

Revista mensual dedicada a los usuarios de ordenadores AMIGA

Info

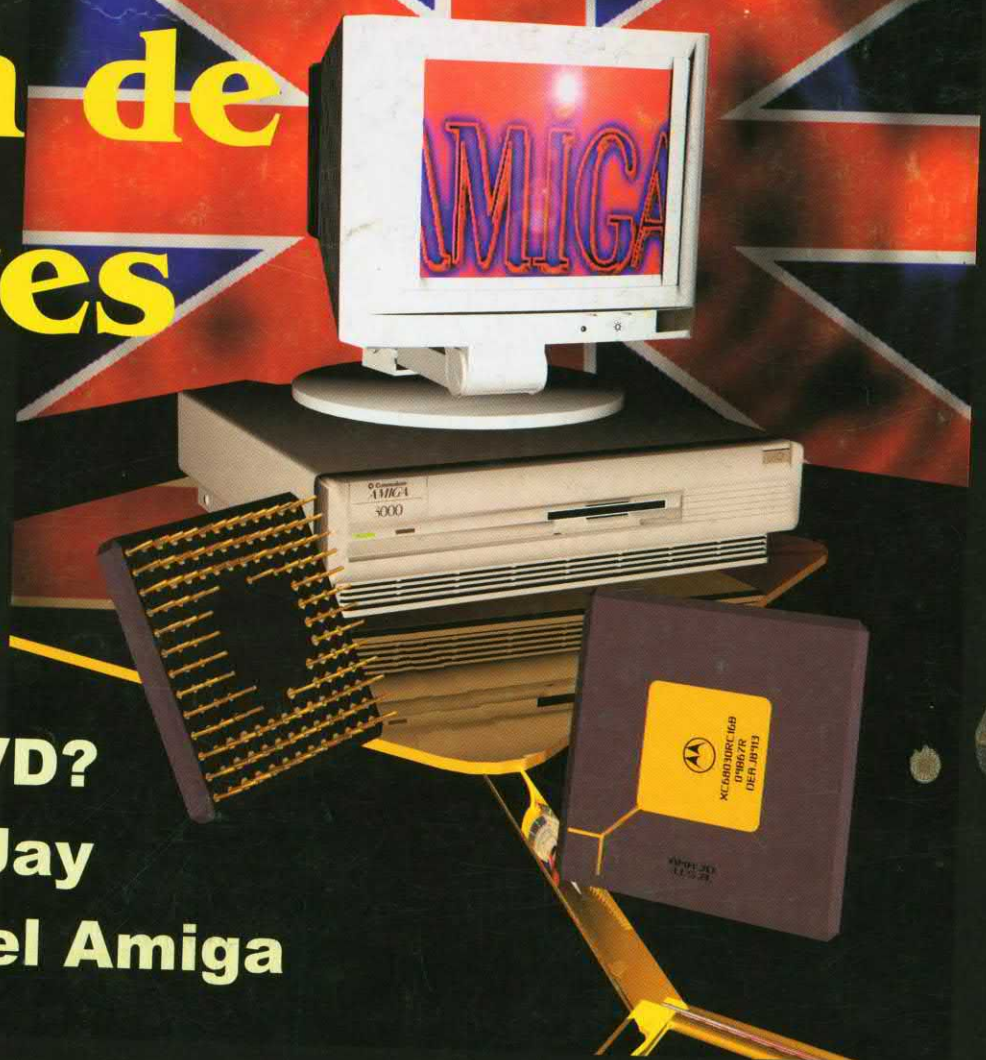
AMIGA^{Info}

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

Número 21 · 950 Ptas.

Reportaje World of Amiga de Londres

Rueda de Prensa
de Amiga International
y Gateway 2000



► **Móntate tu
digitalizador
de Audio**

► **¿qué es el DVD?**

► **Homenaje a Jay
Miner, padre del Amiga**

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



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

PARA CUALQUIER DUDA...



**¡MÁS DE 50
PAGINAS!**

**¡GRATIS Y SIN
COMPROMISO!**

**MÁS DE 100
PRODUCTOS**

**CON TODO LUJO DE
DETALLES**

...¡PIDE NUESTRO CATALOGO!

AMIGA STUDIO

Tel/Fax: (943) 31 22 82

e-mail: amigastudio@redestb.es

c/ Juan de Garai 2 20008 San Sebastián

editorial

Tiempos mejores

Por Joan Lluís Ceprià

Lamentablemente, el viaje al World of Amiga ha servido para demostrarnos que la situación del Amiga no cambiará de forma radical en los próximos meses. Eso quiere decir que por el momento hay que trabajar con los ordenadores que poseemos en la actualidad o, tal y como Petro Tyschteshenko afirmó en la rueda de prensa, "hay que utilizar la plataforma existente puesto que antes de 12 meses no se prevee la aparición de un nuevo modelo de Amiga".

Lo que Tyschteshenko debía de tener claro cuando hizo esta declaración es que doce meses es demasiado tiempo hasta para el Amiga, sobre todo porque llevamos más de 1 año esperando que la situación mejore. Por este motivo, el hecho de abrir puertas a otras empresas a producir ordenadores "clónicos", licenciando la tecnología Amiga, es la única esperanza que queda a los usuarios de Amiga de ver aparecer un nuevo modelo en un tiempo relativamente corto que consiga evitar la última migración hacia otras plataformas más modernas y económicamente más competitivas.

Conseguir hacer resurgir al Amiga también depende del interés que pueden tener las empresas desarrolladoras de software, elemento de importancia vital que consiga hacer grande una plataforma, en trabajar para un ordenador. Pero no hay que engañarse. Las empresas trabajan según los beneficios económicos que se obtienen y actualmente Amiga no es económicamente rentable. Y los únicos que podrían conseguir encabezar una nueva revolución en Amiga no se encuentran en el lugar adecuado ni mantienen una relación estable y productiva con Amiga International.

Gateway 2000 demostró que su conocimiento del Amiga es mínimo. Compró Amiga, cosa que

no supuso ningún esfuerzo para su balance económico, y volvió a dejar nuestro ordenador en manos de aquéllos que no han sabido, podido o querido hacer del Amiga el ordenador que todos nosotros deseamos. ¿Será Gateway 2000 capaz de poner las cosas en su sitio en caso que Amiga continúe como hasta ahora? La respuesta la tendremos dentro de unos meses, aunque, si ésta es negativa, y pienso que Gateway 2000 tiene muy poco poder sobre Amiga International, esto supondrá el final de un ordenador histórico, que nos ha acompañado durante la mayor parte de nuestras vidas en muchos casos.

La situación en España es, si cabe, más desesperada. Y Amiga.InFo está sufriendo lo inimaginable por ello. Este proyecto, que surgió hace más de dos años con la esperanza de dar todo el apoyo posible a los usuarios de este país, nació de la iniciativa de usuarios que creían en el Amiga y precisamente por este motivo se ha conseguido mantener durante 22 números, puesto que, en caso de pertenecer a alguna editorial, hace muchos meses que estaríamos todos en la calle, incluso dudo que nos hubiesen dejado empezar esta agradable, aunque dura, tarea.

Una revista sana y con opciones de continuidad se mantiene, en gran medida, gracias a la publicidad de las empresas que trabajan en el sector. En el caso de Amiga.InFo nunca ha sido así dado que lo único que nos mantiene en pie es la ilusión de los usuarios (entre los cuales nos incluimos) que hemos soportado, colaborado y participado directamente en la creación de cada número de la revista. Pero cada mes, el peso que los usuarios tienen -tenemos- que aguantar es más y más grande. Todas las restricciones, todos los recortes, todos los proyectos que tenemos preparados y no podemos realizar... Las pocas empresas que en España quedan no pueden mantener la revista ya que

cada vez tienen menos clientes. Menos clientes para ellos son menos usuarios para nosotros, menos personas que compran la revista y mayor el esfuerzo económico que hay que hacer para continuar publicándola, al menos si se quiere mantener el ya limitado (y criticado por algunos) formato actual.

Para nosotros, tal y como está la situación, no nos queda otra salida que congelar Amiga.InFo en su entrega número 21. Otra reducción no sería entendida por bastantes usuarios y, mucho menos, un aumento de precio, sobre todo porque es probable que en próximos meses se tuviera que volver a aplicar de nuevo el mismo correctivo. Y tampoco sería justo degradar Amiga.InFo hasta estos extremos, hasta convertirla en un vegetal sin esperanza de futuro.

Por mi parte sólo me queda recoger mis cosas de encima de la mesa y acabarlas de empaquetar. Agradecer sinceramente a todos aquéllos que han estado con nosotros y que sin lugar a dudas continuarán a nuestro lado promoviendo nuevas iniciativas que intenten evitar que Amiga desaparezca. Quedan muchas cosas por hacer y todos tenemos las mismas armas: nuestro Amiga en el lugar más privilegiado de la habitación y de nuestros corazones.

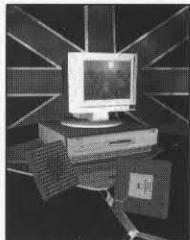
No os quepa la menor duda que la primera cosa que haré en llegar a casa será conectar mi Amiga y continuar luchando como usuario por él. Quizás será posible mantener un dirección en Internet donde encontrar Amiga.InFo o quizás aparecerá una versión en CD de la revista, ¡quién sabe! Pero, sobre todo, no olvidéis mirar, cada vez que os acerquéis a un quiosco, si Amiga.InFo ha vuelto, porque será la señal que Amiga vuelve a resurgir. Así que no pienso despedirme de todos vosotros, amigos, sino deciros hasta ahora, con la esperanza que llegarán tiempos mejores. ■



AMIGA
InFo

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

ai.cepri@readysoft.es




Esta es, de momento, la última portada de Amiga.InFo. Estamos seguros que, con un poco de empeño, Amiga volverá a resurgir y nosotros con él.

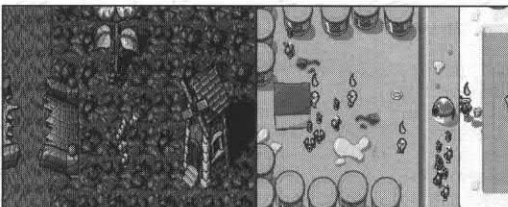
Secciones

Sistema2 94% lleno, 2,656K libre, 36M	
Editorial	1
Noticias	3
	
Detrás del espejo	6
Página del Lector	8
Hablamos con...	10
Las televisiones locales tienen un papel importante en la comunicación de nivel local. Y Amiga contribuye a ello.	
Consultas Y Respuestas	52
Mercamiga	56


Cómo hacer...

Sistema2 94% lleno, 2,656K libre, 36M	
Bars & Pipes	38
Imagine	41
Curso de C	44
Amiga DOS	47
Lightwave 3D	49
	



Amiga Games

Sistema2 94% lleno, 2,656K libre, 36M	
Tiny Troops	33
Final Odyssey	33
	

Reportajes

Sistema2 94% lleno, 2,656K libre, 36M	
Amiga en el espacio	11
Ya son muchas las series de televisión o películas que han utilizado Amiga para la creación de efectos especiales. Pero, ¿cómo se pueden realizar a nivel de usuario? El reportaje de este mes nos lo explica.	
DVD	17
El futuro del almacenamiento de la información probablemente pasa por un dispositivo llamado DVD que revolucionará el concepto de almacenamiento.	
	
World of Amiga	20
Todas las novedades y noticias de la feria de Amiga en Inglaterra.	
Historia del Amiga	26
Digitalizador de audio	30
Animación a 320 píxels	35

InFoTEST

Sistema2 94% lleno, 2,656K libre, 36M	
	
Novedades CDROM	
Woman of the Web	14
AGA Experience Volume2	15
Utilities Experience	15
	
Neptun Genlock	25

INDICE

ANUNCIANTES

Amiga Studio	
Readysoft	5
I. Molins	7
Render	16
Club Byte	28,29
AmigaTEK	54,55

Amiga.InFo congelada

Carta del Editor de la revista Amiga.InFo a todos los usuarios de Amiga

La publicación de Amiga.InFo se congelará en el número 21.

Después de 22 números luchando al límite por el Amiga y más de dos años informando a la comunidad de usuarios de Amiga de este país, hemos tenido que tomar la decisión más difícil y dura para todos nosotros: Detener por el momento la publicación de la revista.

No han sido uno o dos los motivos que me han obligado a tomar esta decisión, sino un conjunto de razones de peso que a continuación os detallo para que comprendáis la situación:

1. Falta de publicidad en las páginas. Tan sólo 4 tiendas se han anunciado en el número 20 y, como bien es sabido, una revista comercial está basada económicamente en la publicidad y en las ventas. La falta de anunciantes ha sido provocada por la situación crítica en la que se encuentra el Amiga en este país. No hay ventas, no hay anuncios. Hace ocho meses teníamos una docena de empresas anunciándose. Hoy prácticamente ninguna. Además, muchas de las empresas que han cerrado o han dejado el Amiga también nos han dejado importantes deudas de publicidad. Ni que decir tiene

que son unos impresentables y su falta de seriedad también ha propiciado esta situación.

2. Caída espectacular en la venta de quioscos. Se ha reducido en 50% la venta directa en quioscos, sin aumentar las suscripciones, por lo tanto, la otra posibilidad que nos quedaba para seguir adelante gracias a la compra de la revista en los quioscos por parte de los lectores también está a punto de desaparecer. Antes de que eso ocurra, estamos avisando con este mensaje y con la publicación del que será el último número a todos los lectores para que sean conscientes de la situación.

3. Falta de garantías y seguridad en el mercado. Estuvimos en Londres para atender la presentación de Gateway 2000 y de la nueva Amiga International, pero la impresión que obtuvimos es la misma que hace un año y en absoluto nos convencieron. Esto quizás sea una impresión personal, pero desde luego afecta también a la decisión. No está nada claro que Amiga International logre levantar de nuevo al Amiga. Que el Amiga tenga éxito es lo que más deseamos que ocurra y esperamos algún día poder verlo en el lugar que le corresponde, pero sólo esa esperanza no mantiene a una revista desde el punto de vista económico.

Hay más razones que por respeto a los lectores me

niego a comentar y que ya hace mucho tiempo hubieran sido suficientes para cerrar Amiga.InFo, pero nuestra voluntad ha sido continuar hasta que no se pueda más y agotar todas las posibilidades, aun así estas tres razones son muy importantes y más que suficientes para que se detenga Amiga.InFo.

El próximo número 21 será el último número de Amiga.InFo, la revista que durante más de dos años ha llevado con ilusión y esfuerzo la bandera del Amiga en este país. Quiero agradecer a todos los lectores su comprensión y, sobre todo, a todos los colaboradores su excelente trabajo y voluntad. Aquí seguiremos apoyando al Amiga siempre.

Del número 21 vamos a imprimir 2.000 ejemplares. Sólo un cambio radical en las ventas de este número 21 nos podría permitir replantearnos la decisión y seguir adelante y publicar el número 22. Como editor de la revista sólo me queda decir que compréis ese número, que demostréis que estáis ahí, como en muchas otras ocasiones hemos demostrado los usuarios del Amiga. Nosotros, por nuestra parte, seguiremos al lado del Amiga observando y esperando el momento más adecuado para poder apoyarlo de nuevo con una publicación.

Gracias a todos.

InFo Technologies, empresa editora de Amiga.InFo

Carta abierta a los usuarios de Amiga

Tiempos difíciles para nuestro querido ordenador, pero también tiempos difíciles para cualquier persona que decida no seguir el estándar, ser diferente o tener derecho a elegir la plataforma que más le interese. El mercado impone su ley absolutista en cuestiones informáticas y el PC se entronca como el rey por imposición y gracia divina. Un rey que la mayoría de veces es tirano y se mueve por intereses económicos, sin tener en cuenta que algunos usuarios queremos tener una máquina que sea más que eso, una máquina que nos haga disfrutar de la tecnología al servicio del hombre, pero de una forma "amistosa", sin ese frío gélido que envuelve a un estándar masificado como es el PC.

Soy humano, soy una persona, y quiero tener derecho a elegir libremente. Eso puede sonar a tópico, pero hasta hoy lo hemos conseguido unos miles de usuarios en este país, los usuarios del ordenador AMIGA. Hemos elegido libremente tener una máquina diferente, no estándar, sin clónicos, sin millones de programas, sin millones de periféricos adicionales, pero que nos llena ese vacío que el ser humano sufre cuando se coloca delante de una pantalla que no arroja más que información inerte. Delante de mi Amiga soy capaz de crear música, dibujar, animar, entrar en el mundo del 3D y el vídeo y un sinnúmero de actividades creativas que confieren a este ordenador un aura especial que traspasa el límite de ser una máquina tonta.

Las personas somos diferentes, no hay dos seres iguales. Los Amiga son también diferentes, no hay un solo Amiga que sea igual a otro. Puede que en cuestiones de hardware tu Amiga sea igual que el mío, pero seguramente tú lo utilizas de una forma muy diferente a como yo lo hago. Ese es el secreto del Amiga. Es posible adaptarlo al gusto de cada uno y utilizarlo como nos plazca, y además, de una forma muy sencilla e intuitiva.

He visto otras plataformas, pero ninguna tiene una comunidad de usuarios con tanta voluntad, fidelidad y pasión como la que tiene el Amiga. Rozando el fanatismo algunos usuarios la idolatran por encima de todas las demás plataformas, no sin una razón que les obliga a ello: el hecho de que los demás les intenten obligar a utilizar un PC por imposición. Nosotros somos rebeldes con causa, nos negamos a que por el hecho de que millones de usuarios utilicen PC, también

tengamos que hacerlo. Es más, creemos que el Amiga es mucho mejor que un PC e intentamos diariamente demostrarlo a este mundo monocolor que sólo responde a intereses económicos. Lo mismo hacen las empresas que trabajan con y para Amiga, creando aplicaciones que siempre han destacado por encima de la media.

Pero no es suficiente con luchar y gritar "¡Amiga es el mejor!" para conseguir que el mercado gire la cabeza y vea a unos cuantos exaltados cómo defienden la riqueza que confiere la variedad. Don dinero está presente siempre. Don poder gana siempre. Don PC es omnipotente. Nosotros, los usuarios de Amiga, estamos concienciados de que esto es así. Pero seguimos aquí, sin que nadie pueda apagar nuestra voz y esperanza de que algún día nuestra querida máquina caiga en manos de una empresa que tenga la valentía de rebelarse contra las masas y ofrecer a los usuarios la posibilidad de elegir entre Gates, Manzanas o Amigas.

Quizás Gateway 2000 sea capaz, pero llegue o no llegue ese momento, seguiré utilizando Amiga. Ahora, Amiga.InFo ha detenido su corazón. Los que hemos trabajado en esta revista hemos creído en la máquina siempre. Hemos disfrutado y aprendido con Amiga.

Lo hemos hecho mejor o peor, pero con una voluntad e interés que muchos otros usuarios de otras plataformas quisieran tener en sus revistas. Nadie se ha hecho rico con Amiga.InFo. Ninguna multinacional estaba detrás de ella. Sólo unos cuantos idealistas que defienden sus principios y desean compartir sus conocimientos con el resto de la comunidad de usuarios. Personalmente he vivido durante los 22 números unas experiencias que siempre recordaré y que, a veces, no han sido nada agradables. Pero para nosotros el Amiga siempre estaba en nuestro pensamiento de forma positiva y nos ha ayudado a superar malos tiempos. Ahora, es tiempo de dejar paso a nuevos aires y de congelar nuestra querida revista para dar un respiro a los que han estado durante más de dos años luchando por una causa que a veces no siempre ha sido comprendida por los demás, y tampoco incluso por algunos usuarios de Amiga.

Ahora, hemos aprendido mil lecciones. Sabemos que Amiga.InFo no estará presente, pero seguramente surgirán nuevos proyectos que cubrirán el pequeño hueco que ha dejado esta revista. No, no he tirado la toalla. Simplemente me estoy secando el sudor amargo del querer y no poder, del trabajar y no ver ni tan

siquiera una compensación moral. El sudor frío que durante más de diez números nos ha recorrido la frente a los que hemos luchado por mantener una revista que para muchos otros era un absurdo, dejando atrás amistades, escollos, malas relaciones, situaciones comprometidas y, sobre todo, sueños que hemos intentado alcanzar y que se han visto frustrados por razones tan estúpidas como la de querer estirar demasiado de una cuerda y acabar por romperla.

Afortunadamente, en un futuro muy próximo, ya no importará qué ordenador tengas encima de la mesa. Sea PC, MAC o Amiga u otra marca, lo importante será la información que nos pueda hacer llegar, lo importante serán los contenidos. Estamos entrando en una nueva era tecnológica de la que Internet es la punta del iceberg. Démos paso, pues, a estos nuevos aires y, sobre todo, atended con vuestro Amiga a esta nueva revolución mientras estéis a tiempo.

Mi Amiga 3000 ya ha entrado en esa revolución. Estoy participando en ella, pero aquí nadie me pregunta ya qué máquina tengo. Ahora me siento más libre. Yo utilizo Amiga, el otro PC y el de más allá MAC. Pero todos podemos acceder a la misma información. No pierdas tú esa oportunidad.

No sé hasta dónde llegarán estas palabras, pero no quisiera que se las llevara el viento, así que os agradecería que me hicierais llegar vuestros comentarios y opiniones al respecto. Podéis enviarme emails a ai.fmartin@readyssoft.es o al Apdo. 166 08750 Molins de Rei (Barcelona)

No quiero acabar esta carta sin agradecer a todos los usuarios que en algún momento han compartido este proyecto, leyendo Amiga.InFo en alguna ocasión. Tampoco quisiera dejarme a los increíbles colaboradores que desinteresadamente han estado siempre trabajando para la revista. Gracias también a todos los usuarios que nos están enviando cartas y emails pidiéndonos que volvamos, que no lo dejemos. Sólo os digo una cosa, ahora Amiga.InFo está en vuestras manos más que nunca.

Saludos para todos y ¡ÁNIMO!

FMartin
InFo Technologies
Amiga.InFo
ai.fmartin@readyssoft.es

Aceleradoras POWERPC Phase 5 expande la línea de aceleradoras PowerUp

Finaliza el proceso de compra de Amiga Technologies. Con motivo del WOA londinense, responsables europeos de Gateway 2000 anunciaron la finalización del proceso de compra de Amiga Technologies por parte de Gateway 2000. De esta forma, Amiga Technologies es oficialmente Amiga International, subsidiaria de Gateway 2000.

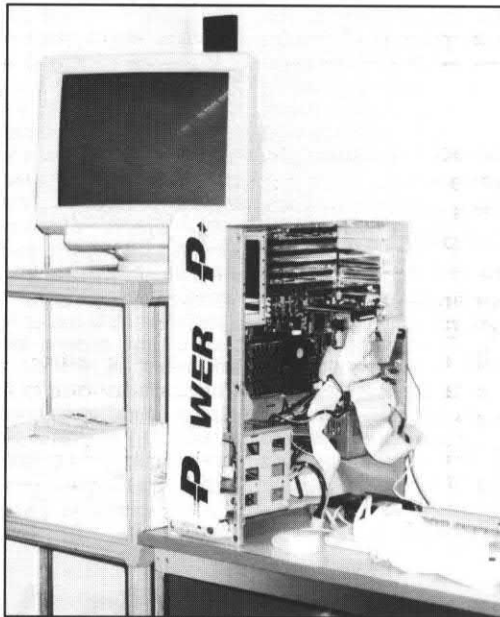
VaporWare presenta nuevas versiones de su soft

VaporWare, una de las más activas compañías de Soft para Amiga, presenta Updates para sus programas. Voyager NG da un salto de gigante con la versión 2.7. AmiIRC hace lo propio con un Update Beta. Y por último, Microdot II sigue su andadura con una nueva versión beta 0.181. Visita la Web de VaporWare y consigue estas últimas versiones.

Cloanto presenta la versión 7.1 de Personal Paint. Fue en el WOA londinense cuando Cloanto presentó la actualización 7.1 de Personal Paint, que, entre otras novedades, destaca una versión con código PowerPC. Dicha actualización estará disponible en AmiNet tras la fiesta.

ClickBoom anuncia su apoyo al proyecto PowerUP

Los futuros juegos de ClickBoom se harán también en versión PowerPC para Amiga. De esta forma, la principal desarrolladora de juegos de la actualidad ofrece su apoyo al proyecto PowerUP de Phase 5.



El pasado 12 de Mayo la empresa alemana phase 5 anunció que la familia de productos PowerUp se expandirá con nuevos modelos. Además de los dos productos que ya fueron anteriormente anunciados, la Cyberstorm PPC y la Blizzard 603e, habrá un modelo nuevo para el A1200, la Blizzard 603e+, que combina un procesador RISC PowerPC con un procesador Motorola 68040 ó 68060. Además también aparecerá otra nueva aceleradora para los Amiga 1500/2000, la Blizzard 2604. Otra nueva modificación en el PowerUp ha permitido que todas las aceleradoras incorporen una controladora SCSI en lugar de ser una opción lo cual las hace todavía más atractivas.

Adicionalmente, phase 5 producirá una nueva tarjeta gráfica como módulo opcional para estos modelos de PowerUP que podrán ser instaladas en los Amiga con Cyberstorm PPC o Blizzard 2604. Esta nueva tarjeta gráfica estará disponible en Agosto y como núcleo principal tendrá el nuevo controlador PERMEDIA, capaz de producir increíbles gráficos 3D con un rendimiento de hasta 42 millones de pixels (pixels 3D con textura) por segundo.

Phase 5 contrataca con su CyberVision 64/3D frente a la Picasso IV

Parece que ésta va a ser la guerra del año: CyberVision Vs. Picasso IV. Mientras la tarjeta gráfica Picasso IV sigue recibiendo críticas excelentes, Phase 5 no está dispuesta a que le coman terreno y pasa al ataque. Tras anunciar una nueva versión del software CyberGraphX V3 con importantes mejoras que hacen que la tarjeta gane enteros, anuncia una importante reducción del precio, dejando la tarjeta en unas 40.000 ptas, y reduciendo el precio del módulo Flicker-Fixer en 15.000 ptas, dejando el pack por debajo del precio de la Picasso IV. Además anuncia la próxima aparición del soporte OpenGL en su soft. De esta forma, Phase 5 alcanza a su oponente, VillageTronic, que por otra parte no se va a dormir en los laureles. Se nos presenta un futuro prometedor en este campo.

GP Software anuncia Directory Opus 5 Magallanes. GP Software mostró en el WOA londinense la versión Magallanes de su popular Directory Opus 5, con importantes novedades. La principal novedad reside en el módulo FTP, que ahora es totalmente gráfico. En la Web de GP Software hay mucha información sobre esta novedad.

Haage&Partner ataca con nuevas soluciones en soft

Mientras esperamos nuevas versiones de su famoso soft, Haage&Partner anuncia nuevos programas. El primero de ellos es Merapi, un intérprete JAVA para Amiga. Merapi permitirá desarrollar JAVA para Amiga, así como soportarlo. La primera versión estará lista para Junio-Julio. Para StormC aparecen novedades, como el nuevo editor GUI StormWizard 2.0, el módulo Storm C para pOS, así como el módulo PowerASM para el proyecto PowerUP. Y por último un nuevo programa 3D: Tornado 3D.

Se retrasa al verano la versión 2.0 de YAM

Tras cancelarse el lanzamiento de la versión 1.4 de YAM para Abril-Mayo, y viendo cómo iba el desarrollo del programa, Marcel Beck, su autor, ha decidido esforzarse más en el programa, prometiendo una nueva versión 2.0 para el verano.

Decepción tras el WOA

Según declaraciones de asistentes al reciente WOA, no han quedado nada satisfechos con lo que allí se pudo ver y oír. La posición de Gateway 2000 no quedó nada clara, incluso parece que no saben nada de lo que es y significa Amiga, o que no saben muy bien lo que acaban de comprar. Además, la continuidad de Petro Tyschtschenko al frente de Amiga International no parece muy positiva. Lo único positivo que se pudo sacar fue que AI está ahora más abierta a colaboraciones de terceros. Por otra parte, parece que proyectos como el TransAM de Pios o el PowerAmiga de Direct Software pueden quedarse en eso, proyectos. Tan sólo el AOX, PowerUP, etc, suena con fuerza.

Novedades presentadas en el WOA

Las principales novedades del WOA londinense fueron:

- Amiga International mostró A1200 en torres Infinitiv con placas PowerPC.
- Se presentó Image FX 2.6
- Power Computing presentó el juego The Big Red Adventure.
- Presentación de la versión RTG de Siamese.
- Tanto Direct Software como Pios no presentaron el PowerAmiga y el TransAM respectivamente. Todo quedó en vídeos demostrativos.



Render Multimedia S.L.
C/ Ruperto Chapí, 56
03201 Elche (Alicante)
Tel/Fax: (96) 5439953
http://www.iponet.es/render
e-mail: render@iponet.es

Especialistas en Amiga, PC Multimedia, y Vídeo digital.

En éste último número de Amiga.info, Render Multimedia desea agradecer a todos sus clientes la confianza depositada en nosotros, y esperamos, que la nueva era del Amiga sea una realidad dentro de poco tiempo, con nuevas máquinas, nuevo hardware, nuevas ideas frescas, y un futuro alentador.

Mientras tanto, Render Multimedia hace ya algún tiempo que fabrica su propia marca de ordenadores PC, esa máquina que desgraciadamente ha fastidiado tanto al Amiga, y es que, en un mundo IDEAL, ambas máquinas (el PC y el Amiga) deberían coexistir para que podamos aprovechar lo mejor de cada una de ellas.

Sabemos que existen miles de tiendas de PC en toda España, pero si de verdad quereis apoyar al Amiga, Render Multimedia os invita a todos a adquirir una de éstas máquinas en nuestra empresa, momentaneamente, y hasta que la situación del Amiga se estabilice. De ésta manera, descubrirás una nueva máquina, nuevas experiencias, nuevos campos, y lo mejor de todo, a su vez estarás apoyando a una joven empresa que nació con el espíritu del Amiga y que seguirá soportando y apostando por la plataforma Amiga.

Llegados a éste punto... Render Multimedia tiene el placer de presentarles a: I.S.I.O.M.

Integración de
Sistemas
Informáticos
Orientados a
Multimedia

PC's from Render Multimedia



Rendering...multimedia!

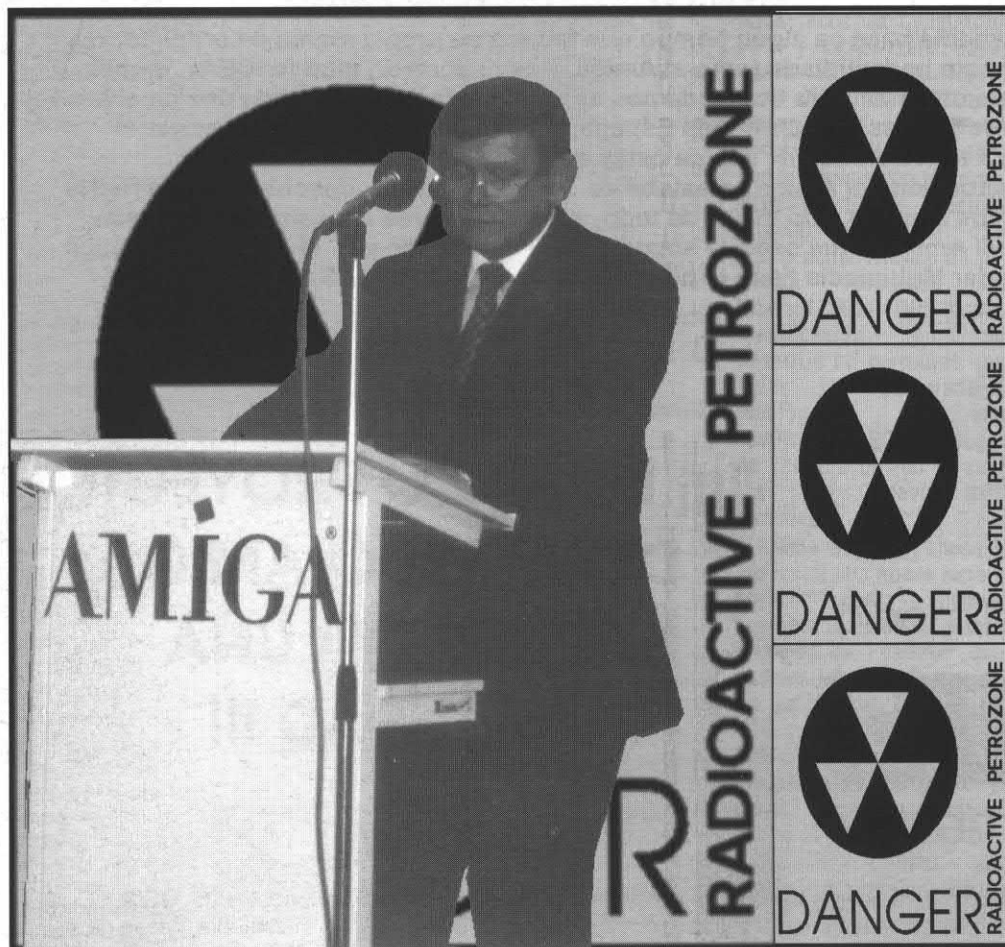
iii EL ÚNICO PROYECTO DEL MUNDO AMIGA QUE ES YA UNA REALIDAD !!!

Con los ordenadores **ISIOM** de Render Multimedia podrás trabajar en entornos MS-DOS, Windows 3.x, Windows 95, OS/2, Windows NT, Unix, y con todos los programas compatibles para PC, cd-rom's multimedia, enciclopedias multimedia, bases de datos, procesadores de texto, hojas de cálculo etc.... **Podrás trabajar SIEMPRE en 24 bits de color (16 Millones de colores) a resoluciones de hasta 1600x1280, mover ventanas en SOLIDO como lo hace el Amiga (incluso con varias películas y animaciones en movimiento a la vez !!!),** los mejores programas de animación y diseño de Amiga ahora también están disponibles en PC (Lightwave, Imagine, Real 3D, Caligary, Pov Ray, 3D Studio MAX...y siempre con un **refresco de pantalla RAPIDO Y ESPECTACULAR A 24 BITS DE COLOR !!!!!**), podrás oír tus ficheros MOD de toda la vida en multitarea (como en el Amiga) además de los .MIDI, .S3M, .XM, WAV, calidad de sonido de 16 bits, CD-Audio, podrás hacer **edición de vídeo/volcado de animaciones con calidad profesional a un precio INCREIBLE !!!,** podrás utilizar el estándar **OPEN GL** para la visualización/edición de **objetos tridimensionales texturizados y sombreados EN TIEMPO REAL Y 24 BITS DE COLOR !!!!!,** tendrás acceso a **programas REALMENTE PROFESIONALES para el retoque fotográfico y autoedición,** podrás acceder a **Internet,** manejar correo electrónico, y **editar/crear tu propia página Web desde un sólo programa y sin limitaciones,** utilizar rapidísimas controladoras **Ultra Wide SCSI,** utilizar económicos monitores digitales, **sigue trabajando con tu AMIGA y después conecta tu ISIOM a tu Amiga para compartir datos, es la única solución REAL, ACTUAL, y ECONOMICA (sin fantasías, ni eternas esperas...),** podrás renderizar de tres a diez veces más rápido que lo hace un 68060/50 Mhz, y además, sólo Render Multimedia se compromete contigo con la **GARANTIA DE 5 AÑOS** en sus equipos **ISIOM, los mejores precios del mercado (competimos hasta con las grandes y frías cadenas de tiendas, porque somos independientes)** y un sin fin de cosas más, llámanos o visita nuestra página Web, no te decepcionaremos, porque ya nos conoces.

Y como siempre, en Render Multimedia encontrarás **ACELERADORAS, GENLOCKS, TARJETAS DE RAM, RATONES, JOYSTICKS, MONITORES, CONTROLADORAS SCSI,** (te recordamos que los nuevos monitores de Amiga los puedes utilizar simultaneamente con tu PC, así te **AHORRAS un MONITOR**), Y **TODOS LOS ACCESORIOS PARA TU AMIGA, Y COMO SIEMPRE... A LOS MEJORES PRECIOS.**

Empresa nueva, propietario nuevo... pero el mismo presidente

Por FMartin



Esta historia se repite, aunque espero que no con el mismo final. Una empresa compra Amiga, pero se lava las manos comentando que han creado una empresa hija llamada Amiga International que es 100% independiente (aunque no económicamente) del padre y que tomará sus propias decisiones en cuanto a producción y desarrollo de productos Amiga. La misma historia que sucedió con Escom y Amiga Technologies. Sí, puede que Gateway 2000 sea una de las empresas más importantes en EEUU, pero desde luego, por el momento y desde la rueda de prensa de Londres, han dado la impresión de desconocer completamente el mundo Amiga y de haber comprado la Tecnología por una

misteriosa razón que ni tan siquiera quiero llegar a imaginar para no caer en el pensamiento negativo. Y es que el presidente de la antigua Amiga Technologies y ahora de la nueva Amiga International continúa al pie del cañón, algo insólito puesto que los resultados obtenidos durante su mandato anterior han sido más bien negativos y poco transparentes, además de que tiene una colección de enemistades con desarrolladores y terceras empresas que hacen de él la persona menos indicada para rescatar al Amiga de su estado cataléptico.

Pero ahí está ahora, repitiendo casi el mismo discurso que hace un año en el WOA de Londres, en la época de Viscorp, pero esta vez en compañía de

Gateway 2000. Eso sí, parece que por fin ha entrado en un mínimo de razón y ha anunciado que la política de licencias para otras empresas va a ser muy abierta...Sr. Petro...hace más de dos años que tenía que haber licenciado la tecnología a empresas como Phase 5 o Macrossystem. Ahora, cuando ya no queda más remedio y ve que casi todo está perdido, tiene la nada original idea de ofrecer la tecnología de Amiga a todo aquel que quiera utilizarla, es decir, todo lo contrario a la política de hace escasamente un año. Ahora y a es tarde, pero si a Phase 5 o cualquier otra empresa se le presta la suficiente atención, seguramente obtendremos algunos resultados rápidos en forma de nuevos productos. Aunque primero, el Sr. Petro tendrá que salvar las diferencias personales que le separan de muchos desarrolladores e intentar ponerse por encima de esos problemas y dejar de pensar en Amiga International como una empresa que le paga el sueldo de forma segura cada mes, que es lo que a simple vista parece que ha hecho durante toda esta época de incertidumbre.

Soy optimista, y quiero pensar que muy pronto los señores de Gateway se darán cuenta de que Amiga International necesita un líder con carisma y que luche por Amiga, dejando de lado las políticas "amiguistas" de ciertos "personajes" y que piense en cómo poder atender a los miles de usuarios que demandan una solución inmediata que revitalice el mercado que se le está escapando al Amiga. No, no es todavía demasiado tarde. Pero lo será si Amiga International se duerme en la gestión de las negociaciones con las empresas que aún apoyan al Amiga. La pregunta que me hago y que sólo el tiempo dará la respuesta es ¿podrá Amiga International dar una sorpresa pronto? Esperemos que sí, porque de lo contrario ya podemos ir pensando en alternativas al Amiga. Así de claro. El verano es lo que nos queda de vida, si al final no aparecen señales de renovación y desarrollo por parte de Amiga International, el Amiga morirá por inanición y deberemos pensar en buscar alguna solución alternativa. ■ FM

POWER A1230 CD 8X

A-1200 Magic Pack
+ Aceleradora Blizzard 030 50MHz
2 MB CHIP
+ 8 Mb FAST RAM
+ Disco Duro 1.2 Mb
+ CDROM 12X
+ Workbench 3.1 Instalado
TODO por Sólo 149.900 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 149.900 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 12X
TODO por Sólo 206.900 Ptas.

Todos los equipos se sirven con fuente de 200W

TODO por Sólo 206.900 Ptas.

ESPECIAL ACELERADORAS

BLIZZARD 030 50MHZ	28.900
BLIZZARD 030 50 MHZ+ 4MB	32.300
BLIZZARD 030 50 MHZ+8 MB	35.900
BLIZZARD 030 50 MHZ+16MB	42.900
BLIZZARD 030 50 MHZ+32 MB	60.000

BLIZZARD 060 50MHZ	78.900
BLIZZARD 060 50 MHZ+ 8MB	85.900
BLIZZARD 060 50 MHZ+16MB	94.200
BLIZZARD 060 50 MHZ+ 32MB	107.800
KIT SCSI II BLIZZARD1230/1260	16.900

OFERTA!!!
PROGRAB 24RT+
29.800
PCMCIA
12.900

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

Monitores Amiga

Monitor M1438S 55.900
Monitor M1538S 67.900
Monitor M1764SDig. cons.

Aceleradoras

Blizzard 1230IV/50 28.900
Blizzard 1240/T ERC 48.900
Blizzard 1260/50 78.900
CSI 1230IV/1260 16.900
Cyberstom MKII 040 69.900
Cyberstom MKII 060 116.900
CSI Cybers.MKII 22.500

Memorias

MM 4 Mb 72C60ns 4.900
MM 8 Mb 72C60ns 8.500
MM 16 Mb 72C60ns 17.200
MM 32 Mb 72C60ns 36.900

Coprocesadores

882 50 Mhz PGA 11.900

Discos Duros IDE 3.5"

1.2 Gb+CABLE 32.500
1.6 Gb +CABLE 36.000
2 Gb+CABLE 38.900

CDROM ATAPI

CDROM 12X+Soft+Cable 18.900
CDROM 16X+Soft+Cable 22.900

✓ CDROM SCSI

CDROM 12X TOSHIBA 27.900
CDROM 14X TOSHIBA 40.900

✓ HDRemovibles

ZIP SCSI 100MB 29.900
Cartucho Zip 100M 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 16.900

✓ 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
AMINET 19	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
SoundTerrific II+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
GLOOM DELUXE	3.900
ABIKILLING GROUNDS	6.500
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	10.900
M.M EXPERIENCE	8.900
GP.FAX	8.600
CINEMA 4D Pro.	46.500
IBrowse	7.500
BURNIT	16.500
OTROS CONSULTAR***	

✓ Varios

RATON 3 BOT.560DPI	4.500
ADAPTADOR VGA	3.500
CABLE DE 2,5" A 3,5"	1.900
CABLE SCSI DE 50 A 50	2.900
KICKSTART 3.1 A4000	19.500
KICKSTART 3.1 A3000	19.500
KICKSTART 3.1A5/2000	18.500

NOTA A NUESTROS CLIENTES:

Informatica Molins sigue y seguirá apoyando 100% al Amiga. Damos las gracias a todos nuestros clientes por su atención e interés que durante estos días de incertidumbre nos están prestando.

