

NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE

CPU

CADERNO AMIGA - ANO 1 - Nº 2



AMIGA

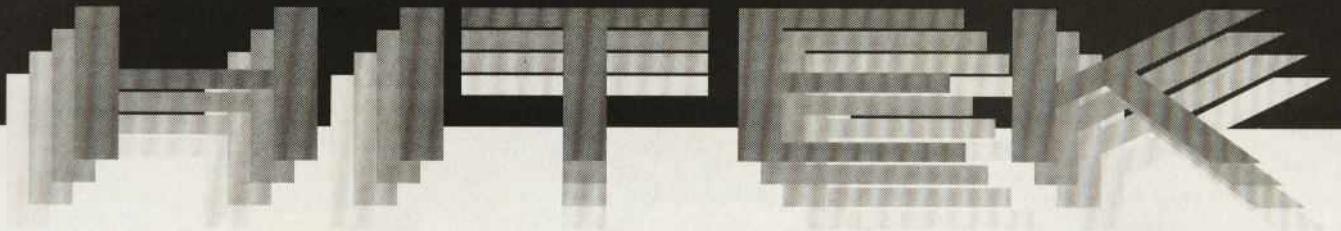
✓
VIDEOPRODUÇÃO NO
AMIGA

COMMODORE
AMIGA X PC

A QUESTÃO DA
COMPATIBILIDADE

AMOS,
CRIADOR OU
COLABORADOR?

MULTIMÍDIA



Treinamento de Verdade em Amiga

Agora ficou ainda melhor aprender tudo sobre o Amiga. Os cursos de treinamento da HITEK, que já existem há 1 ano e que realmente ensinaram a muitos usuários a trabalhar com o Amiga, agora ensinam também música, multimídia e desktop publishing.

Estes são os nossos cursos:

- Introdução ao DOS
- Modelagem e animação em 3D
- Criação e edição musical
- Desenho e animação em 2D
- Editoração eletrônica
- Técnicas de Multimídia

Turmas de 3 alunos. E todo mundo usa o microcomputador.
Instrutores: Alberto Meyer e Luiz F. Moraes
Informe-se sobre cursos e palestras em outros estados.

Dominando de Verdade o Amiga

Não perca esta oportunidade de adquirir o livro **DOMINANDO O COMMODORE AMIGA** da Editora Ciência Moderna Ltda.

Nele você encontrará inúmeras informações importantes para quem já tem, ou pretende comprar o Amiga. E tudo escrito com linguagem clara e objetiva, por gente que tem experiência na área do ensino técnico. (Alberto Meyer e Luiz F. Moraes).

Preço: Cr\$ 38.000,00

Despesas postais incluídas.

Amiga Disk Press nº 3

Você que é leitor da primeira revista em disquete realmente informativa, não pode perder a sua terceira edição.

NESTE NÚMERO

- Os primeiros passos em assembler no Amiga
- Análise do disco rígido da GVP
- Explicando Interlace
- Como adaptar um drive de 5 1/4
- Diskmaster x Directory Opus

E as seções de cartas e arca demania.

Preço: Cr\$ 15.000,00



Para fazer seu pedido, envie cheque nominal e cruzado ou vale postal à:

Hitek Computação Sistemas e Editora

Rua Uruguaiana, 10 sl 1602
20050 - Rio de Janeiro - RJ
Maiores informações: Tel: (021) 252 - 9023

AMIGA

BONUS RIO EDITORA LTDA
AV. N. SRA. DE COPACABANA,
605/404 - COPACABANA
22040 - RIO DE JANEIRO - RJ
TEL.: (021) 235-3541
FAX: (021) 222-7395

DIRETOR EXECUTIVO
JOSE IDEMAR A. NASCIMENTO

JORNALISTA RESPONSÁVEL
DOLAR TANUS
REGISTRO 430-RS

EDITOR TÉCNICO
SERGIO DURIC CALHEIROS

ADMINISTRAÇÃO
LUZIMAR GOMES DA SILVA

CONSULTOR TÉCNICO
CARLOS ALBERTO HERZTERG

CONSULTOR DE JOGOS
JULIO CESAR SILVA MARCHI

EDITORIAÇÃO
NÚCLEO DE COMPUTAÇÃO
PRÓ IMAGEM 3

REVISÃO
MÁRCIA CHERMAN

PUBLICIDADE
RITA REIS

ASSINATURAS
ALEXANDRE E. ROMANELI

CAPA
PAULO CÉSAR

FOTOLITOS
CONDE LEÃO

IMPRESSÃO
GRÁFICA JORNAL DO BRASIL

DISTRIBUIÇÃO
FERNANDO CHINAGLIA
DISTRIBUIDORA S.A. RUA
TEODORO DA SILVA, 907
TEL.: (021) 577-6655

CPU é uma publicação da Bonus Rio Editora. O Caderno Amiga não pode ser vendido separadamente. Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução parcial ou total do conteúdo desta revista por qualquer meio sem autorização expressa da editora.

CARTA AO LEITOR

Prezado leitor,

Cada vez mais, o usuário do Commodore Amiga percebe que não está mais sozinho. Além das software houses especializadas, novos grupos de usuários se formam e se organizam. Dessa forma, CPU estará reservando, em breve, espaço para promover encontros e eventos dessa natureza.

Não obstante a essas manifestações individuais, a boa notícia está por conta dos rumores sobre a possível chegada do Amiga nacional.

Sabemos que a TECTOY tem interesses ligados a essa área e que já existe um representante da Commodore no

Brasil estudando o mercado e suas possibilidades.

Especulações à parte, é bom que nossos importadores atuais se cuidem, pois, é claro que, seja quem vier a fabricar o Amiga por aqui, não vai tolerar um tipo de concorrência tão gratuita como essa...

Enfim, podemos esperar grandes mudanças num mercado que, acredito, nos interessa e merece a nossa atenção.

Outro fato que merece menção é a presença de Divino C. R. Leitão, já conhecido dos leitores de CPU, que volta para colaborar e melhorar ainda mais a revista.

Sérgio Duric Calheiros

INDICE

Amiga News	4
Amiga e Videoprodução: Uma dupla perfeita	6
Multimídia: O Amiga a um passo do futuro	12
Amiga x PC: A questão da compatibilidade	15
Amos. Criador ou colaborador	16
A hora da diversão	17
Os primeiros acordes no Amiga	20
Correio do Amiga	21

AMIGA NEWS

DOMINANDO O AMIGA

A Editora Ciência Moderna acaba de lançar o primeiro livro sobre o Amiga escrito no Brasil, colaborando para dar um grande impulso nesta linha de computadores no país. O livro é o **DOMINANDO O COMMODORE AMIGA**, cujos autores são Alberto C. Meyer e Luiz F. Moraes, dois profissionais já conhecidos dos leitores do caderno Amiga.

A HITEK garante que esta não é a única boa novidade para os usuários do Amiga. A empresa que já vinha dando cursos de Introdução ao AmigaDOS, animação em 2D e modelagem e animação em 3D, tendo treinado mais de 700 usuários, entre amadores e profissionais, já tem vagas disponíveis em seus novos cursos. Os cursos são: Multimídia no Amiga (Amiga Vision), Música por Computador (ProTracker), Desktop Publishing (Professional Page) e Computação Gráfica Avançada (Imagine).

Os novos cursos obedecem ao sistema implantado pela HITEK, que resulta em grande aproveitamento por parte dos alunos: turmas pequenas (no máximo três pessoas), horário flexível e exercícios práticos (os alunos usam realmente o computador). Quem estiver interessado em aprender com os autores do **DOMINANDO O COMMODORE AMIGA**, poderá obter maiores informações com a própria HITEK, pelo telefone (021) 252-9023.

TRÊS NOVOS AMIGAS

Existem notícias que, dentro de um prazo de 18 meses, a Commodore deve lançar mais três modelos Amiga, o A300, A800 e A4000. São novos micros, destinados a tapar as lacunas que existem atualmente.

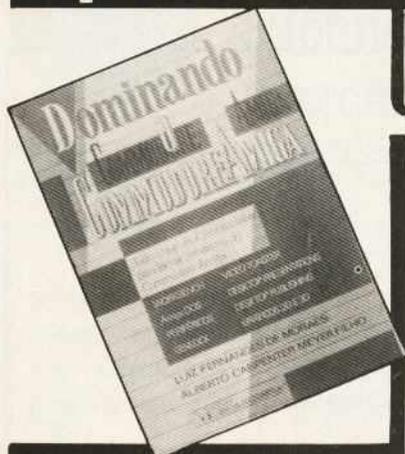
O A300 será destinado praticamente, às áreas educacional e lazer, pois possui teclado como item opcional. Isso significa que não será mais necessário adquirir o

A500, mais caro, para utilizá-lo como videogame. Além do teclado (sem teclado numérico) o A300 disporá de controle remoto (como tem o CDTV).

O A800 ficará entre o A500 e o A3000, sendo destinado à utilização mais profissional sem deixar de ser um computador pessoal. Com ele já vêm Winchester e Monitor, funcionando sobre a plataforma de um 68020 da Motorola e sistema 2.0.

Finalmente, o A4000, que chegará como o topo de linha da série. Ainda não é certa a utilização do 68040, com tecnologia RISC, também fabricado pela Motorola. Para que o A4000 não fique para trás, a Commodore está desenvolvendo, em conjunto com a Texas Instruments, chips que gerenciam gráficos de 24 bits em tempo recorde. Além disso, um processador de áudio de 16 bits com 8 canais estéreo-fônicos. Tudo isso para transformar o A4000 em um forte concorrente às Work Stations da Sun e da Apollo. ■

Tudo o que você precisa saber para extrair o máximo do



COMMODORE AMIGA

LUIZ FERNANDES DE MORAES
e ALBERTO CARPENTER
MEYER FILHO

Voltado para as necessidades dos usuários brasileiros, oferece o suporte técnico fundamental para a utilização do micro por iniciantes ou já experientes.

Ensina como utilizar todos os recursos do Workbench 1.3, como operar com o AmigaShell, como trabalhar com o AmigaDOS e tudo o que é necessário para fazer do AMIGA um perfeito instrumento de trabalho.

Aborda aspectos técnicos como resolução de telas gráficas, formatos de arquivos, samplers, digitalizadores e outros dispositivos, abrangendo também os principais periféricos, dentre eles o DCTV, o Video Toaster, placas aceleradoras, expansões de memória, discos rígidos e placas emuladoras de IBM PC/AT.

Este é o livro ideal também para quem usa o AMIGA em produções de vídeo, música, gráficos, e editoração eletrônica.

