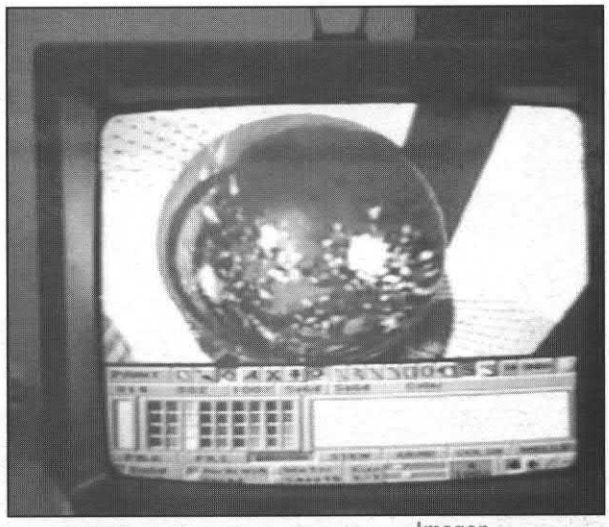
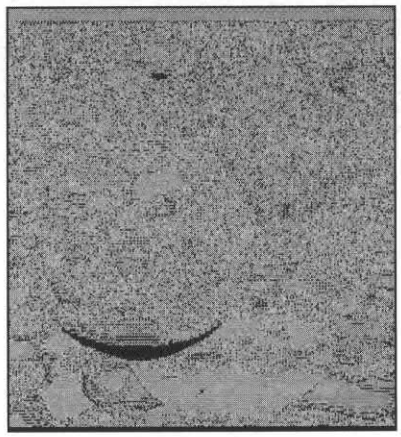
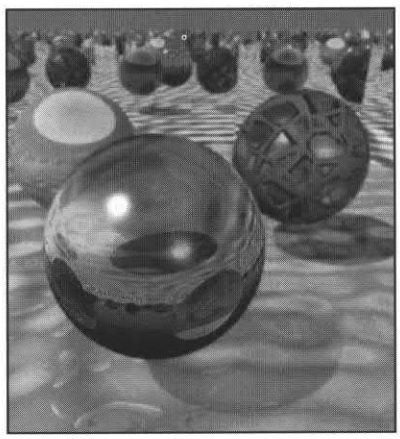


Imagen digitalizada del programa de dibujo Paint mostrando una parte de la portada del número 13 de Amiga.InFo. La imagen está en 24 bits.



La imagen del DCTV no es visible por utilizar el formato del vídeo para poder visualizar sus colores. En estas dos fotos pueden apreciar la imagen real y resultado en formato DCTV.



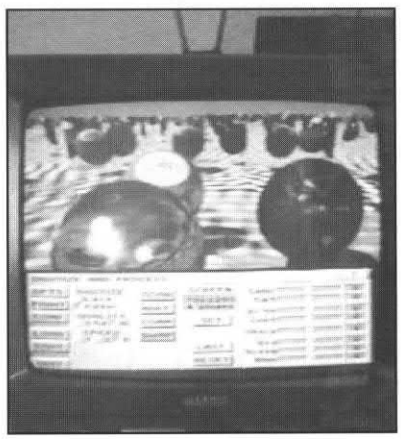
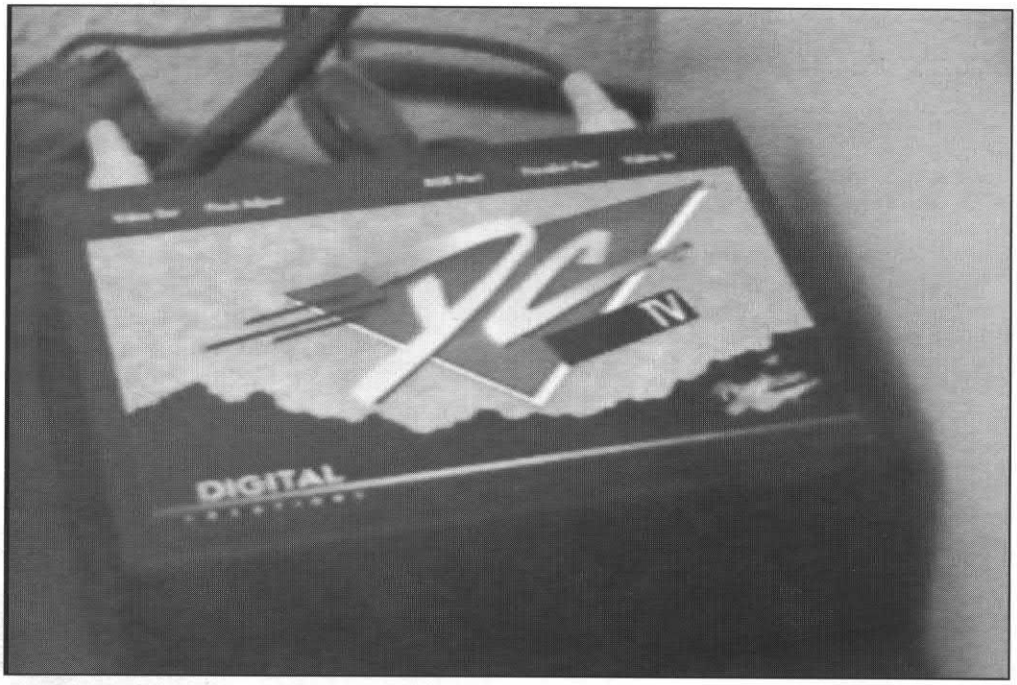


Imagen digitalizada con DCTV. Pueden comprobar que ésta corresponde a la imagen que está sobre la imagen comentada.



Aspecto externo del DCTV en el que se pueden apreciar las diferentes entradas y salidas del mismo.

demos en modo 15 khz en la TV. Y para los profesionales, tienen un periférico con salida RGB para poder genlockear la imagen, grabar en S-VHS o Hi8 e incluso, si conectamos con los correspondientes cables en R, G y B, se puede editar en los vídeos Betacam SP y obtener resultados profesionales.

En el apartado de hardware sólo añadir que el DCTV tiene un pequeño mando o rueda para conseguir adaptar los colores DCTV para una mejor visualización. Y en el software, decirles que tienen un gran programa de dibujo, que es realmente bueno, y que permite grabar nuestro trabajo en los formatos DCTV, RAW e IFF24 bits. En las otras opciones tenemos el Converter, utilidad que nos convertirá las imágenes digitalizadas en los modos antiguos de los Amiga de siempre, ya sea HAM, 64 colores, 32, etc. Y ya, por último, la opción de Digitize, donde pasamos a digitalizar aquellas imágenes que nos gustan con una calidad muy buena y con una resolución máxima de 736x566 con lo que es más que suficiente. Hacemos una parada en la pausa, pulsamos el botón izquierdo del ratón, esperamos 7 segundos y listos. Si la calidad de la parada del vídeo es mala, escogemos el número 1 y con eso nos valdrá.

Otra de las opciones que tiene DCTV es que al aumentar la imagen no se ve el reescalado, sencillamente otro punto a su favor que no tiene desperdicio. Y me dirán por qué, pues sencillo, todos los programas se pueden beneficiar del DCTV y de su formato. DCTV tiene un formato propio que las imágenes IFF de 24 bits que ocupan un mega, ocupan unos 100 kbs, con lo que las animaciones grandes se nos quedan en muy pocos megas. Esta es una opción de lo más interesante.

Da igual qué programa utilicemos, ya sea de morphing, de generación de animaciones en 3D, de dibujo, todo se puede convertir a formato DCTV y animar en 24 bits. Y todo con los custom chips del Amiga y a 736x566. Es realmente increíble el poder ver nuestros logos volar con la suavidad que aportan las tarjetas de vídeo más caras. Una vez más nos tenemos que rendir ante el poder del Amiga.

Con DCTV y Amiga todo es posible.



Todos hablan de la velocidad de render, que si no tenemos suficiente velocidad, pues bien, con DCTV sí la tenemos. Haciendo pruebas con Lightwave y en el directorio Benchmarks, cargué la escena de Hummer y empecé con las pruebas. En la revista LightwavePRO viene que un 486DX a 50 mhz tardó 3 horas y 48 minutos en hacer el render, un Pentium a 133 mhz 1 hora prácticamente. Pues bien, si yo utilizo este truco para DCTV, consiste sólo en renderizar en modo baja resolución, poner el Antialias en LOW y todo lo que nos dé la gana, porque incluso los procesadores 040 vuelan. El mismo frame que han hecho los ordenadores comentados antes, tardó mi A4000 con 060 unos 14 minutos para DCTV, luego se ejecuta el comando IFFtoDCTV que nos muestra la imagen final en 736x566 y con toda la calidad al completo. Este es el mejor truco que he aprendido a lo largo de mi vida usando Amiga, y es que hacer logos flying, hacer animaciones o lo que sea usando un simple 040 y DCTV puede ser coser y cantar. A veces me pregunto quiénes serán los listo aquí, los ingenieros o los propios usuarios.

Como anécdota, decirles que el procesador NekoTech Mach 2-289 que es un Alpha a 300 mhz, tardó unos 8 minutos en hacer ese mismo frame, un Amiga 3000 estándar unas 14 horas. Si a cualquier Amiga le añadimos un DCTV, las velocidades de render pueden pasar a un segundo plano. Lástima que para conseguirlo actualmente tengamos que pasar al mercadillo de segunda mano, porque creo que es el mejor hardware desarrollado y lo mejor inventado.

Con este artículo, vengo a decirles que hay mucha gente que tendrá muchos megahercios, muchas tarjetas 3D y muchas historias en la cabeza, pero a la hora de la verdad, lo que cuenta es el diseño final de lo que estemos haciendo.

Espero que haya sido del agrado de todos y si tienen un DCTV disfrutenlo al máximo, porque posiblemente sea el mejor periférico que tengan a su alcance.

Sería muy interesante que este periférico se volviera a crear porque sería un estándar en el mundo del Amiga. Por un módico precio creo que todo el mundo podría tener un DCTV en su Amiga. Digitaliza vídeo, anima en 24 bits a 50 frames por segundo en 736x566, actúa como modulador de vídeo para grabar o visualizar los modos de 15 khz si tenemos una tarjeta gráfica, tiene un programa de dibujo muy bueno, en definitiva, ¿quién da más?. En espera de que alguien algún día pueda ponerse en contacto con la nueva empresa Digital Creations y a ver si entre todos hacemos fuerza para conseguir la producción de un periférico que arrasó.

Nota: Este periférico fue creado en 1.991 por Digital Creations y distribuido por la fantástica empresa Formática3 en España. Ha sido testeado en un A500 con un mega de RAM y con ROM 1.3.

También en un A4000T con 060, 32 megas y CyberVisión. En los Amiga 4000 con las primeras revisiones, me han comentado que pueda haber algún fallo, pero debido a la placa madre original del Amiga 4000. Esto no lo puedo comprobar directamente, porque mi A4000 es de los últimos de Commodore. Creo que pueden ser las únicas placas que den problemas, puesto que en los A1200 funcionan en todos y en los antiguos Amiga no hay ningún problema.

No ha dado ningún problema de uso, ya sea animando o digitalizando imágenes. Todo va realmente bien.■SG/98

PRODUCTOS DE AMIGA A PRECIOS DE PC

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 estándar 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	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 X12 VELOCIDAD + DRIVER ATAPI AMIGA	18.500
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
FABRICACIÓN PROPIA DE ORDENADORES PC DE CALIDAD ;-)	consultar
ZIP DRIVE 100 MBYTES REMOVIBLES,LA SOLUCION ECONOMICA	31.900
JAZ DRIVE 1GB REMOVIBLE AHORA AL INCREIBLE PRECIO DE	69.900

RENDER
MULTIMEDIA S.L.
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

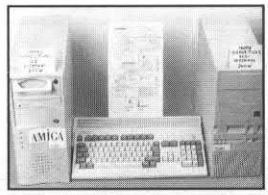
4 Mbytes EDO RAM	4000
8 Mbytes EDO RAM	7500
16 Mbytes EDO RAM	15000
32 Mbytes EDO RAM	30000

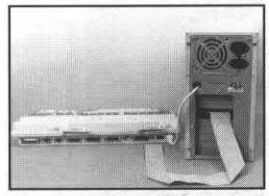
¡SUBEN!

1.2 Gigas 3.5"	31500
1.6 Gigas 3.5"	34900
2 Gigas 3.5"	38900

GENLOCK Y/C Y VC2 FADER RECICL. 6M GARANTÍA	49.900
TENEMOS GENLOCKS A TU MEDIDA	consultar

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





CONECTA UN PC A TU AMIGA (INC. CABLE+DRIVERS) CAST.	3.500
RED AMIGA-AMIGA (INC.CABLE+DRIVERS) CAST	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 MBYTES EDO RAM	EL MEJOR PRECIO
MODEM 33.600 BAUD+SOFT AMIGA	21.900
VARIOS TITULOS EN CDROM,TARJETAS IDE/SCSI/RAM/JOYSTICKS...	

¡¡Servimos a toda España en 24 Horas!!

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 ABRIL 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

Wb+KS3.1 A500/A2000	15.900
Wb+KS3.1 A3000	18.900

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

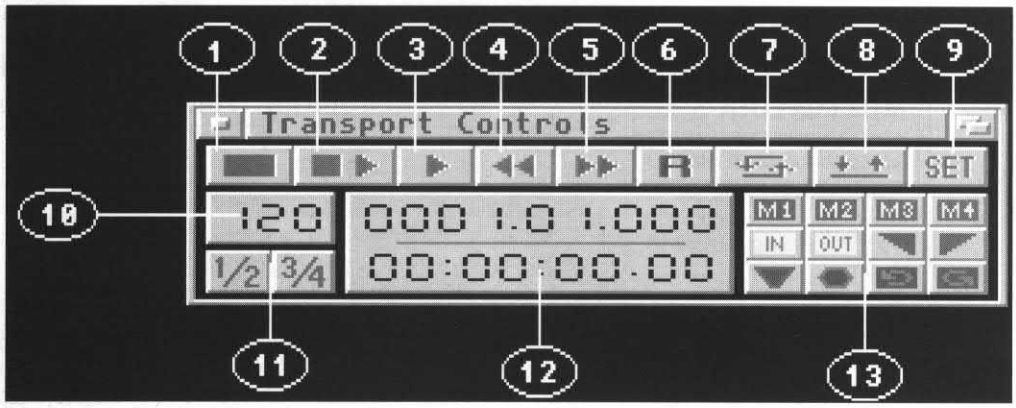
Consumibles

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

Discos Duros, Modems, Cdroms, Software, Filtros, Memoria y muchas cosas mas... LLAMA AHORA!

Grabación

Quim Guzmán



La ventana "Transport Controls y sus gadgets.

En esta parte del tutorial de B&P, vamos a conocer a fondo el proceso de una grabación en tiempo real y los posteriores arreglos.

Antes de empezar con el tema de la grabación, analizaremos algunas ventanas de B&P que controlan la reproducción y grabación asi como otros.

"Transporte" y "Tempo Palette"

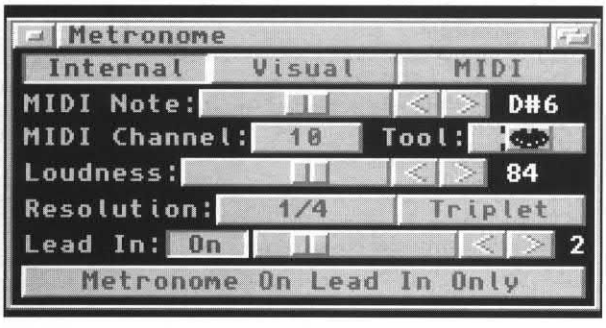
Vamos a analizar la ventana "Transport Controls" (icono gris con flechas azules) la cual contiene todo lo referente a botones de reproducción, grabación, posiciones, localizadores, tempo, etc... También se accede desde el menú "Windows" y seleccionando "Transport".

1-Botón stop.
2-Reproduce desde el principio (compás 1).
3-Reproduce desde la posición actual.
4-Retrocede rápidamente de compás en compás.
5-Avanza rápidamente de compás en compás.
6-Botón de grabación.

*NOTA: Los botones anteriores realizan las mismas funciones que los de la ventana principal "Tracks".