Informamos de la creación de nuestra página web en Internet, por supuesto 100% AMIGA.

Dirección Internet: <http://www.readysoft.es/home/imolins/amiga.html>

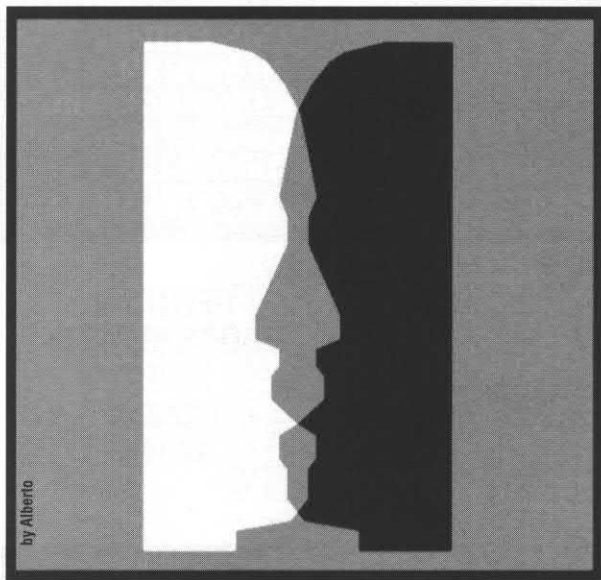
Para los usuarios que no se conforman con un Amiga básico: Montamos equipos a medida .
Presupuestos sin compromiso.

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.

Aclaración

Manuel Rodríguez Alonso. (Granada).

A la atención de Amiga.InFo:

Les escribo de nuevo para aclarar mi postura con respecto al artículo que ustedes me publicaron y que llevaba por título "visionario". En el número 19 de su publicación, un lector comentaba que mi posible solución al problema de Amiga a nivel de minorista (unión Amiga-Macintosh de los distribuidores) era una confrontación de sistema frente a PC. Por ello, quiero aclarar que la idea básica era ampliar la oferta de venta de cara al consumidor de las tiendas de Amiga, sin perjuicio, por tanto, de que a dichos comercios pudieran ofrecer productos de PC, algo que de hecho ya se viene haciendo desde la crisis de nuestro sistema.

En cuanto al proyecto de Phase V (Power Up) y la adopción de los chips Power Pc en los sistemas Amiga, me parece una buena opción siempre que esta renovación no deje aislados los viejos equipos, y ofrezca nuevas posibilidades suficientemente atractivas como las que en su día supuso el Amiga 500 (calidad, potencia y precio).

Para terminar, como cualquier usuario de Amiga, espero con gran interés el reportaje acerca de la empresa Gateway 2000, así como toda noticia o comunicado oficial que dicha empresa pudiera emitir.

Agradeciéndoles de antemano su

atención les deseo mucha suerte en el proyecto que han comenzado a través de Info Technologies S.L.■

Más atención a los lectores

David Lizana Torres (Mataró)

Me agradecería expresar mi opinión sobre algunos temas que nos influyen a todos. En principio, creo que los lectores de la revista no somos máquinas y os agradecería que al aumentar o 'disminuir' el precio de la revista dedicarais el mes anterior unas líneas al tema, como mínimo el 'por qué'. Si ni siquiera esto fuera posibles, al menos comunicar el aumento de precio sin más.

En segundo lugar creo que es de muy mal gusto que en el número 14 de A.I. se dijera, y nada más y nada menos que en la sección de noticias, que en el número 16 de A.I. saldría el cd número 2. Aunque de peor gusto es que aparte del cd no editado se incluya en las mismas fechas un anuncio en la primera página sobre un cd al precio de 2.000 ptas. cuando todo el mundo lo que esperaba era un cd de portada gratuito. Con todo esto lo único que os pido es que si no os veis capaces de realizar alguna cosa, no la digáis, y si ya lo habéis dicho y no la podéis cumplir, una disculpa a los lectores de vez en cuando no va nada mal. FE DE ERRATAS. Todas las cosas que influyan al lector-comprador deben ser comunicadas al lector-comprador. Por favor tenedlo en cuenta y pensad que si no se cuida bien al lector, dejará de serlo, y no lo digo precisamente por mí, ya que lo aguanto casi todo...Eso sí, como repito, no soy ninguna máquina y adquiero aquello que me conviene y creo que está bien, creo que callar es de tontos y por lo tanto no creo que estas quejas vayan a ser tomadas por la tremenda, sino para poder evitar los mismos errores en un futuro no muy lejano. Seguro que esto lo agradecería todo el mundo. Si no recuerdo mal, en las primeras revistas editadas, esto se practicaba más. Había como más confianza en el lector, cosa que poco a poco se va a ir perdiendo si no se evita. Hay que pensar que, al fin y al cabo, ésta es una revista muy especial editada por gente especial y donde la confianza entre 'hermanos-amigueros' ha de ser del 90% como mínimo. Obviamente no espero que esto se cumpla ya que en todas las revistas ha de existir un 'control interno' del cual los lectores no hemos de hacer nada al respecto. Por supuesto que eso lo

respeto.

Todos queremos que A.I. triunfe en todos los campos posibles y por eso simplemente os comunico mi opinión repitiendo que es sin ánimo de ofender o quitar las ganas de trabajar de nadie. Cambiando totalmente de tema y dejando de criticar un poco quiero expresar mi admiración por la persona que se ha encargado de portar el código de arranque y las rutinas del juego Quake, un tal Max que supuestamente será inglés o americano. Me gustaría que dijeseis muchas más cosas sobre este magnífico juego y su comportamiento en el Amiga. ¿Realmente funciona? Felicitar también al nuevo director de la revista y esperar grandes cosas de él así como saludar al resto de componentes.■

Workbench 1.2 y discos

Jordi Marcos Tárraga (Badalona)

Amigos:

Hace unos días, se me ocurrió la idea, que luego pensé que era una tontería, pero que podría ser positiva al menos si la contemplamos desde un aspecto publicitario. Pegatinas. Sí, pegatinas con el logo de AMIGA, las siluetas de las carcasas, el teclado característico, recuperar la antigua 'A' (tiene más carisma que el logo 'nuevo'). Podríais editar algunas pegatinas cada cierto tiempo. Los distribuidores también podrían aportar algo de ideas o dinero, y, si no se quisieran arriesgar, por mí podríais incrementar el precio de la revista (sólo 50 ptas., para redondear, no más, ¿eh?). Estoy dispuesto a llenar mi coche con pegatinas de AMIGA, para que se me reconozca a la milla.

También quiero exponer una queja con respecto a los discos de portada. Yo tengo un A500 con la 1.2 y 1 Mbyte, y no puedo actualizarme hoy día por motivos económicos (por cierto, si hay alguien por ahí al que le sobre una ROM 2.05, me gustaría que me pasase el precio). Y en mi situación estoy seguro que se encuentran muchos usuarios de AMIGA. Todo esto para que os planteéis la posibilidad de editar discos de portada para 1.3 y OFS. No os sería muy difícil, debido al peculiar sistema de distribución del disco, y así podríamos disfrutar todos los lectores de módulos, gráficos y programas frescos. Personalmente deciros que os sigo desde el nro. 6 (Navidad 95) y voy acumulando



¿Cómo?
¿No está de acuerdo?
Pues no dude en
enviarnos su opinión,
ahora también puede
hacerlo vía e-mail.

los discos en un cajón a la espera de una posible actualización, pero mientras, nada. Desde aquí invito a los Amigueros que estén en una situación parecida a que llaméis o escribáis unas líneas a Amiga.InFo. La revista sigue siendo genial, al menos en papel. Y no os preocupéis por el color de las páginas, prefiero el negro para las letras y el blanco para el fondo. Mucha suerte. ■

Apoyar al Amiga

Luis Alberto Cordero (Bilbao)

Hola, Amiga.InFo:

Al recibir el último número de la revista, lo primero que siento al leer la sección de noticias es una decepción. Decepción al leer que NEWTEK abandona el desarrollo del LightWave para Amiga argumentando que nuestra máquina no ha evolucionado lo suficiente para seguir con el proyecto. En cierta manera entiendo este punto de vista pero no lo comparto. Es cierto, y todos lo sabemos, que el Amiga ha estado estancado durante muchos años y no ha seguido la evolución que hubiera debido, si hubiera sido así hoy en día tendríamos una máquina muy superior a cualquier PC.

Pero ésta no es mi decepción más grande, lo peor ha sido leer que el Power CD de InFo Technologies no se distribuye por no haber llegado a los quinientos pedidos. ¿Qué está pasando?, ¿estamos o no estamos con el Amiga? Sinceramente me ha dolido mucho tener que leer esto, y si no apoyamos un proyecto, mejor dicho, el único proyecto que existe en España para sacar adelante nuestro ordenador nos espera un mal futuro, y no estaremos en condiciones de exigir ni quejarnos de que no existe ninguna publicación o cualquier otra cosa relacionada con Amiga en este país. Señores, no podemos permitirnos el lujo de pasar por alto algo así. Desde aquí, como un simple usuario de Amiga, hago llegar a todas aquellas personas que usan y apoyan a nuestra máquina, un llamamiento para que esto no ocurra ni vuelva a ocurrir. Somos pocos y tenemos que unirnos para sacar esto adelante porque nadie va a hacerlo por nosotros, así que me uno al llamamiento de Amiga.InFo, ¡A POR LOS 500 PEDIDOS!!!

Pero no todo va a ser malo, rodeando estas dos malas noticias hay muchas buenas y muy prometedoras, desde la compra de Amiga hasta el lanzamiento de nuevo software. Estoy ansioso por recibir el nuevo número de Amiga.InFo, para leer las novedades presentadas en el WORLD OF AMIGA de Londres que este año promete ser muy interesante y espero que GATEWAY 2000 al ser la 3ª empresa que compra AMIGA en poco tiempo, haga realidad el refrán que dice que a la tercera va la vencida y que éste sea el momento del despegue de nuestra máquina.

Sólo me queda deciros que sigáis como hasta ahora que ya es bastante. Yo os considero como un salvavidas que nos mantiene a flote hasta que vengan a rescatarnos. Y ese momento creo que se está acercando.

Un saludo. ■

Nos hacemos viejos...

Miguel Ramos (Málaga)

Sí amigos, nos hacemos viejos, y es que el tiempo no perdona... La principal causa del 'estancamiento' del AMIGA como todos podéis suponer es la falta de desarrollo 'oficial' de la máquina y la inestabilidad en la que hemos estado sumergidos todos estos años, Commodore, Escom... bueno, ya sabéis.

Pero siempre lo usuarios fieles a la máquina nos hemos quedado aquí, esperando tiempos mejores, los usuarios que sólo buscaban 'otra' máquina para jugar al último juego de moda hace años que nos dejaron... Pero aunque parezca lo contrario ahora es cuando más necesitamos a ese tipo de 'consumidor'.

Las generaciones iniciales de usuarios de AMIGA se están haciendo demasiado viejos, no tenemos una 'natalidad' elevada en el mundo Amiga, lo cual hace que el número de usuarios cada vez baje más....

Actualmente la edad media de los usuarios activos puede rondar entre los 20-30 años, es decir, prácticamente los adeptos que en su adolescencia conocieron la mejor máquina, AMIGA.

Pero esa era época en la que el AMIGA era algo de uso cotidiano y conocido por todos, hasta existían anuncios en televisión y demás medios. Esta bajada es debida a la carencia de campañas de publicidad para captar nuevos usuarios, cosa que en otras plataformas no ha parado nunca... ¿Nunca os habéis preguntado por qué en muchos PowerMacs se incluyen juegos educativos de Disney de la última película del momento, o, por qué el señor Bill Gates regala ordenadores a las escuelas de EE.UU.? Pues bien fácil, preparando a los próximos consumidores de los años futuros.

La falta de programas educativos, enciclopedias y juegos comerciales ha hecho que nadie se fije en el Amiga como algo para iniciar a los 'niños' en la informática, perdiendo lo que serían los futuros usuarios-compradores de material AMIGA. De esos niños, seguro que un buen número en el mañana serán programadores y apoyarán casi con seguridad a la máquina con la que empezaron. ¿Cuántos miles de PCs se han vendido sólo como meras consolas de juegos para jugar al último juego de actualidad?

Aunque no lo parezca esto es lo que mueve el mercado doméstico, porque, seamos sinceros, aunque muchos están

concienciados en el tema de la piratería, la gran mayoría puede conseguir todo el 'warez' que quiera, por lo que las ventas de originales bajan hasta límites que no hacen viables más desarrollos para AMIGA. Empresas como 'LucasArts', 'Core', 'Psygnosis', 'GameTEK', 'Team 17', 'Blue byte', etc... que antaño apoyaban el mercado ahora nos dan las espaldas. En AMIGA la compra de originales ocurre en una proporción bajísimísima, por lo que cada vez nos hundimos más y más... aunque ahora parece que todos estamos más concienciados parece que por fin nos hemos dado cuenta del daño que causa esa actitud.

No quiero hacer apología de la piratería, pero me parece más 'justificado' usar copias 'dudosas' (ojo, sólo para uso personal) en algunas plataformas por el elevado precio; pero lo que sí me parece aberrante e inconcebible es que se llegue al límite de piratear el 'Shareware'... Señores, un producto 'Share' que ha sido desarrollado casi seguro por un estudiante o similar que lo único que pide es que se reconozca su trabajo... pues nada, vamos a piratear su soft y a pasarnos todos la llave del programa... Así no llegamos a ningún lado... "El programador de Share de hoy, será el desarrollador de mañana..." pero, si no se apoya, la verdad es que nos abandonará o se pasará a otra plataforma más lucrativa, porque ésta no tiene futuro comercial. Sólo por curiosidad, coged una revista de AMIGA inglesa de hace 4 años y mirad la cantidad de publicidad que hay... ¡¡Ahora no hay ni la cuarta parte!!

Es triste la situación a la que hemos llegado por la mala gestión de unos pocos, pero lo que necesitamos es volver a entrar en el mercado de masas como una alternativa a los estándares y proponiendo un nuevo concepto a los usuarios 'noveles' que en su vida han oído hablar de AMIGA. Cuando hace ya unos 2 años Escom compró AMIGA y el entonces importador de AMIGA para España prometió que una gran cadena de centros comerciales (por todos conocidas) estaba preparándose para la venta de AMIGA, la verdad es que la idea me gustó mucho, pero viendo cómo se ha desarrollado con Escom, me alegro que no sucediera nada, porque los usuarios que hubieran comprado una máquina se hubieran quedado 'abandonados' este período y sólo hubiera sido publicidad negativa.

Ahora tenemos una segunda oportunidad de la mano de 'GateWay2000', una empresa fuerte con un mercado sólido, realmente es lo que necesitamos, devolver la confianza al usuario de AMIGA y enseñar la máquina a todos demostrando que el AMIGA es para siempre. ¡Ánimo a todos! ■

Televisió Cardedeu

Por Alberto Pardo / Joan Lluís Ceprià

La entrevista de este mes intentará situarles dentro de un mundo donde el Amiga está muy extendido, tanto en Europa como, sobre todo en Estados Unidos, las televisiones locales. Por este motivo hemos decidido hablar con una de las televisiones locales con más historia del estado español, la televisión local de Cardedeu, una pequeña población situada a unos 30 kilómetros de Barcelona.

Televisiones locales

Al.-¿Cómo empieza el proyecto de una televisión local?

TVC.-En el momento actual es muy simple: se reúnen varias personas interesadas, se informan de cómo se lo han montado los vecinos y... adelante. Es sólo cuestión de voluntad. No hay que olvidar que en 1980 sólo existían la primera y segunda cadena, ninguna privada ni autonómica. Monopolio total y presupuestos delirantes.

Se trataba de una apuesta por la libertad de expresión y comunicación. Se trataba de conseguir el derecho a comunicarnos y expresar las inquietudes culturales y artísticas a través de las nuevas tecnologías, al igual que se tenía el derecho a comunicarse por la palabra escrita (publicaciones locales).

Al.-¿Con qué apoyos se puede contar para empezar las emisiones de una TV local?

TVC.-Se debe contar inicialmente con el apoyo de la población que se pretenda servir, ya que son los más directamente implicados. Sea vía Ayuntamiento o alguna entidad o medio de comunicación local; o bien una agrupación privada, sociedad, etc. Hay que tener muy en cuenta que, inicialmente, no cuentas con ninguna clase de apoyo, sino que antes debes demostrar la viabilidad e interés social del proyecto.

Al.-¿Son necesarias las ayudas institucionales -ayuntamientos, comunidades autónomas...-?

TVC.-La verdad es que ayudan mucho, porque, excepto en el caso de grandes ciudades, los recursos económicos que pueden derivarse de la publicidad no llegan a cubrir las necesidades de una televisión mínimamente digna.

Al.-¿Es rentable invertir en una TV local?

TVC.-Difícilmente puede tomarse en serio una consideración de este estilo si, repetimos, no se trata de una gran ciudad. Rentable socialmente lo es, y mucho. Pensad en la escuela de profesionales que han creado las televisiones locales.

TV Cardedeu

Al.-¿Cómo y cuándo empezó a emitir TV Cardedeu?

TVC.-El proyecto se estaba gestando desde septiembre de 1979 a raíz de la puesta en marcha de una emisora local de radio-Radio Cardedeu- pero no se pudo efectuar la primera emisión hasta el 7 de Junio de 1980.

Al.-La inversión que se requiere para montar una emisora de televisión es bastante alta, ¿cómo se consiguieron los fondos para ponerla en marcha?

TVC.-En aquel momento se intentó que la población se hiciera suyo el proyecto, a base de participaciones individuales de 5000 ptas. No olvidemos que eran Ptas de 1980 (hace 17 años) y que además era difícil que nadie en aquel momento creyera posible que cuatro chalados en un pueblecito perdido en la periferia de España rompieran el monopolio y menos con una inversión inicial de 1,5 millones de pesetas. Pero se consiguió esta cantidad en menos de ocho meses a base de esas aportaciones personales y voluntarias de los habitantes de Cardedeu. Creo que nadie podrá agradecerles nunca lo que hicieron por el futuro de la comunicación local sin

saberlo.

Al.-¿Es posible mantener TV Cardedeu sin subvenciones o reciben alguna?

TVC.-El presupuesto de una televisión como la de Cardedeu oscila entre 5 y 6 millones al año. Recibimos una ayuda del Ayuntamiento como entidad local sin ánimo de lucro, de dos millones, el resto lo aporta la población a base de cuotas voluntarias de colaboración y la publicidad local.

Al.-La publicidad a nivel local puede ser un buen modo de autofinanciación, ¿qué respuesta se ha conseguido del comercio local?

TVC.-La respuesta es buena, pero como ya hemos dicho anteriormente, no cubre el presupuesto totalmente.

Al.-Seguramente la plantilla de una televisión local está formada por personas que empiezan a moverse dentro de los medios audiovisuales, ¿con qué tipo de profesionales cuenta TV Cardedeu?

TVC.-Con dos tipos de personal: el primero son los profesionales que se ganan la vida trabajando en televisiones públicas o privadas o productoras y que se formaron aquí. Dedicando parte de su tiempo libre a formar a los estudiantes. El segundo modelo son estos últimos: estudiantes de periodismo, audiovisuales, imagen y sonido, etc. que encuentran aquí un campo de prácticas que ninguna escuela les puede proporcionar.

Al.-Otro de los puntos importantes dentro de una TV es la programación, ¿qué tipo de programación se ofrece y a quién va destinada?

TVC.-Este es un punto muy importante: En el caso de Cardedeu (y muchas otras locales que conozco, aunque no todas) lo que prima es la información local, que ninguna otra televisión te ofrecerá nunca, y después los programas de producción propios, básicamente de temas de interés local.

Al.-¿Puede una televisión local competir con las grandes cadenas televisivas?

TVC.-Esto no tendría ningún sentido. La televisión local suele tener -si está bien hecha- la máxima audiencia en horas de "prime time", por encima de las otras cadenas, aunque pueda parecer increíble. Pero es sencillamente porque la televisión local informa del entorno y de los problemas próximos al ciudadano. No tiene sentido emitir informativos de interés general porque es imposible competir en recursos con las grandes cadenas. Tampoco tiene ningún sentido intentar competir en otros campos -cine-concursos, etc., porque el potencial económico de una tele local no lo permite.

Al.-¿Con qué medios técnicos cuentan en la actualidad (cámaras, magnetoscopios, mezcladores...)?

TVC.-Tenemos actualmente 6 cámaras de estudio, tres cámaras ENG para reportajes exteriores, mezcladores de vídeo, generadores de efectos, y todos los periféricos necesarios.

Al.-¿Qué calidad tienen? ¿Broadcast, S-Vídeo, Vídeo?

TVC.-Puedo decir, con todo el orgullo, que Televisió Cardedeu, hoy por hoy, es la única televisión local -no municipal-, que posee unas instalaciones fijas totalmente en formato broadcast. La captación ENG la hacemos con Hi-8 aunque próximamente está previsto pasar a Betacam.

Al.-Aproximadamente, ¿cuánto hay que invertir para crear una TV local como la de Cardedeu?

TVC.-El presupuesto necesario para montar hoy una televisión local en formato broadcast como la de Cardedeu es tan alto que ni puedo plantearme hacer los números. Si hemos podido

permitirnos este tipo de material ha sido básicamente porque, teniendo claro donde queríamos llegar, nos hemos ido equipando poco a poco durante estos años. Pero para una televisión que cubra una población de unos 10.000 habitantes se puede partir de unos equipos semi-domésticos que funcionan muy bien, -incluso digitales- y una edición simple, con un presupuesto de entre tres y cinco millones, creo. Aunque los precios de este tipo de material no los conozco mucho y puedo equivocarme.

Amiga en la televisión local

Al.-¿Cuánto tiempo hace que utilizan Amiga y qué fue lo primero que hicieron con él?

TVC.-Hemos utilizado Amiga desde siempre. No olvidéis que en sus orígenes era la única plataforma que podía usarse en este tipo de aplicaciones. Creo que el PC todavía no se comercializaba a nivel de usuario privado. Después hemos seguido utilizándolo hasta hoy por la calidad y rapidez de sus prestaciones y por los programas de audio y vídeo y periféricos específicos que tenía. Hoy en día el PC ya está casi a su altura, pero con todo, todavía es mucho más caro conseguir las mismas prestaciones con un PC.

Al.-¿Qué software y hardware utilizan actualmente?

TVC.-Tenemos dos Amiga 2000, Un Amiga 1200 y un Amiga 500, con diversos periféricos. Utilizamos PPaint, D Paint, Photoshop, Scala, básicamente y algún digitalizador del que no recuerdo el nombre, genlock Neriki, etc.

Al.-¿Suelen actualizarlo con el tiempo o tienen pensado hacerlo?

TVC.-Solemos actualizarlo

Al.-¿Cuál es la mayor utilidad de Amiga en la emisora?

TVC.-Grafismo, titulación y prompter para los presentadores

Al.-¿Hay algo que echen de menos en Amiga? ¿Por qué?

TVC.-Hasta hoy no creo que tenga nada que envidiar a otros sistemas. Echamos de menos una solidez empresarial que desabastece el mercado, aunque tengo entendido que finalmente está en vías de solución.

Al.-Como profesionales, ¿cuál es vuestra opinión general sobre Amiga en el mundo del vídeo y la TV?

TVC.-Existen equipos superiores en el mercado broadcast tv pero que multiplican por veinte el coste de un Amiga. Creemos que es un formato con mucho futuro, especialmente para las emisoras locales.

El papel de la TV local en las puertas del próximo siglo

Al.-¿Cuáles son los proyectos de futuro de TV Cardedeu?

TVC.-Consolidar el proyecto -si es que no lo está todavía después de 17 años- crear una escuela de imagen y sonido, montar una unidad móvil (equipada con Amiga) y llegar a poder coordinar los esfuerzos de las televisiones vecinas para producciones y emisiones conjuntas

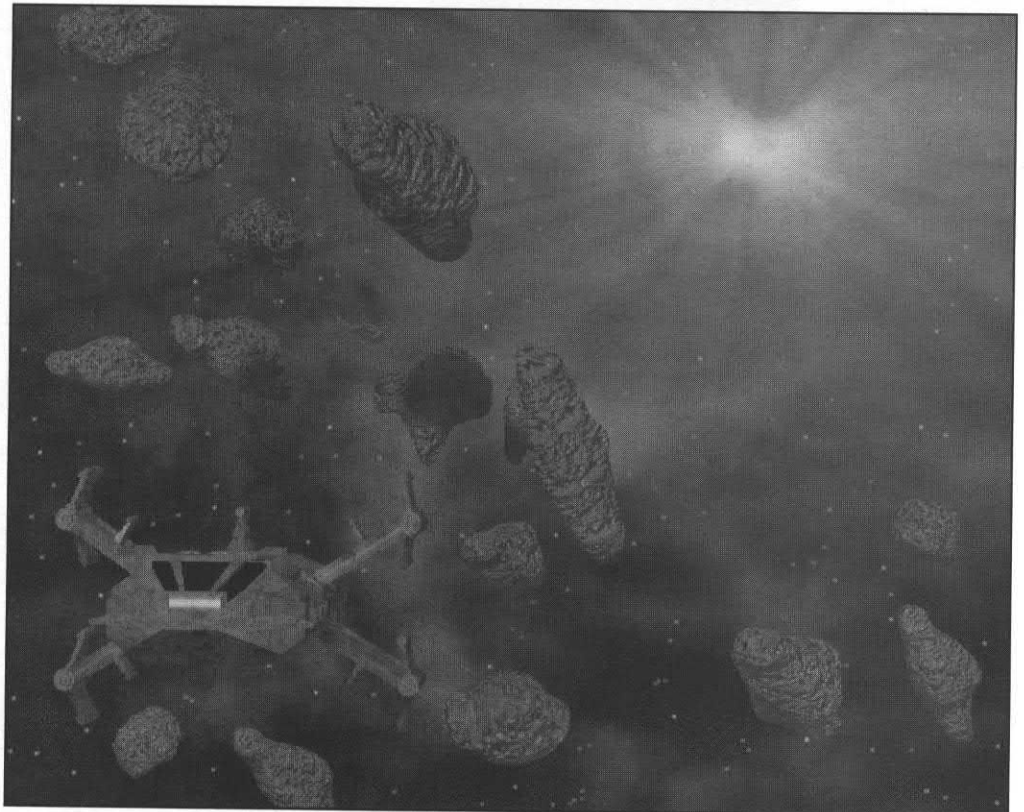
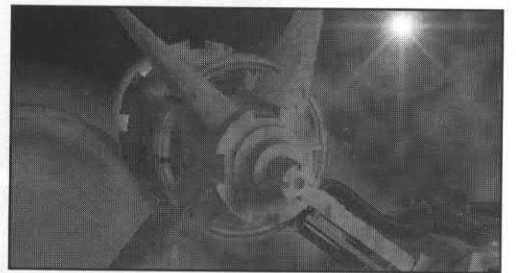
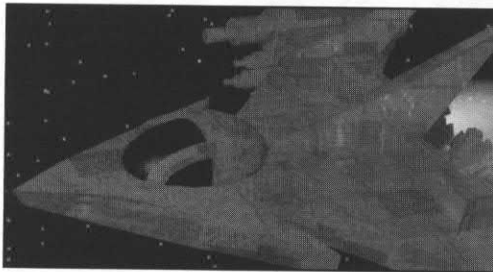
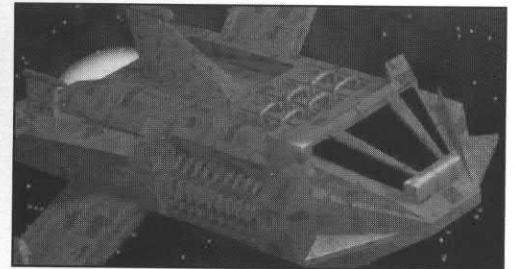
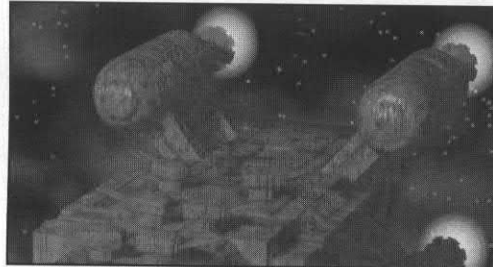
Gracias a la amabilidad de los responsables de TV Cardedeu hemos podido conocer de cerca el mundo de la televisión a nivel local y el papel que juega una máquina como el Amiga dentro del vídeo y el grafismo. Desde Amiga.InFo deseamos a TV Cardedeu que continúe desarrollando por muchos años más la excelente labor que realiza. ■AP/92E

Amiga en el espacio

La creación de un cortometraje de ciencia ficción situado en el espacio requiere de uno de los campos en el que Amiga despunta, aún hoy, por encima de muchas máquinas de su misma gama.

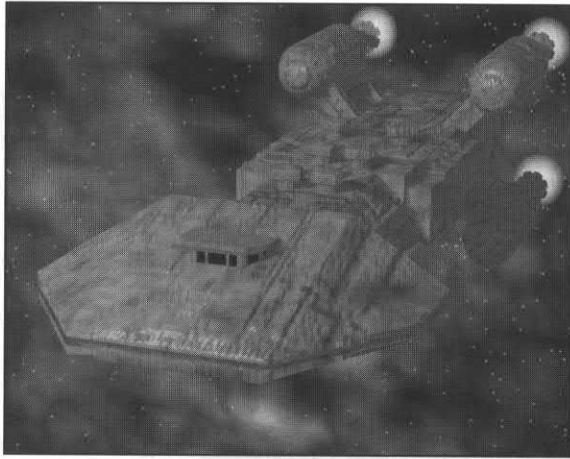
Por Isidro Espinazo

En este artículo voy a explicar cuál ha sido el proceso que he seguido para crear unas naves espaciales, todos los modelos que acompañan a este artículo han sido desarrollados para el cortometraje de animación sintética THE COLONY. Con un poco de suerte espero poder presentar un trailer del corto en la Euskal Party 5. La idea original era crear unos prototipos de naves con un aspecto más o menos aerodinámico, así que cogí un lápiz y me dispuse a dibujar los bocetos de las naves para tener una idea general de lo que pretendía hacer, después de un rato comencé a modelar cada una de las naves con el modelador del Lightwave. Al principio los resultados que estaba obteniendo no me convencían porque las naves eran demasiado simples así que empecé a meterme en las opciones que más me gustan del modelador, o sea, el "radial extrude" y "radial clone" para poder crear de esta forma los tubos de los depósitos y las tuberías retorcidas de la nave de transportes químicos. El proceso se prolongó durante mucho tiempo porque el nivel de detalle de las naves tenía que ser muy alto, pero al cabo de varios días las naves ya tenían un aspecto bastante convincente. Posteriormente me dispuse a nombrar las superficies de las diferentes partes de las naves para de esta forma poder aplicar superficies a las diferentes partes de cada nave. Otro de los procesos que me llevó bastante tiempo fue el de la aplicación de las texturas, por un lado tenía que buscar de entre las miles de texturas que tengo unas que fueran idóneas para el proyecto. Al final encontré cuatro texturas que supuse encajarían perfectamente. Después de retocarlas con Personal Paint y

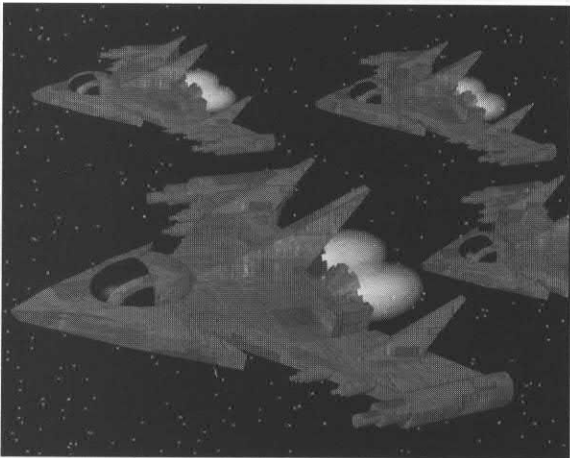


En esta imagen se puede apreciar el efecto de una explosión de gas.

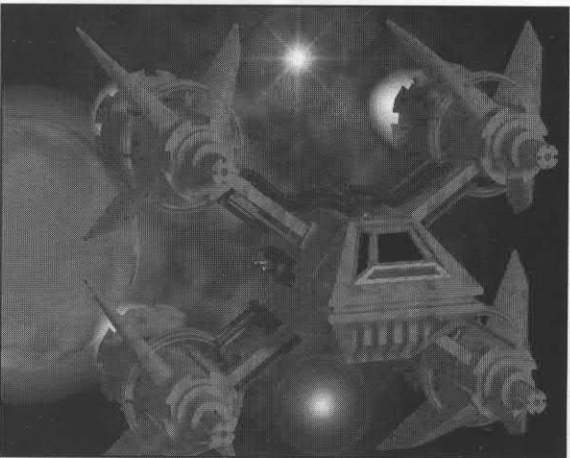
La textura de esta nave nodriza es similar a las empleadas en Star Wars.



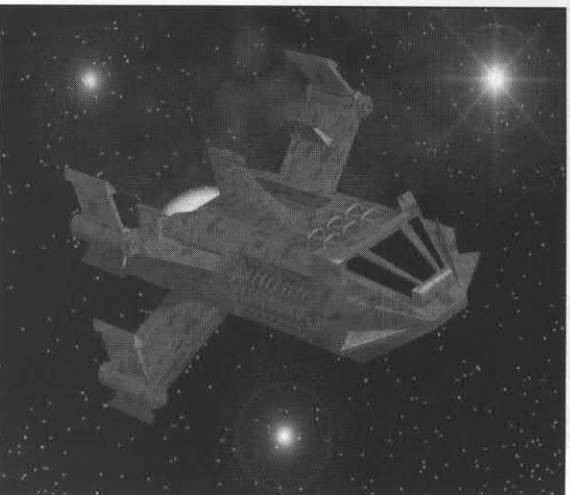
En la imagen podemos ver el escuadrón de cazas Miniexplorer en pleno vuelo.



El caza Minishark es una de las naves que más polígonos tiene con lo cual el proceso de render se prolonga durante horas.



Los efectos de luces son relativamente fáciles de crear con Lightwave.



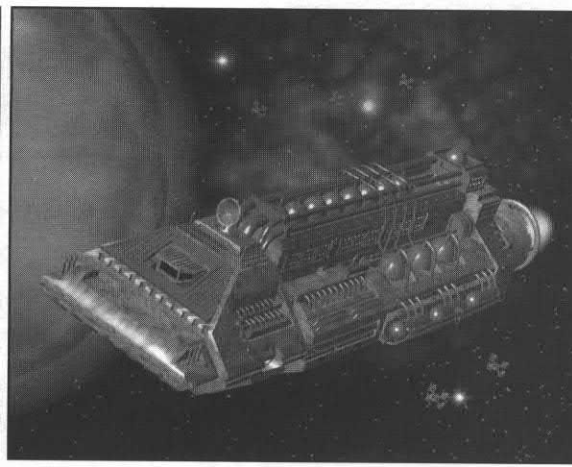
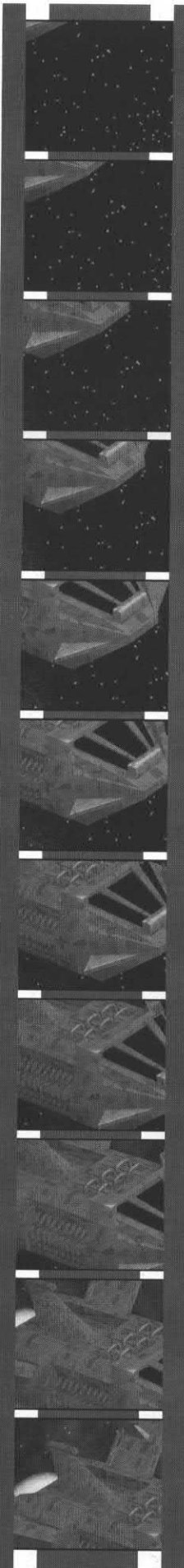
mezclarlas con filtros de colores oscuros, las texturas ya tenían un aspecto bastante bueno. El siguiente paso fue proceder a aplicar las texturas en las diferentes superficies de las naves de forma que los tubos tuvieran un color, los cristales otro, etc.. El proceso fue muy laborioso porque algunas texturas no se adaptaban bien a las naves de tal forma que tuve que modificar de nuevo algunas de las texturas hasta que al final se adaptaron perfectamente.

Por fin los modelos de las naves ya estaban terminados. Como apreciación diré que la nave nodriza de combate no tiene casi polígonos, lo que ocurre es que al estar aplicada la textura con bumpmap el resultado es muy espectacular. El problema es que el proceso de render se puede prolongar demasiado de forma que podemos irnos al cine mientras se renderiza la escena. Después de tener los objetos ya listos ahora quedaba aplicar los efectos especiales de las escenas. El primer paso fue crear las nebulosas, cosa que fue un tanto complicada. Si las escenas hubieran sido preparadas para ser simplemente fotografías fijas, me hubiera bastado con poner una imagen escaneada de fondo, pero como las nebulosas se iban a emplear para hacer una animación tenían que estar muy logradas.

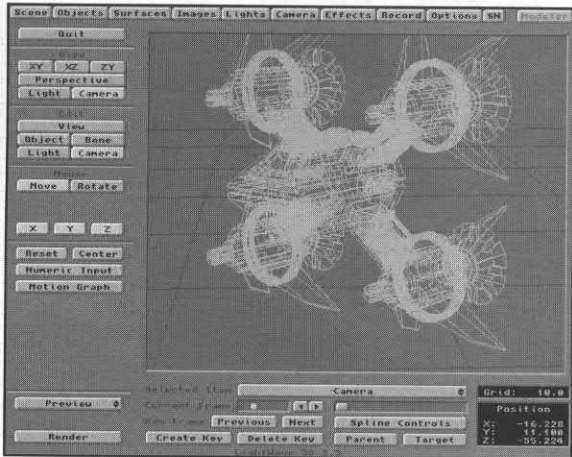
El proceso que seguí para realizarlas fue primero crear un rectángulo en el modelador de objetos, después exportarlo y, para terminar, aplicarle una superficie matemática de dos colores, uno de ellos negro, para así poder usarlo como transparencia con fractal noise. Para terminar cargué una imagen en blanco y negro para usarla como semitransparencia consiguiendo un resultado bastante bueno a la hora de simular galaxias, cúmulos de estrellas o explosiones de gases. Posteriormente me dispuse a crear los meteoritos que iba a usar en las escenas. El método que usé para modelar los meteoritos fue crear primero simples bolas, eso sí, con muchos polígonos para después estrecharlos y retorcerlos con las opciones de magnetismo y posteriormente pasarlas al Layout donde les apliqué un color de superficie, en este caso marrón; después procedí a aplicarles un bumpmap muy alto para conseguir un

elevado grado de realismo y por fin tenía los meteoritos hechos. Las estrellas de las escenas no son más que simples puntos con un poco de luminosidad. Finalmente me dispuse a crear los planetas de la siguiente forma: fuí al modelador y creé una bola; después le tripliqué el número de polígonos y creé otra bola igual que usé como atmosfera. El truco era muy simple: sólo había que asignarle a la superficie de la atmósfera una transparencia para que la bola exterior se transparentara y así se viera la bola interior.