Preço: Cr\$ 38.000,00

ENVIE SEU PEDIDO PARA
BÔNUS RIO EDITORA LTDA.
Av. N.S. de Copacabana, 605 -
Grupo 404 - Copacabana - CEP 22040
Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (021) 235-3541

Desejo receber o livro Dominando o Commodore Amiga. Envio cheque nominal à Editora Ciência Moderna Ltda., no valor de Cr\$
(.....).
NOME:
ENDEREÇO:
TEL.:
CEP: Assinatura

JOGOS PARA AMIGA

0001 OPERATION WOLF	0015 SHADOW OF THE BEAST I	DEMON	0050 TEENAGE MUTANT NINJA II	0065 TOTAL RECALL	0081 P-47 THUNDER BOLT
0002 WINGS OF FURY	0016 GOLDEN AXE	0035 FULL CONTACT (PB)	0051 DIGITAL CONCERT IV (DEMO)	0066 FINAL FIGHT	0082 STREET ROD II
0003 BLUES BROTHERS	0017 PIT FIGHTER	0036 SILK WORM IV (SWIV)	0052 LEMMINGS II (PB)	0067 R TYPE I	0083 NEBOLUS
0004 MEGADEMO (PB)	0018 MOSTAGES	0037 NAVY SEALS	0053 SUPER HANG ON	0068 MIDNIGHT RESISTANCE	0084 NINJA II
0005 ALTERED BEAST	0019 AFTER THE WAR P 1&2	0038 TURRICAN I	0054 LOGICAL	0069 DARKMAN	0085 METAL MUTANT
0006 FINAL BLOW	0020 JUN JUN MONKEY	0039 SWITCH BLADE II	0055 NINJA RABBIT	0070 ELF	0086 HOME ALONE
0007 DEMO QUARTEX	0021 NAVY MOVES P 1&2	0040 PP HAMER	0056 ARACKNOPHOBIA	0071 BABY JOE	0087 PUNISHER
0008 WAR ZONE	0022 NITRO	0041 LAST BATTLE	0057 SHADON LANDS	0072 SQUASH	0088 TUSKER
0009 XENON II	0023 DOUBLE DRAGON III	0042 FIRST SAMURAI (PB)	0058 ROD LAND	0073 SNOOPY	0089 PINBALL MAGIC
0010 007 THE SPY WHO LOVE ME	0024 BATTLE SQUADRON	0043 PRINCE OF PERSIA	0059 CAR VUP	0074 LEISURE SUIT LARRY 3	0090 TORUAK
0011 KICK OFF II (PB)	0025 BARBARIAN II	0044 GHOST BATTLE	0060 ENCHANTED LAND	0075 TIPP OFF II	0091 PIPEMANIA BOULDER DASH
0012 DOUBLE DRAGON II	0026 TURBO LOTUS SPIRIT II	0045 LEANDER	0061 ENGLAND	0076 SILK WORM	0092 TERMINATOR II (PB)
0013 SHADOW OF THE BEAST II	0027 TURRICAN II	0046 ELVIRA ARCADE GAME	0062 LETHAL ZONE (PB)	0077 HARD DRIVIN II	0093 FANTASTIC VOYAGER (PB)
0014 DIGITAL NOISE II (DEMO) (PB)	0028 CODENAME: JAMES POND II	0047 SLIDEMOVES	0063 ROBIN HOOD	0078 MICRO GOLF	0094 PEGASUS
	0034 WRATH OF THE	0048 VROOM	0064 PINBALL WIZARDS	0079 ATOMIC	0095 R-TYPE II
		0049 RAMSES		0080 STRIKE FLEET	

Aqui está nossa lista de softwares para a linha COMMODE AMIGA. Por enquanto ela não se encontra em sua totalidade, pois estamos recebendo uma grande variedade de títulos novos, e, entre eles, os melhores jogos e aplicativos. Esta lista é apenas uma demonstração do que temos no momento. Logo você estará recebendo um catálogo mais detalhado e com mais programas além de uma variada lista de produtos. Aproveitamos, também, para informar que trabalhamos com a linha IBM XT/AT, com um acervo imenso de programas.

Segue abaixo como proceder para utilizar adequadamente nossos serviços. Agradecemos vossa preferência.

LMV e equipe

PROMOÇÕES

- 1) A cada 10 discos copiados, escolha mais 1 disco de jogos grátis. Não inclui o disquete.
- 2) Compras encomendadas por telefone e retiradas pessoalmente ganham desconto de 20% sobre softwares.
- 3) Compras por pagamento antecipado por cheque nominal, vale postal ou depósito bancário recebem desconto de 10% no total do pedido incluindo a promoção nº 1.
- 4) Pedidos acima de 30 cópias com discos, ganham 1 copiador. Não inclui o disquete.
- 5) Pedidos acima de 100 cópias ganharão 30% de desconto sobre softwares. Promoção válida para todas as formas de atendimento, exceto sedex a cobrar.

FORMAS DE ATENDIMENTO

CORREIO: Envie-nos seus dados pessoais e a relação dos softwares que deseja através de carta registrada. Anexe cheque nominal a Luiz M. Vasconcelos ou vale postal pagável nas agências dos correios do SHOPPING CENTER LAPA (código 402443) no valor total dos pedidos, incluindo cópias, discos, despesas postais etc.

O pagamento também poderá ser realizado através de depósito bancário. Para tal, anexe uma cópia do comprovante de depósito a Luiz M. Vasconcelos, Conta 13241-0 Cod. 0757-5, Agência City Lapa - Banco Itaú S.A.

PESSOALMENTE: Nesta forma você poderá encomendar seus programas por telefone e retirá-los em nosso escritório. Gravamos seus programas na hora, desde que seja marcado o dia e a hora de sua visita. Você poderá também trazer seus próprios discos para gravação.

SEDEX A COBRAR: Caso prefira, poderá retirar seu pedido no correio, telefonando ou via carta registrada, sem qualquer pagamento antecipado. Você poderá, inclusive, enviar-nos seus próprios discos, ficando, assim isento das taxas relativas aos mesmos.

TABELA DE PREÇOS:

TABELA MAIO/JUNHO 1992	MAIO	JUNHO
1) JOGOS/DEMOS (POR DISCO)	Cr\$ 1.500,00	Cr\$ 2.000,00
2) APLICATIVOS (POR DISCO)	Cr\$ 2.500,00	Cr\$ 3.000,00
3) DISCO 3 1/2	Cr\$ 5.000,00	Cr\$ 6.000,00
4) DESPESAS POSTAIS	Cr\$ 4.500,00	Cr\$ 5.500,00

Garantia: Todos os nossos softwares têm garantia de 90 dias a partir da data de compra ou recebimento nos correios. A garantia somente será válida caso o disquete contenha nossa etiqueta e não cobre disquetes com defeitos fornecidos pelo cliente.

IMPORTANTE:

Nossos softwares são cobrados por número de discos. O preço NÃO inclui o disco. As despesas postais são cobradas somente para os pedidos com pagamento antecipado.

PEDIDOS E CARTAS:

SOLAR INFORMATICA
CAIXA POSTAL 11743
CEP 05090 - SÃO PAULO - SP
FONE (011) 833-9355
ENDEREÇO:
RUA ALBION, 194 CJ. 72 - LAPA

HORÁRIOS DE ATENDIMENTO:

Segunda a Sexta das 8 às 18 horas
Sábados das 8 às 14 horas.



SUPER PROMOÇÃO: TRAGA O CATÁLOGO DE OUTRA SOFTHOUSE E, CASO O PREÇO DOS PROGRAMAS SEJAM MAIS BAIXOS, FAREMOS OS NOSSOS PELO MESMO PREÇO E AINDA CONTINUARÃO VALENDO TODAS AS PROMOÇÕES.

AMIGA E VIDEOPRODUÇÃO, UMA DUPLA PERFEITA

Divino C. R. Leitão

Porque videoprodução e porque Amiga? Bom, quanto à primeira pergunta, é mais por uma questão de opção pessoal: sempre gostei de desenhar (desde quatro anos). Enquanto crescia, alimentava o sonho de ser engenheiro, porque achava que os engenheiros desenhavam. Depois descobri que a arquitetura estava mais próxima das minhas preferências. Por fim descobri que podia rabiscar em uma tela de computador, e depois podia gravar aquilo em vídeo: foi paixão à primeira vista. Era o que eu realmente procurava!

Quando coloquei as mãos em um VIC 20 (meu primeiro micro a cores) sonhei muito, mas não consegui fazer nada com ele. O mesmo com o Apple e com o TK 95, até finalmente realizar meu sonho num ... MSX.

Pois é, foi com o MSX que eu realizei meu primeiro trabalho sério em videoprodução e consegui, pela primeira vez, ganhar dinheiro com o computador, ao invés de só gastar. Mas quando quis voar mais alto, verifiquei que com o MSX não poderia, não por culpa do micro, mas por falta absoluta de periféricos específicos para este trabalho. O principal eu tinha: era só ligar o micro em um VCR (Video Cassete Recorder) e podia criar animações, vinhetas, animações, vinhetas, e também animações, vinhetas... Pois é, só podia criar animações e vinhetas, nada de genlock, nada de digitalizar (digitalizador agora até existe, mas há dois anos não existia) e o que era pior: tinha que fazer meus próprios programas.

Um parêntese: não deixa de me dar uma tristeza ver que só agora é que bons programas estão sendo desenvolvidos para o MSX. Infelizmente os programadores atingiram um nível de qualidade profissional excelente, mas o micro não acompanhou esta evolução. Na verdade a culpa não é do micro, e todos sabem que os culpados têm nome e endereço certo (SHARP e GRADIENTE). Eles venderam um produto, instigaram o público a adquiri-lo, e depois abandonam ao léu todos que acreditaram na linha MSX.

Agora voltando ao assunto! Ao atingir os limites do MSX, descobri que a Commodore (mesma fabricante do meu antigo e frustrado VIC 20) tinha o Amiga. E quando vi o Amiga funcionando, não tive dúvidas, larguei tudo e passei para ele: uma escolha que permanece até hoje.

O Amiga é realmente o melhor micro para qualquer um que esteja querendo iniciar nesta área. Não há nada tão bom para quem está começando. Mas isto não é tudo. O Amiga também se destaca na área de DTP (DeskTop Publishing), mais conhecida como editoração eletrônica, pois possui alguns programas que são fantásticos e que executam tarefas dignas do mais ilustre Ventura Publisher ou Aldus Page Maker - mesmo assim o micro ideal

"Podemos afirmar que a história do Amiga divide-se em AT e DT - antes e depois do TOASTER"

para este trabalho continua sendo é o MAC.