7-Grabación en modo loop analizada más adelante.
8-Función "Punch-In" o pinchazo analizada más adelante.
9-Asigna la posición actual al localizador seleccionado. Se pulsa sobre él y después sobre el localizador deseado (13). La posición actual se asigna a dicho localizador. Cuando no se desee asignar ninguna posición, este botón debe estar inactivo ya que podemos asignar, sin querer, una posición a un determinado localizador.
10-Tempo. Este funciona igual que el de la ventana "Tracks". Cada dígito es variable independientemente. Si se pulsa en la parte superior, su valor aumenta y éste disminuye si lo hacemos en la parte inferior.
11-Utiliza la mitad de tempo o tres cuartas partes del mismo. Por ejemplo, si el tempo es de 120 y activamos 1/2, el nuevo tempo será de 60. Si por el contrario activamos 3/4, el tempo será de 90.
12-Los números superiores indican el compás/tiempo/pulso y los inferiores marcan horas/minutos/segundos/frame (SMPTE-HMSF). Estos valores, al igual que el tempo, se pueden variar mediante el puntero. Pulsando sobre la parte superior del valor deseado, éste aumenta y el mismo disminuye si lo hacemos en la parte inferior. Esto es de especial utilidad para acceder a un punto determinado de la secuencia.
13-Cada uno de los 12 localizadores. Pulsando sobre el localizador deseado una vez, se salta a la posición asignada al mismo. Si se pulsan dos veces, se reproduce desde la posición asignada al localizador.

El metrónomo de B&P.



Desde el menú "Windows" y seleccionando "Mini Transport" tenemos una versión más reducida y con menos opciones que "Transport Controls" pero útil si tenemos muchas ventanas abiertas lo que provoca una falta de espacio gráfico.

"Tempo Palette" es una de aquellas pequeñas utilidades que facilitan en cierto grado una determinada tarea. A esta ventana se accede desde el menú "Windows" o desde el icono dibujado con la paleta de colores de un pintor. Su funcionamiento es sumamente sencillo. Se introduce el tempo deseado en la zona determinada y éste queda memorizado. Para utilizar un tempo preajustado, se pulsa sobre el botón colocado a su izquierda (A,B,C ó D).

El metrónomo

Normalmente en una grabación en tiempo real, se suele utilizar el denominado "Metrónomo" el cual nos marca los compases y sus tiempos utilizando un sonido percusivo denominado normalmente "Click", para evitar errores en la ejecución. A él se accede desde el menú "Windows" o bien desde el icono amarillo con triángulo negro en su interior que en realidad es la imagen de un metrónomo mecánico aunque un poco confusa.

Ahora conozcamos qué nos ofrece el metrónomo de B&P:

"Internal": El metrónomo marca los tiempos con sonido Amiga. El metrónomo utiliza un canal de audio y por lo tanto sólo quedan 3 para otros usos.

"Visual": El metrónomo marca cada tiempo cambiando los colores de pantalla.

"MIDI": El metrónomo marca los tiempos vía MIDI.

"MIDI Note": Cuando el metrónomo marca los tiempos vía MIDI, se puede determinar qué nota ha de sonar.

"MIDI Channel": El canal MIDI por el que se transmite la información del metrónomo. Normalmente es el canal 10 ya que éste se suele utilizar para la percusión y este tipo de sonidos es el más adecuado para un metrónomo.

"Tool": La herramienta utilizada para enviar la información del metrónomo. Normalmente será "MIDI Out".

"Loudness": La diferencia de nivel entre los tiempos. Normalmente los metrónomos incorporados en los secuenciadores marcan con más nivel (volumen) el primer tiempo de cada compás para una mayor referencia. Con este deslizador vamos a determinar la diferencia de nivel entre el primer tiempo y los restantes que forman el compás.

"Resolution": Indica los tiempos marcados por el metrónomo. Normalmente suele ser cada negra (nota que tiene un 4 al lado) y el botón "Triplet" (tresillos) desactivado.

"Lead In": Con este botón activado en una grabación, el metrónomo se inicia con una cuenta previa. El número de compases en esta cuenta previa se determina mediante el deslizador. Por ejemplo, con 3 compases previos, el metrónomo los ejecutaría y después se iniciaría la grabación. Durante la cuenta previa no existe diferencia de nivel entre los tiempos. Esto es de especial ayuda para adecuarnos al tempo utilizado.

"Metronome On lead In Only": El metrónomo sólo sonaría durante la cuenta previa.

Para terminar con el tema del metrónomo diremos que éste también está activo durante la reproducción pero no reproduce la cuenta previa si la hay.

Realizando la grabación

Por grabación en tiempo real se entiende aquella grabación que se efectúa a la vez que se ejecuta la línea musical que se desea grabar. En una grabación paso por paso se introduce manualmente cada nota que forma dicha línea musical. Para este tipo de grabaciones, pueden utilizar la primera parte del tutorial.

Para llevar este apartado (todo lo referente a la grabación en tiempo real), vamos a suponer que utilizamos un teclado para ejecutar y un módulo de sonidos que interpretará ya que suele ser una

combinación bastante utilizada. El módulo puede recibir, por ejemplo, por el canal 1.

Después de ajustar el metrónomo, podemos determinar el tempo al que se ha de grabar que puede ser el utilizado para la secuencia en general, pero que si no somos muy rápidos al tocar el teclado o se suelen cometer errores, es conveniente bajar dicho tempo, realizar la grabación de una manera más "controlada" y después ajustar su valor real para oír los resultados. Para este cometido, es de especial ayuda la función "Tempo Palette" comentada antes. También ajustaremos el quebrado de compás si es necesario como se explicó en la primera parte del tutorial.

El ajuste del tempo se puede realizar desde la pantalla "Tracks", "Transport Controls", "Mini Transport" o bien desde "Tempo Map" aunque la utilidad de esta última es la de crear una secuencia con diferentes tempos como veremos en el siguiente artículo.

Para realizar la grabación, se pueden utilizar los gadgets de reproducción/ grabación de la ventana "Tracks", "Transport Controls" o los de "Mini Transport" ya que todos ellos realizan la misma función. Para mayor comodidad, haremos referencia a los colocados en la ventana "Tracks".

Ahora puede surgir la pregunta: ¿Qué información quiero grabar? No sólo se pueden grabar notas, sino también cambios de programa, mensajes Pitch Bend, modulación (vibrato normalmente), etc. ¿Y si sólo quiero grabar notas y sin querer toco la rueda de modulación o al contrario, sólo deseo grabar mensajes de modulación y sin querer toco una nota? ¿Cómo puedo solucionar esto?, etc...

Cualquier secuenciador digno de serlo incorpora una utilidad que elimina la información no deseada y B&P no iba a ser menos. De esta manera podemos tener la seguridad de que aunque cometamos los errores cuestionados anteriormente, esa información no deseada no se registrará. A esta utilidad se accede desde el menú "Windows" (Record Activation) o desde el icono de color azul con una "R" de color rojo señalada por un pequeño brazo. Desde dicha ventana con nombre "Record", podemos desactivar la información no deseada en una grabación. Podemos denominar a este tipo de utilidades "Filtros" ya que es un término MIDI muy utilizado para denominar a opciones que tienen por fin ignorar cierta información, como es el caso. También las herramientas "MIDI In" y "MIDI Out" son filtros de este tipo y en la grabación podemos desactivar la información que no se desea grabar desde "MIDI In" ya que ésta es la que controla la entrada a la pista. Es más conveniente utilizar la utilidad "Record" ya que este filtro sólo afecta a la grabación que es lo que nos interesa. Por ejemplo, si sólo queremos grabar notas, podemos desactivar "Pitch Bend", "Mono-After Touch", "Poly-After Touch", "Control Change", "Program Change" y, por último, "System Exclusive".

Ya tenemos ajustado el metrónomo, el tempo, el quebrado y el filtro de grabación. Escogemos la pista a grabar (con canal de salida 1) y pinchamos sobre el primer botón situado a la izquierda. Este indica que la pista queda seleccionada y que los datos MIDI entrantes se procesan desde la misma. Ahora desde el segundo botón situado al mismo lado, determinamos qué operación realizaremos. Nosotros no utilizaremos la opción "Multiple In" para que no tengamos que ajustar el canal de envío del teclado y el segundo botón se dejará en la posición "R" (Record). Las funciones de estos botones están reflejadas en la primera parte del tutorial así como la función "Multiple In".

Ahora pulsamos sobre el botón "R" situado en la parte superior derecha (ventana "Tracks"). B&P queda en modo de espera. A continuación podemos pulsar el botón que simboliza el típico play o bien el que está situado a su izquierda. Si pulsamos este último la grabación se efectuará desde el principio (compás 1) y si se pulsa el otro, se graba desde la posición actual.

Cuando se ha pulsado cualquiera de los botones, el metrónomo inicia la cuenta previa (si se ha activado) y después de ésta es cuando se inicia la grabación. Ya podemos ejecutar esa línea musical o bien enviar esa información que se quiere grabar. Para detener la grabación se pulsa sobre el botón play que ahora simboliza con un cuadrado rojo el típico botón de parada o stop.

Si añadiera unas notas más a lo que acabo de grabar, quedaría perfecto. Y también podría mover la rueda para modular en esos momentos donde quedaría muy bien un vibrato. Estas pueden ser algunas de las ideas que pueden surgir después de una grabación. Recordad que B&P permite tocar en tiempo real mientras se reproduce una secuencia grabada mezclando todo la información y es precisamente esto lo que permite experimentar sobre material grabado añadiendo más notas entre otras posibilidades. Para interpretar en tiempo real junto con material grabado, el botón de operación (el primero situado a la izquierda en una pista) puede estar en cualquier posición (P, R o M). Cuando se desea añadir información, dicho botón debe estar en la posición "M" (mezcla) para después iniciar la grabación como se ha explicado y añadir la nueva información ejecutada.

De hecho no es necesario, ni mucho menos, que cada vez que se desee grabar una secuencia, se sigan todos los pasos citados anteriormente. Con dejar las diferentes opciones en unas posiciones determinadas, no hará falta seguir todos los pasos explicados. Todo depende del modo de trabajo particular de cada uno.

Opciones avanzadas

"Pinchazos": Desde que se vienen utilizando grabadores multipistas en las grabaciones profesionales, se utiliza el denominado "pinchazo" para arreglar un "pedazo" de la grabación efectuada por contener ciertos errores. B&P mediante el gadget número 8 (Punch-In) entra en este modo de grabación. Supongamos que después de realizar una grabación desde el primer hasta el quinto compas, hemos cometido algún error de ejecución en los 3 últimos compases. Colocaremos el localizador "IN" en el compás 3 y "OUT" en el sexto. Dejaremos activado este gadget y pulsaremos sobre el gadget play (2 ó 3). La secuencia se reproduce y cuando llega al compás 3 se activa el modo de grabación (R) desactivándose al final del compás 5. Durante ese período de grabación podemos ejecutar de nuevo la secuencia para "depurar" esos errores.

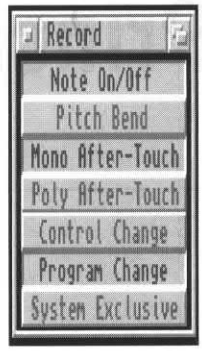
Como consideraciones hay 2; Cuando se pulsa play (2 ó 3), se reproduce teniendo en cuenta el número de compases previos determinados en el metrónomo (Lead In). Siguiendo con el ejemplo y suponiendo que tenemos una cuenta previa de 1 compás, al iniciar el pinchazo del ejemplo, se empezará a reproducir un compás antes del localizador "IN" situado en el compás número 3, es decir desde el compás 2.

La segunda consideración es la de modo de operación de la pista a pinchar. Durante una operación de pinchado se tiene en cuenta dicho modo de operación. Si el modo es "P" (play) no se registrará nada. El modo "R" (grabación) es el más indicado ya que sustituirá la nueva información por la anterior y errónea información. "M" mezclará la nueva información con la anterior. Más información al respecto en el primer artículo (gadget no 15).

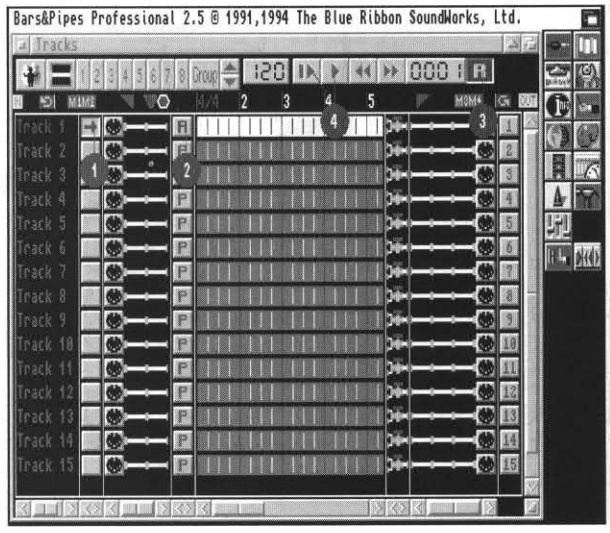
"Grabación Loop": Cuando tenemos en mente diferentes interpretaciones para una secuencia podemos optar por este método de grabación. El gadget no 7 activa dicho modo. Ejemplo: queremos probar distintas interpretaciones en el compás 3. Colocamos el localizador rojo con una flecha hacia la izquierda en el compás 3 y su contrario en el 4. Con dicho gadget (7) activado se abre una pequeña ventana con un gadget play, stop y otro "Cancel". Al pulsar sobre play se realiza la cuenta previa si la hay y se inicia la grabación loop desde el compás 3. Se realizan 8 loops del compás 3 en los que iremos registrando las distintas interpretaciones. Cuando terminan los 8 loops, se abre una ventana desde la que determinaremos qué interpretación vamos a dejar registrada. Al pulsar sobre cualquiera de esos 8 botones, oiremos la intepretación que le corresponde. Pulsando "Okay" se aplica dicha operación y "Cancel" la abandona.

Hasta aquí el presente artículo. Para hacer los arreglos relacionados con los distintos eventos de una forma más "microscópica", pueden seguir la primera parte del tutorial. Para conseguir grabaciones más "perfectas" se pueden utilizar algunas herramientas (tools) específicas y esto lo veremos en la siguiente parte del tutorial.

En el siguiente número veremos cómo realizar un mapa con diferentes tempos y las ventanas "Mix Maestro" y "Song Construction" relacionadas con los arreglos finales en una secuencia. ■ZG



La ventana "Record Activation". Con ella determinaremos qué información queremos ignorar durante una grabación. Se puede observar que en este ejemplo se ignorará información Pitch Bend, After- Touch polifónico, Controladores y mensajes SysEx. Sólo se registrará el resto de información.



En este gráfico se pueden observar los distintos pasos.

Principios de programación en C(IV)

José Manuel Muñoz

Bienvenidos de nuevo para continuar hablándoles del lenguaje C. Como recordarán los que estén siguiendo este tutorial, en el capítulo anterior estuvimos hablando de los bucles, pero nos faltó hablar sobre el bucle DO, tema con el que comenzaremos el capítulo de este mes.

EL BUCLE DO

Este bucle es muy similar al bucle while (ver capítulo 3), la diferencia estriba en que en el bucle "do" la condición se evalúa después de ejecutarse el bucle. En el disco de portada encontrará un ejemplo llamado "bucledo.c" que muestra cómo funciona este bucle. Decirles que a partir de ahora podrán encontrar todos los ejemplos en el disco de portada, ya que en mi opinión esto facilitará a las personas que estén siguiendo el tutorial una mayor velocidad a la hora de probar los ejemplos del mismo.

Retomaremos el hilo del capítulo diciendo que la única misión de la palabra reservada "do" es la de indicar el comienzo del bucle. Un detalle importante es que a diferencia de "for" y "while" este bucle finaliza con un punto y coma después de la condición "while". También es importante destacar que "el bucle se ejecutará al menos una vez".

¿Cuándo debemos utilizar "do"? La respuesta es clara: cuando se necesite que el bucle se ejecute al menos una vez (caso poco frecuente). En caso de duda es mejor utilizar el bucle "while", más claro ya que la condición del bucle se encuentra al principio del mismo.