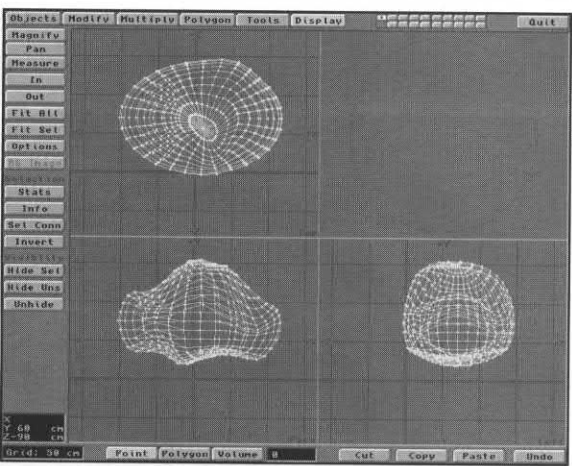
Como habrán podido observar, gran parte de las escenas que se generan con Lightwave necesitan de diversos tipos de trucos puesto que a veces con los menús no tenemos suficientes posibilidades para generar esos efectos especiales que tanto necesitamos. Uno de los consejos más importantes a la hora de crear animaciones es recurrir al menú de efectos para aplicar filtros con la opción Foreground; tampoco está de sobra activar las opciones de Motion Blur y Field Rendering para poder de esta forma conseguir unos movimientos de cámara más suaves y reales. Si la velocidad de su equipo no es elevada, lo mejor es que quite el antialias del menú de la cámara para así poder conseguir unos resultados más rápidos aunque desde luego nada profesionales. Otra de las opciones que hay que desactivar es la de sombras raytracing, reflejos y refracción puesto que de lo contrario un A1200 con 030 a 50 mhz puede echar humo. Siempre que vaya a hacer pruebas, genere los renders en Low Resolution, sin sombras y sin el antialias activado y, si quiere llevar a cabo un proyecto de gran envergadura, cree un grupo con varios amigos porque sólo la generación de un cortometraje en el estilo del Art Futura le puede llevar muchos meses de trabajo laborioso e interminable. Lo bueno que tiene la generación de escenarios espaciales es la relativa sencillez con la que se pueden crear planetas, estrellas, nebulosas, diferentes tipos de agujeros negros o la sencillez con la que se pueden crear complejas estaciones espaciales. Sólo hace falta echarle mucha imaginación y ganas para crear el vídeo que le lance al Imagina98 y también, dicho sea de paso, no vendría mal disponer de una red con 20 A4000 con PowerPC a 200 mhz, pero en fin, habrá que resignarse y seguir soñando. ■ 98



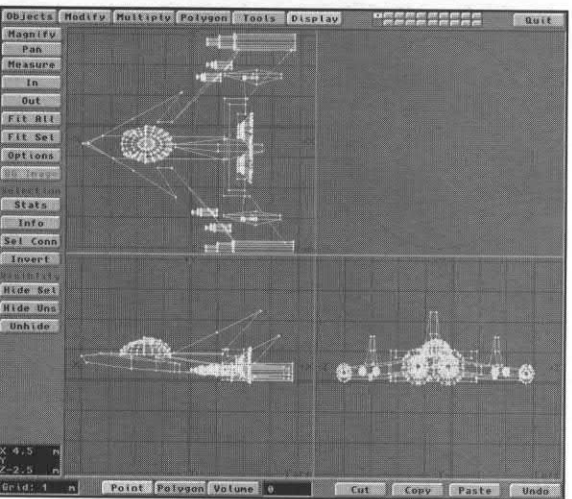
Los resultados que se pueden obtener con el modelador del Lightwave son realmente asombrosos.



Como se puede observar, la nave caza Minishark es realmente compleja.



Crear un meteorito con el modelador es realmente fácil.



En esta imagen se puede observar con detalle el caza miniexplorer en wireframe.

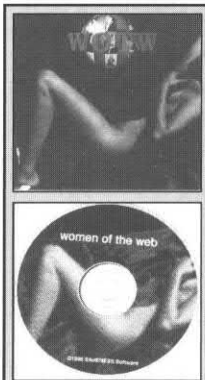
Novedades CD del mes

SAdENESS Software, una empresa dedicada a recopilar software de interés para Amiga nos presenta este mes tres de sus producciones, repartidas en dos campos bien diferentes: la mitomanía en Internet y los programas de domino público.

Por Joan Lluís Ceprià

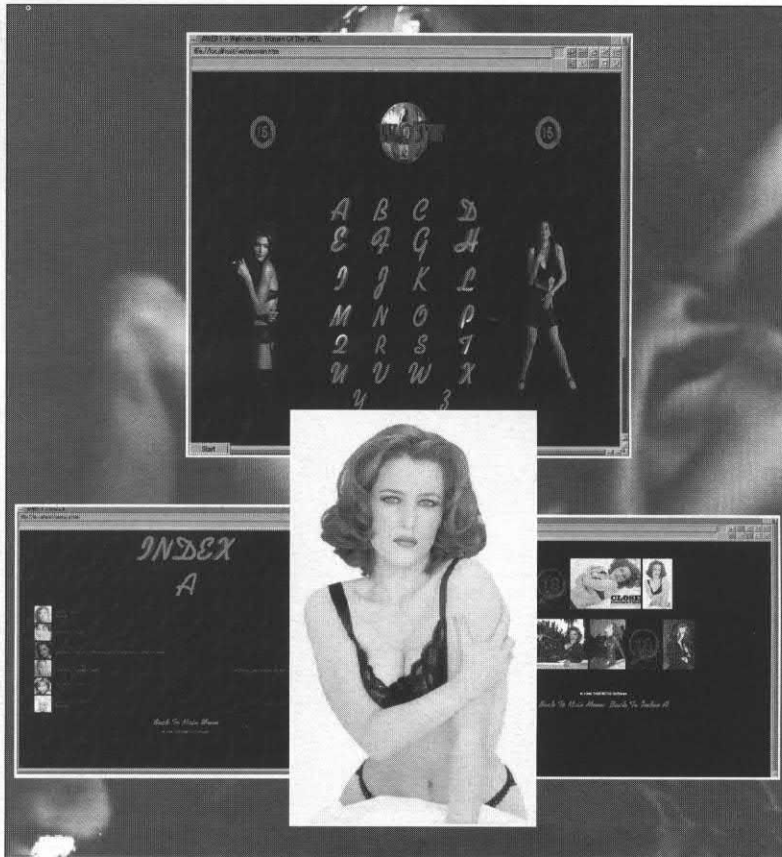


WOMAN OF THE WEB



WOMAN OF THE WEB
 FABRICANTE
 SAdENESS Software
 ORDENADOR
 Amiga / PC / MAC
 PUNTUACIÓN
 5

"Sólo recomendable para muy mitómanos, o coleccionistas de CD sin demasiados escrúpulos"



Con Woman of the Web podrán realizar un recorrido en busca de una selección de mujeres realmente atractivas, realizada por Sadeness, de entre las toneladas y toneladas de imágenes que se encuentran en Internet. Por tanto, si están buscando fotos de su actriz o cantante preferida para poderlas utilizar como imagen de fondo de su Workbench, es probable que aquí encuentren lo que necesitan. Y todo esto sin comprar un módem y conectarse a la red, por lo que no malgastarán ni un segundo de más navegando en este extenso universo que es Internet.

El CD utiliza para sus ficheros el formato HTML, que es con el que se realizan muchas de la páginas que se encuentran en la red. Para visualizarlas te proveen de un navegador antiguo y bastante desfasado como es el AWeb 2.1, en una versión para su exclusivo uso local, pero más que suficiente para visualizar correctamente toda la información contenida en el CD. La calidad de las imágenes es buena, incluyendo un previo que es el que se carga en los índices generales, aunque el resultado final depende mucho de la capacidad de su sistema para trabajar con muchos colores, por lo que el disponer de una Cybervision resulta agradabilísimo en caso de querer disfrutar al máximo del contenido. Junto con las imágenes se encuentran algunos Mpegs y ficheros de sonido que le dan un poco de vida a las fotografías. Lástima que el número sea tan reducido, porque era el único aspecto positivo de la recopilación.

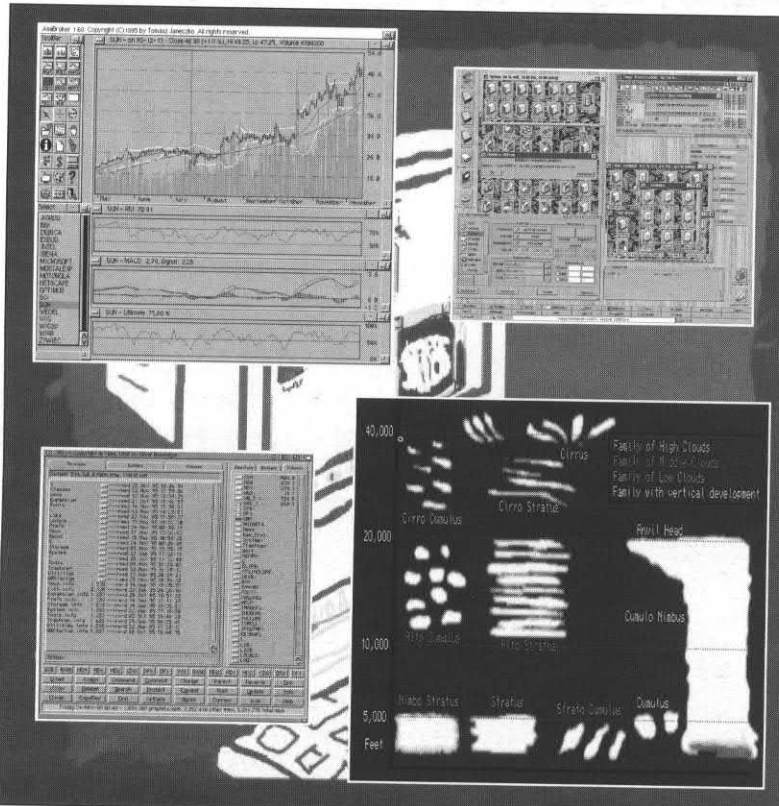
AGA Experience Volume 2

Como el mismo título indica, este CD está exclusivamente dirigido a los usuarios de máquinas AGA. Formalmente es una recopilación tipo Aminet, pero con menos programas aunque más escogidos. La calidad de todas las aplicaciones presentadas es alta o muy alta, por lo que en ningún caso se sentirán defraudados de la compra que hagan.

Para la realización de esta recopilación se han tenido muy en cuenta las sugerencias de los compradores registrados del volumen anterior, por lo que esta entrega pone un especial interés en usuarios de las CD32/CDTV, poniendo a su disposición gran cantidad de programas para conexión Sernet y Pamet, como también en la cuestión de poder ejecutar los programas directamente desde el CD.

El CD está dividido en 10 secciones que incluyen utilidades, demos, slideshows, juegos, imágenes textos, revistas en disco, samples y módulos, iconos, una parte de programas exclusivos para esta recopilación (versiones de juegos conocidos por todos -Capital Punishment, Xtreme Racing...- y algún que otro programa comercial) en modo demo.

En resumidas cuentas, los 900 megas de datos descomprimidos que se encuentran aquí no les dejarán indiferentes.



AGA Experience
Volumen 2
FABRICANTE
SAdNESS Software
ORDENADOR
Amiga
PUNTUACIÓN
8

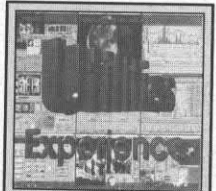
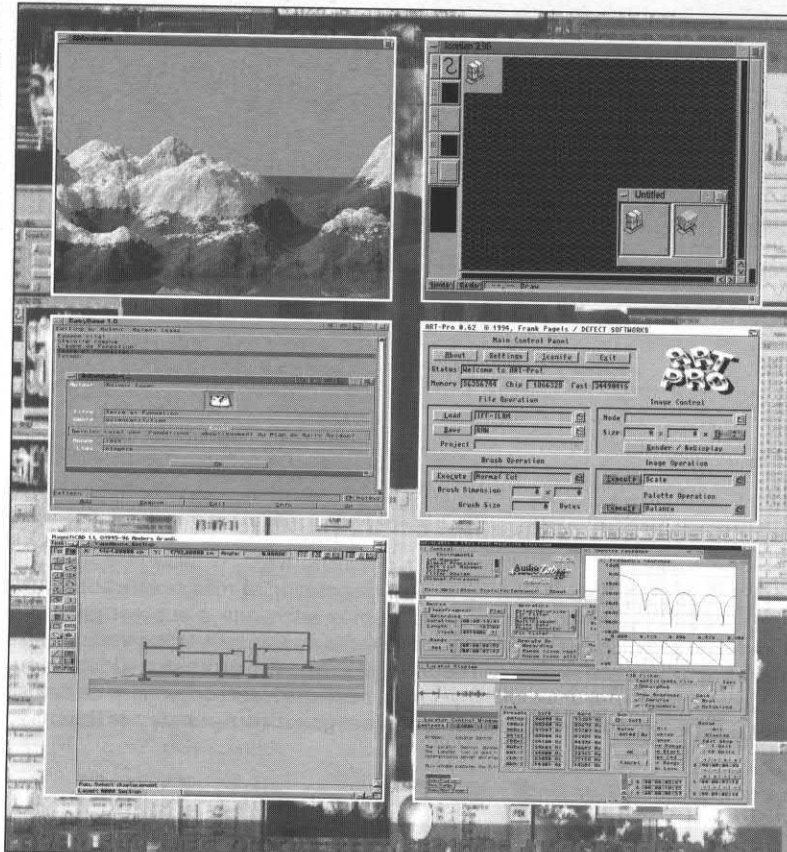
"Excelente recopilación de software AGA, donde sólo se encuentran aquéllas que destacan por su calidad"

UTILITIES EXPERIENCE

El último CD de este mes también responde a los parámetros de recopilación de software expresados en el comentario del anterior título. En este caso, muchos de los programas que aquí están contenidos funcionan en un 68020 con el Workbench 3 y sin AGA, por lo que el número de aplicaciones disponibles es mucho más grande, aunque en ningún momento se pierde la filosofía de ofrecer más calidad que cantidad.

Sadness presenta gran variedad de programas, con utilidades en áreas de trabajo muy diferentes, desde utilidades para mejorar el Workbench hasta emuladores de los que ya se han convertido en ordenadores clásicos e incluso históricos. Entre todo este despliegue de software también podrán disfrutar de muchas demos de programas como ADPro, Cinema4D, DPaint V, Diabolo, RayStorm, Reflections, Storm C, TurboCalc o XiPaint entre otros, o bien descubrir nuevas capacidades sonoras del Amiga trabajando con AudioLab, Camouflage, SympH o, tal vez, descubrir un nuevo editor de textos con el que poner en orden sus pensamientos mientras un programa de geografía le transporta a visitar otros continentes.

Todo está preparado para que puedan empezar a disfrutar de su contenido con tan sólo introducirlo en su unidad de CD-ROM. Ahora depende de ustedes.



UTILITIES EXPERIENCE
FABRICANTE
SAdNESS Software
ORDENADOR
Amiga
PUNTUACIÓN
9

"Muy completa colección de software, adecuada para la mayoría de situaciones en que se encuentren los usuarios"

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.
- Telefonía 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. **Apuesta al ganador. Apuesta por Ready Soft.**

 **Ready Soft**
<http://www.readysoft.es> <http://readysoft.inf>

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

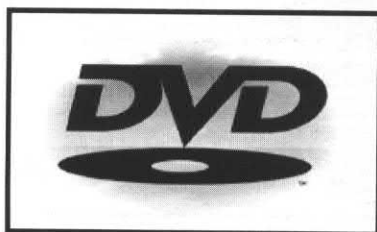
Algunas de las empresas que confían en Ready Soft



DVD, la revolución digital

El DVD es un nuevo sistema de almacenamiento masivo de la información, ya sea ésta codificada en forma de datos, imagen o sonido. En este artículo trataré de explicar los orígenes y la base de su funcionamiento, y también hablaré de los distintos formatos de este sistema digital que pronto formará parte de nuestras vidas.

Por Javier Pastor



Introducción

Hace ya algún tiempo que se viene oyendo hablar de un nuevo sistema de almacenamiento masivo, el llamado DVD. Este sistema ha aparecido gracias a la colaboración de algunos gigantes de la industria del sonido, la informática e incluso el cine.

Este sistema parece resolver uno de los problemas más importantes en la actualidad en informática. La gran cantidad de información que aparece en todas partes hace que el almacenamiento de lo que una persona necesita resulte cada vez más complicado. Discos duros, backups y más backups... En los últimos tiempos la aparición de las unidades de grabación de CD-ROMs a un precio competitivo resolvía los problemas a medio plazo. Sin embargo, se crea el mismo círculo vicioso de siempre, y es que cuanto más capacidad se tiene más información se quiere almacenar.

Las siglas DVD responden a las palabras Digital Video Disc (o Digital Versatile Disc, según otros) y corresponden a una nueva forma de almacenar datos en un soporte que básicamente es una considerable mejora del ya existente y utilizado CD.

Origen del DVD

El actual formato del DVD proviene de un acuerdo al que llegaron 11 grandes compañías a partir del desarrollo de 2 formatos anteriores llamados MMCD (Sony, Phillips y otros) y el SD (Time Warner, Toshiba y otros). El resultado de la



reunión mantenida en Septiembre de 1995 dio como resultado la confluencia de ambos formatos en el origen y desarrollo del DVD, que llevan a cabo las siguientes compañías en la actualidad: Hitachi, JVC, Matsushita, Mitsubishi, Phillips, Pioneer, Sony, Thomson, Time Warner y Toshiba.

En la aparición y el desarrollo de este formato ha influido de manera vital el apoyo de la industria cinematográfica, que se ha unido a los esfuerzos de las demás compañías aunque poniendo de manifiesto la importancia de 2 de los puntos básicos en los que residen los intereses de una empresa de este tipo: los métodos de control antipiratero y por zonas. El control por zonas se refiere a que una cierta película se pueda ver en los reproductores DVD de cierta parte del mundo y no en otra, debido a que los estrenos de películas en Estados Unidos y su estreno en otras partes del mundo varía en algunas semanas. En todo caso este control no será obligatorio para las compañías productoras de DVDs, de modo que pueden producir discos legibles en cualquier parte del mundo.

El tema del control antipiratero se ha basado en tres métodos principalmente. La primera opción consiste en eliminar la posibilidad de copiar información desde un DVD

mediante la supresión de la opción "Guardar" en el software destinado a este tipo de soporte, aunque esta solución no es demasiado buena puesto que el software puede ser crackeado. La segunda opción se refiere a la modificación de los sistemas operativos para que impidan esta posibilidad, cosa algo improbable actualmente ya que los sistemas operativos ya están más o menos asentados y es difícil introducir esta característica gradualmente. Y la tercera forma consiste en separar el BUS del DVD del ordenador, de modo que la información no pueda ser decodificada más que por el reproductor de DVD. Esta tercera opción es la que se ha considerado más aceptable entre las tres.

Formatos

Al igual que ocurre con los CDs (hay varios tipos: CDs de música, LaserDiscs y CDRoms) en el campo del DVD habrá en principio 3 tipos distintos de discos DVD. Estos tres formatos son el DVD-Audio, el DVD-Vídeo y el DVD-ROM. Existen actualmente dos tamaños distintos de DVD: 12cm u 8cm., así como la diferenciación según el número de caras y capas por cara que más tarde se comentará.

Aquí aparece el reproductor de Panasonic ya disponible en España.

¿Cuál es el límite de la información?

Después de realizar este artículo me he preguntado si realmente alguna vez se llegará a un sistema definitivo de almacenamiento. Probablemente esto no suceda en un futuro cercano, pues en estos momentos la industria informática abarca tantos campos que las dimensiones de la información que se maneja diariamente son

Este es el aspecto del mando a distancia del DVD fabricado por Panasonic.

enormes. La evolución de los sistemas de almacenamiento masivo ha sido paralela a la de la industria informática. Hace algunos años tener un disco duro era poco menos que un privilegio para la mayoría de los usuarios de ordenadores (y aún más para nosotros, los usuarios de Amiga). La información se almacenaba en los clásicos disquetes de 880K hasta que se dio la bajada de precios de los discos duros hace algún tiempo. Algo parecido está ocurriendo con las unidades de grabación de CDROM. Es probable que si no hubiese aparecido el DVD la idea de muchos usuarios en un futuro no

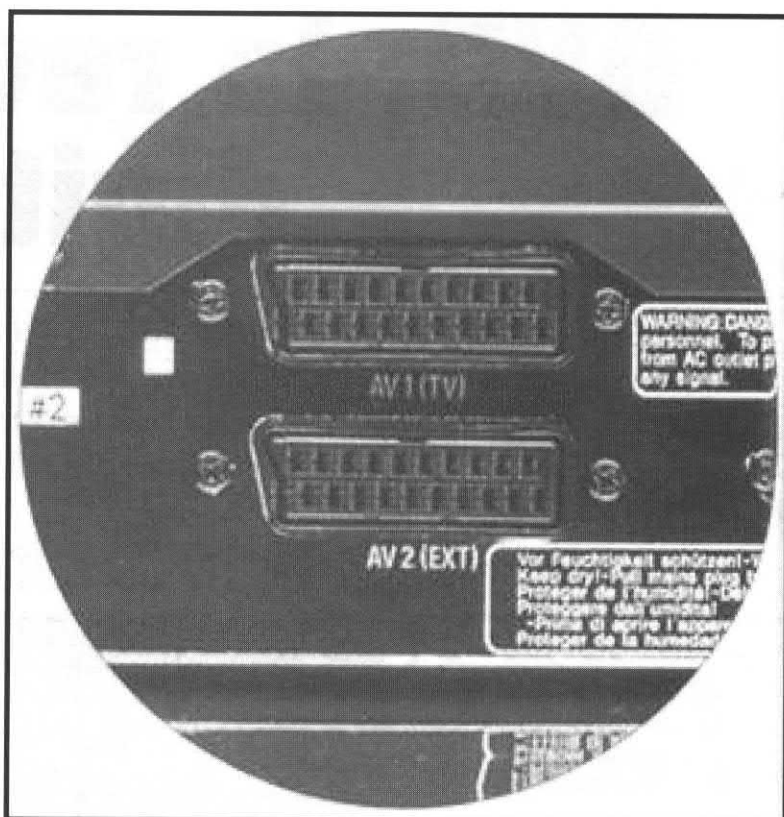
Se puede observar en la imagen otro reproductor de DVD.



DVD-Video

El DVD-Vídeo es un soporte mediante el cual se podrá almacenar en un disco de estas características más de 2 horas (133 minutos) de vídeo de alta calidad. Esto se conseguirá gracias al formato de compresión MPEG-2. Este formato de compresión es demasiado complejo para que las actuales plataformas domésticas hardware y su correspondiente software sean capaces de descomprimirlo en tiempo real. Ni siquiera los Pentium más potentes son capaces de ello. Los futuros reproductores de DVD-Vídeo estarán preparados para esta tarea. La resolución de pantalla obtenida será de 720*576 en formato PAL, a una velocidad de 25 fotogramas por segundo.

Algunas de las características más impresionantes de este formato son la capacidad de soportar ambos formatos



Dos de las entradas posteriores de los reproductores serán destinadas a conectores SCART.

de pantalla (el normal 4:3 y el formato de cine "widescreen" 16:9), la posibilidad de ver las imágenes desde 9 cámaras diferentes, 8 pistas de sonido para, por ejemplo, la inclusión de doblajes en distintos idiomas o la de la banda sonora en la propia película, 32 pistas de subtítulos, rebobinado y avance instantáneo del vídeo, o la característica que tienen de no estropearse ante la presencia de campos magnéticos.

DVD-Audio

Los DVD destinados al sonido tienen como característica más importante el soporte de hasta 8 pistas de audio. Hasta ahora los posibles formatos a utilizar en un DVD-Audio son Dolby Digital, MPEG-2, PCM, DTS y SDDS, siendo necesario en estos dos últimos formatos unos decodificadores externos. Los formatos DTS y SDDS son una variación del PCM, ya que son una compresión de este formato a una frecuencia de 48KHz, y varían en la velocidad de descompresión de cada

uno. El formato PCM es un formato de audio sin compresión, al igual que el utilizado en los CDs de audio que existen actualmente, con un muestreo de 48 ó 96KHz y con sonido de 16, 20, ó 24 bits por sample.

Para dar una idea de la capacidad de los DVD-Audio, uno solo de estos discos podrá almacenar desde 55 a 200 horas de sonido Dolby Surround Stereo.

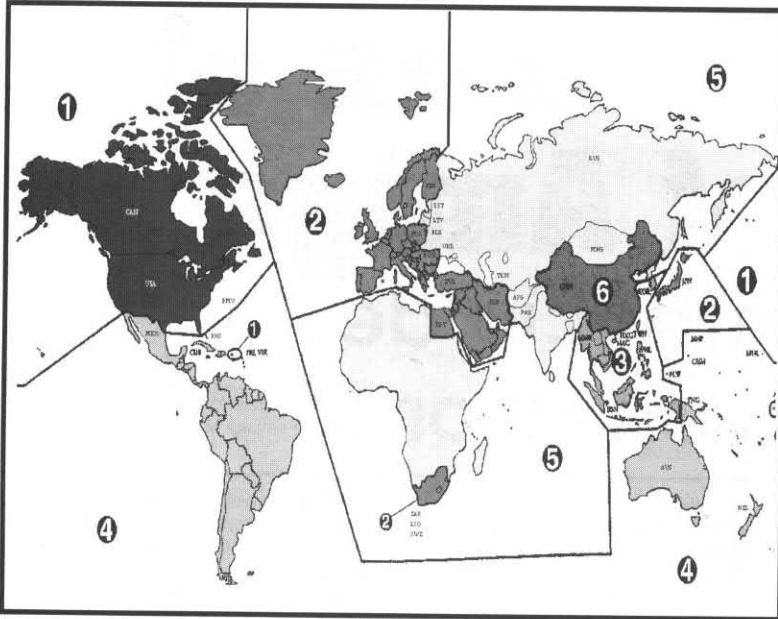
DVD-ROM

El DVD-ROM en sus distintas variantes es la versión del DVD destinada al mundo informático, y probablemente este formato sea el que más pronto se asiente en el mercado, debido a los esfuerzos de grandes compañías por promocionar este sistema de almacenamiento.

Los tiempos de búsqueda oscilan entre los 150 y los 200 ms, mientras que los de acceso a la información lo hacen entre 200 y 250 ms. La velocidad de los lectores DVD-ROM por el momento es similar a la conseguida por un hipotético lector CDROM 9x. El sistema de ficheros es una variación del famoso ISO9660 y las controladoras utilizadas son tanto EIDE(ATAPI) como SCSI-II.

También se está preparando la versión grabable del DVD-ROM. Esta versión se divide en 2 distintas. El DVD-R (grabable una única vez) y el DVD-RAM (grabable varias veces), que podrán almacenar, por el momento, entre 2.4 y 3.68 Gbytes, una cantidad nada despreciable de información, aunque cuidado, sólo se trata de sonido o de





Aquí se pueden apreciar las diferentes zonas en las que se ha dividido el mapa del mundo correspondiendo a los códigos de zona que serán utilizados en los reproductores DVD.

datos, por el momento no se podrá grabar vídeo.

DVD-5 (12cm, 1C/1Cp): 4.38 GB de datos, más de 2 horas de vídeo

DVD-9 (12cm, 1C/2Cp): 7.95 GB. Unas 4 horas de vídeo

DVD-10 (12cm, 2C/1Cp): 8.75 GB. Unas 4 horas y media de vídeo

DVD-18 (12cm, 2C/2Cp): 15.90 GB. Más de 8 horas de vídeo

DVD-1? (8cm, 1C/1Cp): 1.36. Una media hora de vídeo

DVD-2? (8cm, 1C/2Cp): 2.48 GB. Una hora y 20 minutos de vídeo

DVD-3? (8cm, 2C/2Cp): 2.72 GB. Una hora y 25 minutos de vídeo

DVD-4? (8cm, 2C/2Cp): 4.95 GB. Unas dos horas de vídeo

DVD-R (12cm, 1C/1Cp): 3.68 GB (3.95 G)

DVD-RAM (12cm, 1C/1Cp): 2.40 GB (2.58 G)

C/Cp: Número de (caras/capas por cara) en el DVD

Funcionamiento del DVD

La mejora que se ha realizado sobre el anterior formato, el CD, se refiere al aprovechamiento de la superficie del CD. Para ello se ha reducido el tamaño del pit (unidad casi equivalente al bit) así como la separación entre las distintas espirales. Al reducir la separación entre pits y su tamaño se ha multiplicado de manera considerable la capacidad de información almacenable en la superficie del disco.

Otra de las mejoras que se incorporan en el DVD es la posibilidad de aprovechar las 2 caras del DVD para almacenar la información, así como la de llegar a aprovechar las dos capas de cada cara, por lo que el DVD de máxima capacidad, con dos caras y dos capas por

cara podrá almacenar 15.9Gb de información. Para leer esta información se utiliza una longitud de onda de láser diferente a la utilizada para leer los CDROMs, por lo que las grabadoras actuales de CDs no podrán grabar sobre ninguna capa de un DVD.

Los lectores DVD-ROM podrán leer discos DVD-ROM, DVD-Audio, CD-ROM (aunque no los CD-R grabados con una grabadora de CDs) y CD-Audio, de modo que este sistema soportará los formatos anteriores para que la transición al nuevo formato sea aún más suave. Estas condiciones se han especificado en varios documentos divididos en libros "de colores" (Libro Rojo, Libro Verde, Libro Amarillo o Libro Blanco) al igual que otras muchas características a las que se ha llegado gracias al acuerdo de las compañías que desarrollan este sistema de almacenamiento.

El futuro DVD

Ya han aparecido en España los primeros reproductores DVD-Vídeo y

DVD-Audio, fabricados por Panasonic y Thomson, a un precio que oscila entre las 120000 y las 130000 pesetas. Aunque ya se han sentado muchas de las bases para el inminente comienzo de la distribución de las unidades reproductoras de DVD en todos los formatos aún hay ciertos puntos que no están excesivamente claros, como las compatibilidades entre DVDs y otros formatos de almacenamiento digital, también en formato de Compact Disc. También queda por resolver de forma definitiva el problema del pirateo (el sistema de zonas para evitar el visionado de DVD-Vídeo antes de ciertas fechas parece buena idea en principio) y sobre todo en el tema informático, qué va a pasar con las unidades de grabación de DVD-ROM. Se prevee que estas unidades cuesten del orden de más de 1 millón de pesetas a su salida aunque el precio probablemente baje a las 250000-300000 pts. en el siguiente año. El precio de cada DVD-R será de unas 5000 pts en principio, por lo que si todo funciona más o menos bien nos encontramos ante una verdadera revolución digital.

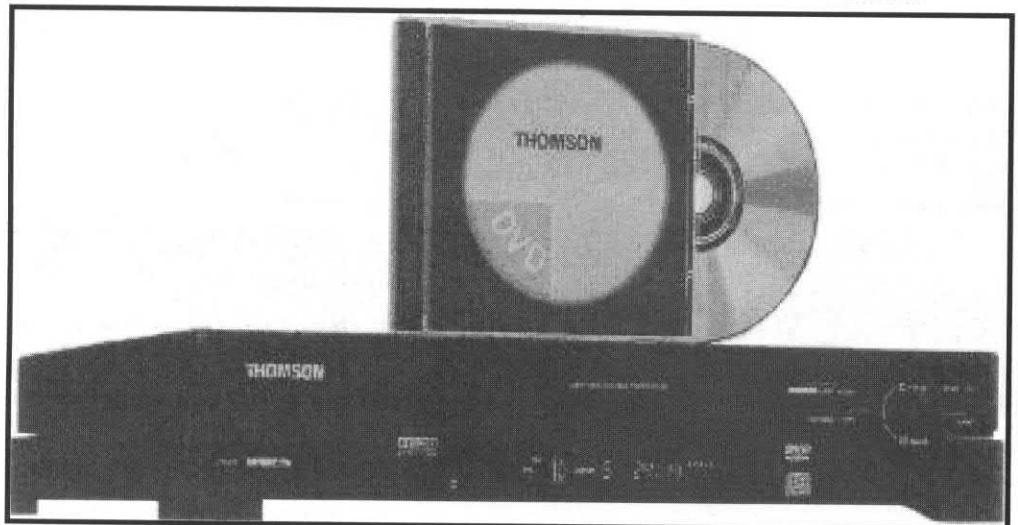
Cualquiera que desee conocer más detalles sobre esta tecnología puede comenzar con la página FAQ (Frequently Asked Questions, algo así como "preguntas más frecuentes") en la página:

<http://www.videodiscovery.com/vdyweb/dvd/dvdfaq.html>

La incorporación de estos dispositivos al hogar y en particular a nuestros ordenadores es, aunque ahora mismo algo lejana (tal vez 2 ó 3 años hasta que este soporte sea práctico) inexorable. Muchas compañías se han unido para potenciar el futuro estándar, y esto no sucede sin que hayan visto las cosas claras. Es evidente que aún quedan cosas por hacer, pero las primeras impresiones revelan una verdadera revolución en el mundo de la información y la comunicación. ■ GP

muy lejano sería la de adquirir una grabadora ya que estas unidades se pueden conseguir actualmente a un precio realmente bajo. Sin embargo ahora habrá que ver cómo se va desarrollando el tema del DVD para saber si saldría rentable o no comprar una unidad de grabación de CDROMs cuando puede ser que en poco tiempo el estándar sea otro. Siguiendo esta línea puede que el DVD esté tan establecido en el mundo informático y doméstico como lo está ahora el CD, y de nuevo aparezca otro sorprendente soporte de almacenamiento que de nuevo nos obligue a plantearnos la cuestión a la que en este momento estoy intentando contestar. Y la respuesta en este momento me parece inalcanzable. Quizá pueda contestarles dentro de algunos años.

Otro reproductor de DVD, esta vez de Thomson.



Amiga.InFo en el World of Amiga

La conferencia de Amiga International



Petro Tyschieshenko volvió a reunir a la comunidad de Amiga para comunicarles la esperanza y fe que Amiga International tiene depositadas en nuestra plataforma que ahora, de la mano de Gateway 2000 pretenden volver a hacer resurgir.

Pero si nos guiamos por la palabras que Petro pronunció tendremos que depositar nuestras esperanzas en la nueva política de licencias que se pretende llevar a cabo, esperando que alguna otra empresa que esté trabajando pueda tener desarrollado alguna nueva máquina que consiga convertirse en el nuevo Amiga que todos esperamos, el ordenador que nos lleve con seguridad al siglo XXI.

A continuación pueden leer todo lo que se dijo durante la conferencia celebrada en el Novotel durante el día 16 de Mayo, justo la tarde antes de comenzar el World of Amiga.

Señoras y Señores, distinguidos invitados. Estoy observando a mi alrededor y veo un montón de personas que conozco. Personas que tienen una

larga experiencia con nuestros productos AMIGA y personas que dan soporte al AMIGA. Es bonito ver que la plataforma AMIGA está dotada de una comunidad de personas competentes.

Estas afirmaciones van a ser de suma importancia para el éxito de los planes de AMIGA International, los cuales voy a explicarles más tarde. De cualquier modo, estoy contento de verles a todos ustedes y les doy la bienvenida a esta rueda de prensa. Creo que hay un futuro brillante para AMIGA International, Inc.

Déjenme explicarles tan sólo algunos detalles de importancia, para que comprendan mejor lo que le ha ocurrido a AMIGA desde la época de Commodore.

Escom AG adquirió AMIGA en Abril de 1995. Durante este tiempo, se realizó un esfuerzo para revitalizar el mercado AMIGA, sin embargo Escom entró en dificultades financieras y a la bancarrota el 15 de Julio de 1996. Durante este período, se realizó un esfuerzo en desarrollar productos, pero debido a dificultades financieras, no ha habido una cantidad significativa de desarrollo de nuevos productos por AMIGA durante los últimos años. Desde la firma de la bancarrota, hemos intentado mantener vivo el mercado a través de ventas de inventario por el fideicomisario.

Sin embargo, es cierto que la comunidad AMIGA es la que ha mantenido el AMIGA vivo a través del desarrollo de productos basados en tecnología más nueva y desarrollo de software para nuevas aplicaciones.

Ahora que AMIGA pertenece a una compañía de éxito - Gateway 2000 - hay un futuro brillante.

- Gateway 2000 es una sólida y bien estabilizada compañía en la industria de los ordenadores.

- Gateway 2000 ha sido continuamente el objeto de premios por productos y servicio.

- Gateway 2000 es el compañero correcto para dar a AMIGA nueva vida y energía para el futuro.

- AMIGA International fue formada como compañía con base en los Estados Unidos en Marzo de 1997, para adquirir el capital de AMIGA Technologies GmbH. AMIGA International funcionará como una subsidiaria de Gateway 2000.

Durante el pasado mes, hemos estado muy ocupados finalizando la adquisición,

realizando así mismo diligencias, iniciando operaciones en Alemania y comunicando con la comunidad AMIGA. Tenemos una nueva oficina en Langen, junto al aeropuerto de Frankfurt y estoy contento de informarles que somos de nuevo operacionales. En Langen, tendremos tres personas en ventas, marketing, y administración en general. Estaremos funcionando a principios de Junio.

Desde Abril, disponemos de cuatro empleados en Braunschweig que están cuidando de la logística y del almacenamiento, procesado de pedidos y soporte al cliente, así como soporte Internet y servicio técnico. Finalmente, estamos en el proceso de búsqueda de una persona para presidir el desarrollo de nuevos productos e Investigación y Desarrollo.

¿En qué nos vamos a concentrar?

Implementando nuestra estrategia.

1. Dando soporte a la comunidad AMIGA existente.

2. Aumentando el nivel de la tecnología AMIGA existente a través de licencias.

3. Asistiendo en el desarrollo de nuevos productos basados en estándares abiertos al ordenador del hogar y el mercado de vídeo/gráficos.

¿Cómo daremos soporte a la comunidad que ha mantenido el AMIGA vivo?

1. A través de convenciones, conferencias de prensa, vía Internet, reuniones y toda iniciativa útil que provenga de la comunidad AMIGA. Hemos estado ya en convenciones en Alemania y en Suecia y aceptaremos cualquier sugerencia.

2. Continuando la venta a través de la red de distribuidores que ha soportado AMIGA.

3. Trabajando con desarrolladores a través de conceptos como la "Iniciativa Abierta AMIGA" que está siendo formada con el soporte de muchos de los principales nombres en la comunidad AMIGA.

El éxito básico de este proyecto es trabajar todos con colaboradores y definir una dirección común de desarrollo. El mercado AMIGA no puede afrontar una

ruptura, debemos ir todos en una dirección.

Para nosotros, para mantener el mercado vivo, es necesario asistir a muchas compañías en el desarrollo de productos a través de licencias. Nuestra política de licencias será muy abierta, enfocada en la licencia del standard O/S, Chipsets y marcas registradas. También, las licencias permitirán diseminar el AMIGA hacia muchas diferentes aplicaciones en campos como soluciones médicas, aplicaciones en simulación, equipamiento deportivo, sistemas de riego y terminales informativas. Por supuesto, estamos buscando nuevos colaboradores.

A través de las licencias e Investigación y Desarrollo dirigida por AMIGA International, tenemos planeado asistir el mercado en desarrollo de nuevos productos para el AMIGA.

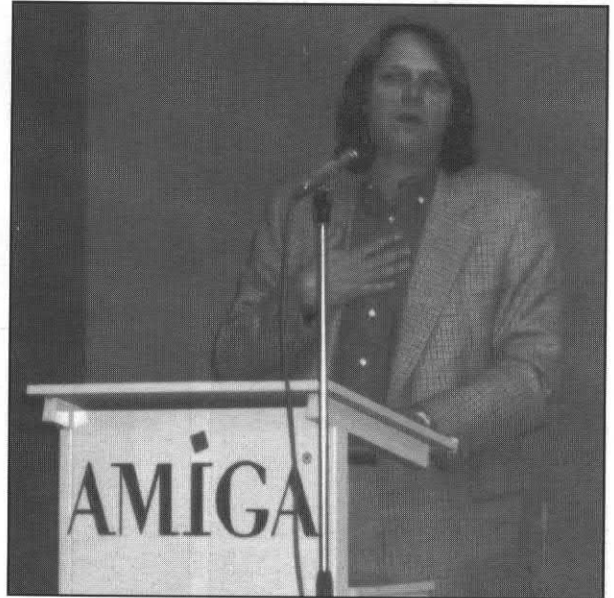
Actualmente estamos explorando muchos de los posibles nuevos productos que han sido sugeridos incluyendo cosas como una actualización del sistema operativo y nuevas plataformas de hardware. Nos gustaría mantener el

procedimiento tan simple como sea posible. Necesitamos hablar con compañías tecnológicas del negocio AMIGA e intercambiar conocimientos. Es también importante explorar una plataforma AMIGA abierta, utilizar componentes estándares de la industria para hacer más barata la producción, desarrollar más rápido y simplificar la actualización. Esto tiene que ocurrir rápidamente, pero de forma controlada. Con esta estrategia y el soporte de la comunidad AMIGA y Gateway 2000, estamos convencidos que hay un futuro brillante para AMIGA.

Con esto, señoras y señores, concluye nuestra presentación por hoy. Jim Taylor y yo mismo estaremos disponibles para las entrevistas de los medios de comunicación.

Esperamos que todos ustedes nos visiten en nuestro stand, en la conferencia WORLD OF AMIGA.

Muchas gracias por su atención. ■



La rueda de prensa

Pese a que la rueda de prensa duró más que la conferencia de Petro y Jim Taylor, no se pudo sacar demasiado en claro sobre el futuro del Amiga puesto que tanto el uno como el otro esquivaban las preguntas más comprometidas. Todo y con eso, intentarán dejar muy claro que Gateway 2000 y Amiga International son dos compañías diferentes, cada una con su propia estructura y funcionamiento independientes. Incluso Jim Taylor explicó que Amiga sólo perteneció a Gateway durante 90 segundos, que fue el tiempo que se tardó en comprar Amiga Technologies y firmar los papeles de la formación de la nueva Amiga International.

Por otra parte, Petro anunció que un nuevo modelo de ordenador requiere tiempo de desarrollo por lo que es más probable que veamos antes un compatible con Amiga que un nuevo modelo con la marca de Amiga International. Por otro lado, lo que sí que aparecerá en el mercado después del verano será la nueva versión del sistema operativo, el muy esperado 4.0.

A continuación les transcribo algunas de las preguntas más interesantes que se formularon durante el transcurso de la rueda de prensa que Amiga International y Gateway 2000 ofrecieron al final de la conferencia.

-¿Para cuándo deben esperar los usuarios una nueva máquina?

PT-Para desarrollar un nuevo producto se necesita un mínimo de 12 meses, así que no hay que esperar ningún milagro o cosa parecida. Así que lo que hay que hacer es utilizar la plataforma existente, y ¡quizás se producirá alguna sorpresa!

-¿Es posible tener un Amiga con precios más competitivos que los actuales?

PT-Pienso que los productos para Amiga son en exceso caros, ¿y por qué estos productos son caros? Porque se utilizan componentes muy exclusivos que encarecen el precio, motivo por el cual



hay que tender hacia una producción con componentes más estándares.