Mas o nosso objetivo aqui é conversar sobre o que se pode esperar do Amiga na produção de vídeo. Vamos, então, falar do que há de melhor, e depois conversaremos sobre o que está ao alcance de nós, que temos um bolso leve e que quando fica cheio, é de cruzeiros e não de dólares.

O AMIGA E O VÍDEO TOASTER

O melhor do Amiga na área de vídeo chama-se Vídeo Toaster, uma plaquinha criada por uma das empresas que orbitam o sol da Commodore. No caso específico do Toaster, poderíamos dizer que a NewTek (fabricante do Vídeo Toaster) passou para a categoria de sol-adjunto, ou co-piloto da Commodore (ou deveria dizer "imediatos"), pois podemos, sem medo de errar, afirmar que a história do Amiga divide-se em AT e DT - antes do Toaster e depois do Toaster.

Mas os elogios à placa Toaster param por aqui. Ela é boa sim, foi a base (inclu-

sive) para o desenvolvimento e aperfeiçoamento de diversos periféricos do Amiga que foram melhorados ou criados apenas para complementar o Toaster. E esta, ironicamente, é a maior deficiência do conjunto Amiga/Toaster - sozinhos, não fazem quase nada.

Achou incoerente? Vamos explicar: o Toaster é uma placa que permite usar quatro programas básicos, um editor gráfico de 24 bits, um Gerador de caracteres, um modelador/animador em 3D e um gerador/gerenciar de DVE (Digital Video Effects).

Cada um destes programas (exceto a "mesa de efeitos") tem um ou outro similar no Amiga e, por si só, não deveriam ufanar-se de vantagens. No entanto, todos funcionando em conjunto com um GENLOCK (vide box), FRAMEBUFFER e 4 entradas de vídeo, mais 3 saídas, já começa a dar samba, ou melhor dizendo unce-se o útil ao agradável, mas ainda não temos o melhor do Toaster.

Para ter o supra-sumo é preciso uma placa aceleradora do tipo quanto-mais-rápido-melhor, é preciso um (ou mais) HD de pelo menos uns 100 Mb (só para começar), precisa muita memória, precisa TBC (para corrigir o sinal de vídeo), precisa equipamento de vídeo de última geração. Somando os brinquedos aí em cima, chega-se facilmente a uns 15 mil dólares (preço nos EUA) e antes que você ouça o barulho do seu queixo caindo de indignação é preciso esclarecer que trata-se de quantia irrisória para qualquer produtora (até de pequeno porte) - MAS LÁ NOS ESTADOS UNIDOS.

Trocando em miúdos, o Toaster ainda está um pouco longe da arraia miúda, mas não está fora de alcance, mesmo porque já tive oportunidade de ver videomaker que faz edição de festinha infantil trazer Toaster para cá (não me perguntem como, porque o dia que eu descobrir o que eles fazem escrevo um livro sobre o assunto e me aposento).

Ora bolas, diria você, li tudo isto até aqui para nada! Não mesmo, só comentei

um dos lados da moeda, não falei ainda que tudo isso aí pode ser comprado a prestação (peça-por-peça), isso é o que torna tudo mais lindo.

Só para não ser mal-educado, e encerrar o assunto sem mostrar o pau-que-matou-a-cobra, falemos um pouco sobre o que se pode esperar do Vídeo Toaster da Newtek. Vai parecer propaganda de fabricante, mas não é, pois a NewTek ainda não anuncia na CPU (notem que eu disse... ainda!).

O Toaster tem, só na área de DVE, mais de 200 efeitos pré-definidos, daqueles que você aperta um botão e ele acontece, para não dar muitos exemplos lembro a vocês daquele pandeiro ou aviãozinho que a Globo mostra há muitos carnavais, pois é, aquele avião e o pandeiro, a Toaster não tem, mas tem um quadrado e uma esfera que são irmãos caçulas com certeza. Fora isso, tem ainda um festival de fades, wipes e rotações para tudo que é lado (ao alcance de um apertar de botões...).

O LightWave 3D, é o que todo usuário sonha, fácil de usar e com potência para criar o que a imaginação permitir. Possui ray-tracing, modelagem e animação com

figuras em wire-frame em tempo real, mapeamento de superfícies e um banco de figuras prontas de dar água na boca de qualquer preguiçoso.

O Gerador de caracteres é daqueles onde não dá pra botar defeito, milhares de opções em termos de fontes e efeitos, facilidade de uso e (principalmente) qualidade e velocidade dentro dos mais exigentes padrões profissionais, na verdade tem um defeito sim, pelo menos para quem lê e escreve em português, trata-se do velho dilema da acentuação, que o programa permite fazer, mas não de forma simplificada.

O AMIGA SEM O VÍDEO TOASTER

Muito bem, o melhor time do Amiga para a produção de vídeo chama-se Video Toaster, mas será que é só isso que o Amiga oferece? Se fosse, era melhor a Commodore vender o projeto do computador para a NewTek. Mas felizmente o Toaster é só um bom time, entre vários outros.

Pessoas desinformadas, quando se referem ao Amiga costumam fazer pergun-

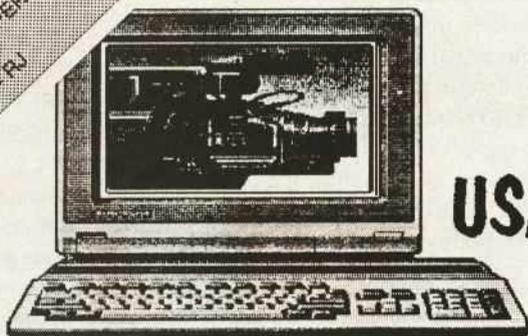
tas do tipo: mas o Amiga tem Hard Disk? O Amiga tem placa de vídeo? O Amiga pode ser ligado numa impressora?

Quando as perguntas partem de pessoas que realmente não conhecem o assunto é apenas desinformação, quando parte de usuários de outras máquinas, que conhecem computadores nada mais é que uma forma de expressar o despeito que devem sentir de computadores diferentes do seu.

Em termos de periféricos, o Amiga não fica nada a dever a nenhum MAC ou PC, pelo contrário, os outros é que ficam a ver navios muitas vezes, devido aos fantásticos periféricos que existem para o Amiga. Neste universo de acessórios, o maior destaque é justamente para os periféricos da área de vídeo. Tem placa para todo gosto e tarefa. Um dos mais conhecidos e importantes é o GENLOCK.

Um genlock é basicamente um aparelho que permite sobrepor a imagem do computador a uma imagem de vídeo, para fazer desde uma simples legenda até uma sofisticada animação no estilo Roger Rabbit. Existe genlock a partir de oitenta dólares, sendo que os mais caros chegam a casa dos seis mil dólares, só que, neste

INTERNACIONAL APOIO
CAIXA POSTAL 1632
CEP 22222 RIO DE JANEIRO - RJ



SE VOCÊ QUER USAR UM AMIGA ...

Nós ensinamos você !

"Esconder o jogo" sempre foi prioridade dos poucos eleitos que descobriram cedo as facilidades do AMIGA, principalmente na área de Computação Gráfica.

Este é, inclusive, um dos fatores que impediram este equipamento de ocupar o lugar de destaque que merece no mercado brasileiro

Felizmente os tempos mudaram e agora todos podem ter acesso a esta tecnologia. A PRO video saiu na frente, contratando o responsável pelo primeiro curso de Amiga no Brasil, Divino C. R. Leitão, profissional já conhecido dos leitores de CPU.

Desde 1989, quando iniciou sua primeira turma, Divino já formou mais de quatrocentos

profissionais de vídeo, habilitando-os a trabalhar com o AMIGA, incluindo funcionários da REDE GLOBO, MANCHETE e BANDEIRANTES.

Através de aulas particulares, o número ultrapassa a casa dos milhares e a PRO video quer agilizar este processo.

Não oferecemos apenas cursos. Cuidamos de tudo, inclusive a importação legalizada de seu equipamento, desde uma configuração básica até estações de VIDEO TOASTER ou mesmo programas originais, vendidos em caixas lacradas.

**SEU NEGÓCIO É O AMIGA,
O NOSSO É APOIÁ-LO!**

CURSOS

**FITAS DE TREINAMENTO
DESENVOLVIDAS NO BRASIL
DE ACORDO COM NOSSA REALIDADE**

ASSESSORIA TOTAL

**PROGRAMAS ORIGINAIS E TAMBÉM
DESENVOLVIDOS NO BRASIL.**

PRO video Comércio e Serviços Ltda.

Shopping Comercial do Catete

Rua do Catete, 228 loja 307

Rio de Janeiro - RJ

(021) 225-3646

O QUE É GENLOCK

É utilizado para sobrepor a imagem gerada por seu Amiga sobre uma fita de vídeo, já gravada.

Um aparelho deste tipo processa uma imagem gerada por qualquer equipamento de vídeo e sobrepõe a esta uma imagem do computador Amiga. Se você assistiu Roger Rabbit, saiba que o desenho do coelho foi misturado as filmagens com seres humanos através de um processo de GenLock. Apesar do filme não ter sido feito em computador Amiga - foi criado um computador especial, só para o filme - o Amiga teve uma participação muito importante, pois foi em Amiga que as equipes dos estúdios Disney fizeram os exames preliminares de composição e enquadramento, para depois passar os dados para o computador mais "brabo". E o Amiga se faz presente em muitas produções cinematográficas, apesar de a gente não saber. A turma do Industrial Light e Magic e da Amblin (George Lucas e Steven Spielberg) usam muito.

De volta para a realidade, tem GenLock para todos os gostos e atividades, tem os modelos para a turma aí de cima e tem os modelos para nós. O preço de um simples MiniGen (o fusquinha dos GenLocks de Amiga) beira os 200 dólares e isto lá na terra do Tio Sam. Por aqui não sai por menos de 250 dólares.

Preços à parte, o GenLock é praticamente um periférico indispensável para quem pretende usar o Amiga profissionalmente na área de vídeo.

O MiniGen e o Amigen (este descontinuado desde 01/92) são os modelos econômicos. E não se iluda de pensar que é tudo a mesma coisa, que não é. Usar um Minigen ou Amigen é o mesmo que gravar uma segunda cópia da fita. A perda de qualidade no sinal é garantida. Se você tiver uma mesa com enhancer de vídeo, deve colocá-la depois do GenLock para que o sinal possa ser recuperado em seus 100%.

Não se desesperem ainda. A qualidade de imagem gerada por um destes GenLocks baratos ainda está acima do normal em produções de níveis industrial e doméstico. É nas produções profissionais que a qualidade não pode ser relegada. Para este tipo de trabalho, tem que ser no mínimo o SuperGen, que custa nos EUA, na faixa dos 650 dólares.