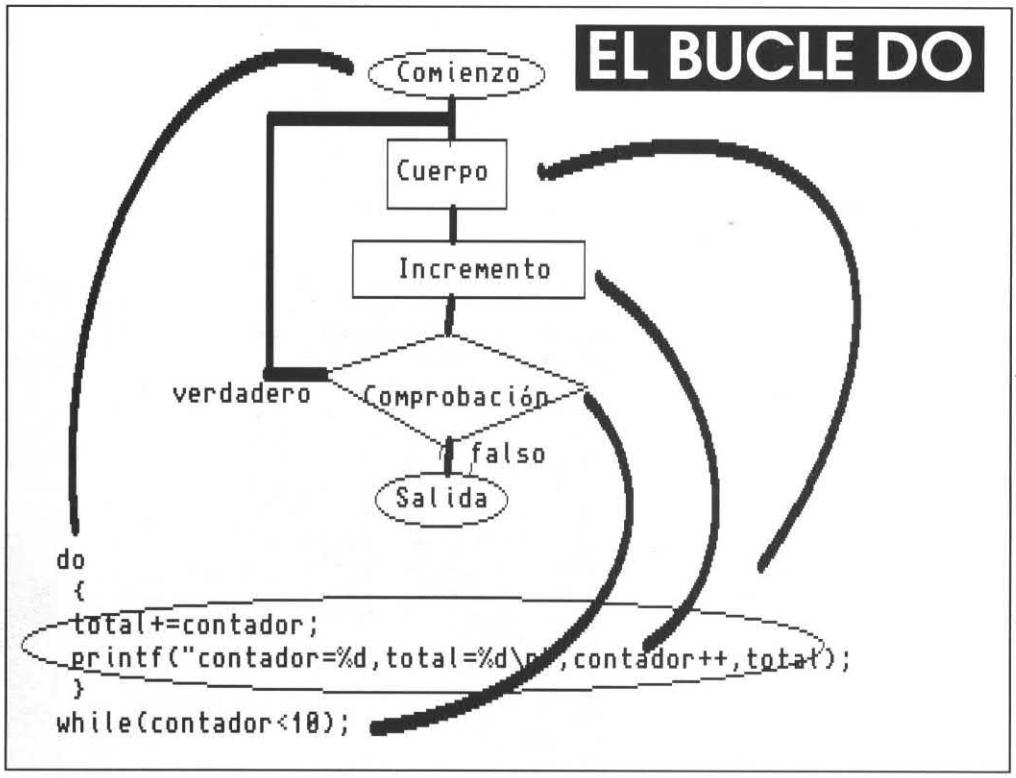
En el gráfico de la figura número uno podemos ver una muestra representativa de la estructura "do".

Las instrucciones "break" y "continue"

Estas dos instrucciones se pueden utilizar en cualquiera de los bucles que hemos visto anteriormante (for, while y do). La instrucción "break" hace salir del bucle tan pronto como se ejecute. Se puede utilizar cuando ocurre una situación inesperada; una situación que no está reflejada en la expresión de comprobación.

La instrucción "continue" se inserta en el cuerpo del bucle, y cuando se ejecuta la transporta al principio del mismo, sobrepasando las instrucciones no ejecutadas. Es una instrucción "sospechosa" ya que dificulta la lectura y verificación del programa y debe ser evitada en lo posible.

FIGURA 1



DECISIONES

La instrucción If

El lenguaje C utiliza la palabra reservada "if" para introducir la instrucción básica de toma de decisiones. Veamos un ejemplo:

```
/* test_if.c */
/*Comprueba la instrucción if */
#include<stdio.h>
main()
{
char ch;
ch=getche();
if(ch=='s')  /* condición */
printf("Has escrito la s.");
/* cuerpo de instrucciones que*/
/*se ejecutan si la condición */
/* es cierta(se cumple)       */
}
```

La instrucción "if" es similar a la instrución "while", no sólo en el formato, sino en la forma de operar. En ambos casos las instrucciones que constituyen el cuerpo no se ejecutarán si la condición es falsa. La principal diferencia es que al no ser un bucle los factores que introduzcamos en función del "if" tan sólo se ejecutarán una vez.

El cuerpo de la instrucción puede estar constituido por múltiples instrucciones encerradas entre llaves y acabándolas con punto y coma, tal y como podemos ver a continuación en un pequeño ejemplo:

```
/* test_if2.c */
/*Instrucciones múltiples con if*/
#include<stdio.h>
main()
{
char ch;
ch=getche();
if(ch=='s') /* condición */
{
printf("Has escrito la s.");
printf("Ninguna otra letra.");
}
}
```

Como se puede observar en el anterior ejemplo, las dos instrucciones "printf()" sólo se ejecutarán cuando la condición se cumpla, es decir, cuando escribamos la letra "s". Otra característica de la instrucción "if" es la de que pueden encadenarse varias instrucciones lo cual es muy útil si, por ejemplo, queremos que la ejecución de una instrucción esté en función de dos o más condiciones; pueden encontrar un

ejemplo de esto en el disco de portada de este mes; se llama "if_encadenado.c".

La instrucción if-else

La expresión "if" por sí misma ejecutará, cuando la expresión de comprobación sea cierta, una instrucción simple, o un grupo de ellas. ¿Podemos ejecutar una o varias instrucciones si, y sólo si, la expresión de comprobación no es verdadera? ¡Naturalmente! Este es precisamente el cometido de la instrucción "else", como pueden ver en el siguiente ejemplo:

```
/* test_else.c */
/*Comprueba la instrucción ifelse*/
#include"stdio.h"
main()
{
char ch;
ch=getche();
if(ch=='s')
printf("Has escrito la s.");
else
printf("No has escrito la s.");
}
```

Es perfectamente posible introducir una construcción if-else dentro del cuerpo de una instrucción "if" o dentro del cuerpo de una instrucción "else", podemos encontrar un claro ejemplo de esto en el programa 'lineas.c' que se halla en el disco de portada.

Una cosa a tener en cuenta es que: ***"Un 'else' está asociado con el último 'if' que no tenga su propio 'else'."***

Como podremos ver, en el siguiente programa se producirá un resultado no previsto por estar mal emparejados los 'if-else'.

```
/* temperatura.c */
/* hace comentarios sobre la */
/* temperatura */
#include "stdio.h"
main()
{
int temp;
printf("Escribe la temperatura:");
scanf("%d",&temp);
if(temp<25)
if(temp>15)
printf("¡Buen día!");
else
printf("¡Que calor!");
}
```

Bien, si la temperatura es de 0 grados centígrados, ¿qué escribirá el programa? Si nos fijamos en el flujo del programa, veremos que se cumple la primera condición (temp<25). Se evalúa la segunda y como es falsa, lo lógico es que el programa salga de la construcción anidada y no imprima nada. Sin embargo, imprime el mensaje:

¡Que calor!

El problema es que el 'else' está anidado realmente con el 'if' que le precede inmediatamente y no con el primero como hace creer (erróneamente) el programa. La regla es (como ya dije antes): "Un 'else' está asociado con el último 'if' que no tenga su propio 'else'". Esto es algo muy a tener en cuenta y que no se debe de olvidar ya que, si no lo tenemos claro, puede inducirnos a errores.

El siguiente programa es una modificación del anterior que funciona correctamente:

```
/* temperatura2.c */
#include<stdio.h>
main()
{
int temp;
printf("Escribe la temperatura:"(;
scanf("%d",&temp);
if(temp<25)
if(temp>15)
printf("¡Buen día!");
else
printf("¡Que frío!");
else
printf("¡Que calor!");
}
```

Si quisiéramos asegurarnos de que cada 'else' va con su correspondiente 'if', podemos utilizar llaves para rodear las estructuras 'if' intermedias. Veamos el siguiente ejemplo:

```
/* temperatura3.c */
#include<stdio.h>
main()
{
int temp;
printf("Escribe la temperatura");
sacanf("%d",&temp);
if(temp<25)
{
if(temp>15)
printf("¡Buen día!");
}
else
printf("¡Que calor!");
}
```

Al encerrar el 'if' intermedio entre llaves se consigue que éste resulte "invisible" para el 'else'. Este 'else' se unirá con el anterior 'if' que no está encerrado entre llaves.

La construcción 'else-if'

Observemos atentamente el programa de la figura número dos, como hay varios 'if-else' el programa resulta oscuro y difícil de leer. Para mejorar la estructura la modificaremos de modo que borrando los espacios y los retornos de carro, cada 'if-else' se habrá colocado al lado del 'else' precedente, tendremos así la estructura 'else-if'. En la figura número 3 podemos ver el programa modificado. Como se puede apreciar, el programa de la fig. 3 funciona exactamente igual que el de la fig.2 pero es

```
/* cálculo.c */
/* suma y resta de dos cifras */
#include<stdio.h>
main()
{
  float num1,num2;
  char op;
  while(1)
  {
  printf("Escribe un numero,operador,numero\n");
  scanf("%f %c % f",&num1,&op,&num2);
  if(op=='+')
       printf("=%f",num1+num2);
  else
     if(op=='-')
          printf("%f",num1-num2);
  printf("\n\n");
  }
}
```

FIGURA 2

```
/* calculo2.c */
/* suma y resta de dos cifras */
#include<stdio.h>
main()
{
  float num1,num2;
  char op;
  while(1)
  {
  printf("Escribe un numero,operador,numero\n");
  scanf("%f %c % f",&num1,&op,&num2);
  if(op=='+')
       printf("=%f",num1+num2);
  else if (op=='-')

          printf("%f",num1-num2);
 printf("\n\n");
}
```

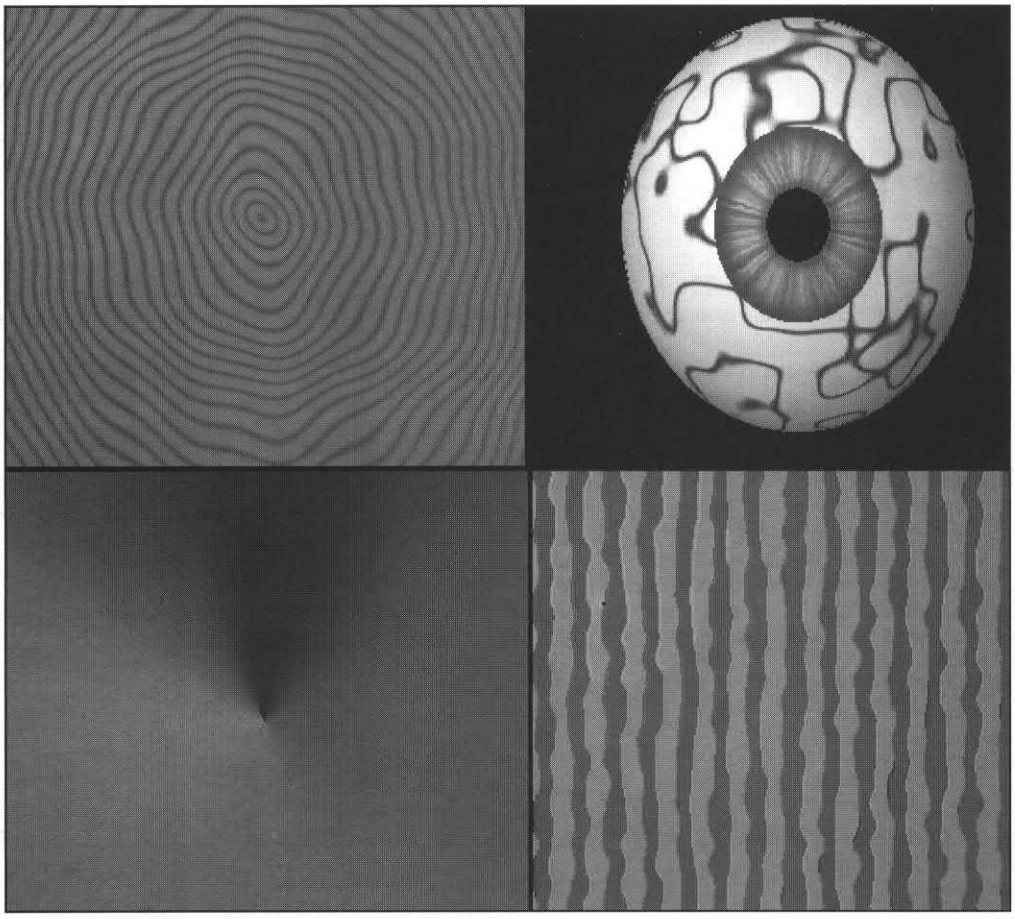
FIGURA 3

mucho más fácil de leer. Claro está que la lectura de este programa era obvia incluso sin necesidad de modificación alguna, pero imaginemos por un momento que en lugar de un programa que se dedicara tan sólo a sumas y restas, me hubiera dedicado a realizar una calculadora completa con todo tipo de operaciones, ¿son capaces ahora de imaginar lo difícil que resultaría el tener que leer el programa? El significado de esta nueva construcción es el siguiente: "si la expresión de comprobación que sigue a un 'else-if' es cierta, se ejecuta la instrucción que se halla en su cuerpo y se pasa al final de la estructura; en caso contrario, se va a la siguiente instrucción 'else-if'".

Espero que la lección de este mes les haya sido de provecho. Por lo menos ahora son capaces de construir su propia máquina de calcular. Simplemente repasen las lecciones anteriores y con la ayuda del programa de la fig.2 serán capaces de realizar una bonita máquina de calcular. ¿Por qué no intentan hacer una bien guapa?■ *jmcm*

Texturas en Imagine

José María Sánchez



Imagine es un programa 3D no demasiado extendido entre los usuarios y muy desaprovechado en muchos aspectos. En esta entrega comentaremos las posibilidades que proporciona este programa en la aplicación de texturas, puesto que seguramente es el número uno en este apartado, no sólo en Amiga, sino en la mayoría de plataformas.

Imagine es el mejor programa en este apartado. Las posibilidades que ofrecen las texturas que le acompañan, son tantas y de suficiente calidad como para usar ficheros IFF nada más que en aquellas situaciones imprescindibles. Expondré tres ejemplos de cómo usar las texturas. Decir que una textura que en principio no parezca útil, modificando sus parámetros, nos puede hacer cambiar de opinión. Un ejemplo es lo que yo suelo hacer con la textura llamada Marble (Mármol) y es usarla como cielo, cambiando los colores y la magnitud.■ *JMS*

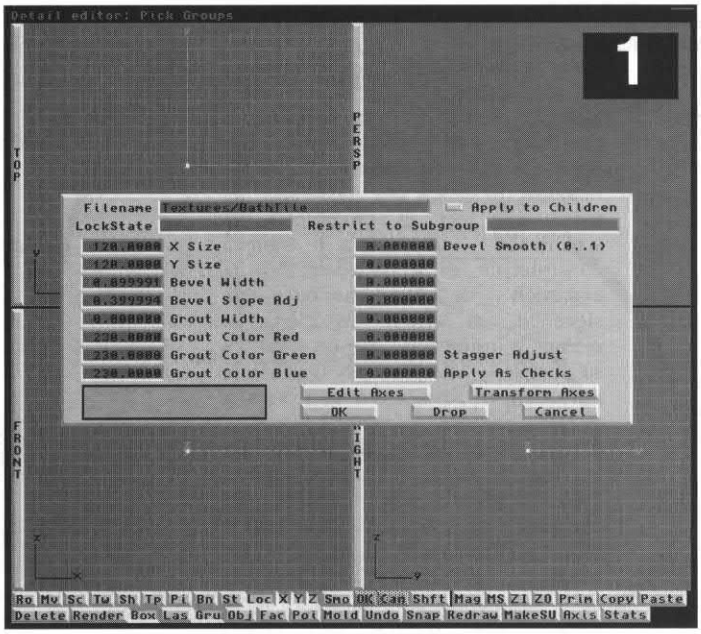


Foto 1. En el primer ejemplo vamos a crear una acera. Para ello usaremos dos texturas. La primera es BathTile, que crea unas baldosas muy realistas. La otra sera BumpNoize. Después de haber añadido un suelo en el editor, seleccionado add texture y escogido Bathtile, introducimos los parámetros de esta imagen.