-¿Qué relación se establecerá entre Gateway 2000 y Amiga International?

PT-La propiedad intelectual de Amiga pertenece ahora a Gateway 2000, pero Amiga International está completamente separada y es una compañía diferente a Gateway.

-Al licenciar la tecnología, ¿no es posible que se produzca una ruptura del mercado?

PT-Nosotros pretendemos que el Amiga camine en una sola dirección. Nuestra intención no es romper el sistema. Todo el desarrollo debe ir en una sola dirección puesto que hay un único Amiga. Nosotros somos el techo de esta casa, se puede desarrollar y nosotros soportaremos este desarrollo, todo lo que se necesita es un único techo y dirección.

-Jim, ¿puedo llamarte Jim?

JT-Sí, por favor...

-¿Tienes un Amiga para uso diario?

(Risas)

JT-Esto fue lo que pasó: él (Petro) me

dejó un Amiga para la oficina y el departamento de diseño me lo robó. (Más risas)

-¿Conoce la Demo Scene?

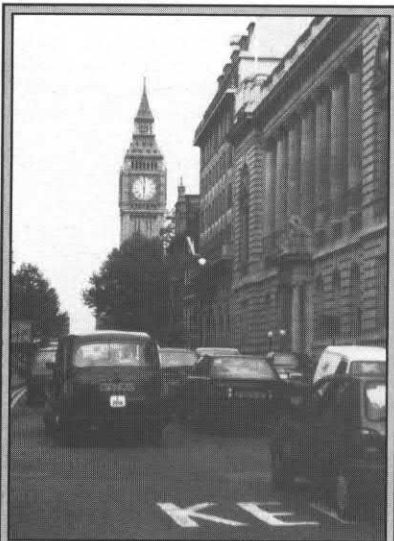
JT-No, no la conozco.

(Mira a Petro y él tampoco sabe nada. Desde las primeras filas de la sala le aclaran qué es la Demo Scene) ■

Petro Tyschteshenko presidente de Amiga International y Jim Taylor, vicepresidente de Marketing de Gateway 2000, en un momento de la rueda de prensa.



World of



LA FERIA, DÍA A DÍA

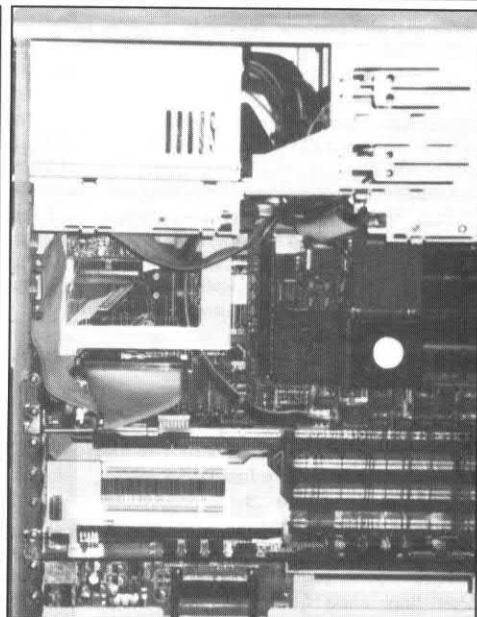
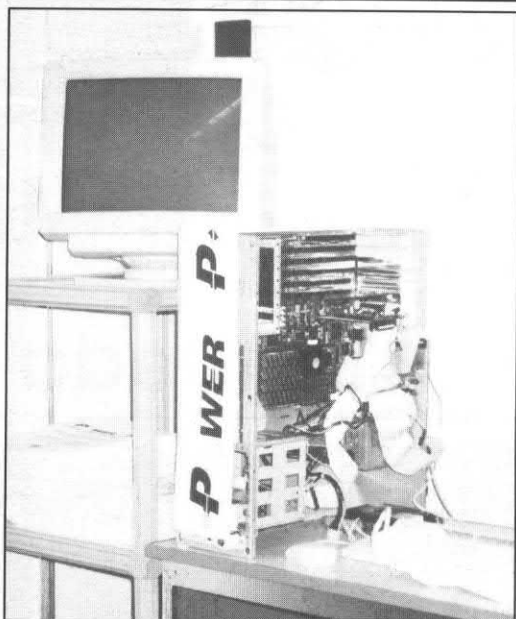
El primer y esperado objetivo del viaje a Londres, la conferencia y posterior rueda de prensa por parte de la nueva Amiga International, nos hizo avanzar la marcha hacia tierras inglesas para poder asistir en directo a dicho evento. La conferencia no empezó con la típica puntualidad británica, demorando su comienzo en más de diez minutos. La presentación corrió a cargo de Jim Taylor, vicepresidente de marketing de Gateway 2000.

Mientras esperábamos se observó cómo Taylor preparaba a fondo las palabras que después dirigiría casi de manera informal a toda la prensa allí reunida. La concurrida sala también acogía a diferentes empresas directamente interesadas en el futuro del Amiga tales como Phase5 y PIOS, por lo que se despertaron diferentes comentarios sobre la posible participación a tres bandas en un nuevo modelo de Amiga. El discurso de Jim Taylor volvió a remarcar los orígenes de la compañía que representa y que todos conocemos ya de carrerilla. Después de dirigir unas palabras de alabanza para el Amiga cedió la palabra a Petro Tyschtsenko, el cual en su discurso que ya habrán podido leer no se apartó demasiado del guión utilizado para sus últimas apariciones públicas.

El punto que más gratamente fue acogido fue la decisión de licenciar la tecnología Amiga a terceras empresas, algo muy esperado por todo el mundo Amiga desde hace tiempo. La posterior rueda de prensa sirvió para que quedara bien claro la desvinculación de Amiga International y Gateway 2000, sin aclarar cual es el papel que jugará Gateway en el futuro del Amiga. Por otro lado Tyschtsenko declaró que es imposible la aparición de un nuevo modelo de Amiga en poco tiempo puesto que es necesario un trabajo de desarrollo de meses para conseguirlo, aunque no descartaba alguna posible sorpresa, que creemos irá encaminada en alguna posible participación conjunta de varias empresas en el desarrollo del nuevo modelo. El anuncio de la presentación de un nuevo sistema operativo para Noviembre cerró la rueda de prensa, dejando a todos los allí presentes impacientes por conocer con más profundidad los planes concretos de Amiga International a corto plazo.

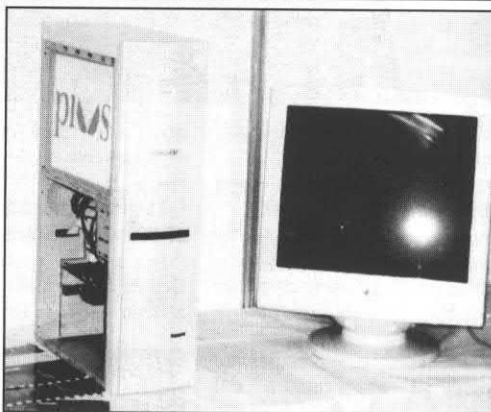
Nuestro segundo día en Londres estaba

Phase V



Phase V se instaló en una parte del stand de CU Amiga Magazine puesto que les cedieron una parte para que comentáramos sobre los precios de las aceleradoras y pudieran presentar las aceleradoras que ahora ya no los upgrades para los usuarios que ya disponen de están en fase beta y que funcionan perfectamente aceleradoras de Phase V, tanto para los A1200 con integradas en los actuales Amiga. En la sección de Blizzard como para los A4000 con CyberStorm.

PIOS



La compañía PIOS nació del deseo de conseguir elevar la tecnología a un nivel superior pensando en Amiga como el futuro. Utilizando el procesador PowerPC intentan conseguir que este deseo se convierta en realidad pero, por desgracia, los problemas se sucedieron uno tras otro, dándose todo un seguido de circunstancias que impidieron mostrar al TransAm en funcionamiento durante la feria de Londres y que provocaron que incluso se marcharan precipitadamente del World of Amiga. Tanto el TransAm como el Maxxtrem están diseñados para que corran diferentes sistemas operativos como el BeOS1, Linux, MacOS, Windows NT y, con la ayuda de Siamese, Amiga.

"ABARROTADOS"

"Abarrotados" es el nombre familiar que les damos a los pequeños stands donde se pueden encontrar todo tipo de gangas, y en los cuales puedes disfrutar mirando, rebuscando y encontrando aquella pieza que creías imposible de encontrar. Hay que ir con cuidado puesto que no hay demasiadas cosas que funcionen correctamente, pero tampoco hay que desilusionarse si el recambio que se compra por cuatro duros resulta que está completamente destrozado.

Y es que tal y como dice el dicho "a caballo regalado no le mires el dentado", compra sólo aquello que realmente te interesa, que tenga un precio de risa y luego no te quejes si el funcionamiento no es el esperado.



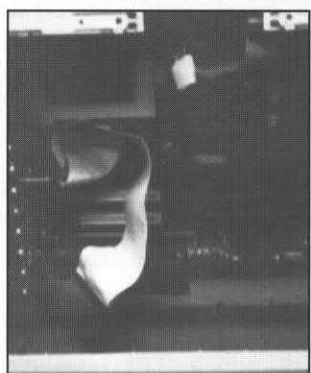
Amiga

AMIGA INTERNATIONAL

El World of Amiga ha sido el primer evento internacional en el cual se ha presentado la compañía que dirigirá la política de nuestro querido ordenador.

Pocas fueron las novedades que se presentaban, evidentemente porque no existía tiempo material para que Amiga International pudiese presentar un proyecto nuevo. Pese a todo, lo que se vió en el stand tenía muy buena pinta. Todos los equipos presentados, a excepción de un único A1200, estaban montados en torres Infinitiv (torres que por cierto han cambiado un poco puesto que el material de que están hechas es más fuerte que el fino plástico que tanto daba que hablar en las anteriores versiones), contando con una configuración realmente excelente.

Quizás el modelo más espectacular fue un A1200 presentado en una torre Infinitiv, con Zorro II/III, una aceleradora CyberStorm PowerPC Turbo Board a 150 Mhz, una Cybervision 64 3D, 180 MB RAM, disco duro SCSI de 1.2 Giga, disquete de alta densidad, CD-ROM SCSI y un monitor de 17". Evidentemente que si los nuevos Amigas tienen una configuración de serie parecida a ésta, con un precio asequible -por debajo de las 200.000 ptas- Amiga volverá a estar en poco tiempo en la cresta de la ola de las innovaciones tecnológicas.



marcado por la impaciencia de ver qué sorpresas nos tenía reservadas la feria. Así que a primera hora de la mañana, 1 hora antes de la apertura de puertas del World of Amiga, ya estábamos en la cola de entrada donde se respiraba un ambiente de excitación general. Después de hablar con la persona que se encontraba repartiendo los programas de la muestra, y sin conseguir sacar nada en claro, decidimos realizar una maniobra de entrada poco ortodoxa pero muy efectiva, de forma que buscando una entrada alternativa conseguimos entrar dentro de la feria media hora antes de la hora oficial de comienzo, por lo que tuvimos tiempo para dar una vuelta por dentro y observar los frenéticos movimientos de los expositores ultimando los preparativos para la presentación.

Rápidamente localizamos de forma visual el stand de Amiga International, comprobando "in situ" las novedades que la nueva AI (Amiga International) nos tenía reservadas. Pero para nuestra decepción, los diferentes equipos expuestos aún no estaban en funcionamiento aunque la configuración de alguno de ellos, como un A1200 en una torre Infinitiv, con Zorro II/III, una Cyberstorm PowerPC a 150 Mhz, Cybervision 64 3D, 128 MB de RAM, disco duro de 1.2 Giga Quantum SCSI, disquete de alta densidad, CD-ROM SCSI y monitor de 17" nos hicieron soñar por algunos momentos.

Mientras observábamos esta máquina desde todos los ángulos posibles nos fuimos viendo rodeados de personas que ya entraban en la feria puesto que ciertamente quedamos sorprendidos con este Amiga que en caso de ser comercializado podría ser toda una bomba. Antes que la afluencia de público colapsara por completo el recinto decidimos acabar de dar un vistazo a los otros expositores donde se habían anunciado novedades importantes, motivo por el cual nos dirigimos hacia Direct Software a comprobar qué era ese Power Amiga que anunciaron a bombo y platillo. Y cual fue nuestra decepción al ver que "ese" Power Amiga consistía simplemente en una TV y un vídeo que reproducía imágenes supuestamente generadas por el Power Amiga de no sabemos qué juego. Al preguntar por el mismo nos ofrecieron un papel fotocopiado donde se mostraba la configuración del Power Amiga: CD-ROM 8 velocidades, disco duro de 1 Giga, 22 MB de RAM, 5 slots Zorro, tarjeta gráfica 3D y procesador 060, todo por 350.000 ptas. Y, para acabar de rematar la jugada, la publicidad nos insta a efectuar pedidos del "Power Amiga" que ni tan sólo son capaces de mostrar.

Decepcionados nos dirigimos hacia el stand de HiQ para observar de cerca el funcionamiento del nuevo Siamese RTG. En este caso, la anterior decepción fue completamente anulada por el interés y alegría de poder ver un producto que se convertirá en la mejor herramienta para los usuarios que necesiten compartir lo mejor de los dos mundos, Amiga y PC, puesto que Siamese permite controlar los dos sistemas de forma simple y transparente.

La última parada de importancia de



Un antes y un después en el World of Amiga. Aunque la asistencia fue elevada, el número de asistentes al WOA fue inferior al de la anterior edición de la londinense feria.

este día, el stand de PIOS, nos dejó bastante atónitos al comprobar el descontrol aparente que se respiraba entre sus empleados. La nueva máquina, el TransAm, de la cual esperábamos comprobar su funcionamiento, estaba completamente desconectada y ni tan sólo tenía el procesador que la pudiera hacer funcionar. A su lado se encontraba un clónico de MAC, el Keenya, con el que el Dr. Peter Kittel luchaba por conseguir hacer cargar el sistema operativo mientras evitaba las miradas entre divertidas y decepcionadas de los visitantes que querían ver el TransAm a pleno rendimiento.

Llegó la hora de recogerse, por lo que nos dirigimos a poner en claro lo ocurrido durante el día y preparar la táctica del día siguiente.

La mañana del domingo 18 transcurrió rápidamente, y al igual que en todas las ferias, durante este último día la gente que, aunque en menor número, se dio cita en la sala de exposiciones del Novotel de Hammersmith rebuscaba ansiosamente las ofertas que siempre se producen a última hora.

Por nuestra parte volvimos a recorrer los diferentes expositores, comprobando que no se presentaran sorpresas de final de feria. Pero la única sorpresa que se presentó fue la precipitada marcha de PIOS, quedándonos de piedra cuando contemplamos el vacío stand de la marca alemana. Posteriormente pudimos enterarnos que supuestos problemas con la llegada de material habían producido que no estuvieran a punto las diferentes máquinas que PIOS pretendía mostrar, aunque el rumor generalizado fue de fracaso en la presentación oficial del TransAm. Seguramente PIOS tendrá que trabajar mucho y bien a partir de ahora para corregir el daño de imagen que esta presentación ha causado.

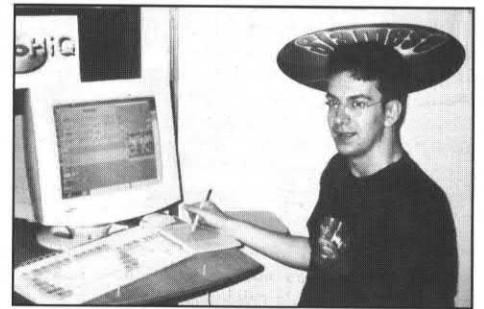
Antes de marchar también realizamos algunas compras puesto que los precios que se presentaban al final de la mañana eran, en algunos casos, irresistibles, por lo que algún que otro programa fue a parar a nuestra bolsa, deseando volver a casa para poder probarlo y realizar el correspondiente artículo para hacerles llegar a ustedes las últimas novedades en Amiga. *ALC*

HiQ



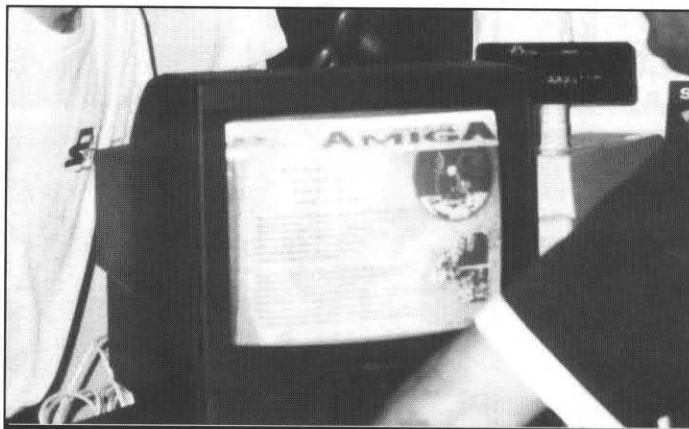
Sin lugar a dudas la estrella de esta feria fue, para nosotros, el sistema Siamese que ha desarrollado HiQ. Gracias a este aparato la hasta ahora difícil comunicación entre los Amiga y PC se ve superada ampliamente permitiendo utilizar los mejores recursos de ambos mundos.

Con la presentación del módulo RTG, HiQ consigue que el Amiga OS y el Windows NT compartan una misma pantalla, pudiendo utilizarse la tarjeta gráfica del PC para mostrar la pantalla del Amiga. Es realmente espectacular abrir una ventana del Windows en la pantalla del Workbench y lanzar una animación que produce el PC mientras continúa trabajando en la habitual multitarea del Amiga.



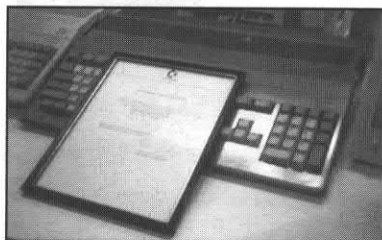
Paul Nolan presentando el Siamese respondió amablemente las preguntas que le realizamos.

Direct Software



Realmente decepcionante el muy anunciado Power Amiga de Direct Software y del cual recogían pedidos durante la feria. Hay que comentar que la configuración de este Amiga es realmente envidiable -CDROM de 8 velocidades, 1 giga de disco duro, 22 megas de RAM, 5 slots Zorro, una tarjeta gráfica 3D y un procesador 060- a un precio de 357.000 ptas, que por otra parte puede ser muy similar al que se puede encontrar en España por una configuración igual.

Power Computing



David Pleasance mostraba orgulloso el A500 número 1.000.000, pintado de color dorado mientras se escuchaba la música del CD que él mismo ha compuesto.

Blittersoft



Blittersoft nos deleitó con una pequeña muestra de todo el material que distribuye, desde tarjeta de red de Village Tronic hasta torres de Micronik. Pero lo que realmente atrajo la atención de todos los que se acercaban era, sin duda, el emulador PCX en su versión Power PC (bastante más lenta que su homóloga para Amiga) y el nuevo emulador de Mac llamado Fusion.

Neptun-Genlock

No se trata de un simple Genlock. Con este aparato descubriremos una nueva dimensión en la edición con amiga. Anímense porque no tiene desperdicio.

Por Alberto Pardo

Parece ser que los señores de Electronic-Design están dispuestos a sorprendernos con cada uno de sus equipos. No se conforman con darles apariencia, sino que buscan la calidad y efectividad en cada uno de sus productos. Recordemos el artículo publicado en la revista número 18. Se hablaba de un Genlock llamado Pluto que se descubriría como un equipo ideal para todo aquel amante de la edición en vídeo. Pues bien, siguiendo la costumbre de sus creadores en darles nombres Latinos relacionados con planetas y estrellas, presentamos a NEPTUN, que a pesar de no tener nombre de estrella, brilla como tal. La calidad de este Genlock es la misma que la de su hermano Pluto en cuanto a señal y acabado se refiere. No hay que olvidar que estos productos tienen una calidad de S-Video destinada a usuarios exigentes, pero que trabajan con equipos de gama media que no superan la calidad S-Video. Volviendo a Neptun, lo primero que vemos al ponerlo en la mesa, es que su panel central ha cambiado considerablemente y que en su parte posterior podemos encontrar un conector más, que será usado para poder controlarlo desde nuestro Amiga con un software adecuado que viene con él. Mantiene los tres mandos rotativos con los que podemos controlar la señal de entrada, modificando la intensidad del color, el contraste y el brillo. Estas modificaciones se obtienen en la salida, pero hay que recordar que las imágenes creadas por el Amiga no se ven afectadas por estos controles. Siguiendo con el panel se observa que han añadido un fader deslizante más. De esta forma, podemos controlar de forma independiente las dos señales a mezclar, sean éstas las del Amiga y la del Vídeo. No hace falta decir nada sobre la calidad de las transiciones, como era de esperar, éstas son limpias y sin saltos bruscos en la señal de salida, haciendo gala de la calidad que se esperaba de este Genlock. Además de mantener los botones de control que tenía Pluto han añadido algunos más. Entre éstos está el de Alpha-Chanel, un efecto muy deseado en este mundo y con el que podremos hacer verdaderas maravillas. Con este control podemos hacer que un color aparezca transparente mientras que otro no. En el disco de instalación viene un ejemplo. Se trata del clásico efecto de prismáticos que se ve en las películas. Si, ya lo sé, esto también se puede hacer con cualquier Genlock, pero con éste podemos hacer que la zona transparente se vea de un color determinado dejando ver lo que hay detrás. Podemos hacer, por ejemplo, que el visor de estos prismáticos sea de color verde transparente y el resto de color negro opaco (o usar cualquier otro color), dando la sensación de que estamos mirando por unos prismáticos de visión nocturna. Pero no solo eso, también podemos regular la

intensidad de esta transparencia modificando la intensidad del color azul del gráfico en cuestión. O sea, siguiendo el ejemplo de los prismáticos, podemos hacer que una lente sea de color verde oscuro y otra verde claro (por supuesto, transparentes) con tan solo modificar la componente azul de ese color. Es posible que, si tienen alguna tarjeta gráfica, tengan problemas para hacer funcionar el efecto Alpha Chanel, esto no es culpa de Neptun sino de la tarjeta en cuestión (yo tengo la Opal y tuve que quitarla para poder probarlo). Les puedo asegurar que las posibilidades de este efecto superan mi imaginación. Volviendo al panel central, vemos que hay cuatro botones más, nombrados como Local/Remote, Fade Video, Auto/Manuell y Fade Computer. Con estos controles, Neptun adquiere la mayor parte de su potencia. Con el primer botón (Local/Remote), podemos seleccionar si será el Amiga o nosotros quien lo controle. Si seleccionamos Remote, la lucecita indicativa de Local se apagará y ni los faders ni el resto de botones responderán a nuestras peticiones, dejando que sea el Amiga quien se encargue de todo. El control desde Amiga se realiza a través del puerto serie en conjunto con un interface software que viene en el disco de instalación. Con el Amiga podemos controlar todo, desde seleccionar el modo Invert Key o el Alpha Chanel hasta crear fundidos modificando la velocidad de la transición. La programación se hace en Arexx, y los comandos a usar los podemos encontrar en el manual. En el disco vienen unos ejemplos para usar con el Scala y con el Mediapoint (programas de multimedia). Si decidimos controlar a Neptun desde su panel central, podremos hacer uso de los tres últimos botones (Fade Video, Auto/Manuell y Fade Computer). Gracias a éstos, podemos hacer que las transiciones sean totalmente independientes a nuestro pulso. Esto es debido a que al seleccionar Auto/Manuell entra en funcionamiento un modo semiautomático de fader, en el que sólo tenemos que ajustar el tiempo de la transición y pulsar el botón adecuado (Fade Video o Fade Computer) para que Neptun haga una transición suave (también podemos pulsar dos a la vez). El tiempo lo ajustamos con los controles de fader deslizantes, siguiendo la tabla de tiempos que se encuentra escrita entre éstos. Los tiempos van desde un segundo a veinte, haciendo de cualquier forma unas transiciones perfectas y suaves, permitiendo que nuestros trabajos parezcan más profesionales cada vez. Como es de esperar, a Neptun tampoco le hace falta una señal de vídeo en su entrada para que podamos usarlo con el Amiga, ya que Neptun sustituye ésta por un negro generado por el mismo. Al igual que Pluto, Neptun también da la posibilidad de ver con un solo monitor



todos los efectos que estamos creando, simplemente pulsando el botón RGB Monitor. Está claro que Neptun supera con creces a su hermano Pluto, ya que, aunque en calidad de señal son iguales, en prestaciones se distancian mucho. Con este equipo se pueden realizar efectos realmente buenos aprovechando su Alpha Chanel o la posibilidad de controlarlo desde el Amiga. Anímense a descubrir una nueva dimensión en la edición de vídeo. ■AP

**Genlock
cedido para
realizar el
test por
AmigaTEK**

AMIGA 64 UNDER TESTING

NEPTUN GENLOCK

Requisitos:

Una fuente de alimentación que respete las normas del fabricante (12v / 1A), y para sacarle el máximo rendimiento, un programa multimedia como Scala o MediaPoint.

Facilidad de uso:

85% Debido a sus controles intuitivos y su rápida localización, el manejo de Neptun es bastante sencillo.

Funcionamiento:

90% Preciso y estable, sin distorsiones ni desfases en la señal de salida. Ideal para empezar a conocer la cara profesional de la edición.

Precio: 110.000 ptas

72% Esta es la parte oscura de este magnífico equipo. Por el precio de Neptun podemos conseguir un genlock (normalito), un digitalizador de 24 bits y una tarjeta gráfica. La elección es suya.

Fabricante: Electronic Design

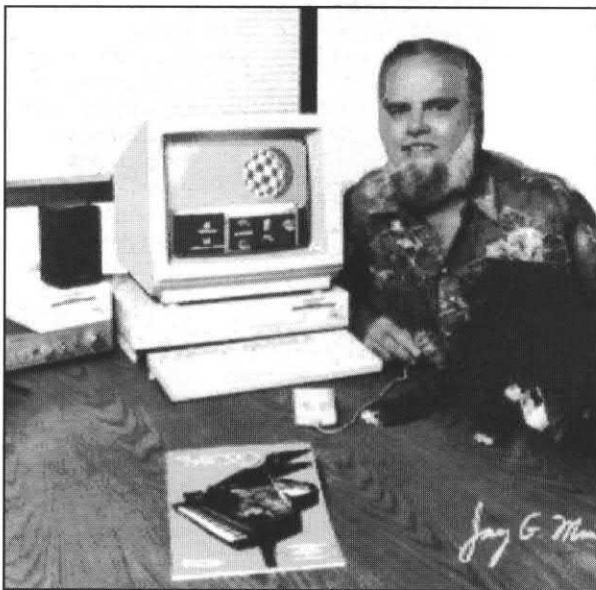
Valoración: Aunque la calidad y efectividad de Neptun es superior, creo que su precio no está en consonancia con la misma. Aún así, este equipo hará las delicias de los más exigentes.

82%

Recordando a Jay Miner (un paseo por la historia del Amiga)

Muy poca gente conoce los orígenes de una máquina que ha hecho historia (y continuará haciéndola). En el tercer aniversario de la desaparición de Jay Miner, creador del Amiga, descubriremos el pasado de nuestro querido Amiga.

Por Ángel García



Jay Miner junto con uno de los primeros Amiga 1000 y su inseparable compañero, el perro Mitchy.

El mes de Junio se cumplen tres años de la muerte de Jay Miner, aquél americano regordete y de aspecto bonachón que un día decidió romper con la línea establecida para dar un giro a la todavía joven industria informática, diseñando un ordenador personal tan nuevo y sorprendente como su propio nombre: Amiga.

Parece que hablásemos de otra época, pero en realidad hace a esas doce años, cuando todos los aficionados se sorprendían con la irrupción en el mercado de aquella máquina, que sin duda iba a marcar un antes y un después en la industria del chip. Nació el Amiga 1000. De ella se llegó a decir que era "La computadora personal más revolucionaria e innovadora del momento".

Y no era para menos. Por primera vez un ordenador personal reunía una serie de características en su modelo standard, difíciles de imaginar en aquellos días y a un precio asequible. Con un Sistema Operativo multitarea, disquetera de doble densidad de 3'5", ratón de 2 botones,

Interface basado en iconos, con gráficos de más de 4000 colores y con sólo 256 K de memoria RAM, su precio, aunque todavía elevado (unos 2.000\$) no llegaba a la mitad de lo que costaba un 286, por supuesto sin multitarea y con sólo 16 tristes colores. Únicamente los imperativos de la economía y las leyes del mercado consiguieron que la investigación y el desarrollo tecnológico se volcaran en el producto más rentable, no en el mejor.

A partir de ahí, todos conocemos la historia. Pero, ¿y antes? ¿Quién tuvo tan brillante como desaprovechada idea? Cualquier usuario de Mac conoce la historia de aquellos estudiantes que se reunían en un garaje para trabajar en un proyecto que se conocería con el nombre de Apple. ¿Y quién no conoce la vida y milagros de Bill Gates, con su parte de verdad y su gran parte de mentira? (Si hombre, ese que no hace mucho afirmaba que con menos de 2 Mb era imposible trabajar en multitarea.) Sin embargo, ¿cuántos amigeros conocen el origen de su ordenador o simplemente el nombre de su inventor?

La historia es larga y está repleta de anécdotas que darían para escribir varios libros, pero aunque sólo sea por curiosidad, he pensado aportar algunas notas biográficas desconocidas por muchos y que, aunque no tengan mayor utilidad, cuando menos sí tendrán el mismo interés que saber cómo el personaje anteriormente citado consigue hacerse el hombre más rico del mundo vendiendo subproductos informáticos o se adjudica la autoría de novedosos sistemas operativos que todos nosotros conocemos desde hace más de una década. Para ello, desconectémonos por un rato de Internet; cambiemos el ciberespacio por el espacio-tiempo y carguemos la imaginación -el "Browser" (Navegador) más rápido y más barato de todos aunque con frecuencia el menos utilizado-, para, desafiando a la Física, viajar hasta el año 1985 y dar un paseo por los Estados Unidos.

En el interior del famoso Lincoln Centre de la ciudad de Nueva York, ante una concurrida y expectante audiencia, un hombre se acaba de sentar frente a una mesa. Sobre ésta, un ordenador y junto a él una mujer, la famosa y deseada Deborah Harry. Ante el asombro de los asistentes, un retrato a todo color y en "tiempo real" de la modelo, se va materializando en la pantalla. El artista es nada menos que Andy Warhol, quien fuera el pintor más vanguardista, relevante y cotizado del Imperio. La máquina, equipada con un procesador Motorola 68000 auxiliado por varios "custom chips", no era otra que un Amiga 1000, que aquél día se daba a conocer al mundo.

Pero retrocedamos tres años más. En una oficina de Scott Boulevard, podemos ver enfrascados en una intensa discusión a un grupo formado por cuatro jóvenes de aspecto extravagante en compañía de un perrillo de pelo negro y pezuñas blancas. Uno de los contertulios luce unos llamativos leotardos plateados; otro calza unas pantuflas de conejo de color rosa; otro con el pelo largo y pinta de indigente... Sus nombres: Dave Morse, Carl Sassenrath, RJ Mical, todos ellos cualificados informáticos y todos reunidos para llevar a cabo un ambicioso proyecto a las órdenes de un brillante ingeniero que acababa de desarrollar para la empresa Atari los "custom chips" de las series 400/800, llamado Jay Miner. Empezaba a gestarse lo que poco tiempo después se conocería como Amiga y que daría lugar como en todas las grandes obras, a los amores más apasionados y a los odios más viscerales. Pero mientras el equipo discute (ya veremos por qué) hagamos un "Link" (enlace) a la sede de Atari dos años antes (1980) y entremos en el despacho de dirección para presenciar una escena que iba a ser decisiva en el futuro. Larry Caplan, excelente programador de la empresa, junto con otros compañeros habían decidido pedir un aumento de sueldo o una participación en los beneficios, a la vista del enorme éxito de ventas y

consecuentemente de los enormes ingresos que Atari obtenía gracias a sus programas. Pero fue inútil. No hubo acuerdo, por lo que decidieron pedir la liquidación y salir por la misma puerta por la que Jay Miner había salido recientemente, cuando se negaron a aceptar su proyecto de realizar una máquina de 16 bits, aduciendo el elevado coste de los chips. Larry Caplan fundó entonces con sus compañeros una empresa de juegos llamada Activision, pero la sociedad no parecía funcionar a su gusto y al cabo de dos años, telefoneó a Jay Miner para explicarle su decisión de crear una nueva compañía con el apoyo económico de un amigo multimillonario de Texas. Se llamaría Hi-Toro. En aquella conversación, Jay le propone retomar su idea de construir una máquina de juegos que a la vez fuera un ordenador personal. Larry aceptó en el acto y quedaron en verse al día siguiente para ponerse manos a la obra. La suerte estaba echada...

Alquilaron una oficina en Scott Boulevard, Santa Clara, y allí empezaron a seleccionar a los mejores colaboradores hasta que el primer equipo quedó formado. Jay Miner sólo impuso una condición en su contrato: Debería acompañarle al trabajo su inseparable "Mitichy", un perro que fue testigo, casi mudo, de todo el proceso y que sin proponérselo conseguiría crear un ambiente laboral familiar y desenfadado.

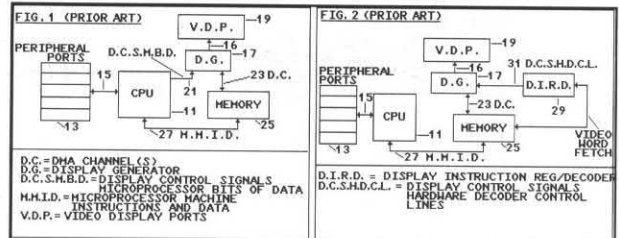
Desde luego no era un "Team" al uso. Sobre la imagen "poco común" de los colaboradores, Jay decía: "Reconozco el talento en cuanto lo tengo delante. No me importa cómo vistan o cómo trabajen. Lo importante es hacer bien el trabajo". Sin darnos cuenta hemos vuelto al principio de la historia, así que regresemos a aquella oficina para asistir a otro momento histórico: El bautismo definitivo de la criatura. Habían llamado al código con el nombre de Lorraine porque así se llamaba la mujer del presidente de la empresa. Por

entonces era frecuente llamar a los chips con nombres en clave con el fin de poder hablar sobre ellos con cierta libertad y evitar que pudiesen caer en manos de la competencia. Parece ser que el espionaje industrial estaba muy extendido en el sector informático y en esta ocasión las precauciones tenían que ser mayores, pues no se trataba de desarrollar algo ya existente sino de crear algo nuevo. Ellos pusieron de moda llamar a los chips con nombres de mujer (Paula, Lisa, Alice...). El nombre de Hi-Toro estaba siendo confundido con frecuencia con una industria de materiales para la agricultura. Por otro lado, todos querían mantener en secreto su trabajo del que habían llegado a enamorarse. Si su trabajo era una computadora, ésta era su amante; su novia, que en inglés se dice "girl-friend". Como "girl-friend" podía llevar a equívocos y en Texas, el Estado de donde procedía el socio capitalista, hay una gran parte de hispanohablantes, acordaron definitivamente que a partir de ese momento hablarían de su "AMIGA" con la que irían cada día a trabajar. Jay Miner no estaba muy convencido al principio pero confesaría más tarde: "Pensaba que usar un nombre español no sería una buena operación de marketing. Reconozco que estaba equivocado."

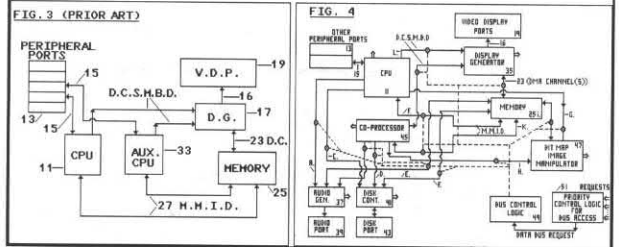
Fue un parto prematuro que tuvo lugar diez años antes de lo debido. Y ese tipo de alumbramiento suele ser complicado. Con el tiempo, a pesar de los innumerables adeptos repartidos por todo el Mundo (sólo en el Reino Unido más de dos millones) y de los fulgurantes momentos por los que ha ido pasando, se puede decir que la mala suerte ha sido compañera inseparable de nuestro ordenador hasta el punto de salpicar también a su creador.

Una complicación imprevista en la evolución de la enfermedad renal que Miner arrastraba desde hacía algún tiempo, impidió que nos volviera a sorprender con alguna de las ideas que ya estaba madurando. Desgraciadamente el 20 de Junio de 1994, en una habitación del Hospital El Camino en Mountain View, el "Padre del Amiga" como se le conocía, nos abandonaba para siempre. Casi simultáneamente, Andy Warhol corría la misma suerte, mientras que Commodore, la empresa que para bien o para mal hizo posible el proyecto, entraba en fase terminal desapareciendo después.

Desde entonces el Amiga no ha levantado cabeza. Pero Jay construyó una máquina fuerte, capaz de soportar los más duros avatares. Si creyera en el espíritu, diría que fue tocada con cierto halo mágico; como si una parte de su creador permaneciera impresa en cada uno de sus chips, consiguiendo así mantener unida a una comunidad de usuarios en todo el mundo, que después de una inactividad de más de dos años,



Primeros esquemas originales de Jay Miner



mortal para cualquier producto informático, continúa al pie del cañón, unidos por la confianza que les transmite su ordenador y convencidos de que ese nexo que les une, es demasiado bueno para desaparecer.

Afortunadamente también hay empresas que lo creen así. Mientras escribía estas líneas, me llegó un mensaje informándome de que Amiga ya tenía dueño. Me alegra saber que por ahora mis anteriores comentarios van por buen camino. Esperemos que esta vez sea la definitiva y que "Gateway 2000" se lo tome más en serio que sus predecesores, lo cual no es muy difícil.

Estoy recopilando datos cuando el tiempo me lo permite, en principio como curiosidad, pero sin descartar la idea de editar un libro con ellos. Me gustaría que me dieseis vuestra opinión al respecto. No obstante, en próximos artículos seguiremos navegando por algunos de los acontecimientos más destacados de esta historia. También quisiera que estas líneas y esta simple composición gráfica, sirvieran como un pequeño homenaje póstumo a la figura de J. Miner, puesto que cuando vivía, yo ni siquiera había oído hablar de él. ■ Ag

La revolución que suponía el desarrollo de Jay Miner merecería un lugar de honor en las páginas de la historia de la informática. Quizás el tiempo se encargue de otorgarle su bien merecido podio entre los dioses de la informática.

Certificado de nacimiento de una máquina que se ha convertido con el paso del tiempo en algo muy humano.



El Amiga 1000 se avanzó por completo a su época. Y, como muchos de los pioneros de la historia, ha pagado un precio muy alto por ello.

Detalle de la patente

United States Patent
Miner et al.

Patent Number: 4,777,621
Date of Patent: Oct. 11, 1988

VIDEO GAME AND PERSONAL COMPUTER

Inventors: Jay G. Miner, Mountain View
Joseph C. Decuir, Albany;

Ronald H. Nicholson, Sunnyvale, all of Calif.

Assignee: Commodore-Amiga, Inc., Los Gatos, Calif.

Appl. No.: 756,910

Filed: Jul. 19, 1985

Int. Cl. G06F 9/00

U.S. Cl. 364/900

Field of Search 364/200, 900; 340/703,

340/704, 700, 701

References Cited

U.S. PATENT DOCUMENTS	364/900
4,204,208 5/1980	McCarthy
4,243,984 1/1981	Ackley et al.
4,301,503 11/1981	Frederiksen
4,471,465 9/1984	Mayer et al.
4,513,390 4/1985	Walter et al.
4,571,456 2/1986	Paulsen et al.
4,591,975 5/1986	Wade et al.

Primary Examiner—Gareth D. Shaw

Assistant Examiner—John G. Mills

Attorney, Agent, or Firm—Finnegan, Henderson, Farabow, Garrett & Dunner



CLUB BYTE
C/ D. Juan de Mena 21 bajo
46008 Valencia
Tlf/fax (96) 392 15 67
email: calamo@ctv.es
<http://www.clubbyte.com>

Tarjetas Gráficas



Cyber Vision 64 3D 4MB	38000
Módulo SCANDOUBLER CV64 3D	16500
Módulo MPEG CV64 3D	29900
Retina BLT Z3 1MB	29900
Retina BLT Z3 4MB	39900
Picasso II 2MB	39900
Picasso IV 4 MB	64900

Tarjetas de Audio



Aura 12/16 bits PCMCIA	19900
Megalosound 8 bits	7900
Tocatta 16 bits	49900
Interface MIDI	6900
Prelude 16 bits	43900
Delfina DSP 16 bits	81900

Digitalizadores de Vídeo



VIDI Amiga 24 RT / PRO	34900 / 56900
PRO GRAB 24	39900
VLAB Zorro II / Externo	42550 / 57300
VLAB Motion	156000
Módulo YUV VLAB Motion	88140

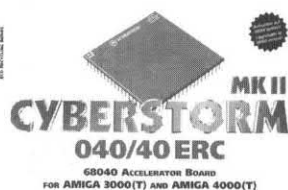
También disponemos de genlocks, kickstarts, controladoras de disco duro y cualquier material amiga.

IVA incluido en todos los precios

Aceleradoras



Blizzard 1230 IV	25000
Blizzard 1240 ERC	47000
Blizzard 1260	79000
Blizzard 2040 ERC	59500
Blizzard 2060	99900
FPU 68882 50 MHz PGA	10500
Fast SCSI II para 1230 IV / 1240 / 1260	17000



CyberStorm MK II 040 / 40 MHz	59500
CyberStorm MK II 060 / 50 MHz	98000
CyberSCSI Fast SCSI II para MK II	16800

CyberStorm PPC para A3000 / A4000

Todas incluyen controlador Ultra-Wide SCSI.