Existem ainda os GenLocks profissionais, com conectores especiais para todo tipo de equipamento. Estes, só para quem tem muita bala na agulha, posso citar entre os mais conhecidos, o SuperGen 2000, o Viditech ou a placa Video Toaster, nenhum abaixo dos 2000 dólares.

Pretender usar um Amiga em videoprodução sem GenLock é o mesmo que pretender filmar sem a câmera. Portanto, se o seu uso é este, não deixe de acrescentar um GenLock na sua lista. O modelo de baixo custo mais recomendado até abril de 92, era o Alter Image, fabricado pela The Disc Company, ao preço de 250 dólares, nos EUA.

último caso, costuma fazer bem mais do que apenas sobrepor a imagem.

Os mais conhecidos e usados no Brasil são o Minigen e o Amigen, sendo que este último já está descontinuado pelo fabricante. Os dois são famosos não pela sua qualidade, e sim pelo preço, que, no Brasil pode facilmente chegar aos US\$ 350. No entanto, ambos são considerados aparelhos de nível inferior, pelo padrão americano.

O primeiro Genlock a ser considerado dentro do padrão broadcasting é o SuperGen, na faixa dos US\$ 650 lá e nas faixa dos US\$ 1.000 aqui. Este modelo não aceita trabalhar com sinal de vídeo S-VHS, para isto deve ser usado o SuperGen 2000 ou Viditech, que custam mais de US\$ 1.500 nos EUA e mais de US\$ 2.000 por aqui. Na verdade existem genlocks para todo gosto. É importante saber que se trata de um periférico indispensável para quem pretende trabalhar com vídeo.

A CONFIGURAÇÃO BÁSICA DE AMIGA

O que se faz na área de vídeo, com um Amiga 500, dotado de drive de 3 1/5, 1 Mb de memória RAM, um mouse e um genlock? "Tudo", diriam os mais apressados, "nada" os mais céticos... ambos estão errados. Pode-se fazer muita coisa, o que é melhor que nada, mas ainda não é tudo.

Certo de que perdoaram o trocadilho do parágrafo acima, vou falar sobre o que se pode esperar de um Amiga nesta configuração básica, citada acima, e que custa por aqui na faixa de US\$ 1.500.

Para os hobbystas, que gostam de filmar no final de semana, o Amiga vai permitir sair do lugar comum e vai fazer com que suas brincadeiras tenham mais personalidade, com legendas, imagens digitalizadas, animações, enfim tudo para incrementar sua diversão.

Para os videomakers do escalão do vídeo social, as infundáveis festas de aniversário, casamento, formaturas, etc. É quase que um elemento essencial, com o micro você diferencia seu trabalho dos outros milhares que também têm uma câmera e dois vídeos em casa para fazer a edição.

Para a turma que esta crescendo e agora só faz vídeo industrial, educativo ou de arte. O computador é a ferramenta que faltava para você ter o domínio sobre a criação e não depender mais de terceiros para finalizar seu trabalho.

O QUE É ESTE TAL DE TBC

TBC ou Time Base Corrector - algo traduzível para Corretor de Tempo Básico - sempre foi um produto para uso com VCRs profissionais e sempre foi algo caro, custando em torno de 5.000 dólares.

Para que serve? Serve para compatibilizar o tempo de leitura dos cabeçotes de dois modelos de vídeos diferentes. Raramente era usado fora de estúdios profissionais, como estações de TV - muito provavelmente pelo preço alto.

Esta correção é necessária porque cada fabricante de vídeo, estabelece um formato diferente para o cilindro de leitura/gravação onde situam-se as cabeças do vídeo. Todos eles, é claro, obedecem a um padrão de tempo que não dá diferença na hora de reproduzir ou gravar uma fita. Porém se tivermos que trabalhar simultaneamente com sinais de dois vídeos diferentes - ainda que de mesma marca - vai haver variação de sincronismo entre os sinais e isto irá redundar em falhas significativas na reprodução.

Qualquer mesa de efeitos que se preze, tem que ter um TBC interno, senão não poderia receber o sinal simultâneo de dois ou mais vídeos.

A QUALIDADE DE IMAGEM

A maior crítica dos inimigos do Amiga é sobre o baixo padrão de qualidade das telas geradas nos minguados 320x200 de resolução ou do "flicker" (estremecimento) da tela em resoluções mais altas. Trata-se apenas de uma questão de dinheiro, pois assim como o Amiga não sai de fábrica com um HD, também não sai com a melhor resolução possível, mas para se conseguir o melhor padrão existem diversas opções, algumas baratas e outras caras. Entre as baratas, poderíamos citar o DCTV que gera uma imagem de alta qualidade para gravação em vídeo e custa por aqui US\$ 600 (ou US\$ 370, lá nos EUA). Entre as opções mais caras, a própria Toaster ou placas especiais, como a Firecracker.

Porém, quando se fala em qualidade de imagem, o assunto fica subjetivo, a qualidade que se espera de um programa da TV Globo, certamente não é a mesma que eu esperaria ver no vídeo da festa de fim de ano da empresa... a não ser que a empresa seja a própria TV Globo.

É importante que se tenha a consciência de que o público em geral não sabe identificar a diferença entre uma legenda e uma vinheta tridimensional, o que eles querem é a emoção, sendo assim, o rosto sorridente de um pirralhinho que acabou de fazer 1 ano, na tela, como computação

Assim que o Vídeo Toaster foi criado para o Amiga, um dos principais problemas para utilizá-lo foi justamente o TBC, pois o Toaster trabalha com quatro entradas simultâneas de vídeo.

Sabe-se lá porquê, depois do Toaster vieram os TBCs baratos. É assim que se pode hoje comprar um Kitchen Sync, por 1.600 dólares. E olha que o Kitchen Sync tem 2 TBCs.

A maioria dos TBCs criados para Amiga, usam do computador somente a fonte de alimentação. Por esse motivo, lucram também os usuários de PC, pois os TBCs do Amiga usam os slots de PC (que qualquer Amiga 2000 tem) e isto significa que podem ser usados também em micros da linha PC.

Desta forma, ganham os videomakers, que podem ter qualidade profissional a um custo mais baixo e ganham os micros, que passam a ser encarados de forma mais atraente como uma ferramenta para uso em videoprodução.

As melhores opções em TBC, direcionados para o Toaster são o Kitchen4 Sync, fabricado pela Digital Creations, a um custo de 1.600 dólares cada unidade, com dois TBCs; e o TBC II da Digital Processing Systems, ao custo de 1.000 dólares cada unidade com 1 TBC.

gráfica vai ter o efeito de uma abertura de novela, pois o que vale ali não é resolução e quantidade de cores e sim o rostinho sorridente entrar girando e parando que nem o melhor efeito dos desfiles de carnaval... vai deixar a mamãe arrepiada e ela nem vai notar que você esqueceu de filmar o "parabéns pra você".

MAS EU NÃO SEI DESENHAR

O segundo maior medo dos que estão com vontade de usar o computador na área de vídeo (o primeiro é aprender a mexer no próprio computador) é justamente o de não saber desenhar ou criar aqueles efeitos fantásticos. É aí que o Amiga prima pela versatilidade, são milhares de fontes de letras prontas, cada uma mais bonita que a outra, esperando para serem utilizadas. No Amiga qualquer fonte padrão funciona com qualquer programa.

As telas, com desenhos, ou bases para animações também são vendidas prontas em milhares de disquetes, contendo às vezes uma centena de imagens num único disquete, aí o trabalho será apenas escolher a mais bonita. Ainda por cima existem programas específicos para cada atividade de vídeo, para gerar efeitos prontos, para fazer transições com telas e ainda alguns prontos para usar com temas genéricos, como casamento, festas, etc.

Se você souber desenhar e tiver imaginação, melhor ainda, pois estarão a sua

disposição programas fantásticos que permitirão criar o que sua cabeça puder conceber.

É importante saber que todos os programas do Amiga devem obedecer a um padrão, desta forma, você pode pegar um programa específico para escrever letras e juntar o produto deste trabalho a um programa que permita desenhar e colorir com desenvoltura, e depois usar um terceiro programa para controlar a seqüência de gravação no vídeo.

CONCLUSÃO

Bom, agora que você já está odiando ou amando o computador Amiga, este que vos fala tentará explicar de forma razoável, porque vocês não precisam duvidar do que foi dito. Em primeiro lugar, eu não escreveria tanto apenas para defender um simples equipamento, apesar de passar horas agradáveis de trabalho e diversão na frente de meu Amiga, não nutro por ele mais afeição do que pelo meu vídeo, ou minha geladeira. Segundo, orgulho-me de já ter iniciado por volta de 400 alunos na área de videoprodução, sendo que nunca obtive resposta negativa de nenhum deles, pelo contrário, orgulho-me mais ainda de ver alguns superando as suas próprias expectativas.

O mérito é somente de cada um deles, que se dedicou e acabou descobrindo que computação gráfica não é bicho-de-setecabeças e muito menos "coisa de televisão" como muitos imaginam. Meu mérito, foi apenas o de mostrar o caminho, abrir uma porta que só está fechada graças a uma política governamental equivocada, e também por culpa de um ensino precário que oculta dos jovens a tecnologia (entre outras coisas) e joga uma nuvem de fumaça por cima da informação.

Na verdade, eu gostaria muito que ao invés de escrever sobre UM NOME de computador, eu pudesse estar falando de vários modelos, de várias opções e que todas estivessem ao alcance dos nossos bolsos e do nosso conhecimento. Mas a conclusão final não fica apenas em mais um desabafo contra as falhas do mundo.

Na verdade, fica apenas uma indicação clara, de que se temos que optar por um tipo de trabalho, devemos procurar para nos apoiar as melhores ferramentas que tivermos a oportunidade de adquirir.

Na área de computação para videoprodução, não tem nada mais interessante que o Amiga, pelo menos por enquanto... ■

CONEXÕES COM EQUIPAMENTOS DE VÍDEO

Um Amiga, ao contrário do que possa parecer, não pode ser ligado diretamente um aparelho de videocassete. Muito menos a uma TV.

A saída de vídeo colorida do Amiga, trabalha no formato RGB, "R" de Red (vermelho), "G" de Green (verde) e "B" de Blue (azul). Trocando em miúdos, são as cores básicas que formam um sinal de televisão. Toda TV trabalha com RGB, porém a grande maioria das TVs brasileiras usam uma entrada externa conhecida com RF (radiofrequência), ou seja, aqueles dois parafusinhos que se ligam na antena.

Algumas TVs possuem um conector do tipo RCA que permite a entrada de um sinal chamado vídeo composto. Uns pouquíssimos modelos possuem entrada de RGB direto (neste caso, poderiam ser ligadas diretamente ao Amiga).