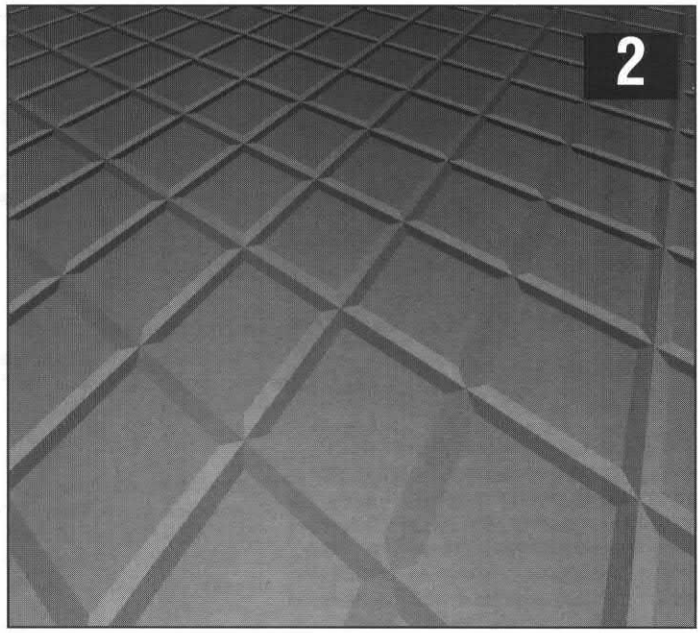


Foto 2. Hacemos un render de prueba y vemos que no queda nada mal. Pero para darle más realismo añadiremos una textura que deformará la superficie ligeramente.

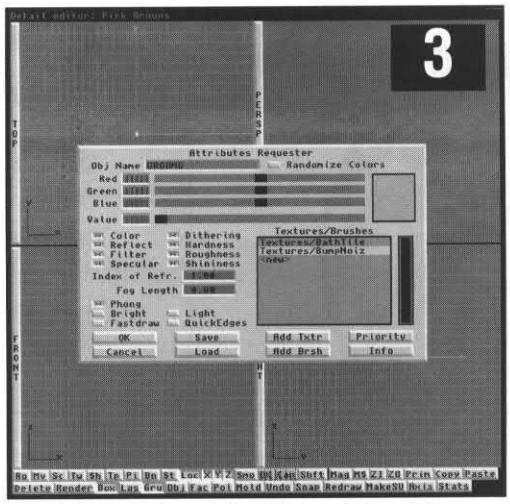


Foto 3. Este es el panel de atributos de los objetos que permitirá, después de terminar la acera, grabar sus propiedades para poderlas aplicar a otros objetos.

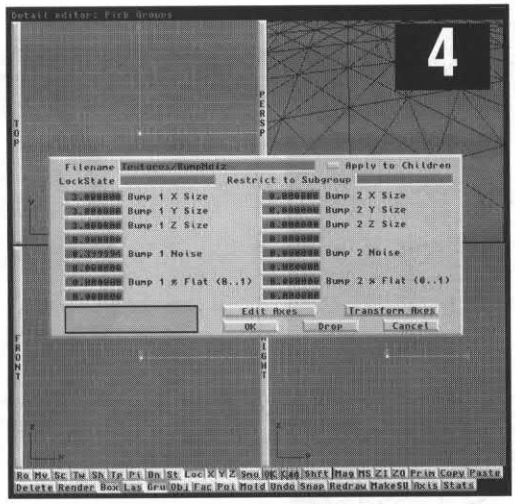
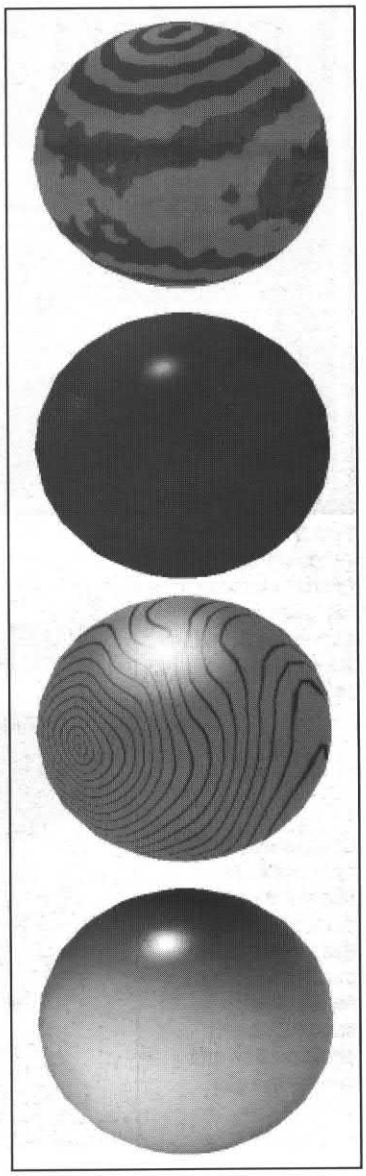


Foto 4. Ya que la textura escogida tiene pocas posibilidades, dejaremos los parámetros tal como vienen por defecto.



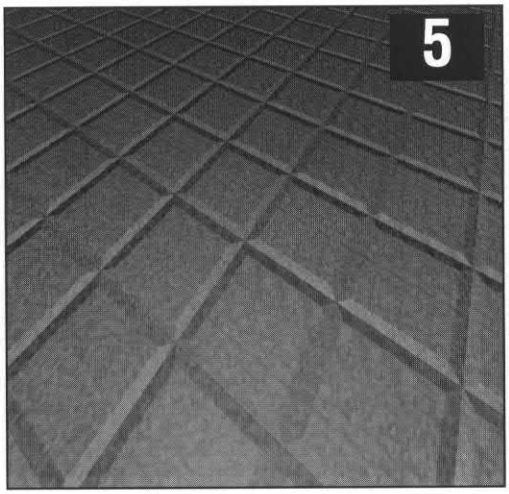


Foto 5. Ahora sí que la acera tiene da una sensación más auténtica, como de profundidad. Muchas veces, el utilizar Bumpnoiz da un grado más de realismo a los objetos.

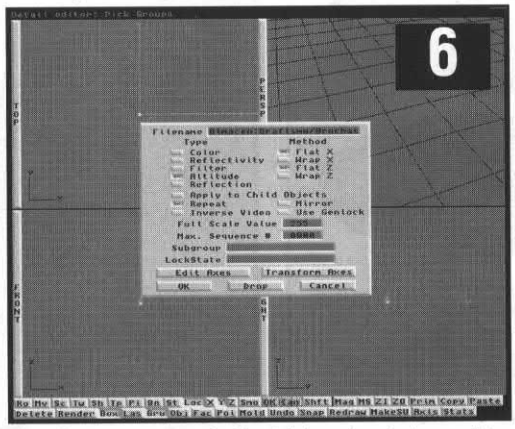


Foto 6. Una pequeña variación del ejemplo anterior consiste en el uso de una brocha IFF. El dibujo siempre se debe representar en las direcciones X y Z. Desde el Edit Axes se controlan la posición y tamaño del gráfico. Escojamos una brocha como la que ven en la esquina de la imagen 7(con degradados) y apliquémosla con estos parámetros.

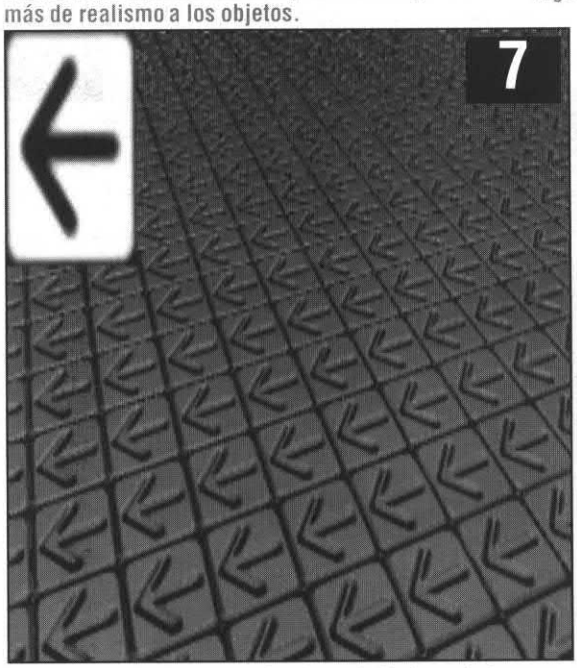
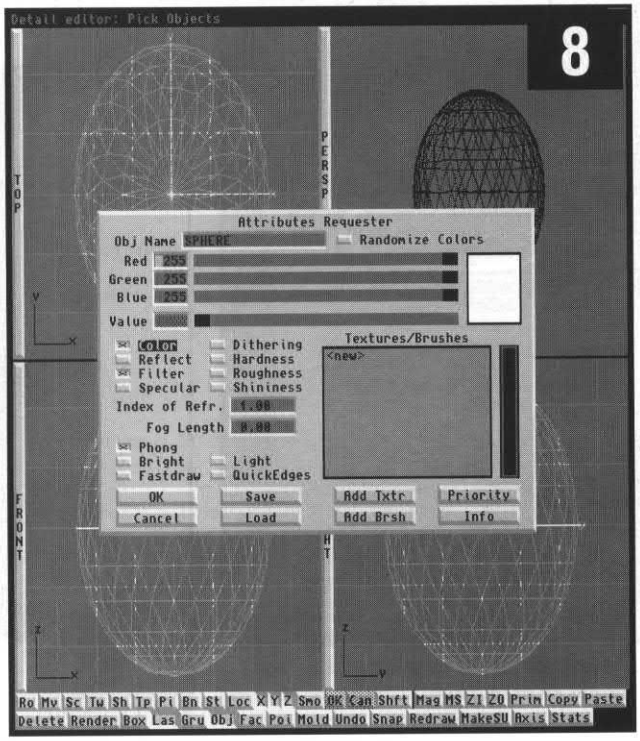


Foto 7. El resultado no está nada mal. Mejorando la calidad del IFF y con más técnica podremos obtener buenos mosaicos.



La imagen muestra un conjunto de texturas diferentes. El resultado final de cada uno depende en gran medida, del tratamiento que se le aplique a cada una.

Foto 8. El siguiente ejemplo versará sobre una esfera. Vamos a hacer, con una esfera, una figura modificando sólo los atributos. Escogemos Pick object y le damos de valor 255 a los tres colores de Color y Filtro.

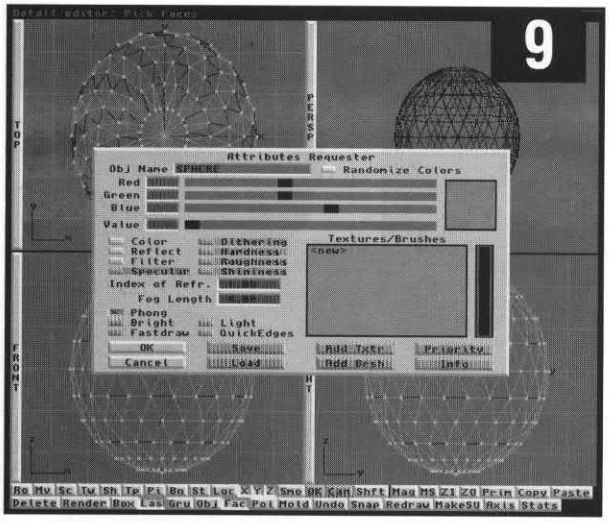
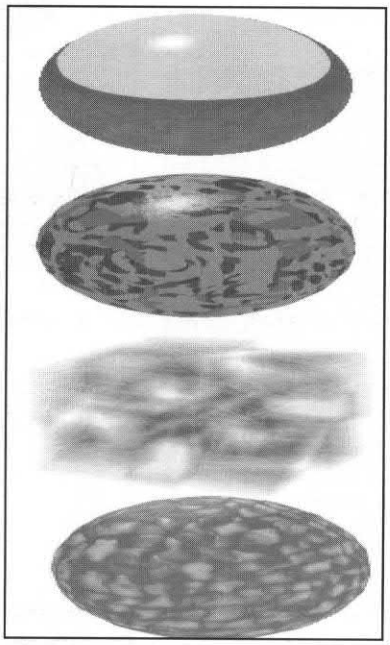


Foto 9. Salimos y escogemos Pick faces; seleccionamos las faces que queremos cambiar y les variamos el color.

Como pueden apreciar en la imagen de su derecha, diferentes tipos de texturas pueden conseguir resultados completamente diferentes en una misma imagen.



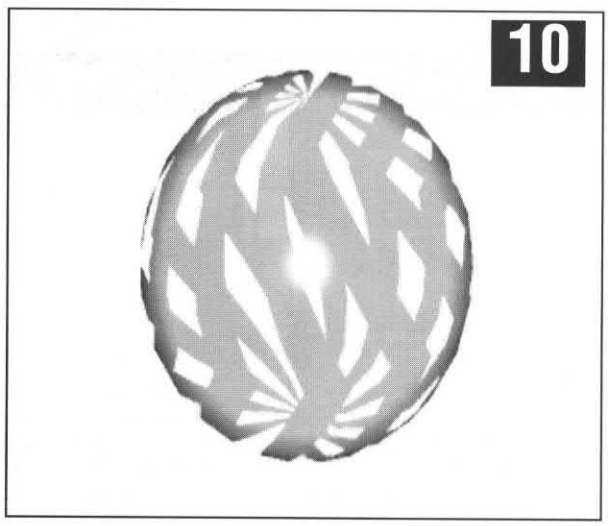


Foto 10. El resultado en este caso si que es más espectacular que el anterior.

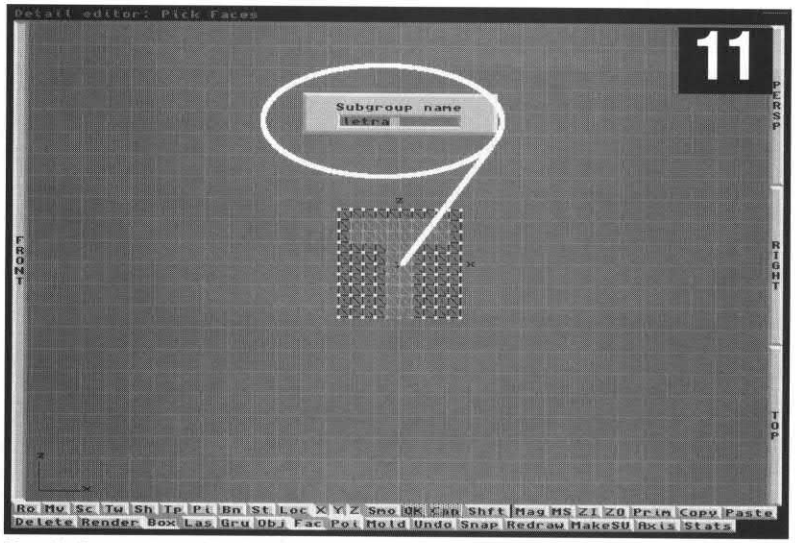


Foto 11. Como conclusión decir que Imagine puede controlar varias zonas de un solo objeto y aplicar en ellas texturas sin problemas. Para ello debemos haber definido la zona y haberle dado un nombre, con Select Faces y Make Subgroup. La forma de realizarlo es la siguiente: escogemos las faces deseadas y le damos un nombre seleccionando Make Subgroup.

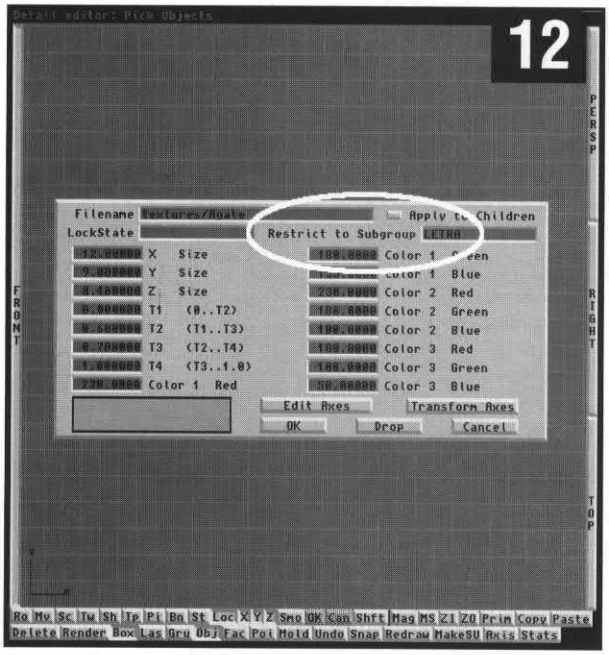


Foto 12. En la ventana de texturas, habiéndola seleccionado como objeto, indicaremos en el recuadro superior derecho el nombre que hemos dado al grupo de faces.