Precios sin / con procesador 68K

604e 150 / 040 25	109900	121000
604e 150 / 040 40	109900	127000
604e 150 / 060 50	109900	167500
604e 180 / 040 25	133000	145000
604e 180 / 040 40	133000	150500
604e 180 / 060 50	133000	191500
604e 200 / 040 25	153000	168500
604e 200 / 040 40	153000	175000
604e 200 / 060 50	153000	215000

Blizzard PPC para A1200

El modelo de 200 MHz incluye Fast SCSI II

Precios sin / con procesador 68K

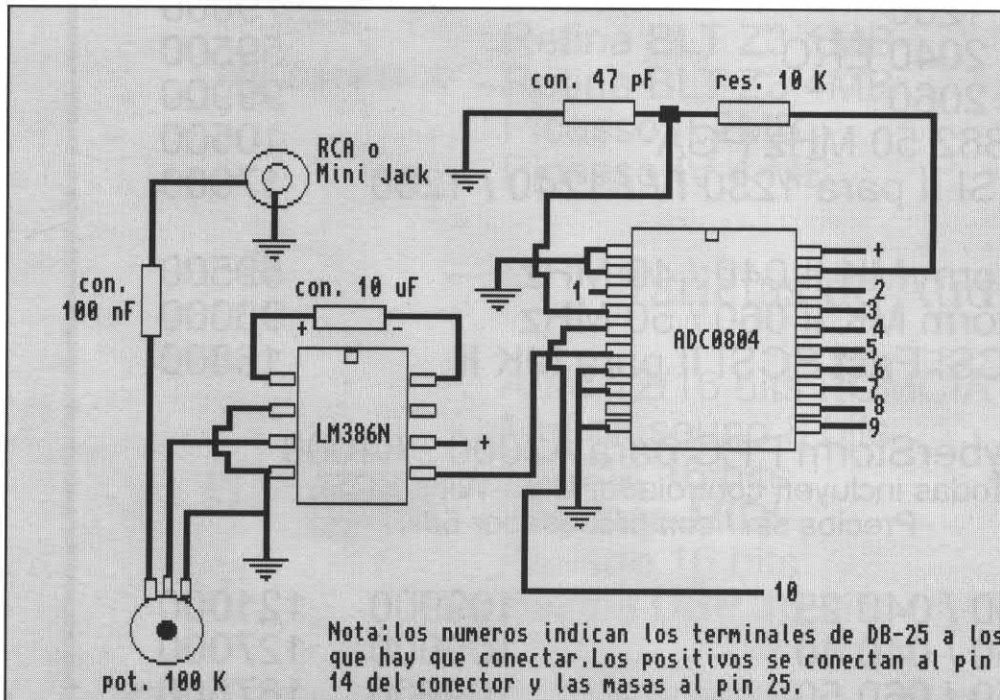
603e 175 / 030 50	67500	77900
603e 200 / 040 25 SCSI	84900	95500
603e 200 / 040 40 SCSI	84900	102500
603e 200 / 060 50 SCSI	84900	140000

POWER PC

Digitalizador de audio para Amiga

Construir un digitalizador de sonido para utilizar con nuestro Amiga con un resultado casi profesional está al alcance de cualquier bolsillo gracias a este montaje.

Por José Manuel Muñoz



Nota: los numeros indican los terminales de DB-25 a los que hay que conectar. Los positivos se conectan al pin 14 del conector y las masas al pin 25.

Figura 1

ATENCIÓN: LEAN TODO EL ARTÍCULO ANTES DE EMPEZAR A HACER NADA O PUEDEN METER LA PATA HASTA EL FONDO. REPÁSENLO BIEN UN PAR DE VECES ANTES DE PASAR A LA ACCIÓN.

El proyecto que les voy a explicar consiste en la realización práctica de un digitalizador de audio compatible con ¿todos? los modelos de Amiga existentes en el mercado. Es de tecnología de 8 bits y digitaliza en mono. Ha sido probado con un A500, un A4000 y un A1200 de modo que supongo que no debe de dar ningún tipo de problemas en el resto de la familia Amiga. De todos modos, no me hago responsable de los daños que pueda sufrir el ordenador por la mala conexión, soldadura, emsamblaje, alimentación cambiada de polaridad, etc... que pueda dañar el puerto de su Amiga. Sigán las instrucciones tal y como se

les detallan y compruébenlo todo dos veces. No lo monten de carrilla, puesto que no atenderé ninguna queja por mala realización del montaje. El digitalizador es compatible con todo el soft del mercado, o casi todo. Lo he probado con Audio Master, Playsound, Med 3.21, TechnoSound Turbo, Animan y VCL14 y no me ha dado ningún tipo de incompatibilidad.

Bien, lo primero que necesitaremos será una lista de los componentes necesarios para realizar este proyecto y que pueden encontrar a su derecha.

Obviamente, tanto el embellecedor como la caja son opcionales y no son imprescindibles para el montaje del digitalizador, pero en fin, eso queda a su libre elección. En mi opinión queda más bonito y profesional con la caja y el embellecedor, aunque resulta igual de funcional de las dos formas.

Una vez tengamos todos los

LISTA DE MATERIALES

1 ADC0804 Conversor Analógico/Digital. Muy fácil de encontrar y muy económico. Si les piden más de 500 pesetas por él pueden mandar -CENSURADO- al dueño de la tienda.

1 LM386N Amplificador operacional de audio. Si no encuentran éste pueden usar también un TL082 que tiene unas características de salida y de alimentación similares, pero ¡OJO! no tiene el mismo patillaje, de modo que díganle al de la tienda que os lo deje copiar del manual de características.

1 Potenciometro de 100K o resistencia ajustable. Si puede ser un potenciometro mejor, ya que más adelante les explicaré cómo puede quedar más bonito y profesional el montaje.

1 Condensador cerámico de 100 nF sin polaridad.

1 Condensador electrolítico de 10 uF, ¡Ojo! al montar éste, ya que tiene polaridad y si lo colocan al revés pueden fastidiar el invento.

1 Condensador de 10 pF. Modelo disco o más comúnmente llamado de "lenteja".

1 Resistencia de 10 K.

1 Conector DB-25 macho, de los de soldar. Son más baratos pero dan más faena, es preferible que compre uno de los que se colocan por presión.

1 Conector RCA o Mini-Jack. Puede ser hembra o macho dependiendo de cómo se lo quiera montar. Por ejemplo, si quiere conectar un micrófono al digitalizador tendrá que colocar una hembra, pero si quiere conectar el digitalizador a la salida de su equipo deberá colocar un macho.

1 Trozo o "pizzo" de cable plano de 25 hilos. De longitud "X", en fin depende de lo lejos que quiera tener el cacharro.

1 Trozo de placa de bakelita. Si la consigue perforada será todo mucho más práctico y rápido de hacer. De todos modos, también voy a explicar cómo hay que hacerlo si la placa no está perforada.

1 Caja de plástico de dimensiones 10x5x3 ó similares para meter dentro el montaje.

1 Embellecedor para potenciometro.

Agradecimientos:
Al profesor D. Ramón Crespo y a mis compañeros Juan Mije y José Luis López, por la colaboración prestada para realizar el proyecto. Gracias, vuestra ayuda fue fundamental.

materiales de la lista pasaremos a hacer el montaje del aparato. Este se puede hacer de dos formas, con una placa de bakelita perforada o bien con una sin perforar, así que explicaré a continuación los dos modos.

A-Si disponemos de una placa perforada.

Lo primero que deberemos hacer si disponemos de este tipo de placa es distribuir todos los elementos pinchándolos de un modo que resulte más cómodo a la hora de hacer las conexiones. Pincharemos pues todos los elementos excepto el potenciómetro. Es aconsejable que usen zócalos para los circuitos integrados, no es que sean imprescindibles, pero ahorrarán bastante faena si el día de mañana tuvieran que cambiar alguno de los chips.

Después de esto haremos todas las conexiones con ayuda del soldador y del estaño (claro está que las pueden hacer con celo, pero allá ustedes). Fíjense bien en las conexiones, que están todas bien detalladas en la figura 1.

Hecho esto haremos dos agujeros cilíndricos en la caja, uno para la barra del potenciómetro y otro para el cable de la hembra o macho que vayamos a utilizar. A su vez, haremos otro rectangular, no muy ancho, para pasar el cable plano.

El potenciómetro irá fijo a la caja, tal y como se puede ver en la figura 2 (no olviden pedir las arandelas y las tuercas en la tienda); el trozo de barra que sobresalga será bastante largo de modo que habrá que cortarlo con una navaja o cuchillo de sierra. Una vez cortado le colocaremos el embellecedor. Terminamos de repararlo todo, se ensambla y a probarlo, ¿funciona? ¡Bravo! Es todo un genio de la electrónica muchacho, mi más sincera enhorabuena.

B-Método casero

Se podría dar el caso de que no pudieran obtener una placa perforada por la razón que fuese. Siempre pueden revelar una placa de cobre por un método algo chapucero pero muy efectivo y que todos los estudiantes de electrónica conocen. Lo primero que hay que hacer es reproducir el dibujo que aparece en la figura tres sobre el trozo de placa de cobre. ¡OJO!, no está a escala de modo que no lo copien al mismo tamaño. Para dibujarlo deben tener en cuenta el tamaño de los componentes y la separación entre las patillas. Para dibujarlo usaremos un rotulador negro (tipo Edding). Una vez dibujado prepararemos en un recipiente de

plástico la siguiente mezcla:

- 2 partes de agua
- 1 parte de sulfamán
- 1 parte de agua oxigenada de 110 volúmenes (esto lo tendrán que comprar en la farmacia. Tan sólo se vende en botellas de un litro y les costará unas 900 ó 1000 pesetas, pero tendrán para muchas veces y podrán usarla en futuros proyectos).

Metemos la placa dentro del ácido y esperamos a que el cobre que ha quedado sin pintar se consuma. Sacamos la placa del ácido con unas pinzas y la ponemos debajo de grifo para quitar el ácido. Acto seguido limpiamos la tinta con un estropajo, sin rascar muy fuerte, y ya tenemos las pistas hechas. Taladramos los puntos con una broca fina de 1 ó 1.2 mm y pinchamos los elementos sobre la placa, todos excepto el potenciómetro que se fijará a la caja tal y como se ve en la figura 2. Lo soldamos todo, y a funcionar.

¡ATENCIÓN!

El diseño de la placa de la figura tres asume que están utilizando un LM386N, no se les ocurra usarlo con un TL082 ya que, como dije anteriormente, este modelo pese a ser equivalente tiene un patillaje diferente y es necesario hacer modificaciones en la placa.

No toquen el ácido con los dedos y procuren que la habitación donde hagan la mezcla esté al mismo tiempo ventilada y protegida de la luz. Es

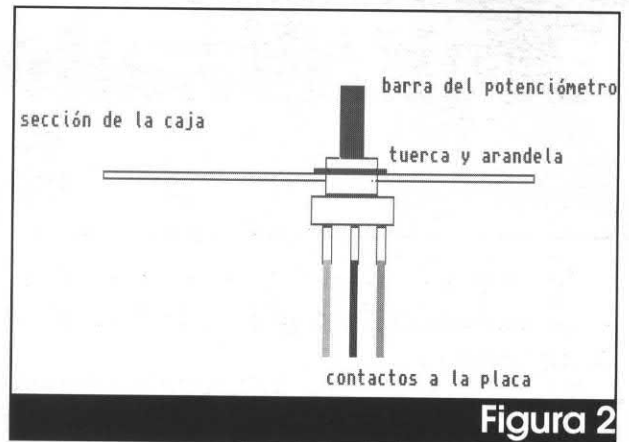


Figura 2

aconsejable un nivel de semipenumbra si quieren reutilizar el mismo ácido otra vez. Para conservar el mismo ácido para posteriores usos deberán, además, conservarlo en un recipiente opaco o bien en un tarro envuelto en papel de aluminio.

¡Muy importante!

El dibujo de la figura 3 deberán pasarlo a un papel cebolla, darle la vuelta y dibujarlo sobre el cobre tal y como se ve desde detrás. No lo olviden o tendrán que volver a repetir la placa.

Si tienen alguna duda, y, antes de meter la pata, pueden contactar conmigo en:

C/ Aviador Franco, 6
12540 Villarreal
Castellón

Hasta la próxima y que disfruten de su nuevo digitalizador. ■ *JMMS*

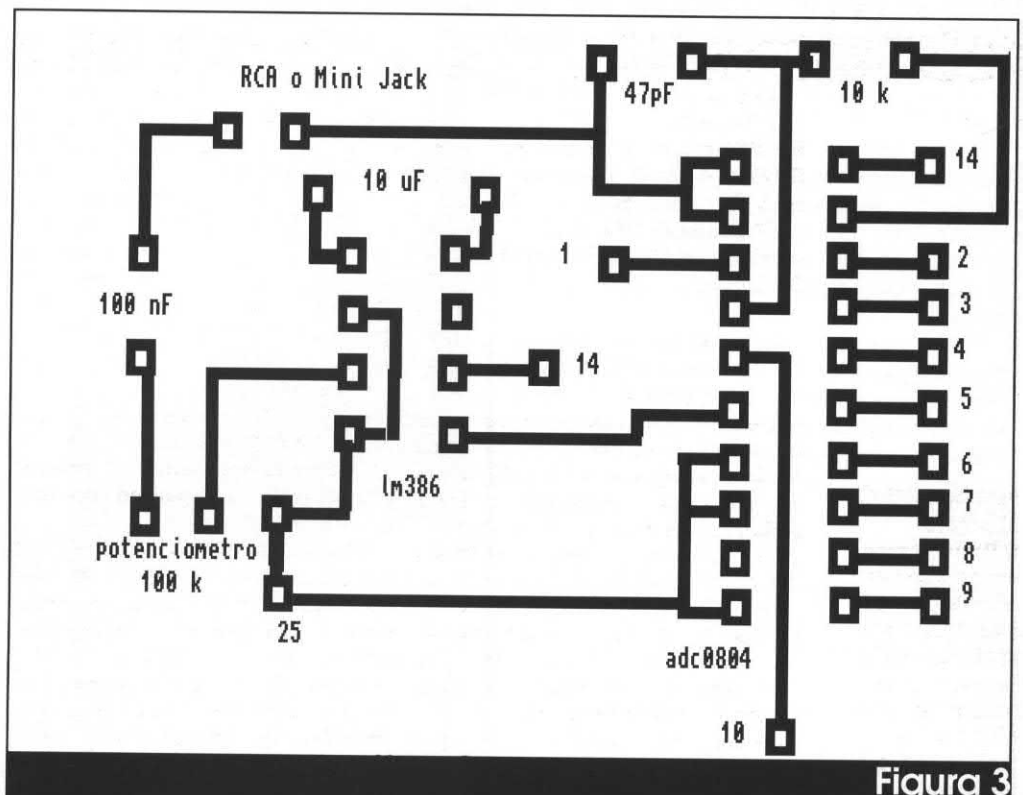


Figura 3

AMIGA!Info

JUEGOS JUEGOS JUEGOS JUEGOS JUEGOS

Y este mes...

Este mes hay una noticia muy importante a destacar de la mano de los creadores del famoso juego de lucha, Capital Punishment. Estamos hablando de Click Boom.

Esta compañía se ha lanzado a favor del Amiga haciendo un gran esfuerzo en todos los sentidos. En su página de Internet han puesto una serie de juegos de los más famosos de PC para que sean votados. Hay una lista de unos 20, más o menos, de todos de sobra conocidos, como Quake, Monkey III, Descent, Screamer, Need for Speed, etc. Se pueden votar un máximo de tres juegos para que luego Click Boom adquiera los derechos de ese juego y versionarlo para el ordenador Amiga.

De hecho, ya ha sido versionado, el famoso juego Myst, del que ya hemos hablado en otro número por encima y hemos visto alguna de sus imágenes. El problema es el idioma y, si los que disponemos de Internet no hacemos fuerza en este sentido, sinceramente, creo que nos darán bastante de lado a la hora de crear nuevos juegos si no los hacen luego en nuestro idioma. También y cabe destacar que Click Boom ya ha empezado la versión del Myst para la nueva generación de Amiga, o sea, del famoso PowerUP de Phase5.

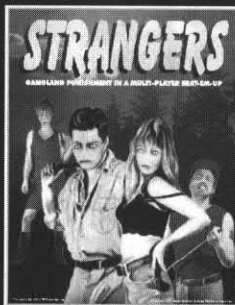
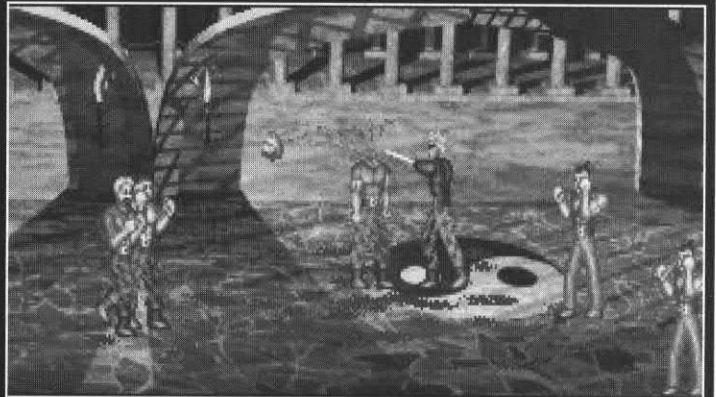
Deciros que por ahí ya rondan varios juegos con una calidad increíble. Uno es el Yokozuna, una versión para Amiga muy parecida al Virtua Fighter con Texture Mapped y gráficos generados en 3D. Lo mismo que Racer, un juego de coches que se parece mucho al juego Need for Speed.

También, y en breve, dispondremos de las primeras imágenes de un nuevo juego llamado Start Fighters. Otra aventura al estilo de Myst, Monkey Island, etc; está siendo llevada a cabo por una serie de personas de las que no sabemos su nombre. Bermuda es el nombre de esta aventura. Se recomienda un A1200 con 030/50 mhz, 8 megas de RAM y CD Rom X4. Este juego será compatible con el estándar CyberGraphX. El juego está todavía bajo desarrollo y todas las imágenes y animaciones con sonido están generadas en 3D. Podéis visitar la página en Internet.

http://arco.met.fu-berlin.de/~mulbrich/advent_e.html

Eso es todo por este mes. ■ **Sq**

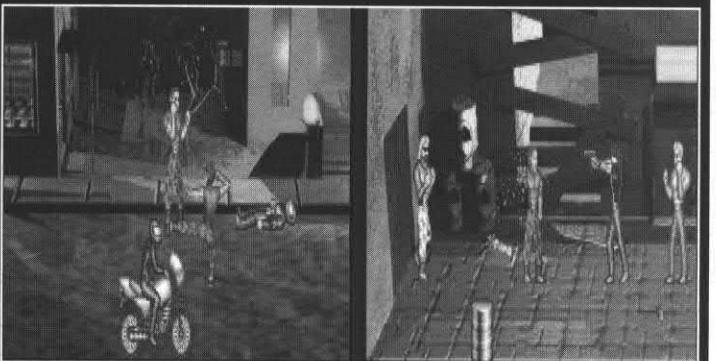
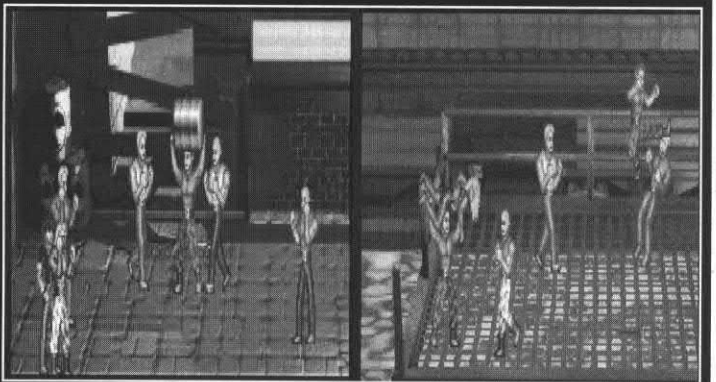
Starters



Este juego es un Beat-Em-Up al más puro estilo Double Dragon por poner un ejemplo, o Golden Axe.

Unos gráficos que podemos ver en las imágenes bastante mejores que el Double Dragon, pero que no aportan nada del otro mundo. Simplemente me parece uno más que añadir a la lista de este tipo de juegos, que tendremos que probar a ver qué tal va de movimientos, sonido y detalles de los sprites.

Un arcade que siempre ha mantenido a muchos jugones pegados a la pantalla de nuestro Amiga.



No he podido saber exactamente de qué puede tratar, puesto que con sólo la demo es difícil conseguir averiguar la finalidad del juego.

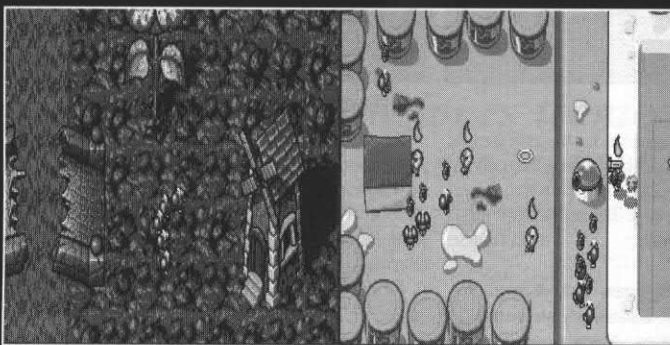
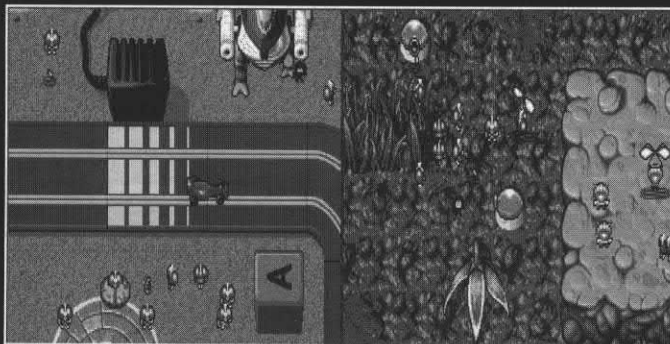
Viendo las imágenes y alguna pequeña información que he podido obtener, lo podemos catalogar como un clon del famoso Cannon Foder.

Cinco mundos y 64 niveles de pura estrategia de guerra con enemigos inteligentes. Uno o dos jugadores, lo que aumenta el nivel de adicción, y tendremos para manejar soldados, tanques, granadas, armaduras y cualquier otra pieza que podamos ver en la pantalla. Las decisiones o estrategias tomadas durante el juego podrán hacer cambiar también de decisiones al ordenador, creando y viendo que cada partida será totalmente diferente a la anterior jugada.

Tendremos la posibilidad de ir cogiendo cada vez que avanzamos armas más poderosas para poder ganar esta guerra, ordenar avanzadillas de un solo hombre o de un grupo de ellos, elementos de estrategia combinados con tácticas, una animación completa nos introduce en el juego y un sin fin más de cosas que simplemente tendré que comprobar por mí mismo para ver su jugabilidad y demás.

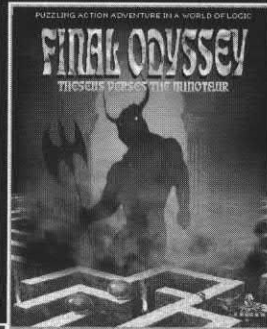
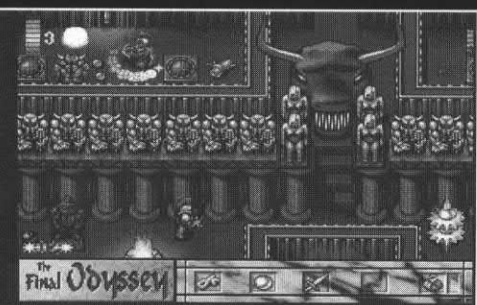
Los requerimientos para poder jugar a este juego son los siguientes: es compatible con todos los Amiga con un mínimo de un mega de RAM. Con más memoria nos aparecerán más gráficos y nuevos sonidos, 5 discos instalables en disco duro, el juego se puede controlar con el ratón, joystick o con un JoyPad. Guardianes finales en cada fin del mundo.

En fin, un juego que mezcla los ingredientes de un buen arcade con estrategia. Una mezcla



Final Troops

Final Odyssey



Sobre este juego tengo poca información, pero según las imágenes y su publicidad, lo podríamos englobar en un juego al estilo del famoso

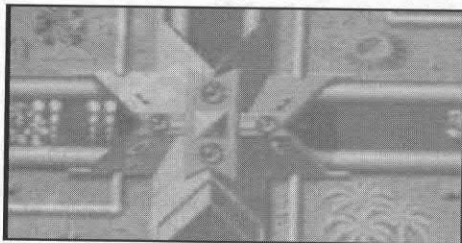
Cadaver o el tan increíble y encantador Treasure Trap.

Si os fijáis, los gráficos, con respecto al Valhalla se han mejorado muchísimo y tienen una calidad genial.

En fin, que no os puedo contar mucho más sobre él, porque Vulcan en su respectiva página no ha puesto nada más, pero estaremos al tanto.

La época dorada

aquellos maravillosos juegos



Hybris

Después de observar cómo eran los típicos juegos matamarcianos de aquellas famosas recreativas, pocas cosas se habían hecho para cambiar aquel auge que tuvieron. Pero con la llegada del Amiga, los arcades empezaron a modificarse constantemente.

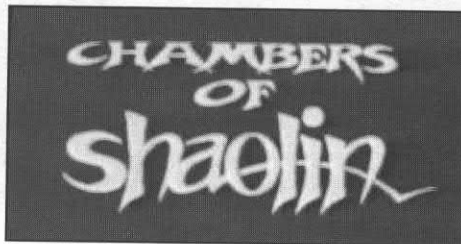
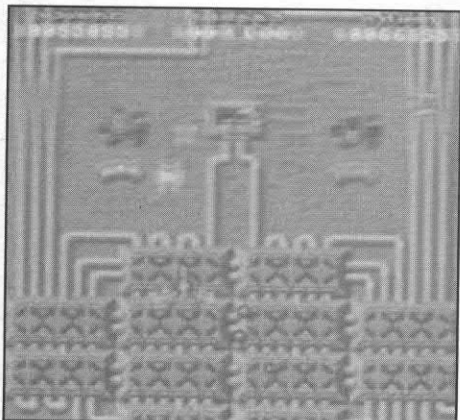
Y si no, que se lo pregunten a Hybris y sus creadores allá por el año 88. Sencillamente bestial.

Un arcade de scroll vertical, donde teníamos que destruir a todo bicho viviente e ir recogiendo las diversas opciones al destruir a algunos enemigos, que nos permitían incrementar nuestro poder de disparo.

A todo esto le unimos el gran detalle gráfico que tiene, y el buen sonido que por aquella época también empezaba a tener gran importancia y no sólo la música, sino los efectos sonoros. Unas cuantas fases, con los enemigos más dispares y, como no, los de final de fase, esos temibles y fatídicos que nos lo hacen pasar mal.

Nuestra pequeña nave tiene varias opciones para poder pasar las fases lo mejor posible. Aparte de poder ir cogiendo diversas cápsulas que nos permiten tener más poder de disparo, también, podremos separar los cañones del propio cuerpo de la nave, con lo que tendremos durante un período de tiempo más poder de destrucción. Otra opción es la de tener tres bombas, que en los momentos más apurados o cuando estemos rodeados de enemigos, podremos lanzar, destruyendo todo aquello que se encuentre en ese momento en la pantalla.

Hybris sigue siendo un arcade genial, donde, si volvemos la vista hacia atrás, nos daremos cuenta de que para tener adicción no hace falta mucha cosa. Si a todo ello le añadimos que podemos jugar dos a la vez, entonces la adicción se dispara. Un buen juego que en su día se vió superado por una gran versión, pero que ya veremos más adelante, aunque su nombre sí os acordáis, era Battle Squadron.



Chambers of Shaolin

De la mano de GrandSlam nos llega un gran juego de artes marciales. Después de haber buscado en el baúl de los recuerdos el IK+ y no encontrarlo, me acordé de este otro, aunque la caja del mismo la tenía ya muy aplastada de no usarlo.

GrandSlam, después de haber creado el juego de la película The Running Man, se lanzó a las artes marciales con este Chambers of Shaolin. Veamos por encima en qué consistía.

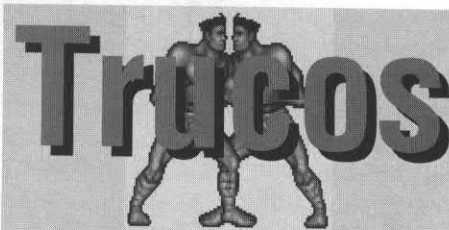
Antes de poder tener un luchador, tendremos que adquirir unos conocimientos de destreza, fuerza, velocidad, etc. que harán de nosotros unos buenos maestros. En el templo tendremos que superar una serie de pruebas, contra mejor lo hagamos, el resultado final beneficiará en que podremos tener más movimientos para nuestras próximas peleas.

Una vez finalizadas las pruebas y con buen resultado podremos pasar a luchar. En las luchas tendremos la posibilidad de elegir la música de fondo y empezar a enfrentarnos con distintos luchadores del templo.

Aquí nos daremos cuenta de lo importante que es hacer las primeras pruebas iniciales con la mayor puntuación posible para luego disponer de un buen luchador.

En cuanto a la calidad del juego, deciros que los gráficos están bastante bien, la música es aceptable y que lo mejor de el juego es la calidad de los movimientos de lucha de nuestro personaje.

Para los amantes de este género, Chambers of Shaolin es ese juego al que deberían volver a echar un vistazo.



Banshee AGA

En el título de pantalla, durante la intro, escribe 'FLEV17' y pulsa 'return'. Con esto tendrás vidas infinitas. Usa las teclas de función para saltar de nivel. La pantalla hará una especie de flash cuando está trabajando.

Barbarian (Psygnosis)

Empieza el juego y escribe '04-08-59' para ser invencible.

Barbarian II (Palace)

Level 1: izquierda, izquierda, derecha 7 veces, izquierda, derecha, izquierda, en la cueva, y derecha.

Level 2: derecha, arriba, izquierda, arriba, izquierda, izquierda, derecha, izquierda tres veces, arriba e izquierda.

Level 3: arriba, derecha, derecha, arriba, izquierda, derecha, arriba, derecha, izquierda, izquierda, arriba, izquierda, izquierda, arriba, arriba, derecha, derecha, izquierda, izquierda y arriba.

BART Vs. The Space Mutants

En la pantalla de título, escribe 'COWABUNGA' para tener vidas infinitas o escribe 'EAT MY SHORTS' para saltar de nivel con las teclas de números o la tecla 'F'.

BART Vs The World

En la pantalla del título, escribe 'MISTER CABBAGE' para vidas infinitas.

BATMAN

En la pantalla de título escribe 'JAMMMM' para vidas infinitas. Si de nuevo presionas 'F10' saltarás de nivel.

Battle Isle

Código de niveles

LEVEL 00-"FIRST"	LEVEL 01-"GHOST"
LEVEL 02-"GAMMA"	LEVEL 03-"MARSS"
LEVEL 04-"EAGLE"	LEVEL 05-"METAN"
LEVEL 06-"FOTON"	LEVEL 07-"POLAR"
LEVEL 08-"TIGER"	LEVEL 09-"SNAKE"
LEVEL 10-"ZENIT"	LEVEL 11-"DONNN"
LEVEL 12-"VESTA"	LEVEL 13-"OXXID"
LEVEL 14-"DEMON"	LEVEL 15-"GIANT"
LEVEL 16-"CONRA"	LEVEL 17-"PHASE"
LEVEL 18-"EXOTY"	LEVEL 19-"MOUNT"
LEVEL 20-"FIGHT"	LEVEL 21-"RUSTY"
LEVEL 22-"FIFTH"	LEVEL 23-"VESUV"
LEVEL 24-"MAGIC"	LEVEL 25-"SPACE"
LEVEL 26-"VALEY"	LEVEL 27-"TESTY"
LEVEL 28-"TERRA"	LEVEL 29-"SLAVE"
LEVEL 30-"NEVER"	LEVEL 31-"RIVER"
LEVEL 32-"EUROP"	LEVEL 33-"STORM"

Animación a 320 pixels, la mejor elección

Desgraciadamente, existen unas limitaciones técnicas en el mundo de la imagen y el vídeo que no son conocidas por todos. En este artículo conoceremos estas limitaciones y de qué manera influyen en nuestras animaciones.

Por Alberto Pardo

Ya en blanco y negro había varios sistemas de televisión que se diferenciaban en el número de líneas y de cuadros o frames por segundo. Fue con la adaptación del color, cuando se empezaron a conocer los distintos sistemas por sus nombres, NTSC, SECAM, PAL, etc. Hablaremos del mejor sistema existente y que además se usa en la mayor parte de Europa, el sistema PAL.

PAL es la abreviación de Phase Alternation Line o Sistema de Alternancia de Líneas. No explicaremos cómo funciona este sistema, ya que nos llevaría unas dos revistas completas el hacerlo y realmente no es necesario para entender este artículo. Simplemente diré que es un sistema que permite la transmisión en color y mantiene la compatibilidad del blanco y negro.

Con la invención de la televisión se hizo necesaria la normalización de la señal de vídeo. Se decidió que ésta tendría 625 líneas, 25 cuadros o frames por segundo, ancho de banda de 5 Mhz, etc, etc.

Es necesario saber qué es el ancho de banda de una señal de vídeo. Esta, podríamos definirla como el margen de frecuencias permitido. Por ejemplo, se sabe que el oído humano es capaz de oír frecuencias entre 20Hz y 20.000Hz (20Khz), de modo que el ancho de banda se puede aproximar a los 20Khz (20.000Hz - 20Hz = 19.980Hz). Sabemos que en vídeo el ancho de banda es de 5Mhz (5.000.000 Hz), esto significa que podemos tener frecuencias entre 0 y

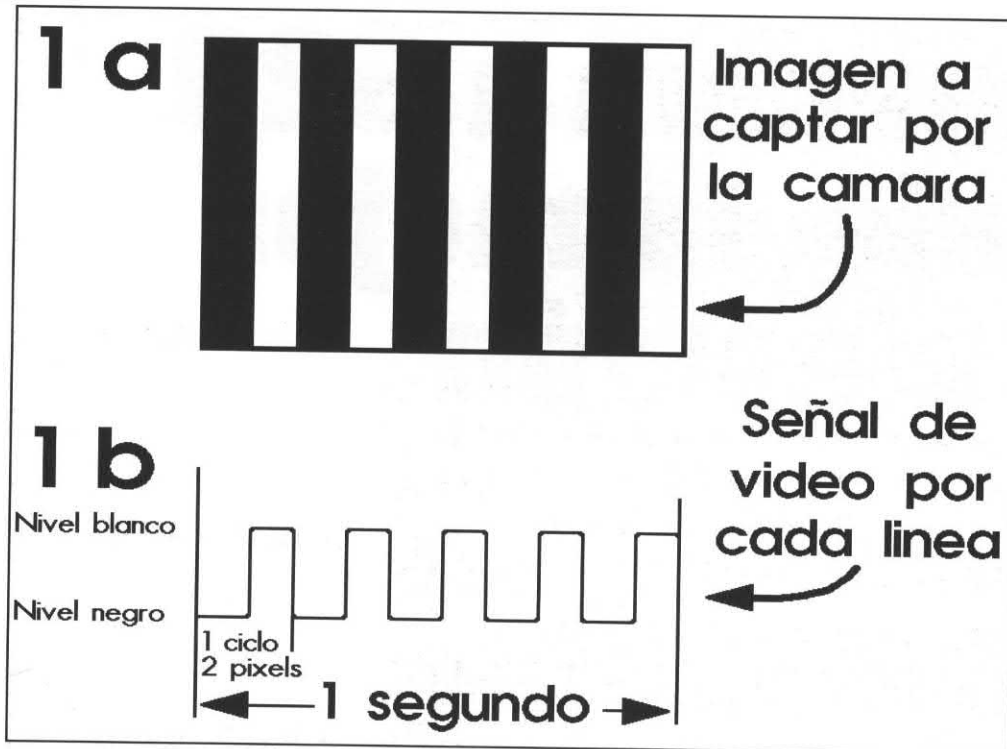


5 Mhz.

Pero, ¿por qué hablamos de frecuencias, si en realidad la señal de vídeo se identifica más con puntos luminosos en la pantalla? Veamos de dónde salen estas frecuencias.

Sabemos que un Hercio es lo mismo que un ciclo por segundo y sabemos que la frecuencia es el número de veces que se repite un ciclo por segundo. Imaginemos que una línea de la imagen durara un segundo (esto sería horrible,

tendríamos que esperar 625 segundos para tener la pantalla completa) y que la imagen a captar por la cámara fuera la de la figura 1a. La señal producida por la cámara en cada línea sería como se ve la figura 1b. La frecuencia obtenida en cada línea es de 5 Hz, ya que, como vemos, hay cinco ciclos por línea (cada línea dura un segundo). Hablando de una señal de vídeo normal tenemos que una línea dura 64 μ S (1 μ S = 1 microsegundo =



En la figura 1a se ven perfectamente los distintos niveles. Negro señal mínima, blanco señal máxima, siendo ésta de onda cuadrada con una frecuencia de 5 Hz.

0.000001 segundos). Este dato se ve fácil haciendo unas operaciones matemáticas simples:

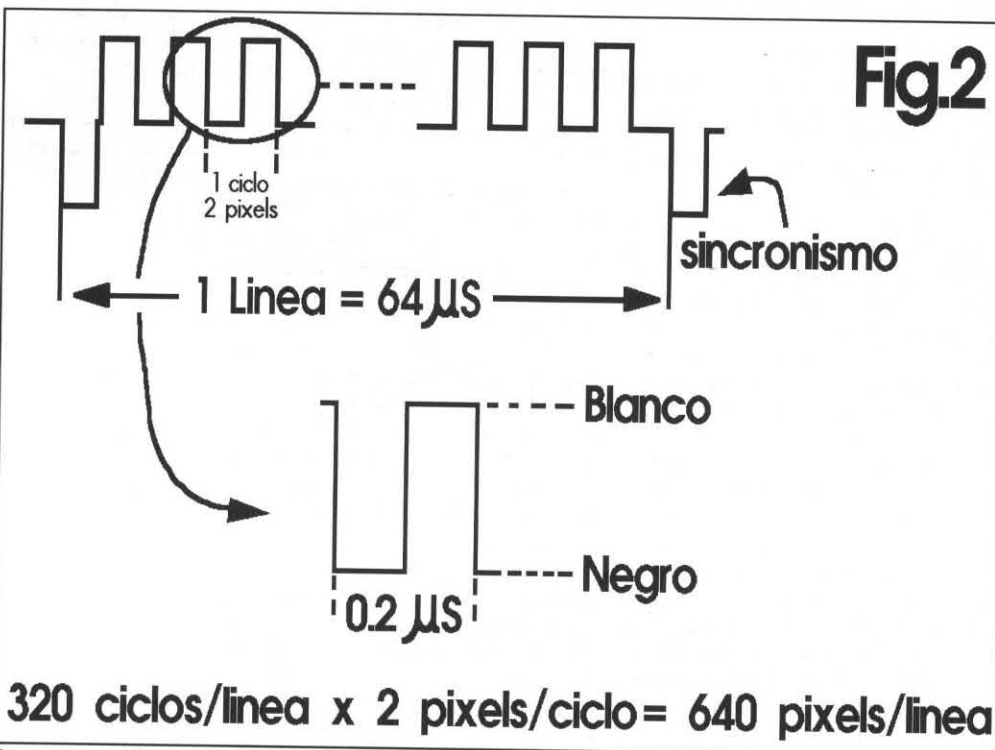
$$25 \text{ Frames/seg} \times 625 \text{ Líneas/Frame} = 15.625 \text{ Líneas/seg}$$

$$\text{Frecuencia de Línea} = 15.625 \text{ Hz.}$$

$$\text{Período de Línea} = 1 / 15.625 \text{ Hz} = 0.000064 \text{ seg} = 64 \text{ uS.}$$

Por otro lado, tenemos que la

frecuencia máxima de vídeo permitida es de 5 Mhz y que su período (también conocido como tiempo de cada ciclo) es de 0.2 uS ($1 / 5 \text{ Mhz} = 0.2 \text{ uS}$). Sabiendo esto, podemos ver fácilmente que en una línea caben 320 ciclos ya que $64\text{uS} / 0.2 \text{ uS} = 320$ (Fig.2). Pero, ¡sorpresa!, observando la figura 2, vemos que cada ciclo se compone de dos pixels, uno negro y otro blanco correspondientes a los niveles de la señal y que por lo tanto hay en total



Aunque no está completa, ésta es una señal de vídeo. Los impulsos de sincronismo son para distinguir una línea de otra. Además vemos que aproximadamente caben 640 pixels, 320 blancos y 320 negros.

640 pixels:

$$(320 \text{ ciclos/linea} \times 2 \text{ pixels/ciclo} = 640 \text{ pixels/linea})$$

Vaya, vaya, de modo que la máxima resolución permitida es de 640 pixels, qué casualidad, como el Amiga.

Como es lógico pensar, trabajar en alta resolución nos dará la máxima calidad cuando lo hagamos a través de una señal de vídeo. Todos soñamos con lanzar animaciones a 25 Frames/seg. en SuperAlta resolución y a 16 millones de colores. Esto sería impresionante en cuanto a calidad si no fuera por estas limitaciones técnicas y por el equipo necesario para tal efecto.