O sinal de RGB é codificado dentro do aparelho de TV, seja via cabo RF ou vídeo composto. Quando se usa o computador ligado direto a entrada RGB de uma TV, é como se o sinal não sofresse alteração e fosse direto para os canhões do tubo de imagem, resultando em uma melhor qualidade. É assim que funciona, por exemplo, o monitor 1084, próprio para se usar com Amiga.

Qualquer TV brasileira pode ser adaptada para receber o sinal RGB puro. Neste caso poderíamos ter uma TV chaveada para poder receber o sinal do micro e também continuar pegando a programação normal.

USANDO COM O VÍDEO

Muito bem, seu monitor ou TV adaptada já está em condições de mostrar uma bela imagem colorida de qualquer programa de Amiga, no entanto é chegada a hora de dar uma triste notícia... tudo isso não tem muita utilidade se você pretender gravar em vídeo.

Calma! Não se desespere e nem pare, indignado, de ler tudo que levar minha assinatura. O que eu quis, foi enfatizar uma situação, no mínimo curiosa. É o seguinte: Quando se grava algo em uma fita de vídeo, espera-se - é óbvio - que alguém vá assisti-la. É aí que está o ponto, não espere que a pessoa que irá ver a fita tenha uma TV adaptada para RGB, ou um vídeo de alta qualidade.

Isto quer dizer que metade da qualidade do seu trabalho vai ser perdida. Por este singelo motivo, é obrigatório que, no momento de gerar sua animação, titulação ou vinheta, você possa ver quanto está perdendo em qualidade. A única forma é ter uma TV comum ligada na saída final do seu equipamento.

Tem ainda um outro problema. Se estiver usando um genlock (veja o box GENLOCK) de baixo custo, não poderá usar a saída de RGB do Amiga (o GenLock já estará usando). Novamente, é necessário contornar mais um pequeno probleminha. O padrão de cores! Todo videomaker tem obrigação de saber a diferença entre NTSC e PAL-M.

Resolvidos os problemas e uma vez que sua TV, seu vídeo e seu computador passem a falar a mesma língua, é só ligar os "INS" (entradas) com os "OUTS" (saídas) e deixar a sua imaginação rolar.



AVALLON

AVALLON INFORMÁTICA LTDA.

AV. ALMIRANTE BARROSO, 22 SALA 602 -
CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ
CEP 20031-003 - AO LADO DO METRÔ CARIOCA
- DAS 9:30 ÀS 18:30 HS.

TEL.: (021)262-1636

AMIGA • MSX

**DESPACHAMOS PARA
TODO O BRASIL**

HARDWARES E SERVIÇOS PARA AMIGA

- A-501 (Expansão de memória externa p/1 Mb com Clock)
- A-520 TV MODULATOR (NTSC)(PAL-M)
- Chip SUPER AGNUS (Instalação gratuita)
- Computador AMIGA 500 (512 Kb)
- Computador AMIGA 500 (1 Mb)
- DIGIVIEW (Digitalizador de imagens - Acompanha manual e software)
- EXTERNAL DRIVE 3 1/2 A-1011 (Original da Commodore)
- EXTERNAL DRIVE 5 1/4 (880 Kb, completo com gabinete, fonte e cabo)
- PERFECT SOUND SAMPLER (Digitalizador de sons)
- IMPRESSORA CITIZEN 200-GX COLOR (9 pin., 80 colunas, com Kit-Color)
- TRANSCODIFICAÇÃO DE A-520 (NTSC para PAL-M)
- IMPRESSORA CITIZEN GSX-140 COLOR (24 pin. 80 colunas, com Kit-Color)
- INTERFACE MUSICAL MIDI
- MODEM 1200-RS
- RGB PARA AMIGA EM QUALQUER TV
- MANUTENÇÃO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA PARA TODA A LINHA COMMODORE AMIGA

SOFTWARE PARA AMIGA

- Mais de 800 títulos disponíveis de software
- Aplicativos e utilitários para todas as áreas: Gráfica & Vídeo, Texto & Desktop Publishing, Musical, 3D-CAD...
- SOTWARES ORIGINAIS
AMIGA VISION - Editor gráfico para vídeo e editores de texto e sons. Em 4 disquetes com fichários e manual ilustrado.
AMIGA APPETIZER - Editor gráfico-texto-musical para iniciantes. Em livroto.
AMIGA STARTER - Editor gráfico, editor de textos + jogos (F/A 18, F40 Pursuit, Indiana Jones III) em 7 disquetes com manuais.
- Dezenas de Demos: Gráficos, Músicas, Animações, Eróticos, Exclusivamente importados.
- Gravações em disquetes 3 1/2 e 5 1/4.
- Manuais originais de diversos utilitários.

NOVIDADES EM GAMES

(Abril/Maio 1992)

ALCATRAZ, DELIVERANCE, PROJECT-X, ORK, PSYBORG, RACE DRIVING, BLACK KRYPT, ALIEN WORLD, CRIME CITY, BRIDES OF DRACULA, KICK OFF 2 PLAYER MANAGER, NEURONICS, DYLAN DOG, PARAGLIDING, CASTLES...

NOVIDADES EM APLICATIVOS

(Abril/Maio 1992)

CALIGARI 2, FINAL COPY, VISTA PRO 2, PIXEL 3D 2.0, DIRECTORY OPUS 3.41, IMAGINE II, BROADCAST TITLER 2, SCALA 500, AMOS COLLECTION, MASTER UTILITIES...

SOFTWARE PARA MSX

JOGOS

Os melhores jogos para MSX1 (EXPERT, HOTBIT, PLUS E DDPLUS), MSX 2.0, MEGARAM, 1 e 2 e 2DD.

São mais de 1000 jogos selecionados para o seu lazer. Gravação em disquetes 5 1/4 e 3 1/2. Coleções em disquetes com 20 excelentes jogos auto-executáveis por disco do nº1 ao nº 5. Ideal para quem inicia no MSX.

Todos os lançamentos nacionais e importados.

LINGUAGENS E COMPILADORES

Aztec C*, Biblioteca C. C (ASCII/Z80), Turbo Pascal*, Cobol 80*, Devpac 80 (MON 80, GEN 80, ED80)*, Forthran, Mumps, MBasic, Forth, Mega-Assembler (disco ou cartucho)*, Micro Prolog*, Macro-ASM 80*, Turbo Modula 2*, Lisp*, PLM, Hot-Logo (em cartucho)...

* Acompanha manual opcional

APLICATIVOS PROFISSIONAIS

Banco de Dados, Planilha de Cálculos, Editor de Textos, Contabilidade Certa, Mala Direta (cadastro de clientes), Controle de Estoque, Agenda, Fichários, Cálculos Estruturais, Fluxo de Caixa, Controle Bancário, Cadastro de Produtos...

* Acompanha manual opcional

DIVERSOS

Sistema Gráfico para Desenho*, Sistema Desktop Publishing*, DOS*, Copiadores Diversos*, Editor de Vídeo*, Editor Musical*, Gráficos Estatísticos*, Curso de Datilografia, Curso de Vestibular, Curso de Basic, Complementos Gráficos (Shapes, Alfabetos, Telas, Bordas) Softs Educativos, SENA-Soft, LOTO-Soft, Sistema CAD*, e muito mais!

* Acompanha manual opcional

PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

Todos com 1 ano de garantia • Pagamento em até 2 vezes

PRONTA ENTREGA: Drives DDX: 5 1/4 360 Kb, 5 1/4 360/720 Kb (completos com interface, gabinete, fonte, disquete com DOS e jogos - brindes e descontos nas compras à vista) • Kit e adaptação para MSX 2.0 e 2.0+ (somente em micros Expert 1.0 e 1.1) • Interface para drive • Gabinete c/ fonte para drive • MEGARAM 256 Kb • MEGARAMDISK (256, 512, 768 Kb) • DISQUETES 5 1/4 E 3 1/2.

CATÁLOGO MSX E AMIGA

Leia com atenção. - Pedido somente por carta.

Se você ainda não tem o nosso catálogo completo com informações e preços de todos esses produtos anunciados e muitos outros, não perca tempo.

Envie-nos uma carta com letra legível, endereço completo e telefone (se tiver) solicitando o seu. Para adquirir cada catálogo mande juntamente com o seu pedido o valor de Cr\$ 2.000,00 (dois mil cruzeiros) em dinheiro ou cheque nominal à Avalon (obs: essa quantia será devolvida em forma de desconto na sua primeira en-

comenda). Dessa forma você será cadastrado e o catálogo será enviado no máximo 48 horas após o recebimento do seu pedido, pelo sistema ACES (Avalon Catalog Express System).

E se você não aguenta esperar e deseja comprar logo nossos produtos sem precisar de catálogo, basta ligar (021)262-1636, informe-se sobre o valor dos produtos desejados e como efetuar o depósito em nossa conta bancária, ou enviar o cheque nominal.

**O MENOR
PREÇO!**

AGNUS APRESENTA O MELHOR INVESTIMENTO DO MÊS PARA O SEU COMPUTADOR AMIGA OU MSX...