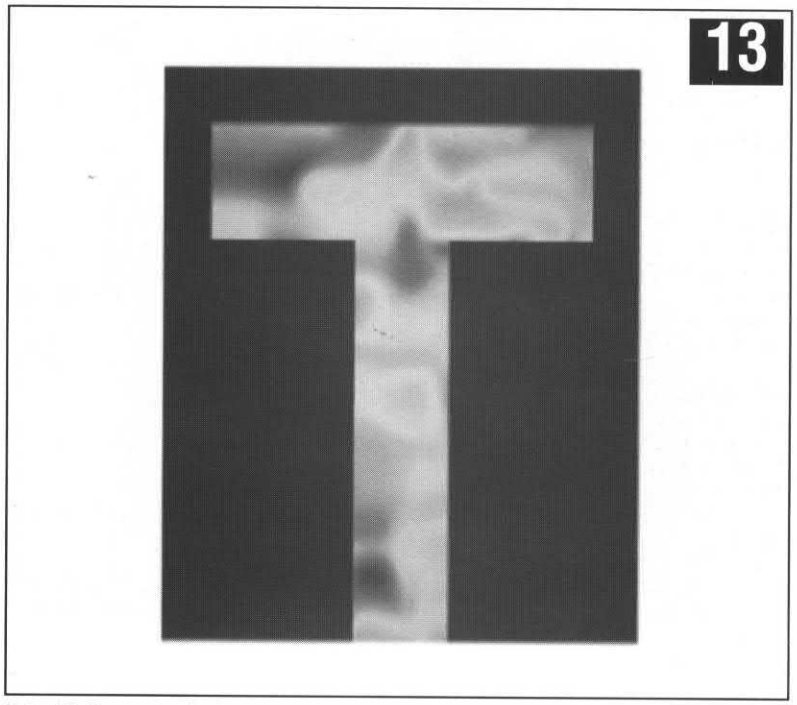
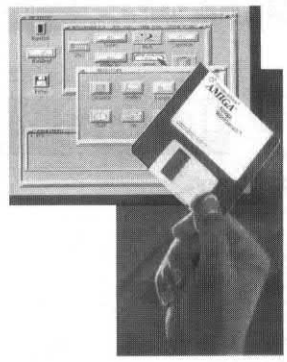


Foto 13. Con esta técnica se pueden conseguir excelentes resultados.



GET (2.x/3.x sólo)(Comando interno)

NOMBRE
GET - Muestra el contenido de una variable local de entorno.

SINOPSIS
GET nombrevariable

DESCRIPCIÓN
Una variable local de entorno es un string de texto con nombre que es almacenado en un espacio de entorno. Puede ser sólo accedida a través de la shell donde fue creada o desde una shell que ha sido creada desde la shell que ha creado esta variable.
Así, ¿cuál es la diferencia entre GET y SETENV? SETENV es almacenada en RAM y es global para todas las funciones del sistema. GET reside en la memoria privada (reservada) que puede ser sólo accedida como hemos descrito más arriba.
Al poner un signo de dólar antes del nombre, podemos cambiar el valor de una variable local de entorno en la línea de comandos. En otras palabras, si tecleamos 'ECHO $Hola', estamos creando la misma variable local de entorno como con GET Hola.

COMANDOS
nombrevariable
Es el nombre que la variable va a tomar.
Hay algunas variables de entorno locales que ya están creadas por los sistemas operativos 2.x/3.x. El uso de éstas hace de AmigaDOS un muy flexible y poderoso lenguaje de script. Las más importantes y más usadas de estas variables son:

Process
El número de Proceso de la actual Shell.
Echo
Decide si la Shell repetirá o no cada uno de los comandos que deben de ser ejecutados. Si 'SET Echo on', entonces los comandos serán repetidos y visualizados. Por otro lado, el no uso de Echo no permitirá que los comandos sean repetidos. Poniendo en marcha Echo nos ayudará a hacer un debug de cualquier script con el que tengamos problemas, puesto que no hay otra manera de saber dónde ha fallado. Con Echo activado, podremos saber qué línea en el script ha fallado a la hora de trabajar.
RC
El código de retorno del último comando que ha sido ejecutado. Podemos manipular este código de retorno en lugar de usar las estructuras de comandos IF WARN o IF FAIL. Es una rutina algorítmica de programación muy eficiente.
Result2
Es el número de error que nos dice por qué ha fallado el último comando. Podemos usar los comandos FAULT y/o WHY para intentar entender la exacta naturaleza del error.

EJEMPLOS
1. Para imprimir el contenido de una variable de entorno llamada Hola:

```
GET Hola
```

GetEnv (v1.3, 2.x, 3.x)

NOMBRE
GetEnv - visualiza el valor de una variable de entorno.

SINOPSIS
GetEnv Nombrevariable

DESCRIPCIÓN
GetEnv visualiza el valor de una variable de entorno. Estas variables son accesibles por todas las tareas (menos GET, que sólo accede a las variables que son creadas en la misma Shell).
GetEnv busca todas las variables de entorno, tanto las antiguas como las que se encuentran en Env:, si existen. (Hemos de notar que Env: es un directorio que se encuentra en RAM:, no es un verdadero directorio).
GetEnv imprime el contenido de este fichero.

COMANDOS
nombrevariable
El nombre de la variable de entorno. Este es el nombre del fichero que se encuentra en el directorio ENV: localizado en RAM:.
Kickstart/Workbench
2.x/3.x sólo:
Son creadas durante el startup. Contienen la versión de nuestro Kickstart y Workbench que estén siendo usados actualmente por nuestro sistema.
Editor
2.x/3.x sólo:
Algunos programas del Workbench como MORE permiten reconocer las variables de entorno. Si ponemos esta variable en el nombre del camino de nuestro editor de textos favorito, entonces MORE nos permite volver al programa para editar el fichero actual presionando Shift-E.

VER TAMBIÉN
Set Get

IF (v1.3 en C:)(2.x/3.x Interno)

NOMBRE

IF - Añade ramificaciones de forma inteligente a los scripts.

SINOPSIS

IF NOT WARM ERROR FAIL srring1EQsrtring2 string1GTstring2 string1GEstring2
VAL EXISTS

DESCRIPCIÓN

Si la condición testeada por IF se evalúa a CIERTO, entonces el comando que está inmediatamente después a IF, hasta el siguiente ELSE o ENDIF, se ejecutará. Si la condición testeada por IF se evalúa a FALSO, mueve la ejecución hacia el comienzo del comando que sigue al siguiente ELSE (si hay alguno), o ENDIF, si no interviene ningún ELSE.
El comando ELSE (si se usa) debe de estar entre las sentencias IF y ENDIF.

CONDICIONES

Cada una de las condiciones siguientes se evaluará a cierto o falso:

WARN
Será verdadero si el valor del código de retorno devuelto por el último comando es mayor o igual a 5.

ERROR
Será cierto si el valor del código de retorno devuelto por el último comando es mayor o igual a 10.

FAIL
Será verdadero si el valor del código de retorno devuelto por el último comando es mayor o igual a 20. Hemos de notar que tendremos que usar un comando Failat para aumentar el límite de fail por defecto, de 10 a números por encima de 20 si queremos usar este test.

string1EQstring2
Toma 2 strings (cadenas de caracteres), y será verdadero si ambos argumentos son iguales. Por defecto es una comparación de strings, pero hemos de ver VAL, más abajo. La comparación no es sensitiva en este caso. El test puede ser invertido usando además el comando NOT. Puede ser una comparación numérica si utilizamos el comandoVAR. Los strings 1 y 2 son generalmente un texto, si hay espacios en los strings, entonces deberemos de acotarlo con comillas. Las variables de entorno pueden también sustituir un string usando el símbolo del dólar ($) directamente antes del nombre de la variable (así, $Cantidad representa a la variable Cantidad).

string1GEstring2
Toma dos argumentos. Será verdadero si el primer argumento es mayor o igual que el segundo argumento. Puede ser combinado con NOT (ver más abajo) si queremos que la comparación sea del tipo MENOS QUE. La comparación por defecto es la comparación de strings, para comparar números deberemos de usar VAR. Los string 1 y 2 son generalmente texto, y si hay espacios dentro de estos string entonces deberemos de acotarlos con comillas. Las variables de entorno pueden también sustituir a un string si usamos el signo del dólar antes del nombre de la variable (así, $Cantidad representa a la variable Cantidad).

string1GTstring2
Toma dos argumentos. Será verdadero si el primer argumento es mayor que el segundo. Puede ser combinado con NOT (ver más abajo) para construir una comparación del tipo MENOS QUE O IGUAL QUE. La comparación por defecto es una comparación de strings, para comparar números usaremos VAL. Los string 1 y 2 son generalmente un texto, si hay espacios en el string, entonces deberemos de acotarlo con comillas. Las variables de entorno pueden sustituir un string usando el signo $ antes del nombre.

EXISTS
Toma un argumento, que podría ser un dispositivo, fichero o directorio. Será verdadero si el dispositivo, fichero o directorio existe.

MODIFICADORES
Las siguientes opciones para IF modifican el significado de las comparaciones:

NOT
Invierte el significado de la comparación. Es generalmente usado en combinación con otro comando. Como ejemplo, la línea: "IF NOT EQ" será verdadera si EQ es falso. Este modificador combina con cualquier otro.

VAL
Afecta al tipo a comparar hecho con los comandos EQ GT y GE. Por defecto, la comparación es una comparación de string. Por otro lado, si especificamos este comando, la comparación será de números. Si no usamos VAL entonces el string será comparado de la siguiente manera: tomará un número cada vez de izquierda a derecha. Por eso, el string 22 será mayor que 011 porque el primer carácter de este segundo string es 0 que es menor que el primer cáracter del primer string que es 2.

OTROS

2.x/3.x contienen estos comandos internamente. La única diferencia entre las versiones 1.3 y 2.x/3.x es que en las versiones 2.x/3.x pueden ser ejecutados directamente desde la línea de comandos, mientras que en la otra versión no.

EJEMPLO

1. Si poseemos el Workbench 3.0, el CLI dirá "Una sabia decisión". Si tenemos otro SO entonces aparecerá un mensaje diciendo "¿Por qué no?".

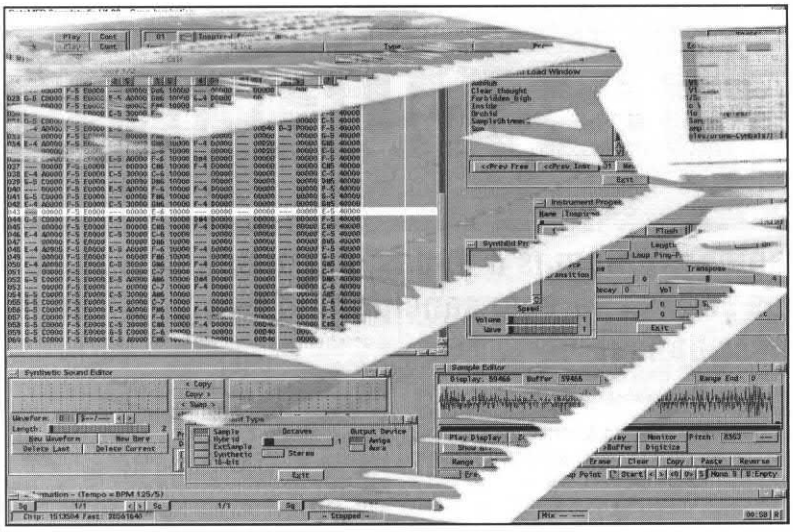
```
IF EXISTS Workbench3.0
Echo "Una sabia decisión"
ELSE
Echo "¿Por qué no?"
ENDIF
```

VER TAMBIÉN

Execute Assign

Comandos MIDI

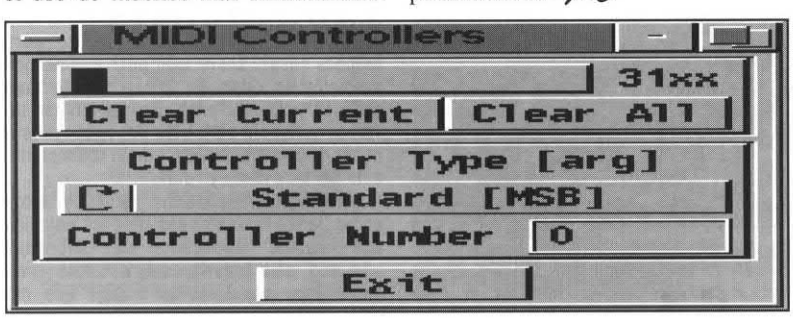
J.L Ceprià



El mes pasado empezamos a observar las posibilidades que la utilización del MIDI puede aportar a nuestras composiciones. El uso, no sólo de instrumentos de Amiga, sino también de sonidos externos enriquece considerablemente el resultado final. Considerando que un módulo de sonido de gama media es bastante asequible (mucho más que un sample de calidad) y que los sonidos que nos proporciona pueden estar suficientemente logrados, la opción de conectar un módulo a través del MIDI a Octamed es una cuestión a plantearse seriamente.

Con esto no hay que pensar que el programa sólo serviría para controlar el módulo. Nada más lejos de la realidad. En caso de no utilizar sonidos propios de Amiga, la mejor opción para componer música utilizando aparatos de sonido externo es Bars & Pipes, puesto que es un programa destinado exclusivamente a esta tarea. En nuestro caso se trata de combinar sonidos internos con sonidos externos para intentar aumentar la calidad de los módulos, permitiendo el uso de muchos más instrumentos que los que serían posibles con sólo las pistas de sonido interno.

Para aprovechar por completo la inversión que se hace en un módulo de sonido hay que conocer las posibilidades que el programa le ofrece para controlar los sonidos del mismo. Por tanto hay que conocer los comandos MIDI. Estos comandos actúan de igual forma que los que se aplican a los sonidos internos del ordenador, coincidiendo algunos mientras otros son exclusivos para los sonidos MIDI. Estos comandos se encargarán de asignar canales, cambiar volúmenes, ejecutar efectos de tono, enviar mensajes MIDI... Conocer su funcionamiento exacto y el comportamiento que uno u otro comando puede tener sobre la canción es cuestión de práctica con los mismos. Lo importante es conocerlos para poder utilizar el recurso que éstos te permiten cuando sea necesario. Recuerden que hay que dominar el programa para poder expresar todo aquello que tengan en la cabeza sin verse limitados a los conocimientos que del mismo se puedan tener.■*JLC*



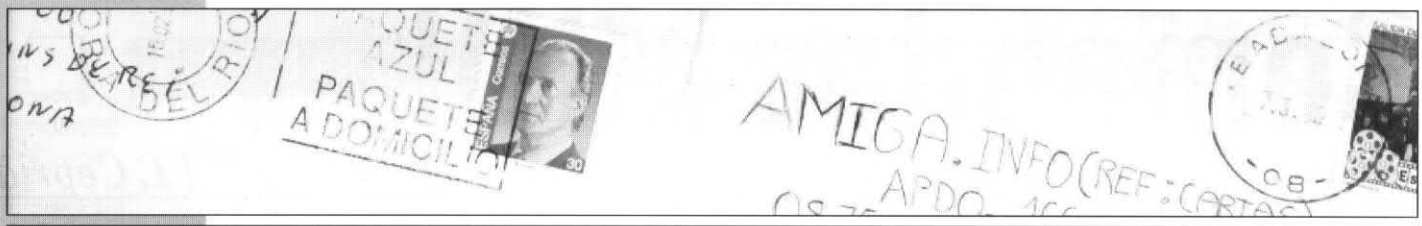


COMANDOS EXCLUSIVOS MIDI

05 Número de control
00 Valor de control
01 Pitchbender ascendente en pasos de 8
02 Pitchbender descendente en pasos de 8
03 Asignar Pitchbender
13 Asignar Pitchbender
04 Rueda de modulación de $00 a $7F
08 Asignar Hold Only
0A Aftertouch polifónico de $00 a $7F
0C Asignar volumen
0D Presión del canal de $00 a $7F
0E Control del panorama de $00 a $7F
10 Enviar mensaje MIDI número de mensaje -1
17 Asignar el control de volumen de $00 a $7F
1C Cambio de instrumento MIDI
30...3F Asignar controladores MIDI

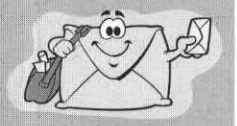
COMANDOS GENERALES

0B Salto de posición dentro de la secuencia
0F Asignar tempo/Varios
00 salto inmediato a la siguiente entrada
01...F0 asigna el tempo
F1 repite la nota
F2 retarda el comienzo de la nota un cuarto de línea
F3 repite la nota tres veces
F4 retarda la nota un tercio de línea
F5 retarda la nota dos tercios de línea
F7 suspende la ejecución hasta haber enviado todos los mensajes MIDI
F8 desactiva el filtro low-pass
F9 activa el filtro low-pass
FA (sólo MIDI) envía un comando de pedal sostenido
FB (sólo MIDI) envía un comando de anular pedal sostenido
FE para la ejecución de la canción
FF para la nota en la pista actual
16 Repetir líneas
nivel 00 marca el principio del LOOP
1D Salta a la próxima entrada de secuencia
1E Volver a interpretar una línea
1F Delay y Retrigger
nivel 1 = delay nivel 2 = retrigger



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!