Cuando trabajamos con señales de vídeo estamos obligados a respetar las normas. Si usamos un modulador, un genlock o un codificador PAL para convertir la señal del Amiga (RGB) en señal de vídeo, debemos tener en cuenta las limitaciones técnicas para poder obtener el máximo rendimiento en nuestros trabajos.

Hemos visto que la máxima resolución posible en vídeo es de 640 pixels. ¡Ojo!, no la máxima con la que podemos trabajar, sino la máxima que permite la norma de vídeo. Con esto comprendemos enseguida que si estamos trabajando con este tipo de señal, usar una resolución superior a los 640 pixels no sirve de nada, estamos ocupando memoria en gráficos y en el caso de las animaciones perdemos velocidad. Las altísimas resoluciones permitidas por el Amiga son buenas para trabajar en retoque fotográfico o cualquier otra cosa que no sea vídeo.

Ok, hemos pasado de la SuperAlta resolución (1280 pixels) a la Alta resolución (640 pixels). Si no usamos demasiados colores, la animación puede ser bastante rápida. Entonces, grabamos ésta en un vídeo (también hablamos de imágenes estáticas) y al reproducirla vemos que la calidad ha bajado considerablemente. Esto no es culpa del codificador PAL, el modulador o el genlock (siempre y cuando éstos respeten las normas de vídeo), sino por otra limitación técnica del mundo del vídeo.

Excepto en los vídeos de gama alta cuyos precios superan los 3 millones de pesetas, existen unas limitaciones que impiden grabar una señal de vídeo respetando todo su ancho de banda (5 Mhz). Estas limitaciones son debidas a los sistemas mecánicos y componentes electrónicos usados en su fabricación. Comprenderán ahora por qué un Betacam que cuesta

3 millones de pesetas no las tiene.

Seguramente habrán leído alguna vez algo parecido a esto:

"... con una resolución de 200 pixels..."

y no saber a qué se refería. Pues bien, hablando de vídeos domésticos de calidad VHS, Beta o Hi8, la máxima resolución que son capaces de grabar es de unos 200 pixels por línea horizontal. Supongo que muchos de ustedes se habrán desilusionado al saber esto. No se preocupen, si se fijan bien, no se nota tanto. Cuando estos vídeos reciben una señal de 640 pixels, la transforman en una de 200 pixels al grabarla. Por supuesto, al reproducir ésta, no recuperaremos la resolución perdida. Ustedes mismos pueden comprobarlo. Cojan cualquier programa de dibujo 2D y seleccionen una pantalla de 640 pixels horizontales (da igual si es entrelazado o no). Dividan en cuatro partes la pantalla (en su eje vertical), luego dibujen en la primera parte líneas verticales alternadas de color blanco y negro, con una anchura de un pixel cada una, en la segunda parte las líneas serán de dos pixels, en la tercera de tres pixels y en la cuarta de cuatro pixels de ancho para que quede como la figura 3. En el monitor RGB estaremos viendo esta imagen bien, pero tras grabarla en vídeo y reproducirla, sólo podremos distinguir las líneas de mayor anchura viendo solamente una imagen gris en las de menor anchura. Este efecto es igual en todos los vídeos domésticos de calidad VHS, Beta o Hi8. Para saber qué resolución es capaz de grabar nuestro vídeo usaremos la formula:

$$R_{max} = 640 / \text{Ancho de línea}$$

Cuando el ancho de línea sea de tres pixels estaremos muy cerca del límite de estos vídeos ($640/3 = 213$ aprox.), que recordemos, es de 200 pixels. Por lo tanto, trabajar con imágenes de baja resolución es más que suficiente para este tipo de vídeo. Si nos fijamos, observamos que podemos ahorrarnos mucho espacio en disco y que las animaciones serán todavía más rápidas aun teniendo éstas un mayor número de colores. Esto es así y no se puede cambiar, un vídeo de esta calidad no ofrece una resolución mayor de 200 pixels y

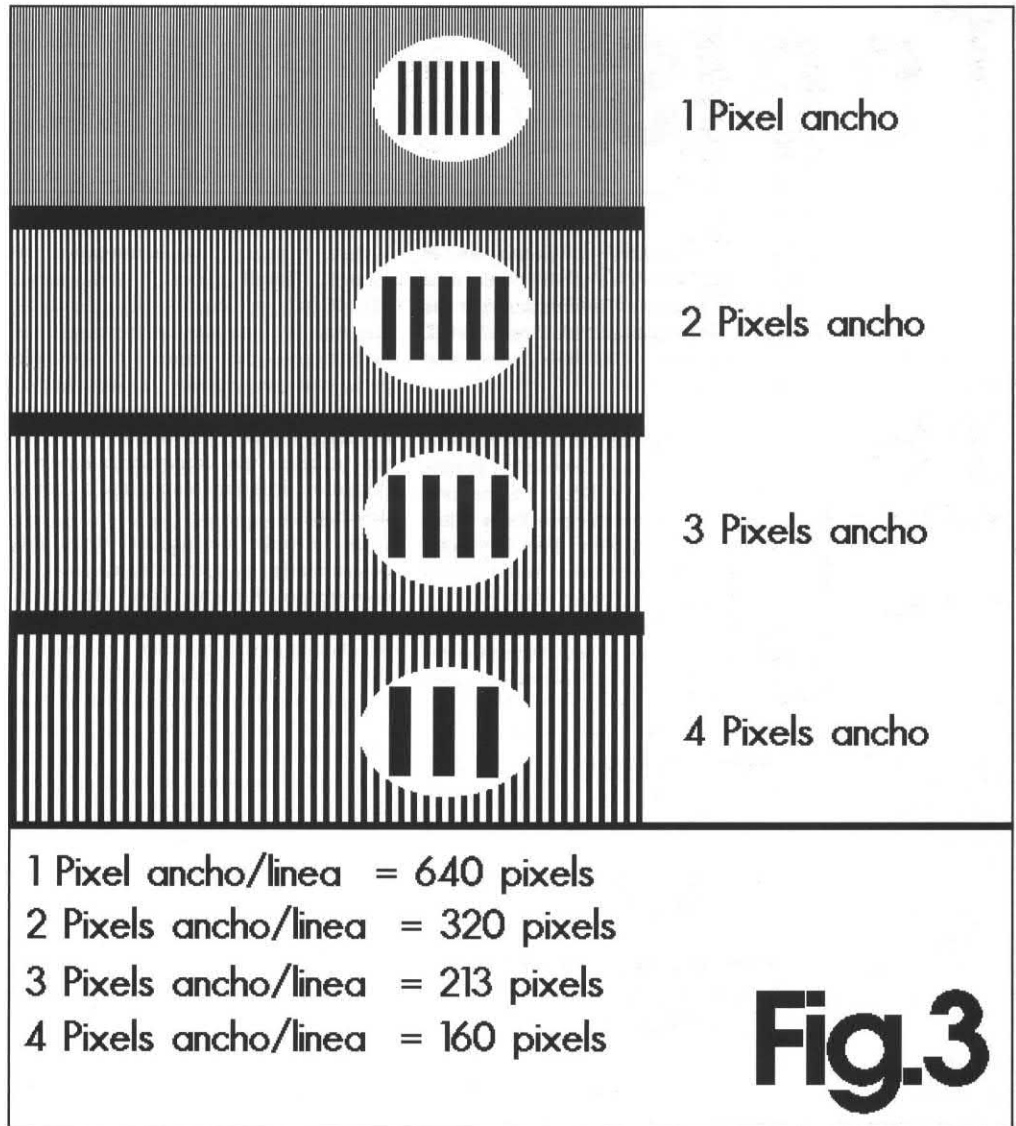


Fig.3

trabajar con mayores resoluciones sólo nos traerá animaciones más lentas y ficheros grandes sin que se note mejora de calidad.

Habrán lectores que posean un vídeo de calidad S-VHS, S-Hi8. Con éstos, la cosa cambia. La resolución de estos vídeos es de 400 pixels. Estos siguen sin llegar a los 640 Pixels, pero tienen el doble de resolución que uno de inferior calidad. Haciendo la prueba de antes (Fig.3), podremos distinguir las líneas cuando éstas sean de dos pixels de ancho ($640 / 2 = 320$). Aunque estos vídeos superan los 320 pix., no debemos dar el salto a la alta resolución sin antes pensar que haciendo esto, estaremos perdiendo 240 pix. ($640 - 400 = 240$). Es mejor mantenerse en baja resolución (320 pix.) ya que de esta forma sólo estaremos perdiendo 80 pix. ($400 - 320 = 80$ pix.), que es una pérdida mucho menor que si usamos la otra opción.

También existe el mundo profesional, que, como no, respeta

todas las normas de la señal de vídeo. A la calidad de éstos, se la conoce como Broadcast, pero tiene su precio (superior a los 2.500.000 pts.)

En cuanto al entrelazado no hay problema en su elección. Todas las gamas respetan las 625 líneas / Frame y su elección dependerá solamente de la velocidad que necesitemos en nuestras animaciones. Si son imágenes estáticas lo recomendado es usar el entrelazado. Por supuesto que usar el entrelazado nos dará más calidad, pero si deciden no usarlo, basta con que las imágenes sean creadas con un buen Anti-Aliasing. Casi no se nota la diferencia.

Resumiendo, trabajar con alta resolución (640 pix.) en el mundo de los equipos domésticos con calidad Video o S-Video, no es lo apropiado, perdemos calidad y nuestras animaciones se ven ralentizadas. Si hablamos del mundo profesional no hay problema, pero de esto es mejor no hablar ¡\$\$\$! ■AP

Con esta carta de frecuencias, podemos ver el efecto producido al grabar ésta en un vídeo.

Tools

Quim Guzmán

El número de tools existentes en la actualidad es de más de 120 de las cuales puede haber distintas versiones.

Para "rematar" la faena en el diseño de B&P, lo dotan con una serie de pequeñas utilidades con las que se obtienen grandes resultados. "Pasen y vean". Las tools les esperan impacientes.

Sin duda las denominadas tools o herramientas forman uno de los puntos más importantes de B&P. La mayoría de estas herramientas procesan datos MIDI pero también las hay que manejan datos Arexx o el audio digital de nuestro Amiga, entre otros.

En este primer artículo veremos cómo se instalan y todo aquello que tenga como finalidad su manejo entre otras.

Abriendo paso

Las tools no están integradas en el mismo fichero que B&P si no que cada una constituye un fichero y han de estar colocadas en un directorio llamado "Tools".

Las tools que utilicemos normalmente, se tendrán que instalar para que cada vez que B&P arranque dispongamos de ellas sin tener la necesidad de abrir requesters y demás. Entre los iconos de acceso a las diferentes ventanas de B&P, se encuentra uno que contiene un martillo. Al pulsar dicho icono se abre la ventana donde se encuentran las tools que ya estén instaladas y que se denomina "ToolBox". A esta ventana también se accede escogiendo la opción "ToolBox" del menú "Windows".

Para instalar una herramienta se escoge "Intall Tool..." del menú "ToolBox" y, cuando el requester muestra la lista de las herramientas disponibles, escogemos la deseada para que se efectúe la instalación. Ahora dicha herramienta está instalada en el entorno B&P y puede ser utilizada en cualquier momento. Podemos instalar tantas tools como deseemos.

Es posible desinstalar una tool determinada seleccionándola y escogiendo "Remove Tool" del menú "ToolBox". Si, la tool que se desea desinstalar esta presente en alguna pista, se nos pedirá confirmación. Cuando una tool se selecciona con el ratón, se observa un borde rojo alrededor de la misma.

Para colocar una tool en una pista determinada, se arrastra la misma desde ToolBox hasta el área y la posición de la pista que se desee. También se nos permite arrastrar una desde una pista hasta otra. En realidad cuando una herramienta se arrastra, se trata de un duplicado de la misma, con sus parámetros ajustados de igual manera.

Cada vez que se abre la ventana ToolBox, está muestra las tools que se han instalado. Pueden comprobar que hay una cuyo dibujo es un interrogante. Al pulsar sobre ésta, se abre una ventana en la que se muestra la lista de tools instaladas y que permite escoger la que se desee. Esto es útil si no recordamos mediante el dibujo cuál es la queremos utilizar ya que se muestran por sus respectivos

nombres.

ToolBox puede mostrar las tools por orden alfabético, mostrar el nombre de cada una o bien de ninguna de las dos maneras anteriores. Estas opciones se encuentran en el menú "Preferences" de dicha ventana.

Cada pista tiene dos áreas donde se irán colocando las tools que se deseen denominadas "PipeLines". Una está colocada en la entrada y la otra en la salida. Las dos son idénticas aunque hay tools que se colocan automáticamente en un punto determinado cuando las arrastramos debido a que éstas solamente trabajan en esos puntos determinados como veremos más adelante.

Una vez que la tool ha sido colocada en el lugar escogido, se puede desplazar hacia el lugar que se desee desde el menú "Tool" en la pantalla principal "Tracks". Las opciones "Move Left" y "Move Right" de ese menú, son las que mueven en ambas direcciones la tool seleccionada.

"Replicate To - All Tracks/Group" copia la tool seleccionada en todas las pistas o en el grupo de pistas actual si lo hay.

"Remove From - Track/All Tracks/Group" elimina la tool seleccionada de la misma pista, de todas las pistas que también la utilicen o del grupo de pistas actual si lo hay.

Cuando se pulsa dos veces sobre la herramienta deseada o se escoge la opción "Edit" del menú "Tool" tras seleccionar dicha herramienta, se abre una ventana con los diferentes parámetros de la misma. Estos

GRÁFICO 1
Aquí se puede observar la ventana "ToolBox" con las distintas herramientas ordenadas por orden alfabético y mostrando sus respectivos nombres.



parámetros son ajustables libremente y también se pueden variar en tiempo real. Algunas tools también utilizan menús propios que desempeñan varias funciones.

Tipos de herramientas o tools

Existen dos tipos básicos de tools: para proceso musical y para proceso multimedia. Dentro de esos dos tipos básicos nos encontramos con las herramientas de entrada, salida, las de línea y las de interconexión. También podríamos hablar de un cuarto grupo basado en la unión de varias tools: MacroTools. Así mismo, comentar que también existen determinadas herramientas que sólo son efectivas desde "ToolPad", utilidad esta última comentada más adelante.

Las de entrada sólo se podrán colocar como primera herramienta de entrada. Las de salida sólo como última herramienta de salida. Las herramientas de línea las podremos colocar en cualquier punto de las zonas dedicadas. Existen algunas herramientas de línea que se pueden utilizar para interconectar con otra/s pista/s.

En el gráfico 3 se ha observado cómo hacer que un grupo de pistas compartan entrada. Esto se consigue desde el menú "Track-Group" cuando haya un grupo activo, y seleccionando "Share Input". Para este cometido, las herramientas "Branch" y "Merge" han de estar instaladas.

También en dicho gráfico se puede observar que una de las herramientas de salida de la pista 2 es una herramienta de línea y que permite una interconexión. Dicha herramienta está interconectada a la pista 2. Esto permite que toda la información que fluye a través de la primera pista (canal 1), también tenga salida por la pista 2 (canal 2).

La manera de interconectar, basándonos en el ejemplo, es la siguiente: colocamos la herramienta "Delay" en la salida de la pista 1 y "Merge" en la pista 2. Con la herramienta "Delay" seleccionada (borde rojo) seleccionamos "Connect" en el menú "Tool" y acto seguido seleccionamos la herramienta "Merge". Siempre que se desee interconectar herramientas de una pista a otra, se han de seguir estos pasos para que de esta manera se haga efectiva la interconexión.

¿Dónde coloco esta tool?

Aunque las dos áreas sean idénticas, el resultado obtenido puede ser diferente dependiendo de

una colocación en la entrada o en la salida.

Todas aquellas tools que estén colocadas en el área de entrada nunca procesarán aquella información que pueda contener la pista. Estas siempre procesarán sólo aquella que llegue por la entrada.

Las tools de salida procesarán tanto la información que contenga la pista así como la que pueda llegar desde la entrada procesada o no, por las tools de entrada. Hay que tener en cuenta el orden: entrada, tools de entrada, pista, tools de salida y por último la salida.

Normalmente el orden de las tools no va a alterar el resultado pero hay algunas excepciones. Por ejemplo con la herramienta "Pattern" y otras. Pattern es una herramienta que se comporta como una pista independiente diseñada para secuencias de percusión. Siguiendo con el ejemplo, supongamos que queremos un efecto de retraso (herramienta "Delay") en la secuencia creada con Pattern. Si colocamos en primer lugar Pattern y después Delay, la secuencia que genera la primera quedará procesada con el Delay. En cambio, si el orden es el inverso, el Delay no procesará nada ya que está colocado antes que Pattern. En este caso el Delay sólo procesará la información que entregue la pista (si la hay) ya que es posible trabajar con Pattern y la pista interna a la vez.

Si queremos transponer y procesar con eco, el orden de las herramientas que se necesitan para tales procesos, no importa. El resultado siempre será el mismo. Si colocamos la herramienta "Echo" (procesa el eco) en primer lugar y luego "Transpose" (transpone el tono), se crea el eco y se transpone el resultado y en el otro orden posible, primero se transpone y luego se procesa con eco. La salida de la secuencia en los dos casos siempre será la misma.

"ToolTray", "Toolize" y "Selective Toolize"

Un ToolTray es una pequeña ventana que puede contener hasta 16 tools diferentes y podríamos decir que es un sistema para organizar las herramientas más utilizadas. Existen hasta 8 diferentes. A los ToolTrays se accede desde el menú "Windows" y seleccionando el número deseado o bien por el nombre del mismo. Desde el menú "ToolTrays" de la ventana "ToolBox", también se accede a los mismos.

Las herramientas se arrastran desde ToolBox o desde una pista hasta el ToolTray deseado y siempre por debajo de la línea situada en la parte superior de dicho ToolTray ya que, por encima de ésta, se mostrará el nombre de la tool seleccionada y no se permite su colocación.

Ahora desde el mismo ToolTray se edita la herramienta deseada como se ha explicado anteriormente (pulsando 2 veces sobre ella). Como hemos comentado, al seleccionar una tool, encima de la línea aparece su nombre y es aquí donde podemos utilizar una característica más de los ToolTrays. Esta posibilidad más es la de cambiar el nombre a una tool insertándolo encima de dicha línea. Esto es de especial utilidad cuando en un mismo ToolTray "conviven" varias tools iguales. Por ejemplo, podemos tener tres veces la herramienta "Echo" y para diferenciarlas entre ellas podemos renombrar cada una teniendo en cuenta el número de ecos que realizan. Esta función sólo cambia el nombre de la herramienta dentro del ToolTray.

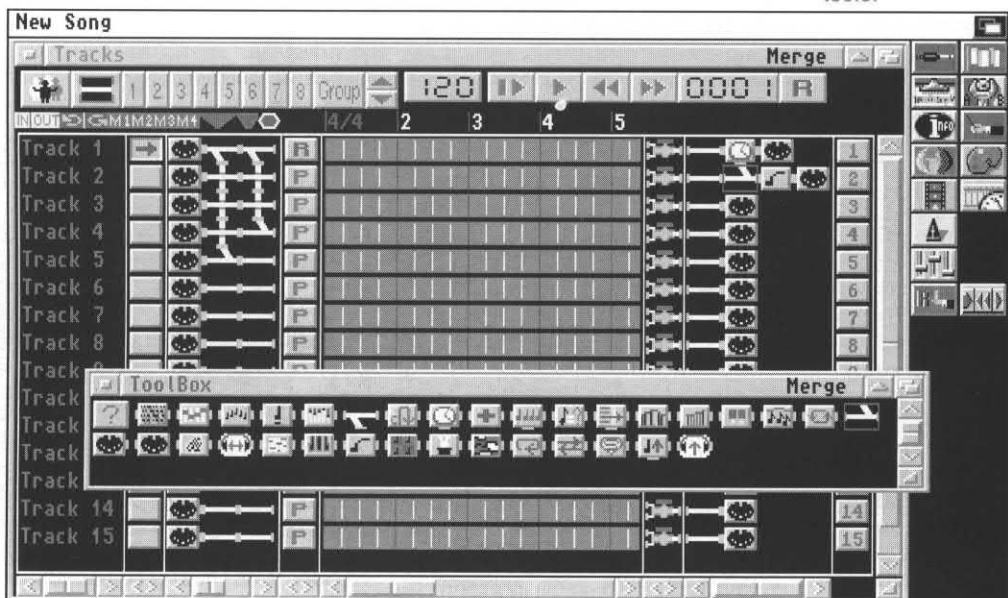
El menú "Tool Tray" (activo con dicha ventana), permite salvar o cargar un determinado ToolTray, renombrar el mismo y salvar, cargar o eliminar la

El interface gráfico de B&P, es suficiente para entender cómo fluye la información y es procesada por las diferentes herramientas.



GRÁFICO 2
En esta imagen pueden ver algunos ejemplos de los distintos tipos de herramientas.

GRÁFICO 3
Observen cómo pueden ser colocados los distintos tipos de tools.



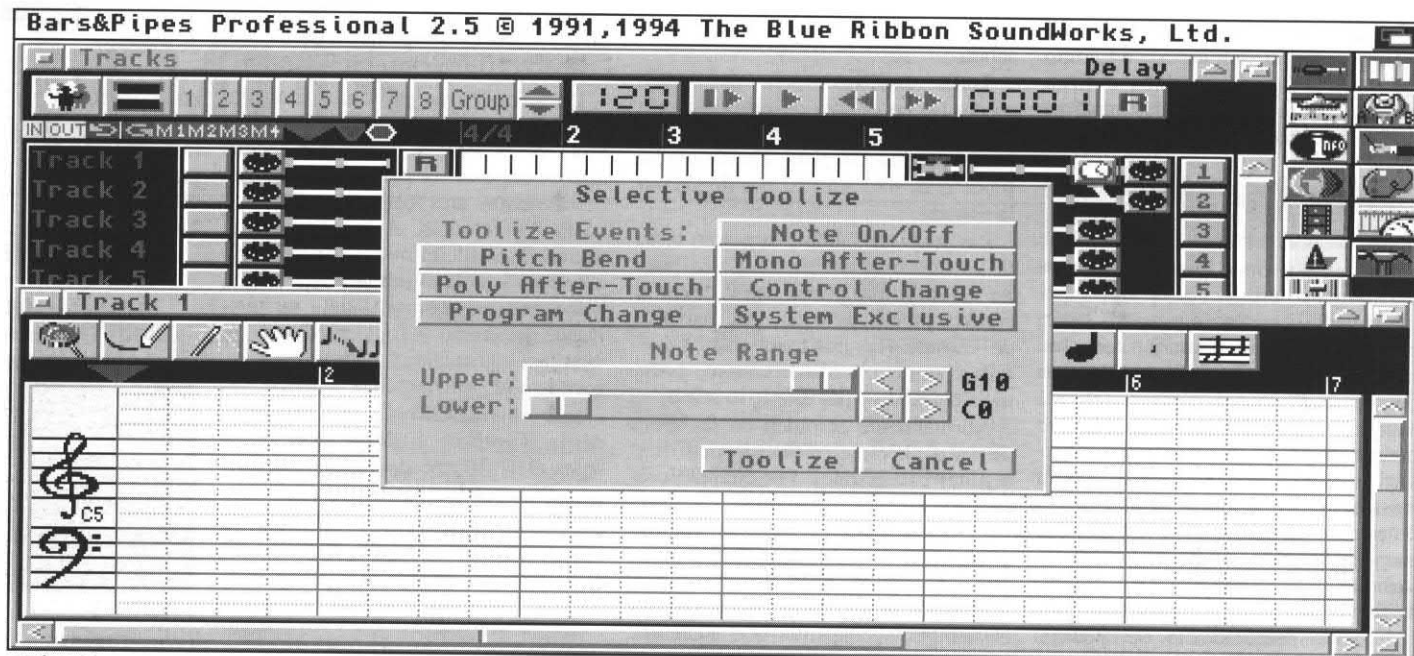


GRÁFICO 4
La ventana "Selective Toolize".

tool seleccionada. Cuando se renombra un ToolTray, desde el menú "Tools" de la ventana Tracks o el menú "ToolTrays" de ToolBox (de donde se seleccionan), aparece su nuevo nombre.

Cuando tenemos un ToolTray con sus tools y valores determinados más utilizados, ya podemos utilizarlos arrastrando la tool deseada hasta la pista a procesar o incluso hasta otro ToolTray. "PadTools", como se explicó en el primer artículo del tutorial, es una ventana con forma de rejilla o parrilla en la que se pueden colocar hasta 16 tools diferentes. A ésta se accede desde la parte superior de la ventana "Tracks" (2o gadget), en la misma parte de la ventana del interior de cualquier pista, ventanas "Master Parameters" y "Media Madness" (7o gadget) y 6o gadget en "Song Construction". Su utilidad es la de "Toolizar" como veremos más adelante.

Al pulsar sobre el gadget que la activa, ésta se abre y muestra los 16 slots donde se colocan las herramientas que se deseen. Para colocar una tool, primero se escoge un slot libre y se arrastra dicha tool desde una pista, un ToolTray o bien desde ToolBox. Para editar la herramienta seleccionada, se escoge la opción "Edit PadTool Controls" del menú "Windows" (ventana Tracks) o desde el menú "Display" del interior de una pista. Es más lógico ajustar la herramienta deseada desde la pista a procesar y después arrastrarla hasta PadTools.

Vamos a ver detenidamente un proceso de toolización:

Por ejemplo, queremos toolizar con un eco una determinada pista. Colocaremos la herramienta Echo en la salida de dicha pista, ajustaremos

sus parámetros hasta encontrar los valores que generan el efecto deseado y arrastramos dicha tool hasta PadTools. Dicha herramienta ha de estar visible en PadTools. Escogemos "Toolize" del menú "Track" (o "Group" si lo hay) en la ventana "Tracks" (toolizará sólo la pista o el grupo seleccionado) o desde el menú "Edit" de la ventana del interior de dicha pista.

Automáticamente se genera la toolización y queda registrada en la pista. Ahora podemos retirar la herramienta Echo de la salida de la pista y cada vez que se reproduzca dicha pista, lo hará con el efecto de eco sin necesidad de utilizar la herramienta necesaria colocada en la salida.

Desde la ventana Tracks, no se tendrá en cuenta el rango comprendido entre los localizadores de edición (2 triángulos de color lila) lo que indica que la toolización afecta a toda la pista. En cambio, desde la ventana individual de pista, la toolización afectará al rango comprendido entre ambos localizadores.

Desde la ventana del interior de una pista, PadTools ofrece aún más posibilidades. Supongamos que sólo queremos procesar con eco, una nota. Damos por hecho que ya tenemos ajustados sus parámetros con los valores deseados. Al pulsar sobre PadTools el puntero se convierte en una pequeña llave para "tuercas" y acto seguido pulsamos con éste la nota a toolizar (ésta cambia a color rojo). Dicha nota quedará procesada con dicho efecto independientemente de las demás.

Existe una variante de la anterior que permite procesar más de una nota a la vez (partiendo del ejemplo anterior). Con PadTools pulsado se

efectúa otra pulsación sobre el botón colocado a su derecha (un puntero que rodea dos notas) y al rodear las notas deseadas, éstas serán procesadas con el eco. Pueden encontrar más información sobre la utilidad de dicho botón en la primera parte del tutorial.

La otra posibilidad es la llamada "Selective Toolize" a la que se accede desde el menú "Edit" de la ventana de cualquier pista. Se trata de una versión más sofisticada de Toolize, con la que vamos a procesar solamente la información deseada. Al igual que Toolize, ésta procesará el rango comprendido entre los localizadores de edición. Cuando se selecciona, se abre una ventana desde la que se determina qué información se desea toolizar. Es posible determinar el rango de notas que se desea toolizar, en el caso de que así sea.

Cuando se tooliza en la ventana "Song Construction", se consigue toolizar un compás, un grupo de compases o una sección al completo cuando el gadget no 8 de dicha ventana está desactivado. Para ello se utilizan los útiles explicados en el 5o artículo más el de toolización. La toolización en las ventanas "Master Parameters" y "Media Madness" se tratará en la última parte del tutorial.

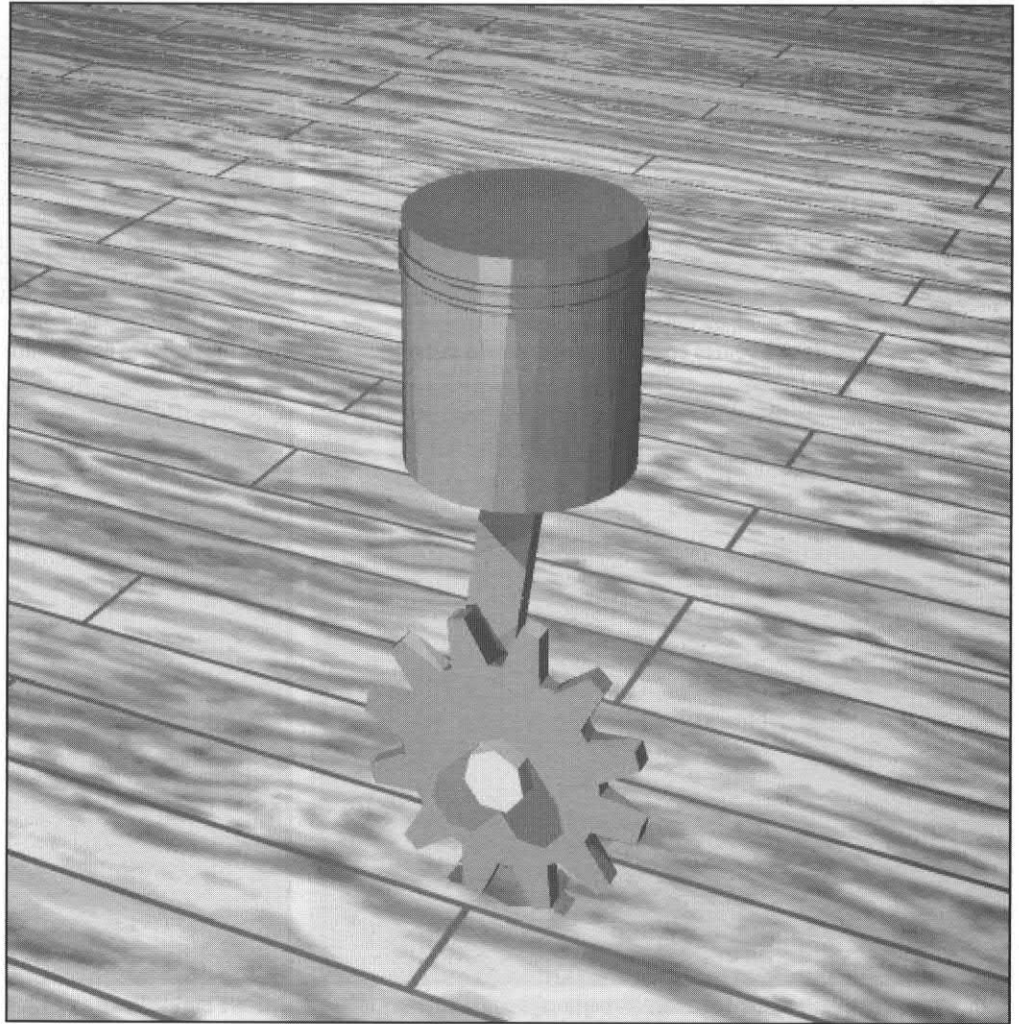
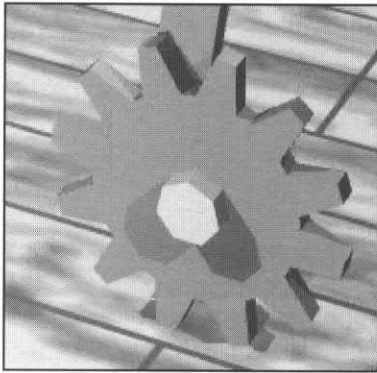
El inconveniente de todo proceso de toolización es que destruye o modifica en varios grados la información anterior. Bien es cierto que en un principio se puede recuperar dicha información mediante las opciones "Undo" o "Abort". De todas maneras es aconsejable que cuando se toolize se esté seguro de que realmente se quiere dicho proceso.

Hasta aquí todo lo referente al manejo de las tools. En el siguiente número analizaremos algunas tools de especial interés. ■ 29

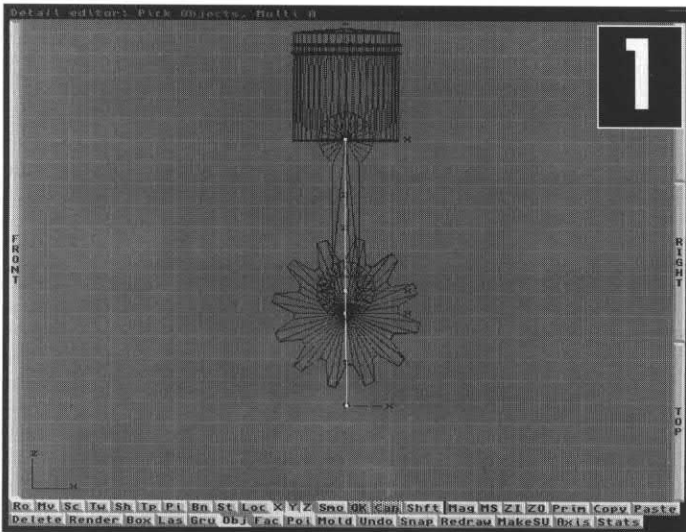
Si queremos salvar nuestro tema musical en formato MIDI File (formato standard), es necesario realizar un proceso de toolización para que al reproducir dicho tema desde un lector MIDI Files, éste se reproduzca tal y como lo haría B&P.

Huesos en Imagine

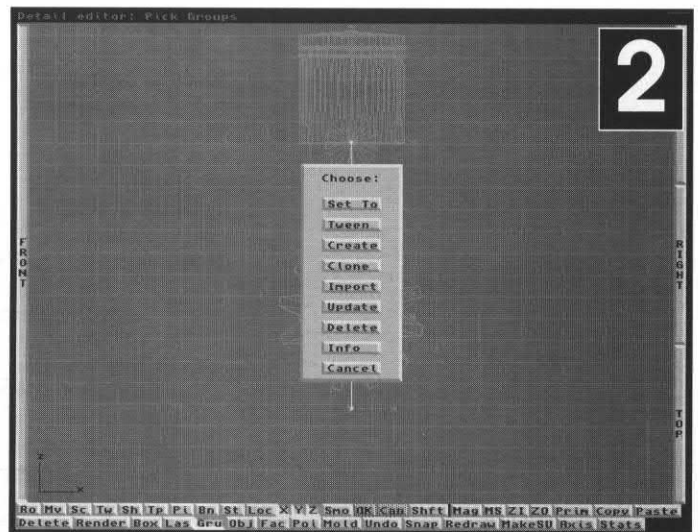
José María Sánchez



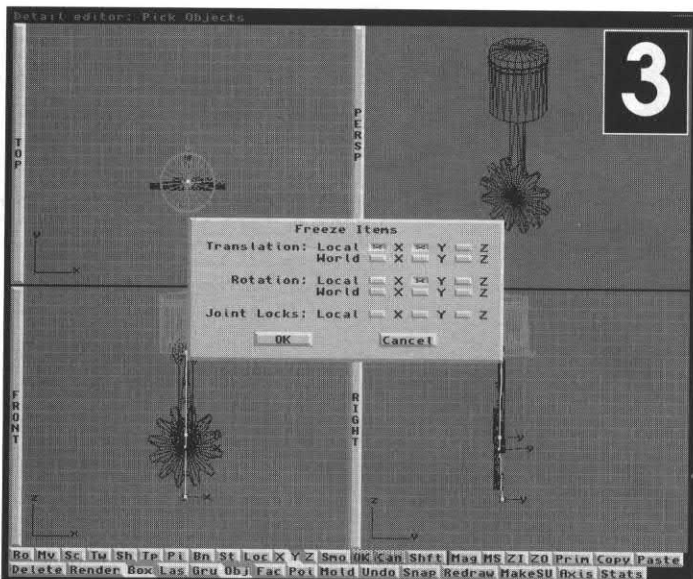
Vamos a tratar el tema de los huesos (bones), con un pequeño ejemplo de un pistón del motor de un coche. Crearemos las partes del pistón, y montaremos de forma que: el axis del cilindro éste en su parte inferior y que concuerde con la biela tal como se ve en imagen. El axis de la biela estará colocado en la parte inferior y el de la pieza de engranaje en su centro. Añadiremos un axis que usaremos para unir las piezas. Teniendo seleccionado Pick Objects, seleccionamos el axis y el engranaje y lo unimos con Groups. Ahora unimos de la misma manera, el engranaje y la biela, y la biela con el cilindro. Vamos a ver cómo podemos conseguir el resultado obtenido en la imagen de cabecera. ■ *JMS*



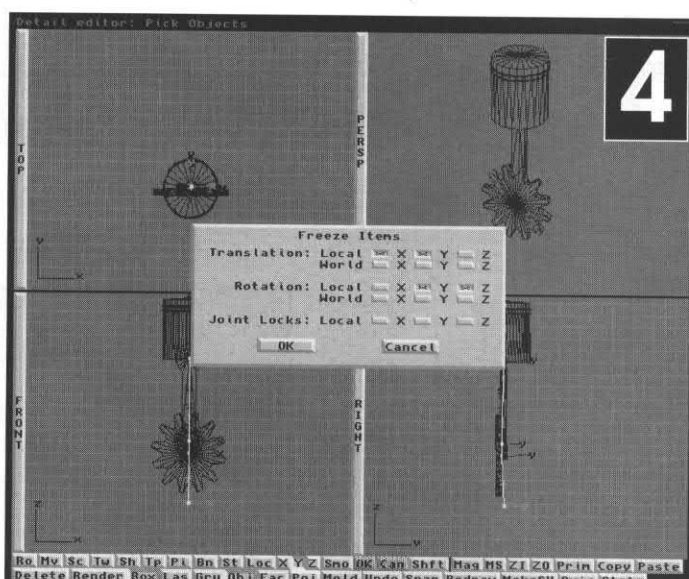
El objeto debe quedar tal como observamos en la imagen. Vamos a grabar la posición del objeto.



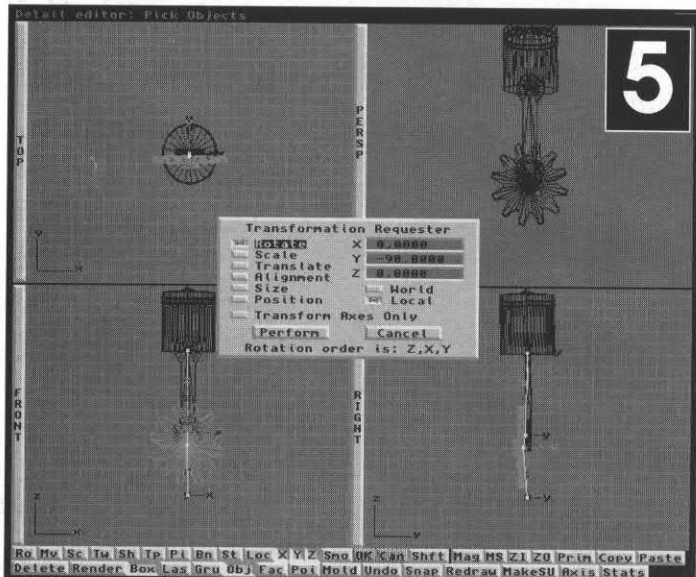
Seleccionamos el objeto entero como Pick Groups y escogemos States, pulsamos create y lo nombramos como 1.



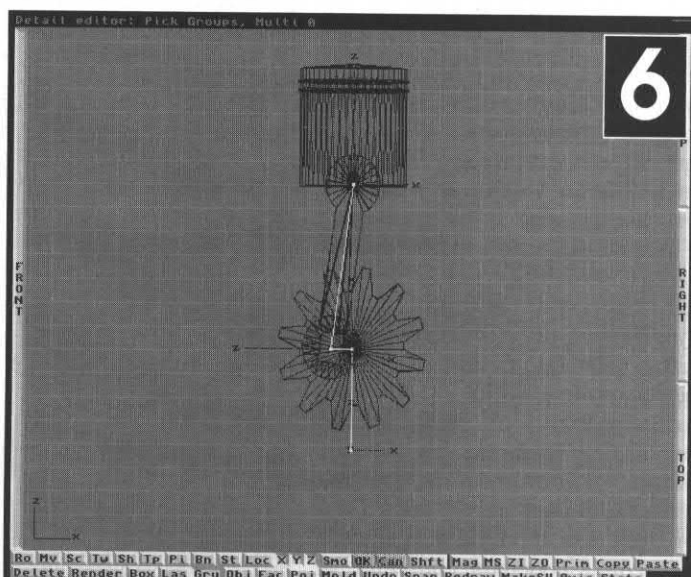
Escogemos el eje inferior como objeto y escogemos Freeze y pulsamos los gadgets que vemos en la imagen. Con esto evitaremos que el pistón rote sin control.



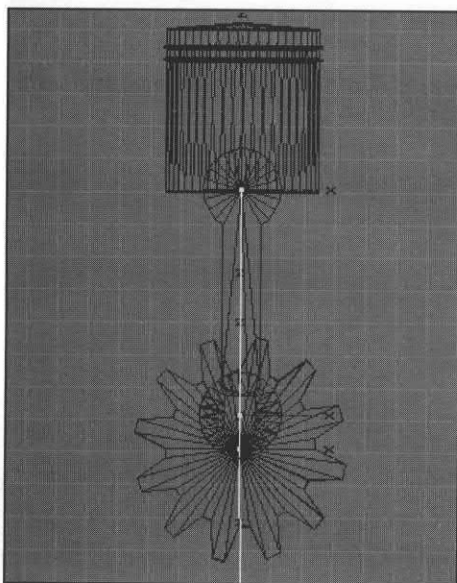
Hacemos la misma operación con el cilindro. Conseguiremos que el único movimiento del cilindro sea en la dirección Z.