SOFTWARE (ÚLTIMOS LANÇAMENTOS)

JOGOS

4D SPORTS DRIVING
AGONY
ALCATRAZ
ALIEN WORLD
APACHE FLIGHT
APIDYA
ARNIE
BIG RUN
BLACK KRIPT
BO J. BASEBALL
BRIDES OF DRACULA
CASTLES
CLIK CLAK
CORK
CRIME CITY
DELIVERANCE
DYLAN DOG
ELITE II
ELVIRA II RPG
F1 GRAND PRIX
FLIGHT SIMULATOR
GALAGA 92
GOLDEN CORN
GOLDEN EAGLE
HARLEQUIN
HAROLD HARD TRAND
HUGO II
INDY HEAT
JOHN MADEN FOOTBALL
KICK OFF II GIANTS OF EUROPE
KICK OFF II PLAYER MANAGER
KID GLOVES II

MASTERBLAZER
MEGABALL
MISSION ELEVATOR
MOTOR MASSACRE
NEURONICS
ORK
OVERSPRINT
PAPERBOY II
PARAGLIDING
PARASOL STAR
PINBALL DREAMS
PROJECT-X
PSYBORG
RACE DRIVING
RISKY WOODS
SIM ANT
SPACE GUN
SPECIAL FORCES
STORM MASTER
SUPER SKI II
SUPER SPACE INVADERS
THE QUEST OF AGRAVEN
TOP WRESTLING
TREX WARRIOR
TV SPORTS BOXING
VIDEO KID
VROOM
WOLF CHILD

APLICATIVOS E DEMOS

3D CONSTRUCTION KIT 1.2
AMAZING TUNES
AMIGA PRO-GRAPH UTILITY
AMOS 3D COLLECTION
AMOS COMPILER
AMOS CREATOR 1.3
AMOS DOCS & MANUAL
AMOS EXAMPLES
ART DEPARTMENT PRO 2.1
BAMIGA SECTOR GRAPHICS
BEAR COPY UTILITY 49
BROADCAST TITLER 2
BT2 BACKGROUNDS
CALIGARI 2
CREDIT TEXT SCROLLER
CRONICS NEVERWHERE DEMO
DISKMASTER 3.2
DISTANT SUNS
ELECTRONIC MAKER
FINAL COPY
FINE PRINT
FOX BASE 2.0
GALILEO 2
HYPER BOOK
IMAGINE 2
IMAGINE 2 SURFACES
MACRO PAINT
MAGNETIC PAGES
MAXIPLAN 2.7
MC HAMMER DEMO
MEDIA SHOW

ODISSEY TOOLS
OPUS 3.41
PAGE RENDER
PAGE STREAM 2.2
PELIKAN PRESS
PIXEL 3D 2.0
POWER UTILITIES
PRINT DRIVER GENERATOR
SCALA.NTSC
SHAREWARE STRAVAGANZA
SLIDES SHOW 92
SONIX NEWDATA #2
SONIX NEWDATA #3
STAR TREK NEW G. PICS
STARFIELDS TEXT FONTS #2
TK EMULATOR
TUFF STUFF DEMO
TURBO PRINT PRO
VALLEJO PICTURES
VISTA PRO 2
WORK SHOP
X-COPY PRO 6.4

MANUAIS

BROADCAST TITLER
DELUXE MUSIC CONST. SET
DELUXE PAINT IV
IMAGINE
KINDWORDS
MAXIPLAN 2.7
MI AMIGA FILE
PAGE STREAM 2
TURBO SILVER
TV TEXT
VIDEOSCAPE 3D

HARDWARE & CIA

- AMIGA 500 DELUXE (1MB, CLOCK, A520)
- AMIGA 500 512KB
- A520 TV MODULATOR (NTSC OU PAL-M)
- SUPER-AGNUS (CHIP)
- A501 (EXPANSÃO 1MB)
- SUPRAM 2MB
- DIGVIEW
- SAMPLER
- MIDI
- MINIGEN
- SUPERGEN
- HD40M
- HD80M
- SCANNER
- ACTION REPLAY
- AD-SPEED
- DISQUETES 3 1/2 E 5 1/4
- VXL30 - 25 MHZ (ACELERADORA)
- DRIVE 3 1/2 A1011
- DRIVE 5 1/4
- IMPRESSORA CITIZEN (COLOR)
- FITAS P/ IMPRESSORA CITIZEN
- TRANSCODIF. TV PARA RGB
- TRANSCODIF. A520 P/ PAL-M
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- MANUTENÇÃO ESPECIALIZADA

CATÁLOGO GRÁTIS PARA MSX OU AMIGA

PARA MAIORES INFORMAÇÕES, SOLICITE POR CARTA NOSSO CATÁLOGO COMPLETO E ATUALIZADO COM OS PREÇOS DE TODOS OS PRODUTOS ANUNCIADOS E MUITOS OUTROS, OU VISITE-NOS EM NOSSO SHOW-ROOM. FORNECEMOS QUALQUER INFORMAÇÃO PELO TEL. (021) 232-7136 DE 2ª A 6ª DAS 9:00 AS 17:00.



- JOGOS PARA 1.1, PLUS, DDPLUS, 2.0 E MEGARAM
- OS MELHORES JOGOS SELECIONADOS EM PACOTES ESPECIAIS
- APLICATIVOS DIVERSOS
- LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO
- APLICATIVOS PROFISSIONAIS COM MANUAIS
- GRAVAÇÕES EM DISQUETES 5 1/4 E 3 1/2

PERIFÉRICOS PARA MSX

(SEMPRE O MENOR PREÇO DO RIO. COMPROVE! E AINDA FACILITAMOS PAGAMENTOS)

- DRIVE DDX 5 1/4 360KB (COMPLETO)
- DRIVE DDX 5 1/4 720KB (COMPLETO)
- DRIVE DDX 3 1/2 720KB (COMPLETO)
- INTERFACE DDX PARA DRIVE
- GABINETE/FONTE DDX PARA DRIVE
- MEGARAM GAME DDX 256KB
- MEGARAMDISK DDX 256KB
- MEGARAMDISK DDX 512KB
- MEGARAMDISK DDX 768KB
- IMPRESSORA EPSOM 80 COL.
- IMPRESSORA CITIZEN COLOR
- KIT 2.0+ DDX (c/ ou sem instalação)
- KIT 2.0 DDX (c/ ou sem instalação)
- MODEM DDX
- EXPANSOR DE SLOTS DDX

Compatíveis com micros MSX 1.0, 1.1, Hotbit, Plus, DDPlus e 2.0.

Preço em disquete 5 1/4 360KB: Cr\$ 42.000,00 cada programa — Preço em disquete 3 1/2 720KB: Cr\$ 45.000,00 cada programa

Obs.: O preço dos programas acima tem validade até 15/06/92 e inclui o disquete, manual, despesas de correio, garantia de 1 ano e suporte técnico.

Pagamento: Cheque nominal cruzado à Agnus Informática, com um telefone de contato, ou compre diretamente em nosso endereço. Especifique o nome do soft e qual o tipo do disquete.

SOFTS PROFISSIONAIS PARA MSX

CONTROLE DE MALA DIRETA MSX

Mala Direta desenvolvida em Pascal com múltiplos relatórios (você escolhe os campos a serem impressos e o tipo da ordenação). Impressão de etiquetas em 1, 2 ou 3 carreiras utilizando o novo padrão de CEP dos Correios. Todo guiado por menus de barra, é um programa fácil de utilizar e trabalhar. Permite até 30.000 registros por disco (dependendo da capacidade do disco). Procura/busca dados através de nome, número, endereço, telefone, etc...

CONTROLE DE VÍDEO CLUBE 2.3 MSX

Agilize os trabalhos em sua locadora! Utilize o Controle de Vídeo Clube e elimine as anotações/registros em fichas de papel. Trabalha com até 4 tipos/classes de fitas com preços e prazos diferenciados; emite 14 tipos de relatórios (clientes, filmes e distribuidoras). Capacidade máxima para 4.000 clientes e 7.000 fitas com 2 drives de 720KB. Funciona em 64 colunas para MSX1 ou 2 para qualquer drive.

AGNUS INFORMÁTICA

TEL.: (021)232-7136

RUA SETE DE SETEMBRO, 92 SALA 604 - CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ - CEP 20050-002

MULTIMÍDIA: O AMIGA A UM PASSO DO FUTURO

Daniel Bueno Bracher

Se uma imagem vale mais que mil palavras, uma animação vale um milhão. Principalmente se estiver acompanhada de som, texto, vídeo, etc... A multimídia é exatamente a junção de várias mídias: som, gráficos, animação, vídeo, texto, etc.. dentro de um contexto interativo. Um exemplo que pode ilustrar isto seria um programa multimídia que ensinasse a história do Brasil. Um estudante pede informações sobre o descobrimento e o micro mostra imagens de Porto Seguro, mostra a carta de Pero Vaz de Caminha ao rei e ainda por cima "recita" o texto na íntegra a primeira missa no Brasil. Depois o estudante escolhe se quer estudar sobre as Capitânicas Hereditárias ou as invasões estrangeiras. É muito mais interessante (e produtivo) estudar assim do que estudar em livros onde a pessoa só tem o recurso da leitura, com figuras paradas, obrigando o leitor a seguir uma seqüência linear.

A multimídia rompe estas limitações, permitindo ao usuário "navegar" pelas informações sem uma ordem pré-determinada, decidindo o que vai aprender ou não. A multimídia pode ser aplicada em várias áreas, além da educação. Os exemplos mais comuns de utilização seriam nas áreas de vendas, central de informações, palestras, entretenimento, ou em qualquer área onde seja necessário passar informações, e onde a interação com o usuário seja bem-vinda.

A PLATAFORMA IDEAL

A multimídia requer que se processe sons, gráficos, animação e texto com grande velocidade. Isso, nós sabemos que o Amiga faz muito bem: afinal os jogos são a maior prova disto. Um exemplo concreto da adequação do Amiga para a multimídia, é o sistema de informações da olimpíada de 1996 nos EUA, todo feito em Amiga. No Brasil, mais especificamente na SUCESU '91 a prefeitura de São Paulo mostrou diversas áreas onde atua usando um Amiga 3000 ligado a um videodisco. A pessoa seleciona um item, como por exemplo educação, e o micro

mostra imagem de crianças estudando. Se o usuário escolher mais especificamente a opção "bibliotecas", uma imagem de biblioteca aparece e uma voz fala sobre o assunto.

Recursos multimídia também podem ser usados pelos produtores de vídeo para a confecção de vinhetas e aberturas onde seja necessário sincronizar gráficos e sons no computador. Essa área específica da multimídia é chamada de Desktop Presentation.

O Amiga dispõe de diversos programas "Authoring System" destinados a gerar aplicações multimídia. Alguns dos principais programas são:

"Através da multimídia, é possível "navegar" através dos textos e figuras, sem se preocupar em seguir qualquer ordem preestabelecida"

AMIGA VISION (Commodore) - Um dos programas mais eficientes neste setor. Seu sistema de programação é totalmente iconográfico e de grande clareza, permitindo fácil depuração de erros. Gera aplicações com extrema velocidade e comodidade. Permite testar e copiar rotinas entre aplicações. Pode ser controlado via AREXX e possui amplo controle sobre entrada de dados por toque manual na tela do monitor (Touch Screen) e sistema de videodisco. Em suma, ideal para qualquer aplicação multimídia, com a vantagem que ele é incluído na venda de alguns Amiga 500.

DELUXE VIDEO III (Electronic Arts) - Programado também por sistema iconográfico, porém sua programação é feita com temporização de eventos, ou seja, são inseridos numa linha de tempo, ao invés de eventos consecutivos. Possui fraco sistema de decisões, banco de dados e de controle de periféricos. Pode usar anim-brushes e é mais recomendado para mostrar telas em seqüência.

PRESENTATION MASTER (Aegis) - Típico programa de apresentação de slides, porém com a especialidade de gerar slides de qualidade profissional. Produz slides usando PostScript com definição de cores por sistema PANTONE ou DIC. Permite criar imagens com seu editor gráfico, importar imagens do Adobe Illustrator e usar fontes de letras (inclusive padrão Compugraphic). Possui planilha eletrônica para gerar gráficos, seja de barra ou de setor. Inclui grande variedade de clip arts e fontes.