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.

PROBLEMAS CON UN A2000-PC

Jaume Mayoral
Mollerussa (LLEIDA)

Mi equipo es un A1200 +1230 a 50Mhz +16Mb +1Gb +df1 Dell HD +1084 +Start LC-200 +Digitalizador +Midi. Todo con la fuente original. ¿Aguantará mucho? También un A2000 +Dataflyer 8Mb +Apollo 2000 con 40Mg SCSI +Mach2 +1084S +AtOnce-Plus...

El A2000 se lo he dado a mis dos sobrinas para sus trabajos del colegio. En su clase no hay ningún AMIGA, sólo hay PC (ya han hecho alucinar a algún compañero con el "viejo" 2000).

1.-El problema lo tengo con la ATOnce-Plus ya que nunca he conseguido ver el emulador en pantalla. Configuro los parámetros con el programa install, los grabo, luego arranco ATOnce y... nada, un reset como una casa. Vuelvo a arrancar ATOnce y me sale un "Fatal Error". También veo que me faltan los 4Mb que le he puesto en el programa de configuración, (640Kb +1,5Mb extendida +1,5Mb Expandida). ¿Dónde está el fallo?

2.- La MACH2 es una aceleradora con el 68000 a 14Mhz +Copro 68881 pero según el SysInfo sólo va a 11,30Mhz, y según otros chequeadores sigue habiendo los 7.09Mhz. El copro no me lo detecta ningún chequeador. ¿Me pueden explicar lo que ocurre y dar alguna solución para ponerle los 14Mhz.+Copro?

3.- ¿Qué puede pasar si pongo el 68881 en el zócalo que hay el la Blizzard 1230?

4.- ¿Existe algún programa que lea en voz alta los mensajes del sistema ajustando velocidad, tono, volumen, acento...? Si no existe este programa, ¿hay alguien que se anime a hacerlo?, porque todos los ordenadores del futuro lo llevan (véase 2001, Star Trek, Space Truckers...etc, y cualquier serie de TV del tema). Además, el AMIGA habla desde que nació, aunque apenas se le ha oído.

5.- ¿Por qué los programadores españoles de AMIGA (no todos, sólo algunos) ponen los Docs en inglés? Da mucha rabia encontrar un programa todo en inglés, y al leer el "readme", enterarte de que el programa lo ha hecho un tío de Madrid o de Barcelona o de "Villalado del Campoverde" (Spain). Lo normal tiene que ser: poner el Read_me, si quieren también pueden poner el Lisez_moi, el Lies_mich o el que quieran, pero, que no se olviden del LEE_ME. -.- También quiero hacer llamamiento a los que sabéis inglés y traduzcáis Docs (catalogs, guides), para que los enviéis a Amiga.Info y que Amiga.Info los siga poniendo en sus discos. -.- Y por último aprovecho para agradecer al departamento de suscripciones de Amiga.Info por reponerme MUY rápidamente la revista ya que por motivos ajenos la había perdido. (Casi me llegó antes de perderla). Gracias a todos.

P.D. ¿Sería posible que hicierais un índice (Fichero), ampliable cada mes, sobre los temas que tratáis en la revista? Nos sería mucho más cómodo localizar cualquier tema.

AMIGA.InFo responde

1. Antes que nada comentarle que la fuente de alimentación del A1200 original no está preparada para soportar (al menos teóricamente) semejante carga como la que usted tiene. De momento, puede que no tenga problemas, pero es posible que a largo plazo tenga que cambiar la fuente por una de 220 W de PC, por ejemplo.

En cuanto al problema con la ATONCE, puede que tenga que ver la aceleradora MACH2. Es posible que esta aceleradora tenga algún tipo de incompatibilidad con el ATONCE. Para comprobarlo puede extraer la aceleradora y probar la ATONCE sin ella.

2. Los chequeadores no son perfectos en cuanto a determinar la velocidad del procesador en Mhz. No se extrañe si le da esa velocidad, es normal. En cuanto al copro, puede que no se lo detecte por ser un 68881, es decir, una versión obsoleta y que ha sido reemplazada por el 68882.

3. La Blizzard está preparada para funcionar con un coprocesador matemático tipo 68882 y no es nada recomendable que intente "pincharle" un 68881.

4. Cuando salió el Amiga al mercado fue innovador en muchos aspectos. Uno de ellos es sin duda la posibilidad de poder sintetizar la voz. En las primeras versiones del Sistema Operativo se incluían unas utilidades para que el Amiga hablara, incluso podía leer textos, aunque eso sí, con un marcado acento americano. Pese a que el Amiga ya incorporaba esta función, nunca fue lo suficientemente utilizada o bien aprovechada y Commodore dejó de desarrollarla y no la incluyó en las versiones 3.x del Workbench¡¡. De ahí que muchos usuarios de A1200 ó A4000 ni tan siquiera sepan que el Amiga puede hablar!! Si le interesa mucho el tema, puede buscar en Aminet (en los Cds o en Internet) ya que existen varias utilidades que mejoran bastante la calidad de la voz y además también han mejorado el castellano. Busque por el nombre "translator".

5. Por norma general, casi todos los programadores españoles que conocemos incluyen sus docs en castellano, o bien crean dos versiones diferentes, una en castellano y otra en inglés. Esto es muy importante para que el Amiga sea apoyado en nuestro país, pero, además, los usuarios tenemos que apoyar a los programadores registrándonos si se trata de shareware. Tenemos algunos buenos programadores que se merecen eso y mucho más por la tarea que están realizando a favor del Amiga.

6. Su idea de incluir un índice de los artículos publicados es muy interesante. Nos la apuntamos y veremos qué podemos hacer. Gracias.

A1200 QUE NO ARRANCA Y UNA MMU NO INSTALADA

José Román.
Algeciras (Cádiz).

Hola queridos Amigos de Amiga.Info.

Me llamo José aunque mis amigos me llaman Pepe, tengo 31 años y soy usuario de Amiga desde hace cinco años, después de haber pasado por diferentes plataformas: MSX, Dragon 64, Spectrum, Atari y Pc.

Actualmente poseo un A1200, acelerado con una tarjeta M1230XA a 50Mhz con copro a 60 y 4Mg de FAST RAM, HD de 850Mgs, lector de CD-ROM 4x y dos disqueteras todo montado en una torre. Lo utilizo para muchas cosas, sobre todo para autoedición y edición de vídeo, de vez en cuando hago gráficos y animaciones para la edición de vídeo, pero sólo para salir del paso, pues a pesar de que dibujo bien, con el ratón no me sale del todo como yo quiero.

Quiero también iniciarme en 3D y estoy aprendiendo bastantes cosas de los artículos que habéis publicado en diferentes números, pero todavía estoy bastante verde como para mandaros un trabajo que me

satisfaga, pues soy muy exigente con todo lo que hago.
Antes de nada quisiera haceros algunas preguntas por ciertos pequeños problemas que tengo en mi máquina.
A veces mi ordenador no termina de arrancar, parece como si al disco duro le faltara alimentación y tengo que resetear varias veces hasta que al fin arranca, pienso que es de la alimentación porque cuando arranca de un tirón alguna que otra vez, la lucecilla de CapsLock del teclado empieza a parpadear y sólo funcionan las teclas del reset, le tengo puesta una fuente de pc de 230W, con estas salidas de potencia- (-12v/0,5A), (-5v/0,5A), (+5v/23A), (+12v/9A) y 1/0,5v de salida.
Mi pregunta es si creéis que estos "Problemillas" pueden ser debidos a la fuente de alimentación, y de ser así, ¿qué fuente de alimentación me recomendáis para que alimente a todo lo que tengo instalado? ¿puede que mi fuente no esté ya para muchos trotes? Creo que algún otro lector os preguntó sobre este mismo tema o algo parecido, pero no lo he podido encontrar en las revistas que tengo.
Otra cosa que me tiene intrigado es el tema del MMU, con el programa Sysinfo me da la configuración que os adjunto y me gustaría que me dijerais a qué es debido el que me diga que no está en uso, si la aceleradora tiene instalada un copro y el oscilador, según tengo entendido el programa de memoria virtual VMM necesita MMU y a mí me funciona bien este programa y sin ningún problema.

CopyBack Mode.....N/A
Instruction Cache.....ON
Instruction Burst.....ON
Data Cache.....ON
Data Burst.....OFF
Central Processing Unit Type....68030 (NOT IN USE)
Memory Management Unit Type....68030 (NOT IN USE)
Floating Point Unit Type.....68882
Vector Base Register (VBR) ADDRESS.....$00000000
Ramsey Chip Revision (A3000)....$6E
Gary Chip Revision (A3000).....$D1
DMA/GFX Chip.....AGA Alice -2Meg
Display MODE.....PAL: Alta resolución
Display Chip.....AGA LISA Chip
VBlank Frequency in HZ.....50
Power Supply Frequency in Hz....50
Horizontal Frequency in Khz.....15.60
Card Slot Installed.....YES
Hardware Clock Installed.....Clock Found
EclockFrequency in Hz.....709379

SPEED COMPARISONS AGAINST KNOWN MODELS & PERIPHERALS
A500 512k or 600 with 1MB CHIP ONLY.....16,73
B2000, A2000, A1000 or A500 with Fast Ram.....12,66
A1200/14 68EC020 ICACHE 2Mb Chip Only.....7,27
A2500/14 A2620 68020 Card....4,30
A3000/25 68030 ICACHE IBURST DCACHE NODBURST.....1.91
A4000/25 68040 ICACHE DCACHE COPYBACK.....0,48
CPU Million Instructions per second.....9,23
FPU Millions Floating Operations Per second.....1,43
Speed of Chip Memory vs A600 Chip Memory.....6,75
Dhrystones per second.....8851
Nics Comment.....>>>>>>Aceleration
CPU Speed in Mhz.....66,00

AMIGA INFO responde

Ante todo, ánimo con el tema de 3D. Seguramente que con el tiempo podrá llegar al nivel que desee en sus trabajos. En cuanto al tema de la fuente de alimentación, si ya posee una fuente de PC a 230W es más que suficiente para alimentar todos los periféricos del A1200. Pese a todo, podría ser que funcionara incorrectamente y no alimentara bien al sistema, aunque es poco probable de que sea así, debería verificarlo por ejemplo desconectando el CDROM, aceleradora, etc. y sólo dejando el A1200 con el disco duro. Si de esta forma arranca correctamente siempre es que su fuente está en mal estado y debería cambiarla. Otra posible solución, si es que es su caso, está en alimentar directamente desde los conectores de la fuente de PC al Amiga y al disco duro, sin pasar por el truco de compartir la alimentación de la disquetera interna con el disco duro, ya que esta última opción puede dar problemas con según qué marcas y modelos de discos duros. Por otro lado, los montajes en torre de un A1200 pueden ser más o menos fiables, pero algunos problemas que pueden ocasionar (aunque no se si es su caso) son cortes de corriente, interferencias en pantalla, resets aleatorios, etc. Hay que vigilar el hecho de que algunos discos duros y CDROMs IDE no soportan cables IDE excesivamente largos (más de 40 cm), y en los montajes torre que he visto hasta se ha empleado un metro y medio para conectar un A1200 a la torre...aunque esto puede funcionar, es muy probable que pueda provocar errores del mismo tipo que usted tiene. Si es su caso, mire de acortar el cable IDE.
El otro tema de la MMU, si le funciona el programa de memoria virtual VMM, es que su CPU 68030 está correcta y su unidad interna de manejo de memoria funciona perfectamente. Muy probablemente el problema provenga de la versión que utilice del Sysinfo o de alguna incompatibilidad que tenga este programa con su tarjeta. De hecho, también ocurre algo similar con las tarjetas 060. No haga caso de esos dos datos, puesto que el resto de datos sí parecen estar correctos y corresponden a un 030 (excepto los megaherzios).

CDROM PCMCIA A1200 y PC Portátil

Juan Manuel Gómez Gutiérrez.
El Puerto de Santa María (CÁDIZ).

Estimados Amigos:
Recientemente he adquirido un lector de CD marca TELMEX de 4x para mi Amiga 1200, por PCMCIA, funciona fenomenal y es muy rápido.
El motivo de ponerme en contacto con vosotros es porque pone que vale también para PC y MAC. Yo tengo también para mi trabajo un Portátil Texas Instruments Modelo 510 8Mb RAM y 510Mb de disco duro. No tengo un disco de instalación para PC y en Pixel Media, que es donde lo compré, no me lo pueden conseguir. Quiero utilizar el Lector de CD en este ordenador por PCMCIA. Al conectarlo me reconoce que hay una tarjeta metida, pero no que es un Lector de CD. Le pido que me localice hardware nuevo y tampoco lo reconoce.
En el manual creo entender que pueden valer los disco de instalación de:
- **CHINON CDS-545 x3**
- **MITSUMI x4 y x6**
- **HITACHI CDR 7730 x4**
- **TOSHIBA x4**
- **NEC x4/4-TIMES CHANGER**
- **STORAGE DEVICE x4**
- **WEAMES CDA 220 x3**

Os agradecería me enviaseis el disco de instalación que creáis que me puede valer pagando lo que cueste. Os quería comentar también, que a pesar de lo que ponéis en la revista de que nos iban a llegar las revistas a tiempo, en mi caso, desde que veo la revista en los quioscos hasta que me llega a mí, pasa más o menos un mes y a veces más. También os comento que las tiendas info Hobbys y Euro Bit, de San Fernando, Cádiz, ya no trabajan nada de Amiga. Sin más os envío un saludo y muchos ánimos para seguir adelante.

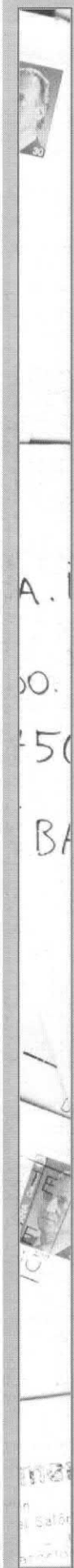
AMIGA INFO responde

AI:Para poder conectar su CDROM al PC necesita ante todo los drivers que supuestamente el fabricante debería haberle entregado a la hora de adquirir el CDROM. Como éste no es su caso, le recomendamos que se ponga directamente en contacto con TELMEX, ya que nosotros no tocamos el tema de PCs. Una vía rápida para encontrar los drivers originales o los que son compatibles es Internet.
Sentimos que la revista le llegue con retraso, pese a que hemos mejorado bastante el tiempo de entrega, correos se resiste con algunas poblaciones. Estamos en ello para poder conseguirlo. Desafortunadamente esas dos tiendas dejaron hace ya tiempo de tener interés por el Amiga, aunque esperamos que con las nuevas noticias de la compra de Amiga Technologies algún día vuelvan de nuevo.

DUDAS VARIAS A1200

Eduard Cairol.

Me dirijo a vosotros por unas dudas que tengo. Mi equipo actual es un A1200 con Blizzard 020 a 20Mhz, 4Mb de Fast (un total de 6M), un disco duro de 1Gb y un CD-ROM Atapi Goldstart de 4X velocidad.
1. ¿Qué pins hay que desconectar en el cable del puerto paralelo para que la impresora no se resetee, cada vez que reinicio al Amiga?
2. Actualmente estoy programando una enciclopedia en Scala 500. ¿Hay alguna función, en este programa, que a la hora de introducir una palabra busque la página con el nombre que introduzca el usuario? Si existe esta función, ¿cómo lo debería hacer? El manual está en inglés y no he visto nada sobre este tema.
3. En el Emulador ShapeShifter, cuando pongo un CD de MAC con el sistema MAC HFS en el CDFSprefs y comienzo la emulación, el sistema operativo del MAC me dice que es un sistema desconocido y si deseo reiniciar a formatear el CD. Dentro del emulador hay un driver con el nombre de "empcd14.lha", lo he descomprimido y explica que sirve para leer CDs en el emulador de MAC pero no funciona porque es para CDs Tandem. ¿Qué modificaciones debo de hacer para que funcione mi CD Atapi en el emulador de MAC?¿Puedo acceder a la partición que tengo de MAC en Amiga en el Directoy Opus? Agradeciendo vuestra atención por adelantando.