Activamos Constrain y seleccionamos el engranaje como objeto y lo rotamos con Transformation-90 en Z Local.

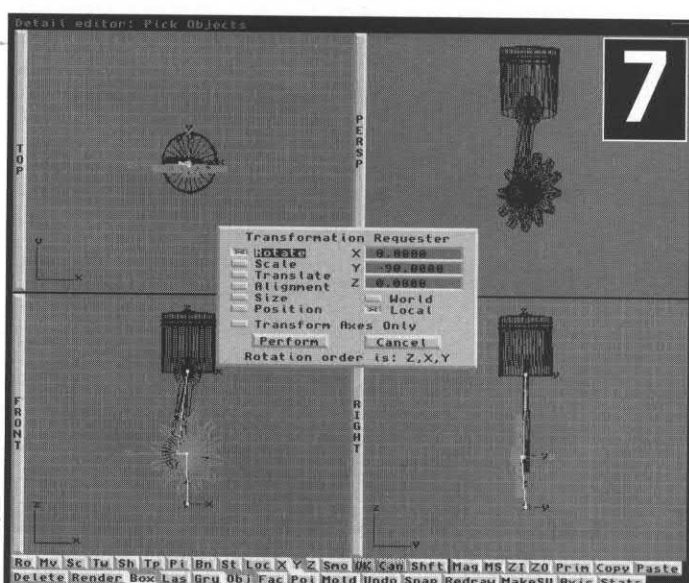


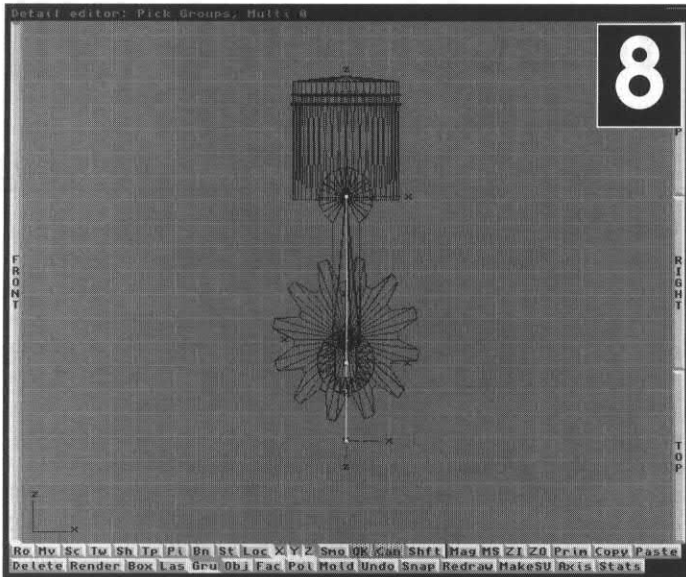
Cuando el resultado es el que vemos, seleccionamos todo el objeto como grupo y creamos un nuevo State llamado 2.



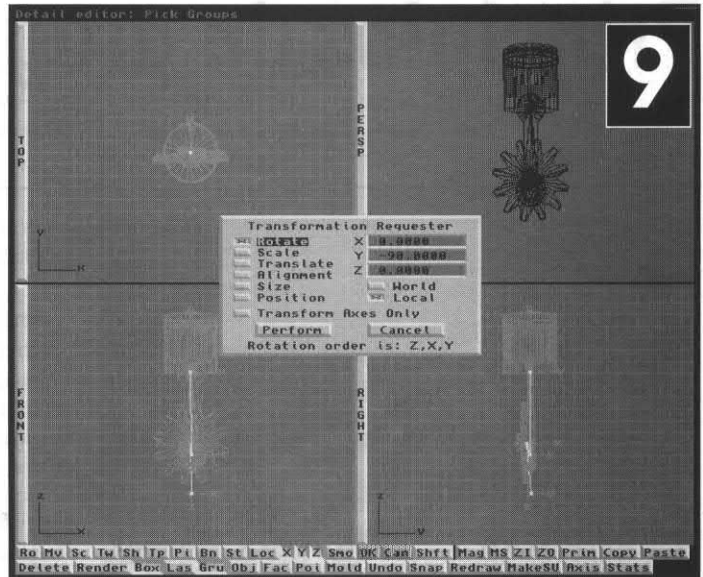
Esta pequeña animación del pistón se basa en el principio de los huesos, consiguiendo simular el movimiento de un pistón del motor de un vehículo.

Ahora, seleccionamos como objeto otra vez el engranaje y lo volvemos a rotar con las mismas características.

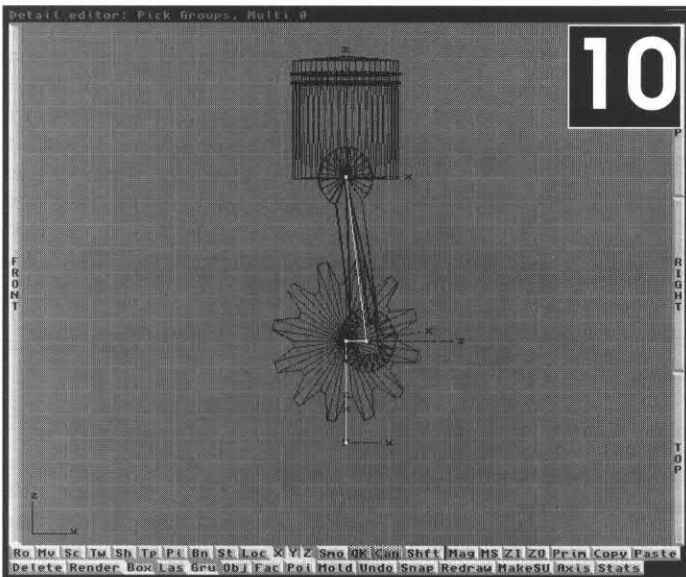




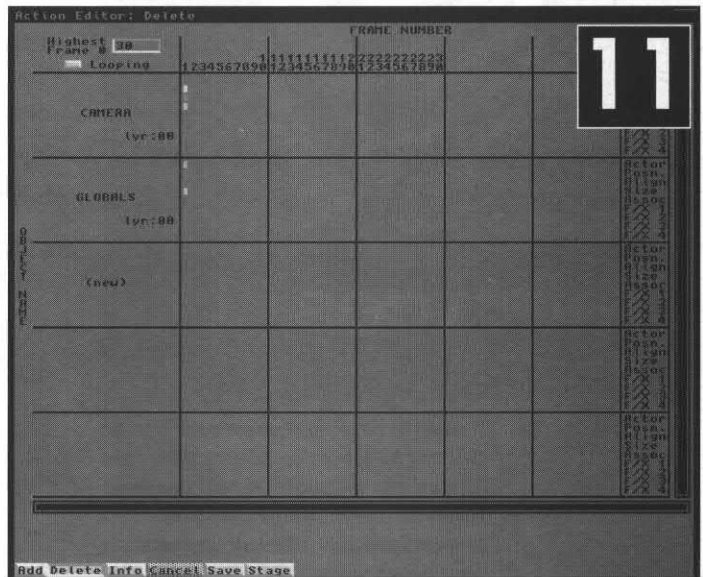
Lo volvemos a seleccionar como grupo y creamos otro State llamado 3.



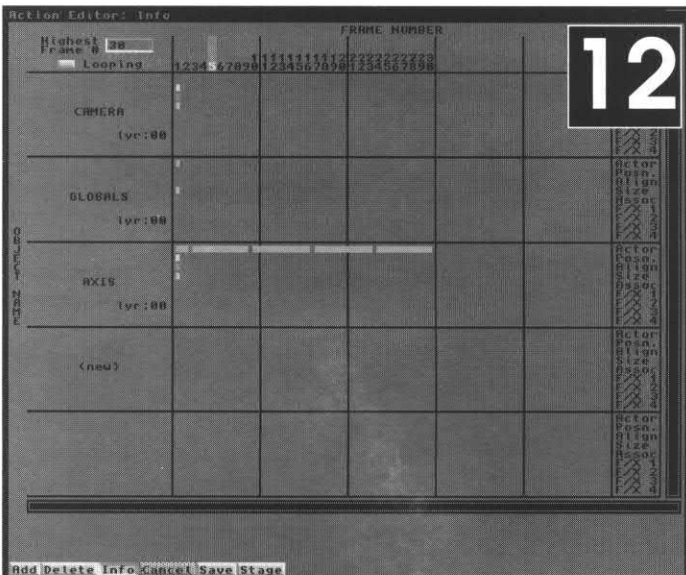
Repetimos la selección como objeto del engranaje y lo volvemos a rotar 90 grados en Z Local.



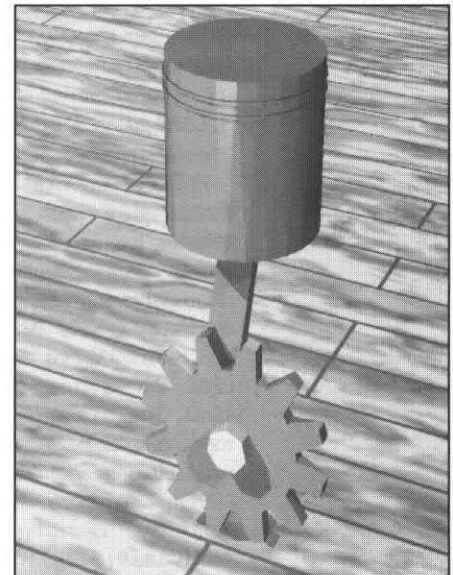
Crearemos un nuevo State llamado 4. Con todo el objeto seleccionado, escogeremos States Set To, pulsaremos sobre 1 y lo grabaremos en disco.



Una vez creado un proyecto, en el editor Action introduciremos 30 en la casilla superior izquierda como número de frames. Pulsamos sobre Add y sobre la casilla vacía Actor del primer frame dos veces.

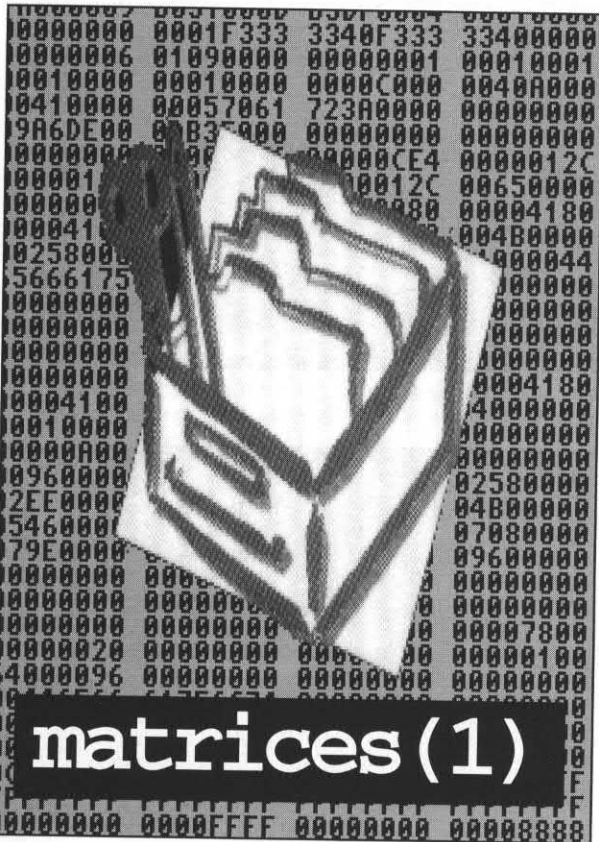


Buscamos el Pistón que hemos grabado y pulsando sobre el Browse State escogemos 1. Salimos ahora pulsamos en Actor del frame 2 al 9 tal como se ve en la fotografía pero esta vez escogemos el State nombrado 2. Lo repetiremos hasta completar los frames.



Principios de programación en C (VI)

José Manuel Muñoz



matrices (1)

Bienvenidos un mes más a este tutorial de programación en lenguaje C que hoy retomará el hilo donde lo dejamos el mes pasado, les recomiendo que antes de empezar a leer el presente artículo le den un repaso al artículo número 5 publicado en el número anterior ya que en el actual se hacen algunas referencias a cosas vista en él (como por ejemplo el programa de la temperatura media).

Lectura de los datos contenidos en el array

El programa de la temperatura media, que vimos en el capítulo anterior, lee los datos del array y los utiliza para calcular la media. El segundo bucle for, cuya expresión es idéntica a la del primero, añade el valor de las temperaturas de cada día a una variable llamada suma. Una vez que se han sumado todas las temperaturas, se divide el resultado entre 7.

```
suma=0;
for(dia=0;dia<7;dia++)
```

```
suma += temper[dia];
printf("La media es %d", suma/7);
```

Empleo de diferentes tipos de variable

Aunque en el ejemplo del capítulo anterior (temperatura_media.c) se emplea un array del tipo int, los arrays pueden ser de cualquier tipo. Como ejemplo de ello vamos a reescribir el programa utilizando un array del tipo float:

```
/* temperatura_media.c (float) */
/* media semanal de temperaturas */
```

```
main()
{
float temper[7];
float suma;
int dia;

for(dia=0;dia<7;dia++)
{ /* introducción en el array */
/* de las temperaturas */
printf("Temperatura dia %d=", dia);
scanf("%f", &temper[dia]);
}
}
```

```
suma=0.0 /* calcula la media */
for(dia=0;dia<7;dia++)
suma+=temper[dia];
printf("Media = %.1f", suma/7.0);
}
```

Este programa opera de la misma forma que lo hacía el que vimos en el capítulo 5, con la única excepción de que ahora se aceptan como entrada números decimales y que, por tanto, se puede calcular la media con una mayor precisión. Veamos una salida típica del programa:

```
1>Temperatura_media
1>Temperatura dia 0 = 26.9
1>Temperatura dia 1 = 25.7
1>Temperatura dia 2 = 19.7
1>Temperatura dia 3 = 21.9
1>Temperatura dia 4 = 23.7
1>Temperatura dia 5 = 25.7
1>Temperatura dia 6 = 26.7
1>Media = 24.3
```

Cambiamos el tipo del array (y de la variable suma) a float, y modificamos

los especificadores de formato en las instrucciones scanf() y printf().

Hasta ahora hemos trabajado con un número fijo de entradas. ¿Qué ocurre si no conocemos el número de elementos de información que deben ser almacenados en el array (se estará preguntando más de uno)? Pues bien, a continuación vamos a ver un programa que acepta cualquier número de temperaturas (hasta 40) y luego calcula la media:

```
/* temperatura media semanal */
```

```
#define LIM 40
main()
{
float temper[LIM];
float suma=0.0;
int dia,num;

do
{
printf("Temperatura dia %d =", dia);
scanf("%f", &temper[dia]);
}

while(temper[dia++]>0);

num=dia-1;

for(dia=0;dia<num;dia++)
suma+=temper[dia];
printf("Media =%.1f", suma/num);
}
```

Vamos a ver a continuación un caso en el que se introducen tres temperaturas, el resultado podría ser tal como se muestra a continuación:

```
1>Temperatura dia 0 = a1.8
1>Temperatura dia 1 = a7.a
1>Temperatura dia 2 = 31.7
1>Temperatura dia 3 = 0
1>Media = 26.9
```

Como podemos ver, hemos reemplazado el bucle for por un bucle do while. Este bucle le pide repetidamente al usuario que introduzca una temperatura y luego almacena la respuesta en el array temper. La forma de salir del bucle es introducir un cero (0) o una temperatura negativa. Cuando se

introduzca el último elemento, la variable día tendrá un valor una unidad mayor que el número de elementos introducidos. Esto ocurre porque tiene en cuenta el 0 (o número negativo) que nosotros introducimos para terminar la entrada de datos. Así, para calcular el número de datos introducidos, valor que se almacena en la variable num, se resta 1 a día.

Hay otro cambio en el programa respecto a lo visto anteriormente. Hemos usado una directiva #define para dar al identificador LIM el valor de 40.

Verificaciones

El C no comprueba si ha excedido el tamaño del array. Los elementos cuyo índice rebasa el límite establecido se colocarán, simplemente, fuera del espacio reservado en memoria para el array; probablemente borrando otros datos o incluso parte del mismo programa. Esto conducirá, como mínimo, a resultados impredecibles (me encanta explicar bien las cosas); además no se producirá ningún mensaje de error o "requester" advirtiendo de lo que ocurre.

Recuerden: "El lenguaje C no avisa cuando un índice de array excede del definido para el array."

Inicialización de arrays

Los arrays mostrados hasta ahora nacen sin valor inicial. Supongamos que queremos compilar nuestro programa con valores específicos para los elementos del array. Este caso es análogo a inicializar una variable:

```
int jorge = 45;
```

El siguiente programa muestra el proceso de inicializar un array. El programa calcula el cambio; se introduce una cantidad en pesetas y el programa dice cuántas monedas de 50, 25, 10, 5 y 1 pesetas se necesitan para formar esa cantidad.

```
/* cambio.c */
/* programa que calcula el cambio */

#define LIM 5
int tabla[LIM]={50,25,10,5,1};
main()
{
int num,suma,cantidad;
printf("Cantidad en pesetas = ");
scanf("%d",&suma);
```

```
for(num=0;num<LIM;num++)
{
cantidad=suma/tabla[num];
printf("Valor=%2d,"tabla[num]);
printf("Cantidad=%2d",cantidad);
suma=suma % tabla[num];
}
}
/* fin del programa */
```

Vamos a ver un ejemplo de ejecución del programa:

```
1>cambio
1>Cantidad en pesetas = 143
1>Valor=50,Cantidad=2
1>Valor=25,Cantidad=1
1>Valor=10,Cantidad=1
1>Valor=5,Cantidad=1
1>Valor=1,Cantidad=3
```

Como se ve cuando ejecutamos el programa nos aparece la sentencia "Cantidad en pesetas = " que nos insta a que introduzcamos una cantidad que será recogida después mediante el scanf(). El programa trabaja dividiendo, en primer lugar, la cantidad tecleada (variable suma) entre el valor de la moneda mayor (50 pesetas). Imprime una respuesta que es el número de monedas enteras de 50 pesetas que se necesitan; luego, realiza la misma división, pero esta vez mediante el operador resto de la división entera (%). El resto de la división se asigna a la variable suma que es dividida, luego, por la siguiente moneda (25 pesetas). Se repite el proceso cinco veces, una vez por cada moneda.

El array se utiliza para almacenar los valores de las diferentes monedas. Veamos la instrucción que inicializa el array:

```
int tabla[LIM]={50,25,10,5,1};
```

La lista de valores está entre llaves, y los valores van separados por comas. Los valores se asignan por riguroso orden, así tabla[0] es 50, tabla[1] es 25, hasta llegar a tabla[4] que vale 1.

Clases de almacenamiento e inicialización de arrays

Hay que preguntarse por qué pusimos la declaración del array fuera de la función main() en el programa cambio.c, convirtiéndola así en una variable externa. La razón es que NO se puede inicializar un array local (automático). ¿Por qué no? Porque el C no crea el array hasta que

se llama a la función que lo contiene, y esto es demasiado tarde para definir valores iniciales.

"No se puede inicializar un array local(automático)."

Así, si queremos inicializar un array debemos utilizar una variable que sobreviva durante todo el programa. Existen dos tipos de variables que hacen esto: la primera es el tipo de almacenamiento externo (externo), utilizada en el ejemplo anterior. La segunda es la clase static (estática). A diferencia de las variables externas, las variables static no son visibles fuera de la función donde fueron declaradas, pero parecen variables externas ya que no desaparecen cuando termina la función.

A continuación vamos a reescribir el programa cambio.c para emplear variables de tipo static para el array tabla[]:

```
/* cambio2.c */
/* programa que calcula el cambio */

#define LIM 5
main()
{
static int tabla[]={50,25,10,5,1};
int num,suma,cantidad;
printf("Cantidad en pesetas = ");
scanf("%d",&suma);
for(num=0;num<LIM;num++)
{
cantidad=suma/tabla[num];
printf("Valor=%2d,"tabla[num]);
printf("Cantidad=%2d",cantidad);
suma=suma % tabla[num];
}
}
/* fin del programa */
```

Este ejemplo es similar a la primera versión, pero se ha introducido la definición del array dentro de la función main() y se ha añadido la palabra "static". Los dos programas funcionan exactamente de la misma forma, pero si hubiera otras funciones en el programa, serían capaces de acceder al array externo en cambio.c, mientras que no podrían acceder al array estático en el programa cambio2.c.

Tamaño del array e inicialización

Existe otra diferencia entre las declaraciones del array de ambos programas. El programa cambio.c utiliza el valor LIM (que fue

definido como 5 mediante un #define) en la declaración del array:

```
int tabla[LIM]={50,25,10,5,1};
```

Por el contrario, en cambio2.c este número no aparece, y hay en su lugar un par de corchetes vacíos que siguen a "tabla".

```
static int tabla[]={50,25,10,5,1};
```

¿Cómo hemos podido proceder de esta forma? La respuesta es que al no suministrar ningún número que indique el tamaño del array, el compilador contará cuidadosamente el número de elementos de la lista de inicialización y lo fijará como el tamaño del array.

¿Qué ocurrirá si se suministra un número que no corresponde con el número de elementos contenidos en la lista de inicialización? Si el número es menor que la lista de elementos, los espacios restantes en el array serán rellenados con ceros. Si el número es mayor el compilador se preguntará: ¿dónde puedo poner los valores que me sobran? y nos enviará un mensaje de error de "Marcador no definido".

NOTA: Si queremos que un array sea inicializado a cero, pero no queremos hacerlo por nosotros mismos, deberemos declararlo como externo o estático.

Más de una dimensión

Hemos visto arrays con una única dimensión; es decir, con un sólo índice, pero los arrays pueden tener, también, dos o más dimensiones.

Veamos un ejemplo que almacena no sólo una lista de datos como en los ejemplos anteriores, sino dos listas contiguas. Este programa almacena los gastos de viaje de una serie de agentes secretos conocidos únicamente sus números clave.

Fijémonos en el programa que aparece en el cuadro 1. El programa tiene dos partes: un bucle do-while que recoge los datos introducidos por el usuario y los almacena en un array bidimensional (agentes[][]), y un bucle for, que imprime el contenido del array. El primer índice es el número de fila, que cambia para cada agente. El segundo índice indica con qué columna se trabaja en cada momento: cuando vale 0, caso de la izquierda, el elemento contiene el

CUADRO 1

```
/* viaje.c */
/* almacena la lista de gastos de los agentes secretos */

#define FILAS 10 /* número de filas en el array */
#define COLUMNAS 2 /* número de columnas en el array */
main()

{
float agentes[FILAS][COLUMNAS];
int indice=0,outdex;

printf("Introduce los tres dígitos del agente:");
printf("Ahora introduce los gastos de viaje:");
printf("Introduce 0 0 para salir.");

do /* obtiene la lista de agentes secretos y gastos */
{
printf("Número del agente y gastos:");
scanf("%f%f",&agentes[indice][0],&agentes[indice][1]);
}
while(agentes[indice++][0]!=0);

for(outdex=0;outdex<indice-1;outdex++) /* imprime la lista */
{
printf("Agente %3.0f",agentes[outdex][0]);
printf("Gastos %10.2f.",agentes[outdex][1]);
}
}

/* fin del programa */
```

número del agente; cuando vale 1, caso de la derecha, el elemento almacena los gastos para un determinado mes.

Inicialización de arrays bidimensionales

Hemos aprendido a inicializar arrays de una dimensión: ¿qué pasa con los bidimensionales? Como ejemplo, veamos el siguiente fragmento de programa:

```
.....
#define ALTURA 5
#define ANCHURA 10

char enemigo[ALTURA][ANCHURA]=

{ {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},
  {0,1,1,1,1,1,1,0,1,1},
  {1,0,1,0,1,0,1,0,1,0},
  {0,1,0,1,0,1,0,1,0,1},
  {1,1,1,1,1,1,1,1,1,1} };

main()
{
```

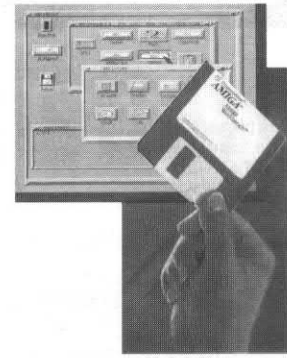
```
char amigo[ALTURA][ANCHURA];
int x,y;
.....
```

Observemos el formato empleado para inicializar el array; un par de llaves exteriores y 5 pares interiores de llaves, cada uno de estos pares encierran 10 números separados por comas. Los pares de llaves interiores están separados entre sí mediante comas.

Podemos deducir que las listas van entre llaves y que los elementos de la lista están separados por comas, sin importar si los miembros de la lista están compuestos por números o por otras listas.

Las listas de valores empleadas para inicializar un array "están separadas por comas y encerradas entre llaves."

Aún nos queda por explicar todavía unas cuantas cosas más sobre los arrays, pero, como es algo largo de explicar, lo dejaremos para el próximo mes. ■ *JMM*



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

NOMBRE

List - Lista el contenido de un directorio.

SINOPSIS

List nombrelista Directorio P=PAT/k KEYS/s DATE/s NODATE/s SUB/k SINCE/k SORT/s TO/k UPTO/k QUICK/s BLOCK=BLOCKS/s NOHEAD/s FILE/s DIRS/s LFORMAT/k

DESCRIPCIÓN

List visualiza el contenido de un directorio dado. Lo que se visualiza son los ficheros y directorios en los que se divide, pero no los datos del fichero. Tecleando el comando List solo y sin parámetros generamos una lista del directorio actual. También lista cualquier comentario añadido con un comando FILENOTE.

EL LISTADO VISUALIZADO

List visualiza nuestros ficheros y directorios uno por uno, con todos los flags de protección que estén activados a la derecha del nombre del fichero. Los campos que deben de aparecer son

```
nombre [KEY] tamaño/tipo protección fecha hora
:comentario
```

Está capacitado para dar una lista selectiva de ficheros, así como suprimir/añadir muchos de los elementos que se visualizan más arriba mencionados. Una descripción de cada uno de estos elementos sigue a continuación:

Nombre

El nombre del fichero o directorio. Puede ser un dispositivo o un el nombre de un volumen. Los caracteres comodín de AmigaDOS son soportados al 100%. La inclusión de caracteres comodín elimina la necesidad del comando P (o PAT). PAT se conserva para mantener la compatibilidad con otras versiones antiguas de AmigaDOS.

KEY

Es el actual número de bloque del bloque de cabecera del directorio o fichero. No se visualiza por defecto, debemos de usar KEYS para generar este elemento en la lista.

tamaño/tipo

Este elemento da el tamaño del fichero en bytes, o el string "vacío" si el fichero está vacío. Si es un directorio y no un fichero, entonces el indicador de directorio ("Dir") aparecerá.

protección

Los bits de protección del fichero en curso, en orden. Si alguno de ellos no está siendo utilizado, entonces aparece un guión (-) en su lugar. Los bits de protección significan "escondido, script, puro, archivado, lectura, escritura, ejecutable y borrado", respectivamente.

fecha hora

La fecha y la hora de la última modificación del fichero o directorio. El formato de la visualización de la fecha es determinado por el valor del formato de la fecha de la variable de entorno. Estos elementos del listado aparecen por defecto, pero pueden ser añadidos o eliminados selectivamente con el uso de los comandos DATES o NODATES.

comentario

El comentario es puesto por Filenote. Si no existe un comentario, entonces este campo no se visualizará. Hemos de notar que se visualiza en una línea reservada para él, precedida de dos puntos (:).

LISTADO SELECTIVO DE FICHEROS

Los métodos descritos en esta sección permiten listar una porción de los ficheros y directorios de nuestro disco. Existen varios caminos para generar una lista de ficheros que se ajustan a un mismo patrón, o que han sido creados/modificados antes o después de una determinada fecha. También podemos combinar estas opciones, por ejemplo, podemos obtener una lista de todos los ficheros que acaban en .c y que han sido creados o modificados desde una determinada fecha. Estas opciones son descritas a continuación:

Dir

Lista el directorio que le indiquemos en lugar del directorio actual. El parámetro puede ser el nombre de un fichero, en cuyo caso sólo se mostrará un fichero. También podemos usar cualquier modelo legal de AmigaDOS en esta posición, en cuyo caso los ficheros y directorios listados serán aquellos iguales al modelo, si hay alguno. (Esta característica fue añadida en el BCPL List en la mejora de la V1.3.)

PAT

Lista sólo ficheros y directorios que coinciden con el modelo. Debemos de especificar el comando PAT o su abreviación P. No es realmente necesario con las capacidades expandidas de los caracteres comodín de AmigaDOS, es generalmente más conveniente simplemente incluir el patrón en la especificación del directorio descrita más abajo.

SUB

En esta opción el comando SUB debe de estar antes del string. Si hay espacios en el string, deberá de ser acotado con comillas. Con la inclusión de caracteres comodín en AmigaDOS, no es un comando necesario. Busca la ocurrencia del substring dentro del nombre del directorio o del fichero. Pensando en ello veremos que es una forma corta de "List PAT *substring*" o una forma larga de "List *substring*". List rechazará cualquier intento de combinar el uso de PAT y S.

SINCE

Mientras que la opción anterior de búsqueda se basaba en los nombres de los directorios, esta opción y la siguiente opción UPTO, filtran los ficheros basándose en la fecha de la última modificación. SINCE visualiza sólo aquellos ficheros que han sido creados o modificados en o después de la fecha especificada. Todos los ficheros que sean más antiguos no se visualizarán. Debemos de especificar la fecha en el formato que acepte la variable de entorno (ver Variables de Entorno) o deberemos de usar palabras como DOMINGO, HOY, AYER, etc.

UPTO

La inversa de Since, esta opción visualiza sólo aquellos ficheros o directorios que han sido modificados o creados antes de la fecha especificada. Ficheros más recientes que esta fecha no serán visualizados. Ver SINCE para saber cómo ha de ser el formato de la fecha a introducir.

FILES

Visualiza sólo ficheros, y no los directorios.

DIRS

Visualiza sólo directorios, y no los ficheros.

CONTROLANDO LA VISUALIZACIÓN

Las opciones que siguen a continuación nos permiten alterar el formato de los listados a visualizar, o enviarlos a otro fichero o dispositivo de salida (generalmente una impresora).

TO

Podemos especificar un fichero o dispositivo que queramos sea el lugar donde será enviada la salida usando List. Si no especificamos ninguno, entonces por defecto será la pantalla. Si el fichero ya existe entonces el fichero antiguo será reemplazado (y destruido) siendo reemplazado por el nuevo fichero. Si el bit de protección está activo en el fichero antiguo entonces List no funcionará. Es muy usado en la forma LIST TO prt: para hacer una copia del listado de nuestro disco.

DATES

Fuerza la creación de la fecha y la hora para que sean visualizadas en el formato actual.

NODATES

No visualizará ni la fecha ni la hora, sólo el nombre del fichero, tamaño, protección y campos de comentarios. Usando DATES con este comando forzaremos la creación de la fecha y la hora y su visualización.

QUICK

Visualiza sólo el nombre del fichero, un nombre de fichero por línea. Podemos listar sólo los ficheros o directorios usando las opciones FILES o DIR. Podemos combinarlos con otras opciones tales como KEYS y DATES.

KEYS

Visualiza el número de bloque de cada cabecera de fichero o cada cabecera de directorio. Todos los ficheros son asignados usando un número de bloque. Así es como AmigaDOS mantiene las pistas de sus ficheros. Cada fichero tiene un único número de bloque asignado. Es la dirección en el disco. El número de bloque aparece a la izquierda de la longitud del fichero.

SORT

Ordena los nombres de los ficheros y directorios en orden alfabético ascendente. Hemos de notar que es una opción sólo posible con listados del tipo ARP. Podremos ordenar por fecha si incluimos el comando DATES.

BLOCK=BLOCKS

Visualiza el tamaño de los ficheros en bloques, mejor que en bytes.

NOHEAD

Suprime visualización de la cabecera por defecto "Directory..." y del pie de listado "x ficheros -x directorios - x bloques usados".

LFORMAT

LFORMAT puede ser usado para controlar la salida de un listado, y en especial para generar líneas de comando que puedan ser usadas por una shell. LFORMAT es muy usado cuando queremos generar un fichero script. Para enviar la salida de LIST a un fichero script, podemos incluso redireccionar la salida de LIST usando los comandos '>' o 'TO'. LFORMAT toma un string como argumento que puede ser cualquier string ascii.

El substring de LFORMAT puede ser usado varias veces. Permite usar los nombres listados más de una vez por línea. La segunda vez que usemos el string, el primer camino relativo será reemplazado por %S, y el camino del segundo argumento será usado (un camino relativo es simplemente la lista de directorios que deberemos de atravesar para ir del directorio especificado hasta el actual). Si usamos tres substrings, entonces el primero será reemplazado por el camino relativo, mientras que el segundo y el tercero serán reemplazados por los nombres del fichero o directorio. Si lo usamos cuatro veces, el primero y tercero serán los caminos relativos, y el segundo y cuarto serán el nombre de ficheros y directorios.

Para incluir la salida de List en un string, deberemos de usar la secuencia "%S" bajo 1.3 ó 2.x/3.x como sigue:

```
"%S"      NombreFichero
"%S%S"    NombreCamino/NombreFichero
"%S%S%S"  NombreCamino/NombreFicheroNombreCamino
"%S%S%S%S" NombreCamino/NombreFicheroNombreCamino/NombreFichero
```

La siguiente información sólo es para 2.x/3.x:

```
%A      :Atributos (bits de protección)
%B      :Tamaño del fichero en bloques
%C      :Comentarios relativos al fichero
%D      :Fecha de la creación del fichero o última actualización
%F      :El camino absoluto al completo (empieza con el nombre del volumen)
%K      :Número de bloques
%L      :Tamaño del fichero en bytes
%N      :Nombre del fichero
%P      :El camino relativo (empezando por el directorio actual)
%T      :La hora de creación o la última actualización
```

La siguiente información es sólo para 2.1/3.x:

```
%E      :Extensión (la parte del nombre del fichero después del último período)
%M      :Nombre del fichero menos la extensión
ALL     :Lista el contenido de todos los subdirectorios del directorio especificado, así como el mismo directorio.
```

La %S debe de ser separada por espacios, otro texto ascii o nada. Aquí hay un ejemplo de LFORMAT que creará un script en Type en cada fichero:

```
List LFORMAT="Type %S%S"
```

Por supuesto, para poder usarlo deberemos de grabarlo en un fichero usando TO o uno de los operandos de redireccionamiento de Entrada/Salida ('>', '>>').

VARIABLES DE ENTORNO

List usa el mismo formato de fecha que el usado por el comando Date. Si no está definido o si tiene un valor ilegal, se usará la entrada y la visualización por defecto de AmigaDOS. Por otro lado, la visualización y la entrada de datos se determina de la siguiente manera:

- 0: Formato AmigaDOS DD-MMM-YY (Día-Mes-Año)
- 1: Formato Internacional YY-MM-DD (Año-Mes-Día)
- 2: Formato Americano MM-DD-YY (Mes-Día-Año)
- 3: Canadá DD-MM-YY (Día-Mes-Año)

Si prefijamos los números con un guión, entonces la visualización de nombres tales como HOY, MARTES, FUTURO, etc, no será posible y se usará exclusivamente el formato de string descrito anteriormente. Hemos de notar que esto afecta al formato que List espera en la entrada así como en el formato de salida que se visualizará.

EJEMPLOS

1. Para visualizar todos los ficheros en df1: que acaban con los caracteres "#?.c" que se han modificado después del MARTES a las 00:00 horas.
List df1:#?.c SINCE MIERCOLES
2. Para visualizar sólo los nombres y fechas de los ficheros del directorio actual que empiecen con las letras 'cosa' que hayan sido creados o modificados antes del 16 de Abril de 1967. La salida será enviada a un fichero llamado 'CosaFuera' en el directorio Ram:T.
LIST cosa#? QUICK DATES UPTO 16-Abr-67 TO Ram:T/CosaFuera
3. Para listar la información acerca del contenido del actual directorio CLI.
LIST
4. Para imprimir el número de bloque de todos los ficheros el directorio actual:
LIST KEYS TO PRT:
o
LIST >PRT: KEYS
5. Para visualizar la información acerca de los ficheros en el directorio arte/adulto cuyos nombres contengan el string 'chicas'.
LIST arte/adulto/#?chicas#?
6. Para poner los bits puros de cada fichero en el directorio cosa:
LIST RAM>:EsteFichero cosa:#? LFORMAT "protect %S +p"

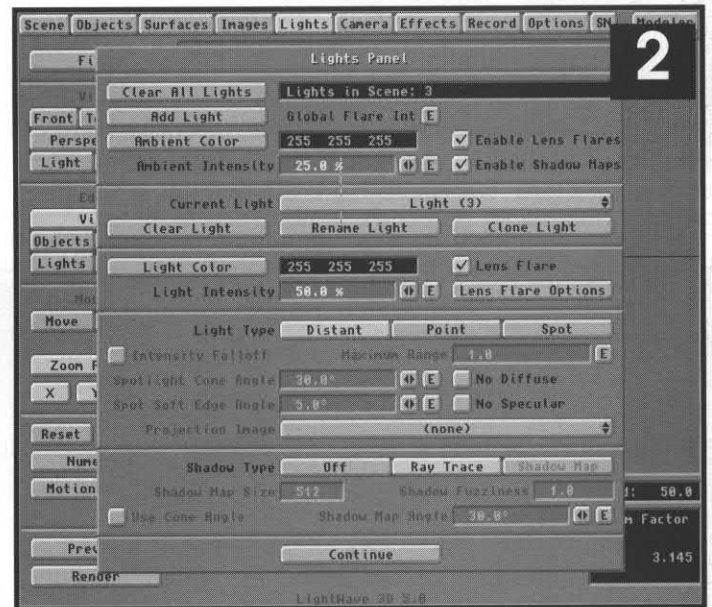
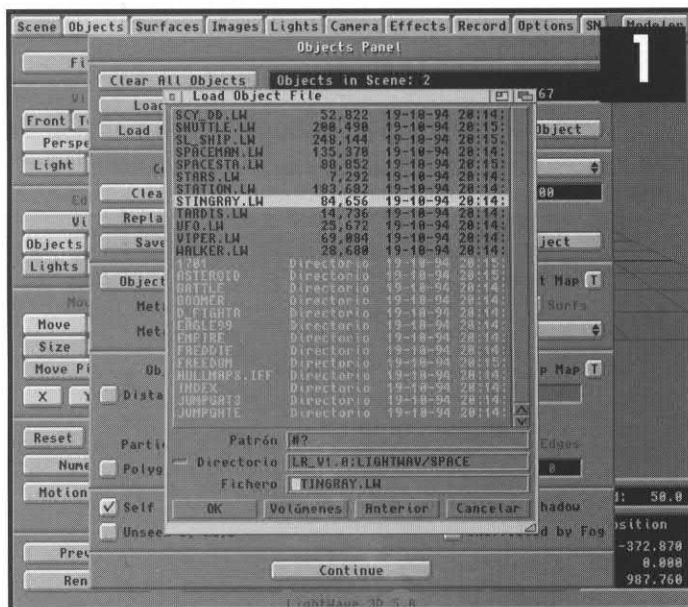
(ahora tendremos un fichero llamado Ram:EsteFichero que contiene los comandos para poner los bits de protección activados de todos los ficheros del directorio cosa:.
Sólo falta hacer EXECUTE RAM:EsteFichero)

Utilizando el efecto lensflares.

Alex Benito

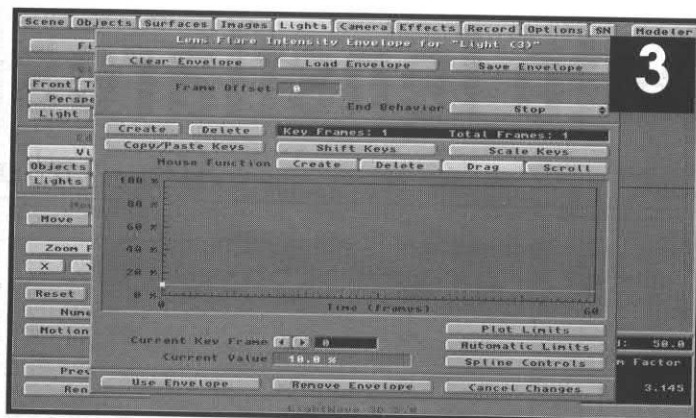


Este mes hablamos de una de las herramientas más potentes y versátiles del Lightwave, las lensflares. Y para demostrárselo haremos una pequeña animación con una nave, un planeta y un poco de imaginación ingrediente básico que nunca ha de faltar. ■ AB

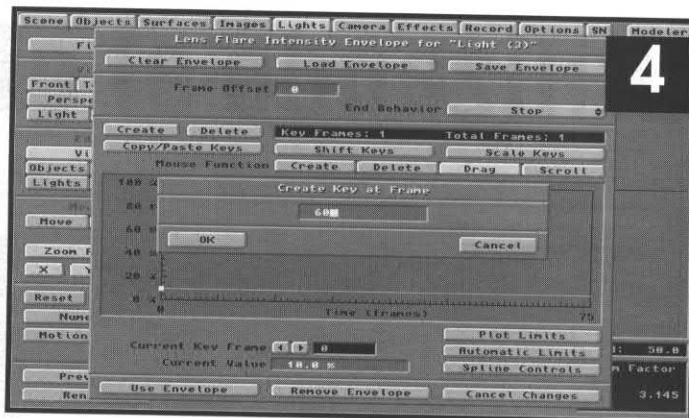


En primer lugar nos dirigiremos al request de objects, cargando la nave y la "ball" que hará las veces de planeta.