CANDO (Inovatronics) - Comandado principalmente por roteiro escrito, porém as aplicações básicas de multimídia podem ser feitas no sistema "point-and-click". A necessidade de digitação ocorre para o desenvolvimento de aplicações complexas, incluindo a geração de aplicativos de qualidade profissional. Apesar de não possuir coisas específicas de multimídia, como controle para videodisco e transições de imagem, manipula o básico de gráficos, brushes, sons e animação. Na parte de programação suporta o ambiente do Workbench, como janelas, menus pull-down, gadgets, etc ... O CANDO pode criar programas de controle para software que possua porta AREXX (como Art Department Professional da ASDG ou o DigiPaint da NewTek).

FOUNDATION (Impulse) - Funciona por roteiro de comandos. Possui help sensível ao contexto, que mostra exemplos que podem ser copiados para a área de trabalho e estudados. Pode trabalhar com sistema de hipertexto onde faz com que sentenças se tornem objetos interativos.

THE DIRECTOR VERSION 2 (The Right Answer Group): É realmente uma linguagem de programação, ou seja, altamente poderosa, porém a mais difícil de se dominar. Possui utilitários para a criação de botões, áreas de armazenagem de imagens para futura manipulação e editor de polígonos que podem sofrer metamorfose. É muito poderoso na manipulação de gráficos, podendo gerar efeitos em determinadas áreas da tela. Muitos dos maiores

especialistas em multimídia usam-no devido a sua pouca exigência de memória e velocidade de execução.

VISIONARY (AEGIS) - Não é exatamente um "authoring system": foi criado mais para a confecção de adventures. Porém possui características que o habilitam para a multimídia, como rolamento de telas grandes, animação, som, fala, MIDI e execução de áreas do programa através de seleção de objetos. Interessante notar sua capacidade de desmembrar frases em componentes menores como sujeito, verbo ou adjunto por exemplo.

AS FERRAMENTAS DE APOIO

Para completar o suporte à multimídia, existem à disposição do usuários, vários "pacotes" contendo telas de fundo, som digitalizado e brushes para confecção de botões para menus. Uma fonte recente de suporte é o CD-ROM. São CDs normais onde se guarda música, só que gravados com outro tipo de informações. Cada CD armazena cerca de 600 MB. Infelizmente, como o próprio nome diz, o CD-ROM é só para a leitura.

Existem dois modelos de CD-ROM: A690 (Commodore) e CDX-650 (Xetec). Ambos permitem "tocar" CDs com música (incluindo software para programação da ordem das músicas) e a capacidade de emular CDTV (maiores informações mais adiante). O Amiga já possui uma vasta biblioteca para CD-ROM como a Fred Fish Collection I & II (com o equivalente a 470 disquetes com programas de domínio público) e coletâneas de telas de fundo em 16 milhões de cores. Como estes sistemas usam o formato de leitura padrão do mercado (ISO-9660), é possível dispor de CD-ROMs de outras plataformas, como coleções de tipologias, clip arts e até os discos produzidos pela revista TIME so-

bre a guerra do golfo, contendo imagens e sons do conflito, e todos os discursos de Saddam Hussein. Pode-se dispor também dos CDs produzidos pelo governo americano, com as imagens capturadas pelas espaçonaves Voyager I e II (o mapeamento de altitude dos EUA podem ser usados em programas como o Vista Pro).

A MAGIA DO CDTV

A Commodore lançou oficialmente, no dia 4 de junho de 1990 na CES (Consumer Electronics Show - a famosa feira de produtos eletrônicos dos EUA), um aparelho chamado CDTV. Este aparelho do tamanho de um videocassete, mas com aspecto de um CD Player, é na verdade a primeira plataforma exclusivamente dedicada a multimídia. O CDTV (Commodore Dynamic Total Vision - US\$650) é um Amiga 500 sem teclado e unidade de disco flexível, porém com um controle remoto de 28 teclas onde se controla totalmente o aparelho. Seu alvo principal são os lares, escolas e cursos.

No seu projeto inicial (apelidado carinhosamente de "baby") foi coordenado por Nolan Bushnell (para quem não sabe, o inventor do Atari). Foi acrescido (além dos fantásticos chips especiais do Amiga) do chip CDXL, que permite "rodar" animações direto do CD, em tempo real, e possuía 2 KB de memória não-volátil para armazenagem de relógio, "preferences" e até sua posição em um jogo. Seu formato de leitura também é ISO-9660, permitindo (além de usar sua biblioteca de mais de 80 títulos), usar disquetes de outras plataformas.

O CDTV também tem possibilidade de ler discos nos formatos CD+G (contendo gráficos), CD+MIDI (contendo músicas para instrumentos ligados à interface MIDI) e o PhotoCD (porém ainda faltam de alguns acertos quanto ao direito autoral

junto à Kodak), além de obviamente permitir tocar CDs musicais. Todos os periféricos para controle, como mouse, joystick, e teclado, são operados via controle remoto, sem que um influa com o outro, cruzando os sinais. Visando o uso como mais um eletrodoméstico, o CDTV pode ser ligado normalmente em uma televisão.

Além desta saída, o DCTV possui ainda uma saída para monitor RGB e Y/C, para uso em sistemas S-VHS, Hi-8 e ED-BETA. Além disso contém "video slot", para a conexão de genlocks, além de porta paralela, porta serial, saída para disk drive normal do Amiga, saída para controle de periféricos por controle remoto, duas saídas de áudio, saída para headphone, porta para cartões de memória e MIDI IN/OUT.

Pode-se também acoplar o sistema CDTV Pro (US\$150), que contém um mouse, um teclado e um drive, permitindo rodar os mais de dois mil programas existentes para o Amiga. Existe também uma configuração de CDTV específica para quiosque (local de exposição da aplicação), contendo um monitor 1084S, tela Touch Screen, o próprio CDTV e um drive externo. Existem para o CDTV várias aplicações, a começar pelo próprio "Welcome Disk" (o manual do CDTV está todo neste disco) que é muito bem feito, não deixando nenhuma dúvida para o usuário. Além disso existem jogos educacionais; tutoriais diversos para música e aprendizado de línguas; enciclopédias como "The American Heritage Illustrated", "Complete Works of Shakespeare", "The Illustrated Holy Bible" e "Time Table of History". Todas as aplicações são interativas com imagens de excelente qualidade. Outra coisa interessante são os jogos adaptados para o CDTV, como o tradicional Lemmings com mais fases e som, Wrath of the Demon, Xenon 2,

**Temos tudo para o seu micro
MSX, Apple, PC & Amiga**

MEGA-HOUSE

- Programas (jogos, aplicativos e utilitários)
- Venda de micros e periféricos
- Manutenção Especializada (nacionais e importados)
- Desenvolvimento de Software
- e muito mais...

Solicite o nosso super catálogo

Venha conhecer a maior e mais completa SoftHouse do Rio

O Nosso Endereço é:
Av. Suburbana, 9796 sala 305 - Cascadura - RJ - CEP 21380
Tel.: (021) 591.7530

"Até aqui nos ajudou o Senhor"

Venha conhecer o computador Amiga

Adquira o seu PC pelo menor preço

Loom, Secret of Monkey Island e jogos como Defender of the Crown II feito especialmente para o CDTV, aproveitando todo o seu potencial multimídia. Atualmente seu maior rival é o CD-I da Phillips, que apesar de ter uma rede de distribuição melhor, contém menos títulos (cerca de 30) e tem menos possibilidade de virar um computador real.

A Commodore pretende acoplar o DCTV ao CDTV, conferindo ao sistema a capacidade de gerar uma imagem com milhões de cores a baixo custo, e futuramente o chip MPEG, que permitirá tocar seqüências de vídeo direto do CD-ROM. Para quem gosta de dados técnicos, aí vão:

- CPU: Motorola MC68000 a 7.14 Mhz;
- MEMÓRIA: 1 MB de Chip RAM + 2 KB de memória não volátil;
- SLOTS INTERNOS: Video Slot de 15 pinos para conexão com genlocks;
- SAIDAS DE VIDEO: RGB analógico (normal do Amiga), RGB digital, vídeo composto, Y/C (para S-VHS, ED-BETA e HI-8), genlock opcional;
- ESPECIFICAÇÕES DO CD-ROM: taxa de transferência de 171 KB/segundo, tempo de acesso médio de 0.5 segundos, capacidade de armazenagem de 550 MB (aproximadamente 20 disquetes), padrão ISO-9660;
- ESPECIFICAÇÕES DO CD: 8X oversampling, resposta de frequência entre 20-20Khz, taxa de amostragem 6Khz-44Khz;
- PORTAS TRASEIRAS: paralela, serial, saída para drive externo, saída de áudio, MIDI IN/OUT;

- PORTAS FRONTAIS: saída para headphone, porta para cartão de memória (até 64K);
- CONTROLES FRONTAIS: ON/OFF, volume do headphone, controles PLAY/PAUSE/STOP/FF/REW/SCAN/SKIP/CD/TV/RESET;
- SISTEMA OPERACIONAL: Kickstart 1.3 em ROM, sistema de gerenciamento ISO-9660, descompressão de alta velocidade para gráficos, áudio e outros tipos de informações;
- ACESSÓRIOS: drive externo, joystick, trackball, MIDI IN/OUT, cartão ROM ou RAM, genlock, sistema de expansão para uso com disco rígido/modem/drive, teclado, modem e impressora.

O LADO PRÁTICO DA QUESTÃO

Vamos agora entrar na parte prática do assunto, mostrando o básico em software e hardware para a montagem de um estúdio de multimídia. Na parte de hardware, a primeira aquisição é um Amiga 500 (US\$800) com disco rígido (US\$800), pelo menos 2 MB de RAM (US\$350), digitalizador de imagem ou DCTV (US\$550), digitalizador de som (US\$80) e unidade de reconhecimento de voz (US\$200). No plano mais avançado, inclui-se um genlock (US\$800) e um vídeo-disco regrável (US\$5,000).

Na parte do software, teremos que possuir um editor gráfico (Deluxe Paint

IV, sem dúvida), um editor musical (Sonix, DMCS ou ProTracker), editor de samples (Audio Master IV, Audition IV), um organizador de animações (Animation Station), um reprocessador de imagem (PixMate ou Art Department Professional) e o software multimídia, propriamente dito (Amiga Vision, CanDo ou Director versão 2). Em um quiosque para apresentação, seria necessário um Amiga 500, drive externo (US\$ 200), monitor 1084S (US\$ 650). Na configuração profissional adiciona-se um monitor "touch screen" (US\$1.200), genlock e o vídeo-disco. Fazendo-se os cálculos, veremos que o custo do sistema básico é de US\$2.780 e o avançado é de US\$8.580. O quiosque básico seria de US\$1.650 e o avançado de US\$8.650 (já incluindo o preço dos executivos de fronteira). Comparando com sistemas multimídia de outras plataformas, veremos que o Amiga tem uma relação custo/benefício bem superior, sendo realmente a escolha ideal.