AMIGA.Info responde

1. El pin que tiene que desconectar es el número 16 del puerto paralelo del A1200. Este pin tiene asignada la señal de RESET y si corta el cable de la impresora que va a ese pin dejará de resetearse cada vez. A partir del momento en que lo corte, la única forma que tendrá de reinicializar su impresora será desde ella misma, es decir, apagándola o encendiéndola o bien a través de los mandos de la impresora.

2. Sería posible programar una rutina Arexx que realizara la función de introducir la palabra y buscarla para después mostrar la página en pantalla. Para programarla tiene que saber utilizar el Arexx (mírese el artículo del número 17 de Amiga.InFo, El gigante Oculto:Arexx) en combinación con el Scala.

3.Tiene que instalar el empcd en el directorio DEVS:Dosdrivers y a continuación colocarlo en las preferencias del ShapeShifter en el apartado de dispositivos removibles. En las instrucciones lo explica muy claramente. Sí que puede acceder a las particiones de MAC desde el directorio Opus si dispone, por ejemplo, del programa comercial CrossMAC.

SCANNER de PC para Amiga

Jaume Castejón.

Tengo un Amiga 1200 con una Blizzard 020 a 28Mhz y 4Mg de Ram. Existe para Pc compatible un Scanner de mano que se conecta al puerto Paralelo, el "PrinScan Color".

¿Puedo conectar este Scanner Color al Amiga?

¿Qué programas puedo utilizar para poder digitalizar con Scanner?

¿Hay algún programa que una vez digitalizado un texto lo pase a formato ASCII?

¿Puedo utilizar este Scanner con el PC Task?

¿Se puede digitalizar directamente desde MS DOS?

Agradeciendo vuestra atención por adelantado, un abrazo de un seguidor de nuestra revista Amiguera.

AMIGA.Info responde

Por el momento ningún escáner de PC que se conecte por el puerto paralelo funciona directamene en el Amiga. Para que funcione es necesario un programa compatible con el Amiga, pero por el momento para esa marca (y otras) no existe. La opción que comenta del emulador de PC (ya sea PCTask o PCx) es una solución para que sí funcione, ya que los dos emuladores convierten el puerto del Amiga en un puerto de PC a través de la emulación. Sin embargo, es muy posible que el software de PC que acompaña al escáner trabaje sólo con Windows y en ese caso el funcionamiento sería bastante lento, aunque no imposible. Normalmente todos los programas de digitalización trabajan en un entorno gráfico de Windows, no en MSDOS. Existen unos programas llamados OCR que sirven para reconocer texto digitalizado con el escáner y convertirlo en ASCII. Seguramente que el soft también acompaña al escáner, consúltelo en el manual.

MONTAJES CASEROS CON UN A500+

Pedro Felipe Morales.
Linares (JAÉN).

Ante todo felicitaros por la genial revista y bla bla bla... Bueno, al grano. Tengo un A-500+ y una CD-32:

1- He intentado conectar sin éxito el teclado del 500 e incluso el de un PC en el conector AUX de la consola. ¿Me podéis nombrar las señales del mismo?

2- Imagino que la controladora del CD-32 es IDE, pero el conector no es estándar. ¿Podéis indicar la equivalencia de éste? Quiero montar en torre y ponerle un X6 o X8.

3- ¿Sois tan amables de nombrarme las señales del bus de la consola?

4- No conozco bien el SX-1, ¿me podéis decir qué salidas tiene exactamente?.

5- Respecto al 500+ quiero ponerle un 68000 16Mhz, ¿puedo aprovechar la salida de 14Mhz del pin 40 del Agnus 8375? ¿Sería mejor un 010? ¿Y sabéis tienda que lo tenga seguro?.

6- He comprado en una pecera una disquetera ¡por menos de 3000 ptas! y va bien en DD. A ver si averiguáis la manera de que funcione en HD.

Gracias por todo y ¡ah!, no me digáis eso de que venda los equipos por algo más actual, pues la cosa no tendría gracia.

AMIGA.Info responde

1.El teclado de un PC no es directamente conectable al puerto AUX de la CD32, aunque sí que parece que uno de un A4000 lo es y el de un A500 también pero encontrando el correspondiente conector mini-DIN. En el manual técnico de la CD32 los pines del puerto Auxiliar son:

1. Keyboard data
2. Transmit Data (serial)
3. Ground
4. VCC (+5V)
5. Keyboard Clock
6. Receive Data (Serial)

Una conexión teórica entre el teclado del A500 y de la CD32 sería así:

A500	CD32
Pin 1	Pin 1
Pin 6	Pin 3
Pin 4	Pin 4
Pin 2	Pin 5

El resto de pines no hay que conectarlos. Con el teclado de un A4000 (directamente conectable) sí que es posible realizar un reset con la secuencia CTRL+Amiga+Amiga, pero con el de un A500 no, puesto que la señal de Reset no está disponible en el puerto de la CD32. Los pines 2 y 6 de la CD32 no los conecte.

2. Me temo que no podrá cambiar directamente la unidad CD de su CD32 ya que el puerto que tiene no es IDE, sino que es un puerto especial donde las señales están generadas por el chip AKIKO y no son compatibles con las IDE. Para conseguir un puerto IDE tendrá que adquirir por ejemplo un módulo de expansión como el SX-II.

3. El bus de expansión de la CD32 tiene 182 pines y por cuestiones de espacio es imposible nombralos aquí, aunque, si le es muy urgente, podríamos enviarle una fotocopia.

4. EL módulo SX-II convierte a la CD32 en un A1200 completo. Tiene todos los puertos necesarios para ello, como el IDE, teclado, puerto de expansión del A1200 para aceleradoras del A1200, zócalos para módulos SIMM de memoria e incluso un puerto MIDI. Es la solución ideal para su CD32, aunque antes tendría que evaluar si el coste final es más alto que comprarse un A1200 nuevo...

5. No es tan sencillo. Puede cambiar el 68000 a 7 Mhz por uno que vaya a 16 Mhz e intentar colocarle la señal de reloj de 14 Mhz, pero no le funcionará correctamente, ya que existe otra señal llamada E, que es generada por el propio 68000 para la sincronización del procesador con los CIA. Esta señal E pasa de 0.7 Mhz a 1.4 Mhz cuando se eleva la frecuencia a 14 Mhz, y los CIAS pierden la sincronización con el procesador. En ese momento aparecen errores de lectura de las disqueteras, cuelgues extraños, etc... Si quiere realizar un montaje de este tipo, le recomendamos que consulte Aminet, donde podrá encontrar algunos que sí funcionan correctamente con una circuitería adicional. En cuanto al cambio por un 68010, para ser sincero, no merece la pena, ya que apenas es apreciable el incremento de velocidad.

6. Puede que le funcione correctamente una disquetera de PC en Amiga 500, pero sólo en modo Doble Densidad, ya que en alta densidad son necesarias otras señales que su A500 no tiene. Por el momento no existe un montaje casero fiable para conectar una disquetera de PC a un Amiga, pero sí que hay disqueteras de alta densidad comerciales que le ahorraran muchos dolores de cabeza, aunque eso sí, desafortunadamente son más caras que las de PC.

PIOS ONE, ABOX, POWER AMIGA

Francisco Sánchez Fuentes
Hospitalet de Ll. (BARCELONA).

Hola, me llamo Francisco Sánchez y quisiera volver a felicitaros por vuestra revista, ya que cada día es más profesional. Mi equipo es un A500 020 3.1 y 4Mg de Ram y mis preguntas son las siguientes:

1.- ¿De que equipo creéis que se puede esperar algo más que con un A4000 060?

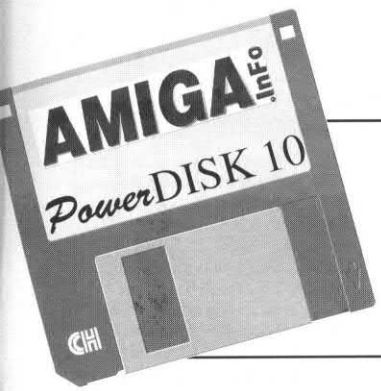
-PIOS ONE
-AOX
-BE BOX
-POWER AMIGA

2.-¿Con cual de ellos os quedaríais vosotros?

3.-¿Sabéis si Netscape ha salido para AMIGA?

AMIGA.Info responde

Si te refieres a velocidad de proceso seguramente que cualquiera de ellos supera con creces al 4000 060. No olvides que todos están basados en un procesador RISC PowerPC con velocidades de 200 MHz, es decir, que pueden ser fácilmente de diez a veinte veces más rápidos que un 060 a 50 Mhz. Nosotros estamos enamorados de las especificaciones del ABOX, de la flexibilidad del PIOS One, del sistema operativo del BeBOX y, como no, de AMIGA, aunque vaya más lento, todavía es un equipo que levanta pasiones... En cuanto a Netscape, todavía no tenemos noticias de que esté el proyecto en marcha. Esperemos que con la compra de Gateway 2000 la cosa cambie...



Power Disk 10

Nuestro programa estrella para este mes es un clónico del Directorio Opus, totalmente preparado para ser utilizado por cualquier Amiga puesto que es freeware, que mejorará de forma sustancial el trabajo con ficheros y directorios de su sistema. En segundo lugar, y para los que posean un A1200 de Amiga Technologies, encontrarán un programa para trabajar con una unidad de alta densidad sin necesidad de ningún montaje de hard. Y como colofón, una base de datos sencilla y efectiva, un visualizador QuickTime y una demo del programa BurnIt, además de los listados del curso de C. Un disco que no tiene desperdicio.

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.

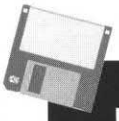
✓ Algunos de los programas, después de ser descompactados, necesitan ser instalados con las instrucciones originales. Lee la información contenida en cada programa antes de ejecutarlo.

✓ 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. En todas las tiendas de Amiga que distribuyen la revista. En quioscos NO.
2. Llamando a la oficina de Amiga.InFo (93-680 04 34) o enviando un mensaje (email:infotech@readysoft.es).
3. Suscribiéndote, además, recibirás otro disco adicional, el especial de suscriptores.

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

DiskMaster II

DiskMaster II es un programa que le permite administrar el disco duro de forma sencilla y clara. Es una aplicación al estilo Directory Opus, con diferentes funciones como pueden ser copiar, borrar, visualizar, editar, comprimir/descomprimir... La lista es muy larga y es posible actualizarla con nuevas funciones que podrán encontrar en diferentes archivos de la red.

Este programa es completamente imprescindible para los usuarios que no dispongan de DirOpus. Cuando lo instalen y empiecen a disfrutar del mismo se preguntarán cómo han podido estar todo este tiempo manejando directorios y ficheros sin un programa como éste.

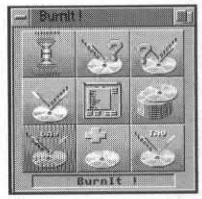
HiDensity

Este pequeñito programa causará furor entre los poseedores de un A1200 que haya sido fabricado por Amiga Technologies.¿A qué será debido?, se preguntarán. Pues la respuesta es sencilla. Gracias a HiDensity, y sin necesidad de hardware externo, su unidad DF0: se convierte en HF0: formateando y trabajando con disquettes de 1.5 megas de capacidad. La razón que permite que esto sea posible es el tipo de unidades instaladas por AT en sus A1200. Estas son de alta densidad, motivo por el cual hay que tapar el orificio que a tal efecto está dispuesto en los disquettes para asegurar un perfecto funcionamiento. Pero si las unidades lectoras de los PC trabajan a la misma velocidad y permiten una capacidad de 1.4 megas, ¿por qué no puede hacerlo la de Amiga? Y, evidentemente Amiga puede hacerlo.

La versión que permitirá leer discos de alta densidad de PC aún no está lista, pero no creemos que tarde mucho en aparecer.

BurnIt Demo

Bajo este incendiario nombre se esconde uno de los mejores programas para realizar sus propios CDs en Amiga. Sencillo y seguro, el uso de este programa está restringido a Amigas 1200/2000/3000/4000 con disco duro y la Kickstart 3.0. Además, el disco duro debe tener 650 megas libres para poder realizar una imagen del CD antes de grabarla en formato CD, y, como no, la memoria RAM también debe ser abundante, aunque con un mínimo de 4 megas libres hay suficiente, en principio.



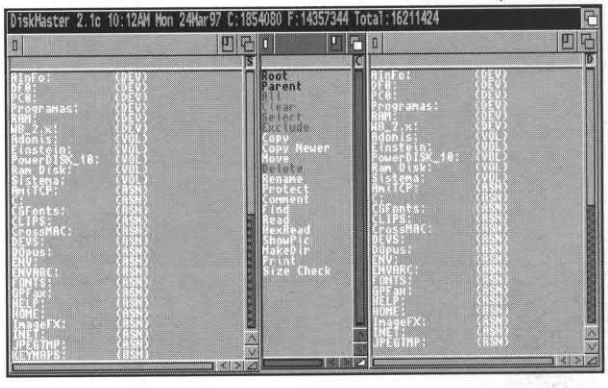
Grabar sus propios CDs era algo al alcance de pocas personas. Ahora, y gracias a BurnIt, hacer un backup a CD es tan sencillo como grabar un diquette.

DB 3.4

Una pequeña base de datos puede solucionarle pequeños problemas de almacenamiento de números de teléfono, de cintas de vídeo, de juegos... cualquier tipo de datos a los cuales necesite un acceso rápido y sencillo, para los cuales las grandes bases de datos no son demasiado útiles. Matar moscas a cañonazos nunca ha sido una idea demasiado brillante...

CyberQT

De momento, de lo mejor que ha aparecido para visualizar QuickTimes en Amiga, aunque queda camino por recorrer y aspectos que mejorar en estos players. CyberQT funciona en su mejor nivel con tarjeta gráfica pero también lo puede hacer con los chips AGA en solitario. **n** *JLC*



DiskMaster II, todo un Directorio Opus en un programa de dominio público.

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: Sintonizador de TV Commodore, nuevo, con entrada para antena y salidas tipo RCA de audio y Vídeo. Precio:3.000Ptas. Manuel Berrocal. Tlf:(93)785.49.24. Noches de 20 a 22Horas.

◆Vendo:
*Aceleradora M-TEC para Amiga1200 68030/28 con 8Mb de Fast. Precio:18.000Ptas.
*Impresora Olivetti DM de Agujas. Precio:8.000Ptas. Jordi. Tlf:(93)219.26.31.

◆Vendo: Amiga 500Plus (apenas usado)con caja original y ratón, factura, manuales, euroconector y alimentación. Está como nuevo, ya que mi hijo no lo ha usado apenas. Precio:40.000Ptas. Preguntar por Pedro. Tlf:(945)27.58.45(noches).