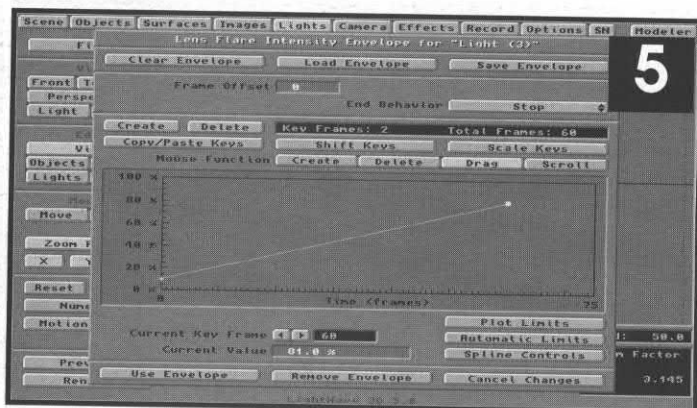
Añadiremos dos lights más en la escena con el icono de "add light" y activando en dos de las luces el lensflare con el type "pont".



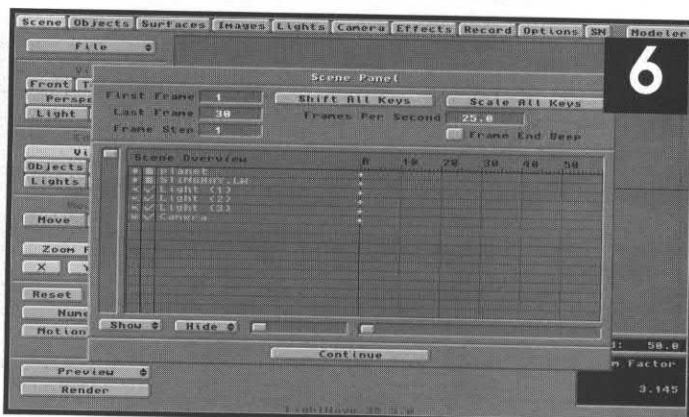
Después entraremos en el envoltorio de lenflare, dándole en el frame 0 una intensidad del 10%.



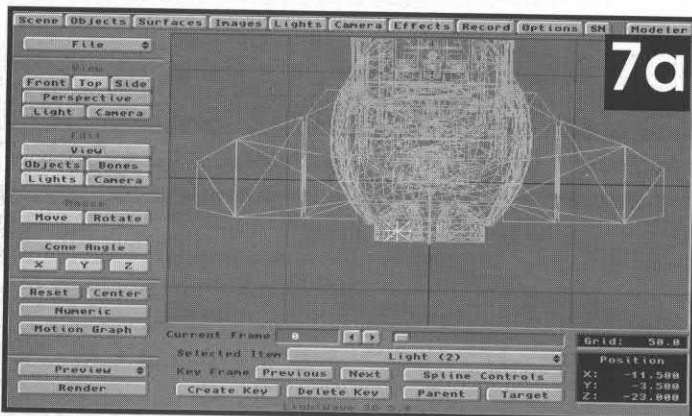
Crearemos un key framing en el frame 60.



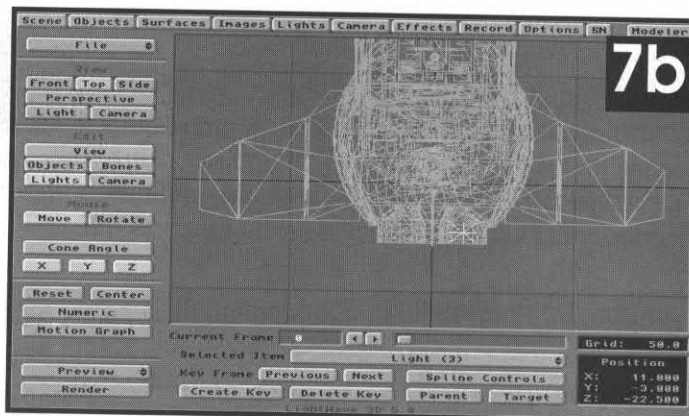
Le damos una intensidad del 81% y hacemos lo mismo con la otra light a la que hemos activado la opción de lensflare.



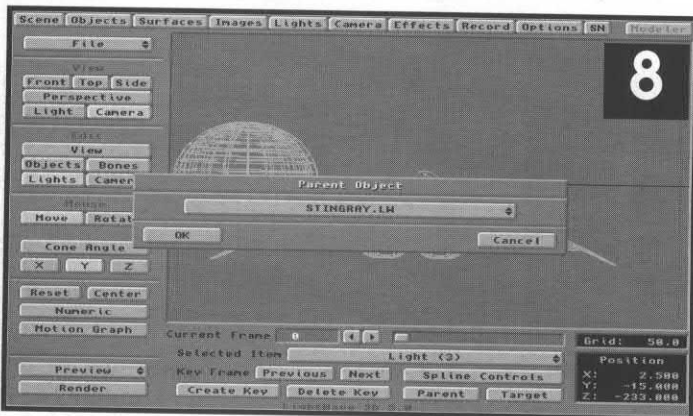
Nos vamos al request de scene y en el icono de show activamos las lights.



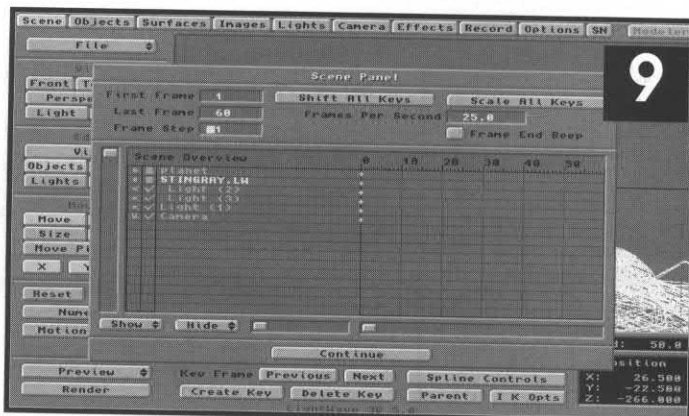
Colocamos las luces en cada uno de los agujeros de los motores de la nave.



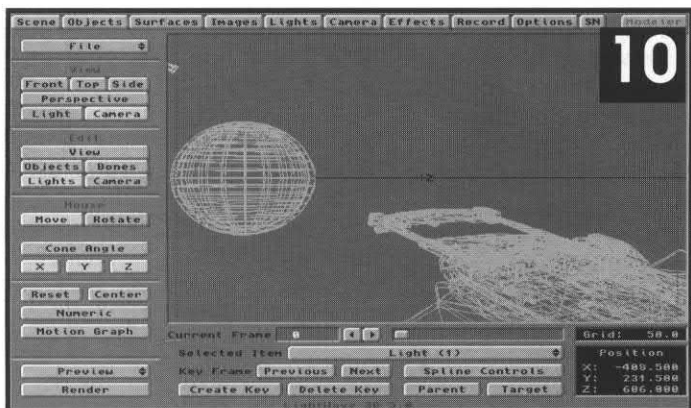
Una vez colocadas las luces en su sitio pasaremos a relacionar objetos.



Con el icono de parent emparentamos cada una de las luces con la nave.

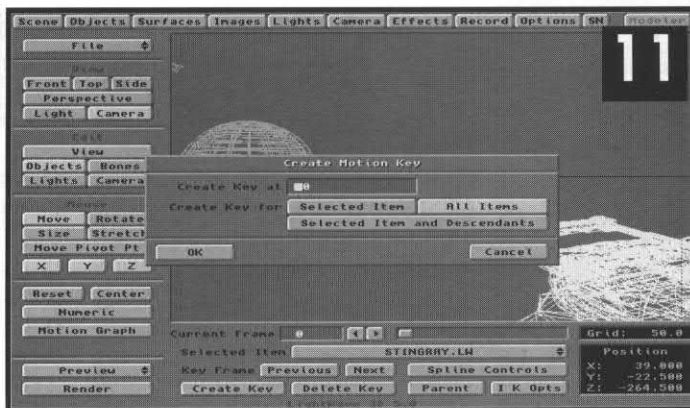


Nos vamos al request de scenes seleccionando 60 frames para la escena.



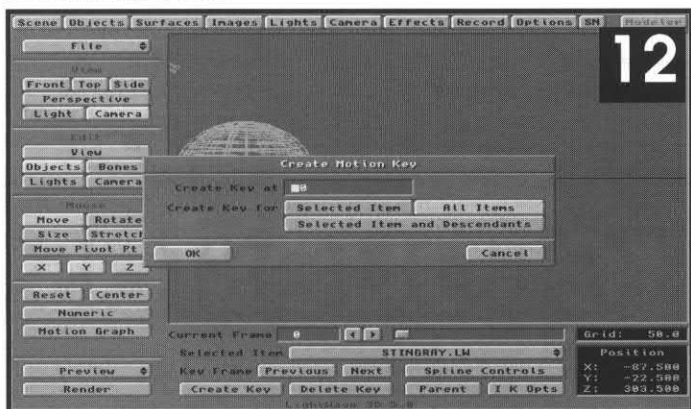
10

Colocamos los objetos como nos parezca que quedan mejor y seleccionamos la nave.



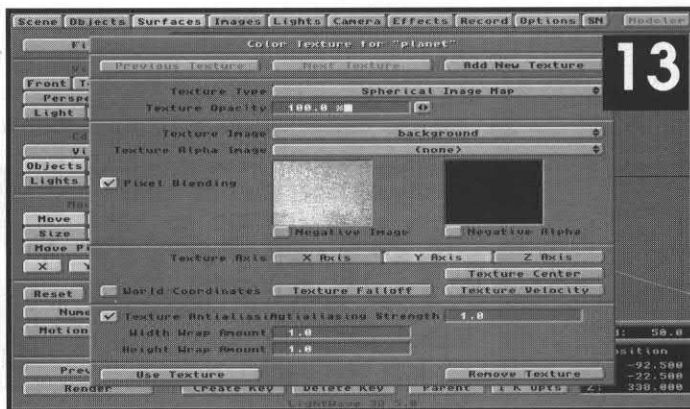
11

Pulsamos el icono de create key y el icono de ok.



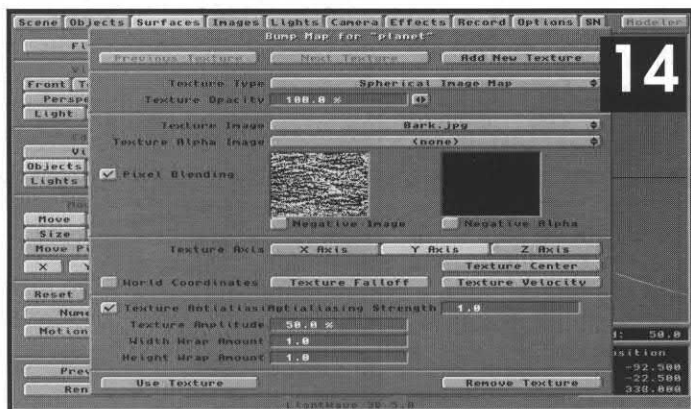
12

Después seleccionamos el último frame y disponemos los objetos en la que va a ser su posición final; volvemos a pulsar el icono de create key y ok.



13

Llega el momento de meternos en las superficies; la nave ya tendrá las suyas hechas por lo que nos centraremos en el planeta. Seleccionamos la "T" que está al lado de surface color y le ponemos una imagen -la que creamos oportuna- con la opción de spherical reflexion map.



14

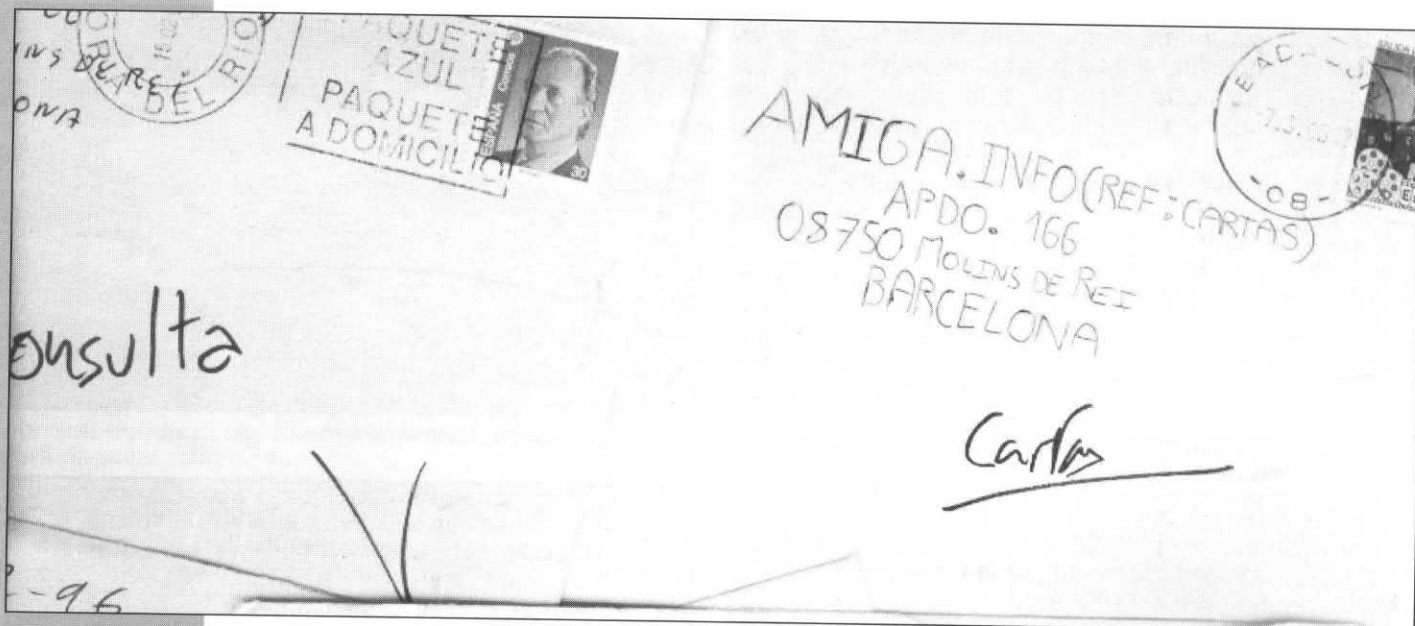
Para crear el efecto de "planeta" le ponemos una textura de bump seleccionando la "T" que hay al lado de bump map y en texture image seleccionamos la imagen que más se adapte a nuestra animación.



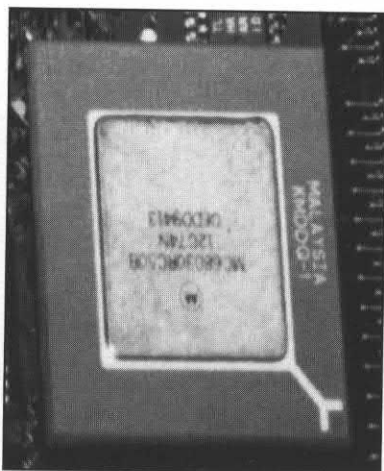
15

Y por último, para conseguir el máximo realismo, pondremos un fondo -yo le he puesto el de una galaxia cualquiera- y sólo falta generarlo.





Consultas y respuestas



BLIZZARD Y TAPE-STREAMER
Francisco Jiménez Chaparro
(Alhaurín de la Torre)

Hola, queridos amigueros:
Os quería felicitar por vuestra revista. Mi equipo es un A1200 con HD 600 Mbytes (ahora lo tengo averiado), Blizzard 1230 IV con 16 Mbytes, CDROM 8x y digitalizador Vlab-par. Mis preguntas son las siguientes:

1. He leído las características de la Blizzard, aunque mi inglés no sea muy bueno, y pone que tiene controladora fast SCSI II, ¿es cierto eso? Si lo es, ¿cuántos

dispositivos se podrían conectar y cómo? Quizás podríais hacer un pequeño reportaje sobre esta aceleradora que está tan extendida aunque no sé si lo habéis hecho ya.

2. Tengo un Tape-streamer IOMEGA TAPE 250 modelo I080-Px, ¿existe un controlador de Amiga?, ¿me lo podríais facilitar?, ¿es seguro este sistema de almacenaje? Si comprara el PCX, ¿funcionaría directamente con él?

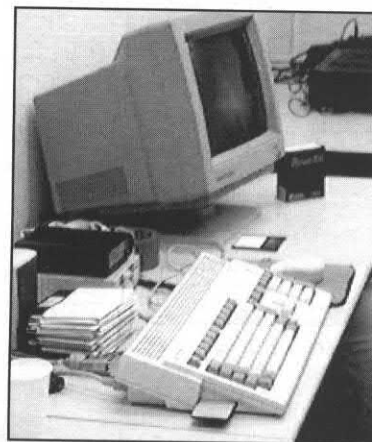
Sin más, un cordialísimo saludo, y espero que estéis ahí mes a mes.

AMIGA responde

1. La controladora SCSI de la Blizzard es un módulo opcional que puedes adquirir aparte de la tarjeta aceleradora. Podrás conectar hasta 7 periféricos SCSI (discos duros, escáners, streamers, etc). Hicimos ya varios análisis en números pasados de Amiga.InFo

2. No conocemos directamente este dispositivo pero si es como suponemos una unidad de cinta para backup de PC difícilmente encontrarás ningún driver para

Amiga. El Pex es un emulador de PC bastante avanzado y muy probablemente sí que podrías probar a acceder al streamer con software de PC a través del emulador.



PROBLEMAS CON EL CABLE
David Lizana Torres
(Mataró)

Hace tiempo que adquirí el Network cd para la cd-32 junto al cable que supuestamente conectado entre un Amiga y la cd-32 intercambiaba datos sin problemas. Cual fue mi sorpresa que conectándolo a un A1200 y todo en regla, el A1200 no

paraba de darme un mensaje al conectarlos por sernet. Me decía algo así: 'Communication is exiting', frase que todo el mundo puede entender. Lo que no entiendo es por qué me lo decía cada vez que lograba abrir comunicación entre las dos máquinas. ¿Podría ser un problema del cable? A veces la comunicación duraba 1 minuto antes de acabarse.

AMIGA Info responde

Lo más probable es que sea un error de comunicación provocado por un malfuncionamiento del cable. Deberías revisarlo. Por otro lado, si compruebas que el cable está bien, te recomendamos que pruebes a conectar la CD-32 en otro Amigà (de algún amigo) para así poder saber si es el software que está mal instalado o es tu A1200 que tiene problemas con el puerto serie.



AMIGA 2000 Iván Sandoval Maza (Sabadell)

El motivo de la presente carta es para darles la enhorabuena por la publicación de su revista y a todos nosotros por las últimas noticias de la compra de Amiga por parte de Gateway 2000. Parece indicar la posibilidad de un nuevo resurgir de la madre de todas las computadoras personales domésticas y de un futuro, esperemos que inminente y próspero, para dicha madre, que es nuestro/a querido/a Amiga, a ver lo que pasa, tendremos que seguir con uno de

nuestros dones, la paciencia. Otro de los motivos es el de realizarles una serie de preguntas las cuales deseo que me respondan:

1. ¿Qué hay del proyecto AGA go modul mencionado en la revista 15?

¿Qué saben de ello? ¿Será válido para mi equipo (tengo un A2500 con 5 Mbytes HD Octagon 2008 de 53 Mbytes, aceleradora original 68020 + copro 68881, ambos a 16 Mhz)?

2. ¿Puedo colocarle a mi A2500 otra aceleradora junto a la que ya tiene?

En tal caso, ¿funcionarían ambas a la vez al ser seleccionadas?

3. ¿Podría darme nombres y especificaciones de aceleradoras para mi A2500 y a ser posible el precio y tiendas donde comprarlas?

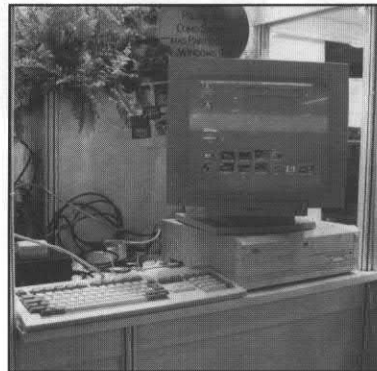
Me despido cordialmente hasta la próxima, deseándoles a ustedes y a todos, en especial a nuestro Amiga, todo lo mejor, hasta pronto y gracias.

AMIGA Info responde

1. Desafortunadamente no hemos vuelto a saber nada de este proyecto desde su presentación en la feria de Colonia. Tal vez lo volvamos a ver el próximo Noviembre en la próxima feria para poder ofrecer más información sobre esta interesante expansión. Al no tener las características técnicas no podemos ofrecértelas.

2. No es posible instalar dos aceleradoras y que funcionen correctamente. Ten en cuenta que comparten los mismos buses y señales y que eso causaría un caos total en tu Amiga.

3. La aceleradora que recomendamos y mejores resultados nos ha dado es la Blizzard 2030 que podrás adquirir en cualquier tienda de Amiga. Posee un Motorola 68030 a 50 Mhz, zócalos para memoria de tipo SIMM, copro a 50 Mhz opcional, etc.



Programas de PC Josep Subirats i Ferré (Ulldecona)

Hola, mi equipo está formado por un A500 con una aceleradora A530 con 4 Mbytes de Fast en un Simm de GVP y el slot interno otra ampliación de 2 Mbytes también de Fast; medio Mbyte de Chip, un CD Toshiba 4x y una impresora HP Deskjet 500C. Hace tiempo que tengo instalado el Magic WB 2.0, pero con pocos iconos. Hace unos días instalé muchísimos iconos más que he conseguido en un CD y ahora el Workbench va bastante lento.

1- ¿Hay alguna forma o soldadura que me pase la memoria Fast que es en chips Dimm a Chip? Os lo digo porque en la desaparecida Amiga W...había un montaje de cómo pasar una ampliación de 0,5 Mbytes de Fast a memoria Chip.

2- ¿Hay alguna forma de instalar el cd de la 'Enciclopèdia Catalana Bàsica' que daban con El Periódico de Catalunya en el Amiga? Sólo trae instaladores para PC y MAC.

3- Si se saca el programa Padre para hacer la Declaración de Hacienda de Internet con un Amiga, ¿se puede instalar o sólo funciona con Pc?

AMIGA Info responde

1. Dependiendo de la revisión de la placa base de tu A500 esto que comentas sí que se puede hacer. Para ello te remitimos a varios montajes que podrás encontrar en Aminet sección de Hard.

2. A través de un emulador de PC o MAC como el Pcx o ShapeShifter podrás instalar las enciclopedias...aunque trabajarán muy lentamente.

3. Sólo funciona con PC, pero a través del emulador Pcx podrás correrlo.

CONSULTAS Y RESPUESTAS

¡OFERTA DE TIRAMOS LA CASA

PHASE 5

Blizzard 1230/50.....	25.000
Blizzard 2040.....	55.000
Blizzard 2060.....	92.000
Blizzard SCSI.....	16.000
CyberVision 64.....	40.000
CyberVision 3D.....	34.000
Cyberstorm MKII./040.....	56.000
Cyberstorm MKII /060.....	92.000
CyberSCSI.....	16.000

APOLLO

Apollo 1240/25.....	33.000
Apollo 1240/40.....	43.000
Apollo 2030.....	36.000
Apollo 4060.....	73.000
Apollo 1220/25.....	12.500

AMIGA INTERNATIONAL

Amiga 4000/040.....	299.000
Fuente alimentación 500/600/1200.....	5.800
Modulador TV A520.....	6.000
Disq. alta densidad A2000/3000/4000.....	13.000
Disq. baja densidad A2000/3000/4000.....	8.000
Raton negro tipo Walker + alfombrilla.....	1.500
SurfKit (software y modem 14400).....	22.000
Surfware (software conexion internet).....	14.000

MICRONIK

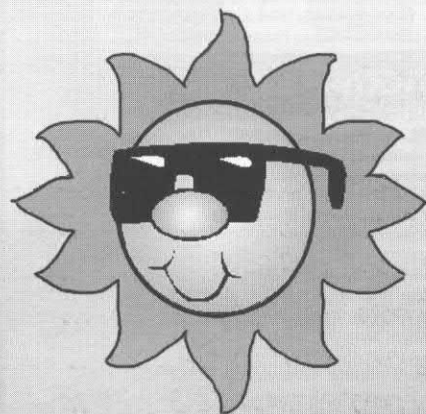
Torre Infinitiv teclado PC.....	29.500
Torre Infinitiv teclado Amiga.....	34.000
PCB conversión HD de 2.5" a 3.5".....	2.000
Cable 7cm 2.5" a 3.5" con cable alim.....	950
Cable 70cm 2.5" a 2.5" y 3.5".....	2.500
Cable 70cm 2.5" a 3.5" y 3.5".....	2.500
Cable SCART-Amiga.....	1.600
Interface teclado PC.....	8.000

IVA Incluido en todos los precios. Servimos a toda España

VERANO! POR LA VENTANA

ALFA DATA

Alfa Quatro (4 dispositivos IDE).....	8.500
Alfa Power Plus (IDE+SIMMs A500)...	16.000
Chips ZIP A300 514400 (c/u).....	2.320
Alfa data mouse 400dpi.....	2.400
Competition Control Pad.....	3.000
Joystick Black Cruiser.....	2.000
Joystick Multicolor Cruiser.....	2.000
Joystick Turbo Cruiser.....	2.500
Joystick Super Pro.....	2.600



ELECTRONIC DESIGN

Genlock Pluto.....	65.000
Genlock Neptun.....	109.000
Genlock Sirius II.....	135.000
Cavin (sistema de edición).....	115.000
TBC Light.....	99.000

VARIOS

Graffiity.....	9.000
Scanner Artek 6000C/24bit.....	50.000
Multiface Card III.....	17.500
MegaChip para 500 y 2000.....	20.000
Liana (red port paralelo).....	9.000
Ariatne ethernet Zorro II	32.000
Toccata Sound Card Zorro II.....	40.000
Rapidfire SCSI+exp SIMM ZII.....	23.000
Siamese (integración PC/Amiga)..	28.000

Amigatek España S.L.

Av. Joan Miró, 244 local 12-13
07015 Palma de Mallorca

Tel. 971-702758

Fax. 971-702887

Email: sales@amigatek.com
Web: <http://www.amigatek.com>

PIOS
AMIGA

TEK

ESPAÑA SL.

VENDO

◆Vendo:

1) Equipo completo de edición de vídeo profesional marca PANASONIC, por 950.000 ptas. Se compone de:
- LECTOR de vídeo modelo AG-7510 para cintas VHS, S-VHS y VHS-C. Tiene salidas de vídeo compuesto, S-Video (Y/C) y Dubbing, sonido HI-FI Audio HD con Dolby estéreo y entrada para controladora Frame a Frame.
- EDITOR (Lector-Grabador) de vídeo modelo AG-7500 para cintas VHS, S-VHS y VHS-C. Tiene entradas y salidas de vídeo compuesto, S-Video (Y/C) y Dubbing, sonido HI-FI Audio HD con Dolby estéreo, inserción de audio y vídeo por separado, entrada para controladora frame a frame.
- Controladora de edición frame a frame modelo AG-A-750-E, con controles independientes. Posibilidad de assemble e insertos independientes de vídeo y audio, múltiples eventos. Se incluye todo el cableado listo para usar.
2) Dos cámaras de vídeo MS-1 de PANASONIC (S-VHS), con su cargador y 1 batería, a 100.000 ptas. cada una. Miguel. Tel: (948) 17 81 07. Horario comercial.

◆Vendo:
- Amiga 500 Plus, apenas usado, con ratón original, alimentador, manuales, cable euroconector a estrenar, 35.000 ptas.
- Impresora Amstrad (como nueva), 12.000 ptas.
- Mesa de ordenador desmontable, negra nueva, 5.000 ptas. Pedro. Tel: (945) 27 58 45

◆Vendo:
- Separador de colores RGB, 3.000 ptas.
- Genlock GST 40 semiprofesional con corrector de fase con entrada-salida Y/C, 25.000 ptas.
- Digitalizador VIDEON de Newtronic con entradas-salidas Y/C y vídeo compuesto, controles independientes de Tracking, contraste, brillo y color, 25.000 ptas.
- Programa original Animation Studio de Disney, 5.000 ptas.
- Amiga 2000, con 5 Mbytes de RAM, doble disquete, disco duro Supra, emulador PC ATonce de Vortex en placa interna, con monitor 1084S. Acompaño abundante software tipo DPaint, Scala, etc... y juegos de todo tipo, 50.000 ptas. discutibles. También lo vendo por separado. Carlos. Tel: (93) 349 51 52

◆Vendo: Tarjeta aceleradora para A1200 Blizzard 1230 III Turbo Board (50 Mhz.) con 4 Mbytes de RAM. Muy buen precio. Mario. Tel: (953) 69 55 35

◆Vendo: Amiga 500, monitor color, disquetera externa, joystick y programas originales de juegos y utilidades. Todo 20.000 ptas. Francisco. Tel: (91) 570 70 17. Tardes.

◆Vendo: Amiga 4000/040 con 129 Mbytes de disco duro, 6 Mbytes de RAM y monitor Commodore 1960, vendo por no usarlo. Alberto. Tel: (91) 849 11 23

◆Vendo o Cambio:
- Tarjeta aceleradora 68030 a 25 Mhz para A4000, 20.000 ptas.
- Tarjeta aceleradora 68040+copro a 33 Mhz para A3000 ó A4000, 40.000 ptas.
- Ordenador Spectrum 48K Plus y Spectrum 48K con teclado profesional DKTRONICS, Ordenador MSX con Midi y cartuchos y ordenador Dragon 32 con disquetera de 3 1/2 y 5 1/4, precio a convenir.
- Tableta gráfica GENIUS para Amiga tamaño mayor que A4, 15.000 ptas.
- Módulos de memoria SIMM de 72 contactos de 4 Mbytes, 25.000 ptas., y de 8 Mbytes, 5.000 ptas. (Valen para Amiga, MAC y PC).
- 3 cd-ROMS de Amiga, AMINET 7, Amiga.InFo 1 y Multimedia Toolworks, 2.000 ptas.
- Magneto óptico IBM SCSI de 1.3 Gbytes con 6 cartuchos de un total de 7.8 Gbytes, 100.000 ptas. Juan. Tel: (96) 366 72 23 ó (929) 61 55 69

◆Vendo: Programa original controlador de impresión STUDIO II, completo con manuales y tarjeta de registro. Está impecable en su caja original y trae prácticamente todos los drivers de las nuevas impresoras de inyección. Precio: 5.000 ptas. Jesús. Tel: (927) 24 63 00

◆Vendo: A2000 con 8 Mbytes, monitor, teclado y ratón. Miguel Ángel. Tel: (968) 52 78 65. Horario comercio.

◆Vendo: A1200 junto o por separado con aceleradora 68030 y copro 6882 a 50 Mhz los dos, 8 Mbytes de Fast RAM más los 2 Mbytes de memoria Chip, HD de 250 Mbytes lleno de programas, Squirrel SCSI II y CDROM externo SCSI AIWA-300, libros de programación y revistas. A convenir. Josep. Tel: (93) 717 45 53. Fines de semana o e-mail: jale@redestb.es

◆Vendo: A1200 con 68040 y 16 Mbytes de RAM, monitor M14385, HD de 800 Mbytes, CDROM 8x, clarity 16 bits Sampler + MIDI, ratón. 110.000 ptas. Abraham. Tel: (971) 40 39 08

◆Vendo: A1200 nuevo a estrenar recibido como premio en

concurso 3D, con 68030, HD de 420 Mbytes y joystick. 55.000 ptas. Abraham. Tel: (971) 40 39 08

◆Vendo:
- Monitor Y/C estéreo Amiga, 18.000 ptas.
- Amiga 2500, 50.000 ptas.
- Vlab Y/C, 20.000 ptas.
- Tarjeta original Commodore Video Key. Tel: (91) 847 63 78

◆Vendo:
- Monitor A1084S, 15.000 ptas.
- A500 versión de Workbench 2.04, 15.000 ptas.
- Chips de A500: ROM 1.3, Paula, Gary, FatAgnus, 2 Cias, 2.500 cada una.
- CD Rom originales de A500, 2.500 cada uno. Juan Álvarez Argullós, c/Estrecho de Ormuz, 1, bajo, 28003 (Madrid) o al Tel: (91) 764 65 26

◆Vendo: A500 con 1 Mbyte de RAM, ratón, monitor estéreo color y juegos, 45.000 ptas. Por separado. José. Tel: (93) 714 42 80. Todo el día.

◆Vendo:
1 - Unidad magneto óptica de 650 Mbytes: Interface: SCSI Conectores: de 50 Centronics Cartuchos: de 650 Mbytes Marca: Sony Tipo: Externo Precio mercado: 90.000 ptas. Precio negociable: desde 70.000 ptas. Vendo con 2 cartuchos y cables.
2 - Unidad FLOOPTICAL de 21 Mbytes: Interface: SCSI Conectores: de 50 Centronics Disketes: de 3.5" 21 Mbytes y en otros formatos Marca: Insite Tipo: Externo Precio negociable: desde 55.000 ptas. Vendo con 16 disketes de 21 Mbytes. Iñaki o Miguel Ángel. Tel: (945) 26 64 85

◆Vendo: Amiga 4000T, por cambio de equipo con:
- 8 slots zorro III + 2 slots de vídeo
- 6 ranuras de 5.25
- CyberStorm 68060
- CyberSCSI
- CyberVision 64 4 Mbytes
- 2 Mbytes de Chip
- 1 Gbyte de disco duro
- Teclado, ratón y disquetera alta densidad
- Emulación Macintosh 100% Precio: 455.000 ptas.

La misma configuración con 32 Mbytes de RAM, 475.000 ptas. Iván. Tel: (93) 323 13 24. De 16:00 a 17:00 h.

◆Vendo:
- CD ROM SCSI Toshiba (compatible con emulación Mac), 10.000 ptas.
- Scanner EPSON GT6500 (hasta 1200 dpi color A4), 60.000 ptas.
- Impresora HP 550C (hasta 300x300 dpi color), 20.000 ptas.
- Monitor Sony Multiscan 15 sFH (hasta 1280x1024, con garantía vigente de todavía 3 años), 65.000 ptas.
- ScanDouber, 18.000 ptas.
- DSS8+, 11.000 ptas. Iván. Tel: (93) 323 13 24. De 16:00 a 17:00 h.

◆Vendo:
- Aceleradora 68020/68881 a 16 Mhz.
- Controladoras SCSI (2 unidades)
- Altavoces 25 W estéreo para ordenador
- MSX 2 + TR, ST con las teclas F1, F2, F3 y Caps estropeadas, con juegos
- Cable impresora MSX
- Libros de varios temas (menos informática) Iván. Tel: (907) 28 12 44. Por las mañanas.

◆Vendo:
- Revistas de Amiga InFo del nº 0 al nº 17 con discos a 100 ptas. cada una.
- Juegos Tortugas Ninja, Thunder Jaws, Smash TV, James Bond Collection, Terminator 2, Super Space Invader, Monkey Island, originales para A500/A2000, por 500 ptas. cada uno.
- Programas de titulación TV-Text y TV-Show, originales para A500/A2000, por 500 ptas. cada uno.
- Disquetera interna A2000 estropeada, por 500 ptas.
- Programa Amiga Tools, por 500 ptas.
- 2 Programas educativos A500/A2000 para ROM 1.3, 500 ptas. cada uno.
- Cable euroconector, conecta el Amiga a una TV, 1.500 ptas.
- Impresora Canon BJC 4100, color, inyección de tinta, 5 ppm, 720x360 dpi, A4, nueva 1 mes, 29.000 ptas. Paco. Tel: (982) 55 06 57

◆Vendo: Cursos en vídeo de REAL 3D, DPAINT y

VIDEOEFFECTS 3D por 2.000 ptas. Carlos. Tel: (93) 349 51 52

◆Vendo por poco uso:
- A1200 (Amiga Technologies, comprado el 23-12-96) con su ratón original y garantía.
- HD 1.3 Gbytes SEAGATE con cable especial 2'5" x 3'5"
- Blizzard 1230-IV
- 700 Mbytes de soft (programas profesionales, juegos, etc...)
- 8 Mbytes de memoria Fast
- Tres últimos números de Amiga.InFo+número 7 (dedicado a Amiga Magik)
Todo con embalajes originales y perfectamente montado. 135.000 ptas. Tel: (943) 51 11 60. Arkaitz (noches y mediodía).

◆Vendo: Amiga 4000/040 con las siguientes características:
- Digitalizador Frame Machine y Prisma 24
- Y-C Genlock Electronic-Design
- HD 120 Mbytes y HD 1 Gbyte
- Booster revisión 11
- 16 Mbytes de RAM
- Monitor 1084S Francisco. Tel: (93) 872 44 25. Tardes a partir de las 18:00 h.

◆Vendo: Amiga 4000/040 con Vlab Motion, Warp Engine (aceleradora + controladora SCSI -2), HD IDE de 850 Mbytes, HD SCSI-2 de 2 Gbytes, CD-ROM SCSI 4x Toshiba, 32 Mbytes de RAM, monitor 1084s, teclado, ratón, programas originales (Montage24, Brilliance, BT-II, Photogenics, Morph Plus, Adorage...) + lote de revistas (Amiga World y Amiga.InFo) y más de 100 discos y 200 Mbytes de software en disco duro. Precio: 400.000 ptas. Además;
- Oktagon 2008, 10.000 ptas.
- PCMCIA A1200 controladora CD, 3.000 ptas.
- Apollo 1240 (68040 para A1200), 25.000 ptas.
- Adaptador teclado PC a A2000/A4000, 4.000 ptas.
- Torre Infnitív para A1200 (200 W) con teclado, 12.000 ptas.
- Blizzard 1230 IV sin copro, 10.000 ptas.
- Kit Renderita para A1200, 3.000 ptas.
- Ampliación 1 Mbyte de RAM y zócalo para coprocesador A1200, 3.000 ptas.
- Disco Duro 300 Mbytes SCSI Western Digital (estropeado), 2.000 ptas. Juan. Tel: (93) 323 04 42. de 14h a 15:30 y de 20 h a 2 de la mañana, o contestador.

◆Vendo: Juegos de la CD32 "GLOOM" y "RISE OF THE ROBOTS" todo en perfecto estado (cajas, manuales...) cada uno por 2.000 ptas., y los dos por tan sólo 3.500 ptas. También vendo aventuras gráficas como: "MONKEY ISLAND", "INDIANA JONES IN THE FATE OF ATLANTICS" y "LOOM" cada uno por 1.000 ptas., o los 3 por 2.500 ptas. Interesados llamar al Teñ: (93) 453 3013. Preguntar por Marc.

◆Vendo: Amiga 1200 Rom 3.0, con embalajes y cables, Blizzard 1230 IV 50 Mhz y 8 Mbytes de RAM, con factura y manuales en embalaje original. Fuente de alimentación 200 W, Torre de dispositivos IDE (CD, HD, etc...). Regalo: CD Aminet 14 y revistas inglesas Amiga. Todo incluye facturas y manuales, todo en perfecto estado (por poco uso). Precio: 76.000 ptas. Tony. Tel: (95) 277 72 32 - 277 60 53

◆Vendo 2 tarjetas de red Ariadne Ethernet Zorro II/III con software AmiTCPIP original. Cada una por 19.500 ptas. Tel: (93) 680 04 34

◆Vendo tarjeta PCMCIA 2MB A1200 por 10.000 ptas. Tel: (93) 680 04 34

◆Vendo tarjeta Opal Vision 24 bit ideal para el tratamiento de gráficos A2/3/4000. Software original y un montón de utilidades para la tarjeta. Todo por 40.000 ptas. Llamar (91) 6280061. Preguntar por Gabriel

COMPRO

◆Compro:
- Grabador portátil M-II
- Player S-VHS con control de edición RS-422 (9 pin). Miguel. Tel: (948) 17 81 07. Horario comercial.
◆Compro: Scanner de mano b/n para Amiga por 8.000 ptas. URGENTE. Sólo Barcelona. Toni. Tel: (93) 458 53 29
◆Compro: Tarjetas para A4000, aceleradoras, digitalizadores, etc. Precio a convenir. Juan. Tel: (96) 366 72 23 ó (929) 61 55 69
◆Compro o cambio: juegos originales de Amiga 500, ROM 1.3, Mandar listas y precios a la siguiente dirección. Juan Moya Gómez. c/Concepción, 21, 23710 Bailén (Jaén)
◆Compro: DCTV, a ser posible con convertidor RGB o cambio por PlayStation con varios juegos. Jacinto Palma. Tel: (959) 39 23 89. A partir de las 21:00 h.
◆Compro: Sintonizador TV de Commodore. Módulos SIMM de 30 contactos de 4 Mbytes o más. Iñaki o Miguel Ángel. Tel: (945) 26 64 85

AMIGA Info **!Info**

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

Número 22 Octubre 97

Esto no es un *Adiós*...

Es un *Hasta luego*...

Confiamos en poder

volver...confiamos

en que *Amiga*

se recupere.

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

Un Rayo de esperanza entre los ordenadores personales.

■ Última tecnología combinada con altas prestaciones y esfuerzo mínimo, un concepto de hardware con perspectiva de futuro, que debido a su modularidad encaja en todas las necesidades y áreas de operación desde uso doméstico 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 más rápido que cualquier cosa que se haya visto antes en el mundo Amiga, todo eso a pesar que el ordenador está compuesto por componentes standard de bajo coste. Para conseguir máxima potencia el transAM usa tecnología 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 día incluso para las demandas más exigentes. Y todo esto por un precio mucho más bajo de lo que podrías esperar.



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

Características Básicas

- 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 PCI y cache

Conectividad

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

Graficos

- placa gráfica PCI

Especificaciones técnicas sujetas a cambios