◆Vendo:
*2 Joystick Quickjoy II Turbo. Precio:1.500Ptas. Cada uno.
*Revistas de Amiga World de el nº8 al 57, más 3 guías del usuario, a 100Ptas cada una. Revistas Amiga Format (Inglesas) del nº80 al 91, las del año 96 por completo, del nº73 al 76,78,65,67,68,60, especial nº3, por Precio:100Ptas cada una. Revistas Inglesas CU Amiga nº9, Amiga Power nº32, One Amiga nº12 Preio:100Ptas cada una. Las revistas inglesas incluyen Discos de juegos y utilidades, las de Amiga World algunas incluyen Discos de utilidades. Revistas de AmigaInfo del nº0 al nº17, incluyen Discos, el nº6 CD-ROM, por 200Ptas, cada una.
*Libro en Inglés "Amiga Hardware Reference Manual", tercera edición. Precio:3.000Ptas.
*Libro Español "Cómo utilizar el Workbench de Amiga", de Commodore. Precio:2.000Ptas.
*Libro Español "El Amiga Dos sin problemas", Precio:1.500Ptas.
*Manual "Using The System Software 2.0". Precio:4.000Ptas, incluye discos Workbench 2.04, todo original.
*Juegos Originales con manuales: Street Figther2, Tom and Ghost, Super Space Invader, The Janes Bond Collection, Indiana Jones And The Fate of Atlantis, Thunder Jaws, Tortugas Ninja, Terminator 2, Smash TV. Precio:1.000Ptas cada uno.
*Programa original TV-Text. Precio:1.000Ptas.
*Disquetera interna A2000 estropeada, no lee bien. Precio:1.000Ptas.
*Filtro monitor Royal Universal, hasta 15", toma a tierra, cristal. Precio:2.000Ptas.
*Chip AGNUS 8375, direcciona 2Mb Chip Ram. Precio:2.000Ptas.
*Ratón Alfa Data pra cualquier Amiga. Precio:1.000Ptas.
*Tarjeta Megachip estropeada. Precio:1.000Ptas.
*Disquetera externa DELL estropeada. Precio:1.000Ptas.
*2 Programas educativos, Rom 1.3. Precio:2.000Ptas.
*Programa original Amiga Tools, 3Disquetes , manual. Precio:1.000Ptas.
*Cable para conectar el Amiga a cualquier TV con euroconector (SCART). Precio:2.000Ptas.
Francisco. Tlf:(982)55.06.57.

◆Vendo: Ampliación de memoria para A1200 dkb1202 con copro 60002 a 40Mhz y 8Mg de fast. Precio:18.000Ptas. José Luis. Tlf:(94)467.63.19.

◆Vendo: Picasso II 2Mb (A2000, 3000, 4000) con manuales y diskettes originales en inglés, Todo en estado impecable. Precio: 36.700Ptas. Jose. Tlf:(93)778.42.08

◆Vendo: Interface midi para todos los Amigas, 8000 pesetas más gastos de envío a: José M. Muñoz Bou. c/ Aviador Franco 6. CP. 12540 Villarreal,Castellón.

◆Vendo: Juegos originales para Amiga:Birds of Prey,Joe & Mac, Axteris,Hero Quest,Tornado AGA,Team Yankee en CD y más. Precio:1.500 pts c/u con cajas y manuales.Escribid a la siguiente dirección mandando sello para respuesta: Jose M. Muñoz Bou. c/ Aviador Franco 6. CP.12540 Villarreal,Castellón.

◆Amplia lista de CDs originales para Amiga. Precio: 2.500Ptas c/u solicitad lista. Mandando disco y sello para respuesta a: José M. Muñoz Bou. c/ Aviador Franco, 6 C.P.12540 Villarreal,Castellón.

◆Vendo: Amiga 1200 con aceleradora Blizzard 1260, 16Mb de Ram, Disco duro de 540Mb (con el mejor software instalado), disquetera externa de alta densidad, CD-Rom de 10X, fuente de alimentación externa y monitor Microvitec 1438S. Incluiría la factura de compra de la aceleradora B1260 para poder acceder a la actualización a Power-PC (POWER-UP) que ofrece Phase V a los posedores de sus aceleradoras. Además, incluiría un gran lote de revistas y discos, donde encontrar multitud de información sobre Amiga, incluidos tutoriales de los más famosos programas. Todo por Precio:130.000Ptas. Tlf:(91)638.03.37. Preguntar por Tito.

◆Vendo: Impresora Nec P2Q (24 agujas), blanco y negro. Precio muy interesante, 12.000Ptas (negociables) o cambio por tarjeta Graffiti o Genlock. Tlf(953)79.15.39 o 79.07.36 (Llamar en horario de comida o cenas).

◆Vendo:
*Disquetera 880Kb. Precio:7.000Ptas.
*Tarjeta Gráfica Graffiti. Precio:9.500Ptas.
*Digitalizador de sonido DSS8+. Precio:5.000Ptas.
Todo con manuales en castellano.
Llamar tarde-noche al Tlf: (93) 337.69.83. Francisco. Sólo Barcelona.

◆Vendo: Amiga 500, monitor, disquetera externa, joystick y muchos programas originales de juegos y utilidades. Precio a convenir, interesados llamar al Tlf:(91)570.70.17 tardes.

◆Vendo:
*Tarjeta Aceleradora 68030+Copro a 25Mhz para A4000. Precio:20.000Ptas.
*Tarjeta Aceleradora 68040+Copro a 25Mhz para A3000 ó A4000. Precio:45.000Ptas.
*Tarjeta Controladora de HD y CD-ROM TANDEM, con CD-ROM de 2x IDE para A2000, A3000 ó A4000. Precio:12.000Ptas.
*CD-ROM 4x TOSHIBA SCSI, Nuevo. Precio:12.000Ptas.
*Genlock para Amiga SVHS, Nuevo. Precio:15.000Ptas.
*Ordenador Spectrum 48K (2Unidades) Ordenador MSX y ordenador Dragon 32. Precio a convenir.Juan Tlf:(96)366.72.23 ó (929).61.55.69.

◆Vendo: Amiga 500 (apenas sin usar) con manuales en Español, Monitor y convertible a TV. (Nuevo) + juegos (F29 Retaliator), (Rain Bow), curso de Inglés (Iniciación), Paint II (Nuevo), (Otros juegos). Precio:40.000Ptas. Concepción de los milagros. Tlf:(91)549.19.71. Madrid.

◆Vendo: Aceleradora A1200, Blizzard 1220, 28Mhz +4Mg +Reloj. Perfecto estado. Precio:12.000Ptas. Sólo BARCELONA. Tlf:958.53.29. Toni.

◆Vendo: A1200 con coprocesador 68030, MMU, Coprocesador matemático 68882, controladora Fast SCSI II, HD 350Mbytes, CD-ROM4x, Ratón, manuales y Joystick. Alvaro. Tlf:(96)349.70.51. Horas de comida y cena.

COMPRO

◆Compro: Disquetera externa para SX-1 en buen estado. La recojo si es en Madrid o Toledo. Llamar horario de comida o de 10 a 11 de la noche. Preguntar por Borja. Tlf:(925)88.01.63. Gracias.

◆Compro: Aceleradora 68020 o superior para A500 tanto externa como interna. David. Tlf:(93)428.34.13. Llamar de lunes a viernes a partir de las 21:00H.

◆Compro: 4SIMMS de un 1Mbyte de 32Bits para aceleradora GVP Serie II. Eugenio. Tlf:(91)696.54.28.

◆Compro: CyberStorm 060/50 con manuales y diskettes originales en inglés.
-16 chips 1MBx4 ZIP 80ns columna estática para A3000, preferiblemente NEC o TOSHIBA.
-Disquetera HD para A3000 interna, la original de Commodore con el botón inclinado una o dos según precio. José. Tlf:(93)778.42.08

◆Vendo ampliación de 0.5 megas para A500, por 4000 pesetas, negociables. Mandad vuestras ofertas a:Jorge Monfort Cobos, Calle Hospital 7-2-5, 12540 Villarreal, Castellón.

◆Compro aceleradora para 1200 con 040 ó 060. Enviar ofertas a: José M. Muñoz Bou. c/Aviador Franco 6. CP.12540 Villarreal,Castellón.

◆Compro: Digitalizador de sonido Aura y Graffiti. Tlf:(953)79.15.39 o 79.07.36 (Llamar en horario de comida o cenas).

◆Compro: Tarjeta controladora SCSI para A2000, A3000 ó A4000 preferentemente Comodore A2091, Precio a covenir. Juan Tlf:(96)366.72.23 ó (929).61.55.69.

CONTACTOS

◆Quisiera contactar con personas interesadas en el diseño gráfico y animación con Amiga, enviad vuestras cartas a:Jorge Monfort Cobos, Calle Hospital 7-2-5, CP.12540 Villarreal,Castellón.

◆For a friendly and fast swaping write to: Splatterhead,PL 62, 15141
Lahti,Finland.

◆Contactar: Con Amigueros de toda España para intercambio de conocimientos, programas, juegos, demos, imágenes, etc,... en la siguiente dirección: Sergio Martín Cotán, C/Sta. Mª Magdalena Nº2,3º D.41008 Sevilla. Equipo que poseo: Amiga 1200 con aceleradora 030/50Mhz, 10Megas de Ram y disco duro de 120Mb.

VARIOS

◆Cambio DCTV con manuales, cables, etc... por memoria ZIP para A3000 y disco SCSI (240-500M aprox.) Tel: (91) 628 00 61 Gabriel

◆Reparo todo tipo de ordenadores y periféricos de Amiga, precios económicos, portes a cargo del cliente. José M. Muñoz Bou, c/ Aviador Franco, 6 12540 Villarreal (Castellón)

¿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 19 • ABRIL 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.40097-95
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
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview
preview

AMIGA.InFo 20

¿Se lo perderá?

GATEWAY2000
"You've got a friend in the business."®

¿QUIÉN ES GATEWAY? ¿CUÁLES SON SUS INTENCIONES? TODO SOBRE LA EMPRESA QUE HA COMPRADO AMIGA TECHNOLOGIES



"Programar" en Amiga DOS mediante el uso de scripts es algo que estará al alcance de todos los usuarios durante el próximo mes.

PROGRAMAR EN AmigaDOS

Aprender el alfabeto es cosa de niños con Amiga.

GIRAFFE
EDUCACIÓN



Más fuerza para su Amiga. Cómo cambiar la fuente de alimentación a su ordenador.

A la venta a partir del 12 de MAYO...

InFo Technologies y Jesús de la Torre le presentan el primer libro de Amiga en castellano.

Extensa información técnica sobre los chips del Amiga.

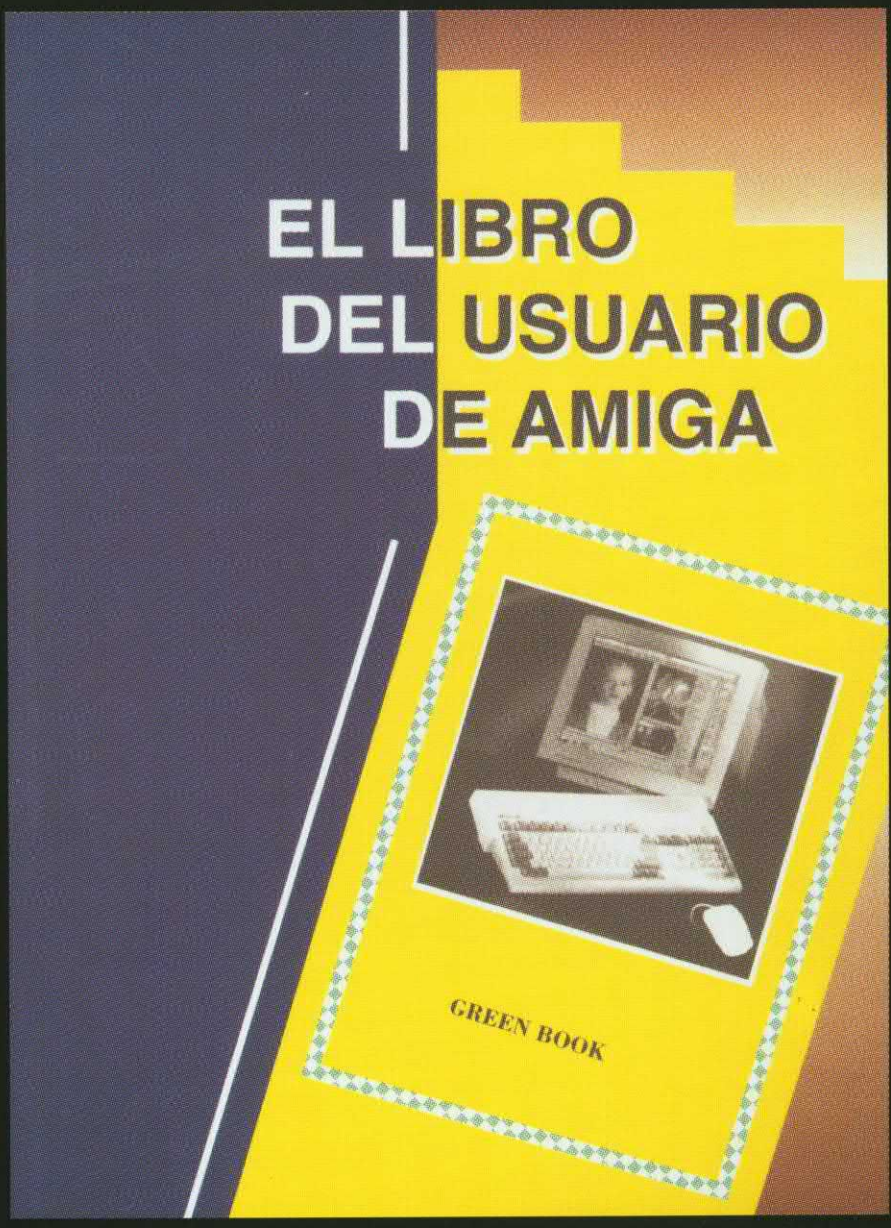
Imprescindible para todos los usuarios de cualquier modelo de Amiga Wb1.3 Wb2.x y Wb3.x AGA/ECS/OCS

Por fin, y después de mucho tiempo, ve la luz el primer libro íntegramente en español sobre los ordenadores Amiga. Entre su elaboración y publicación se han producido múltiples cambios en el mundo Amiga; algunos de ellos, bastante importantes, lo que demuestra que los usuarios de Amiga, poseen un ordenador incombustible...
El autor, en la actualidad, se dedica al desarrollo de hardware y software de Realidad Virtual, para Amiga y otras plataformas.

Más de 500 páginas con información detallada sobre la mejor máquina: AMIGA

¡Sólo 3.900 Ptas!

¡Disponible YA!



Servimos a toda España.
Portes no incluidos.
Stock Limitado.

Teléfono de pedidos:
(93) 680 04 34
Fax. (93) 680 08 12
email: infotech@readysoft.es

Un Rayo de esperanza entre los ordenadores personales.



■ Ultima tecnologia combinada con altas prestaciones y esfuerzo minimo, un concepto de hardware con perspectiva de futuro, que debido a su modularidad encaja en todas las necesidades y areas de operacion desde uso domestico a estaciones de trabajo. El transAM de PIOS tiene lo que le hará el ordenador personal del futuro.

■ El transAM corre bajo el sistema operativo pOS, BeOS y Linux. Es el Amiga de la siguiente generación y mas rápido que cualquier cosa que se haya visto antes en el mundo Amiga, todo eso a pesar que el ordenador esta compuesto por componentes standard de bajo coste. Para conseguir máxima potencia el transAM usa tecnologia RISC.

El transAM ofrece multitarea real, multithreading (procesado en paralelo) y orientación a objeto, en una palabra: todo lo que forma parte de una potencia al dia incluso para las demandas mas exigentes. Y todo esto por un precio mucho mas bajo de lo que podrias esperar.

AMIGA TEK ESPAÑA SL.
pios

Avda. Joan Miró, 244
Local 12-13
07015 Palma de Mallorca
Tel.- 971 702758
707075
707210
Fax.- 971 702887
E-mail: amigatek@jet.es

www.jet.es/amigatek
www.amigatek.com

transAM

Caracteristicas Basicas
- placa standard ATX
- placa CPU para sistemas unix o multiprocesador
- 3 slots PCI y 3 ISA

Placa madre
- Audio
  - entrada y salida stereo 44kHz, 16 bits
  - entrada y salida MIDI
  - entradas de audio internas para CD y AUX
  - slot de audio para posibilidades avanzadas
- Conexiones exteriores
  - 2 x puerto serie RS 232
  - 2 x puerto serie RS 422
  - puerto paralelo bidireccional
  - port PS/2 de raton
  - port PS/2 de teclado
  - 2 x conexiones de joystick
  - 2 x ports USB
- Conexiones internas
  - controladora de disquetera
  - controladora EIDE
  - controladora SCSI-2

Placa CPU
- Familia PPC 603, empezando a 200MHz, preparado para futuras familias de CPU
- 3 zocalos DIMM para memoria RAM
- caché opcional desde 256kB hasta 1MB
- controladora para RAM, bus P cache

Conectividad
- via Ethernet, modem o tarjeta RDSI (opcional)
- via Siamese a un Amiga 1200 (interface PCMCIA incluido)

Graficos
- placa gráfica PCI

Especificaciones tecnicas sujetas a cambios