A multimídia é ainda pouco explorada em termos mundiais (e quanto mais de Brasil), mas tende a se desenvolver rapidamente com inovações como o MPEG, com a padronização de arquivos de som e vídeo (o Amiga já tem isso desde o início), authoring systems mais complexos, e principalmente a conscientização das pessoas sobre uma concepção revolucionária de transmissão de dados e informações, que deixam o usuário livre para decidir por onde navegar entre bits, bytes, imagens e emoções. ■

MSX - PC - AMIGA

SOFTWARES P/ MSX

ANIMADOR 3D - Programa para computação gráfica no MSX que permite animação com shapes em 3 dimensões, além de "slide show" de telas gráficas.
Preço: Cr\$ 51.600,00

PROFESSIONAL PUBLISHER - Programa que permite criação de páginas misturando texto e gráficos.
Preço: Cr\$ 51.600,00

SUPRIMENTOS

- Disquetes 5 1/4
- Disquetes 3 1/2
- Formulários contínuos
- Etiquetas

PERIFÉRICOS

- Drives 5 1/4
- Drives 3 1/2
- Impressoras
- Monitores
- Joysticks
- Modems
- Mouses
- Interfaces
- Expansores de slots
- Placa 80 colunas

Para efetuar seu pedido, envie cheque nominal ou vale postal (pagável Ag. Copel) à Luzimar G. da Silva, Rua Figueiredo Magalhães, 219 sl. 313 - RIO - CEP 22040. Tel.: (021) 234-5572, falar com Alexandre, das 9:00 hs às 20:00 hs.

COMPANY

games & computers

REVENDEDOR
AUTORIZADO
HITEK

ATENÇÃO

SOFTS EXCLUSIVOS DA
HITEK. PROGRAMAS
PARA MSX E AMIGA.
PEÇA NOSSO
CATÁLOGO, É GRÁTIS.

NOVIDADES

ATENDEMOS TODO O BRASIL
ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

PROMOÇÃO P/ AMIGA

PACOTE: 3 APLICATIVOS

1- DELUXE PAINT IV + ANIMATION STATION + CALLIGRAPHER (3 discos)
Preço: Cr\$ 32.000,00

2- IMAGINE-3D CONSTRUCTION KIT WORD WORTH (3 discos)
Preço: Cr\$ 32.000,00

* Disco 3 1/2 já incluído

OUTROS PRODUTOS

Hitek Clip Sounds #1 e #2 - Sons digitalizados para uso geral. Formato IFF. Cr\$ 10.500,00 (cada).

Hitek Fonts #1 - Coleção de fontes para DPaint, ProWrite, etc. Cr\$ 10.500,00.

Triex Porno Show, vols. 1, 2, 3 e 4 - Slideshows eróticos, com excelentes músicas. Cr\$ 10.500,00.

Sound Programs - Os melhores programas musicais (domínio público). Cr\$ 10.500,00.

Hitek Music Tracks, vols. 1, 2, 3, 4 e 5 - Excelentes músicas (PD) para ProTracker, etc. Cr\$ 7.800,00.

Hitek Music Collection - Todos os programas musicais reunidos num só pacote: Sound Programs, Clip Sounds #1 e #2 e Music Tracks 1 a 5. Cr\$ 65.000,00.

AMIGA X PC: A QUESTÃO DA COMPATIBILIDADE

Luiz Fernandes de Moraes

Compatibilidade sempre foi a palavra-chave no mundo dos computadores. Uma prova disso foi dada pelo próprio MSX, cuja característica das mais interessantes é a extrema facilidade na troca de arquivos com o IBM-PC.

O Amiga não é um caso assim tão diferente. Embora os seus arquivos e até mesmo o tipo de formatação do disquete (880 Kb ao invés dos 720 Kb normais) sejam quase exclusivos, simples programas como o DOS TO DOS se encarregam de corrigir esta situação. Com ele é possível formatar discos para o PC ou converter arquivos de um micro para o outro.

Mas imitar não é tudo. Existem momentos em que é preciso ir mais além, fazendo com que o Amiga se torne um PC de verdade. E é para estes casos que existe a placa emuladora ATonce, da Vortex Computersystemes.

OS PRIMEIROS PASSOS

Mesmo em sua primeira versão a ATonce era uma das três opções sérias do mercado de emuladores de IBM-PC. As outras boas opções eram a KCS Powerboard e a A2000 Bridgeboard (cujo inconveniente sempre foi o preço elevado)

A ATonce tinha apenas 8 Mhz de clock e um emulador 80286, o que resultava em um AT286 com velocidade de XT turbo. Já a nova ATonce opera com 16 Mhz e possui um slot para a colocação de um interessantíssimo item opcional: o coprocessador aritmético 80C287.

Coprocessadores aritméticos sempre foram itens muito comuns no PC, e muitos programas são propositalmente codificados de forma a tirar vantagem disso. Quando se coloca um 80C287 a 12 Mhz na ATonce, ela pode não se tornar um fórmula 1 mas, sem dúvida, começa a se

comportar como se o Amiga fosse mesmo um AT.

MEMÓRIA E DISCO RÍGIDO

Outra melhoria foi com relação à memória. A nova ATonce pode usar até 6 Mb de memória RAM. Isto significa que você pode ter um AT286 de "mentirinha", com um poder de fogo até mesmo superior que muito AT de verdade, principalmente quando se lembra que bastam 2 Mb de RAM para rodar o famigerado Windows 3.0 com um mínimo de conforto.

A terceira grande melhoria na performance da ATonce, diz respeito ao uso de discos rígidos: a placa agora suporta até 24 partições e oferece duas formas para o Setup. A primeira forma é reservar o HD inteiro para arquivos no formato MS-DOS (só que isto requer um disco rígido a mais, somente para usar com o AT). A segunda opção é criar um arquivo com o formato standard do AmigaDOS e usá-lo como se fosse uma partição de MS-DOS.

Enquanto a primeira opção tem a desvantagem do custo (um disco rígido especial), a segunda resulta em custo zero, mas com uma exasperante lentidão no acesso ao HD. A velocidade na transferência de dados é apenas sofrível e, o que é pior, o reconhecimento da pseudopartição do MS-DOS não é 100% a prova de falhas.

Com relação ao tempo de acesso, podemos minimizar os inconvenientes abrindo pelo menos 200 buffers com o comando ADDBUFFERS do AmigaDOS. Isto sacrifica uns 100 Kb de RAM e pode ser um pesadelo para usuários que possuem apenas 1 Mb de memória. Já com relação às falhas do sistema, sabe-se lá o que fazer.

HARDWARE A TODA PROVA

Toda essa incerteza com relação ao disco rígido é, na verdade, um pouco dispensável, já que ainda são poucos os usuários brasileiros do Amiga que descobriram as vantagens do Harddisk e que não conseguem mais sobreviver sem ele. Deixando isso um pouco de lado, a verdade é que a ATonce é uma peça de hardware excelente, um verdadeiro salto quântico em relação à sua versão anterior.

Se o usuário possuir ao menos 2 Mb de Fast RAM, poderá usufruir do multitasking com a ATonce. Ela "roda" como se fosse um task comum do Amiga, e o usuário pode ficar trocando entre Workbench e MS-DOS, da mesma forma que se costuma fazer com os programas normais do Amiga.

Com tudo isso a ATonce é quem atinge a maior pontuação entre os emuladores de PC disponíveis para o Amiga. Em termos de circuito ela é muito bem construída, com acabamento de alta qualidade e logo na primeira olhada ela causa boa impressão.

Embora ela tenha o apenas o dobro da velocidade da versão antiga, isto significa que ela é dez vezes mais rápida que um XT operando a 4.77 Mhz. Falando claramente, ela opera da mesma forma que se esperaria que um AT286 de 16 Mhz o fizesse. Nem mais, nem menos. É um produto muito bom para aqueles usuários de Amiga, que esporadicamente precisam se penitenciar usando um outro tipo de microcomputador. ■

ATonce Plus
Vortex Computersystemes
preço - 300 dólares



ASSINE CPU! VEJA COMO NA PAGINA 22.

AMOS. CRIADOR OU COLABORADOR?

Alberto C. Meyer

A verdade seja dita. Todo mundo que já adquiriu um computador, seja um TK82C ou um AT486, gostaria de ser programador. Mesmo aquele que só quer usufruir da máquina, volta e meia se depara com algum tipo de problema que só pode ser resolvido através da programação. E para ser programador, não basta ter apenas o conhecimento sobre a máquina: é necessário também uma boa dose de imaginação, paciência e, acima de tudo, muita abstração para replanejar e recriar o mundo real.

A maneira mais fácil de se programar um Amiga é através dos diferentes tipos de Basics existentes. O Basic é reconhecido mundialmente como a linguagem de programação mais adequada ao usuário iniciante, sobretudo porque seus poucos comandos são adaptados da língua inglesa. Ex.: PRINT, que no mais puro inglês quer dizer IMPRIMIR.

Todo mundo já viu em alguma revista especializada em informática, dezenas de programas em Basic. A CPU a cada edição traz vários deles no formato MSX Basic, para que os leitores, além de conseguirem programas com custo zero, possam também aprender alguma coisa. Por isso, não será feita aqui qualquer explicação detalhada a respeito do Basic. Neste artigo, vamos conhecer um pouco mais sobre um tipo de Basic que vem fazendo muito sucesso entre os usuários do Amiga: o AMOS.

DANDO PARTIDA NA CRIAÇÃO

A linguagem AMOS foi desenvolvida originariamente para os computadores da linha ATARI ST, e possuía o nome de STOS. Ao ser recriado para o Amiga, ela ganhou uma nova safra de comandos gráficos e sonoros, para aproveitar o hardware superior com que a Commodore agraciou a todos nós. Antes de continuarmos, vou contar um historinha para você (esta historinha aconteceu aqui mesmo no Brasil):

...Lá pelos idos de 1985, uma firma nacional de equipamentos eletrônicos, mais conhecida como Gradiente, resolveu

lançar um microcomputador pessoal voltado principalmente para o uso doméstico. Este computador, caso você não tenha adivinhado, se chamava MSX. Foi lançado um poderoso esquema de marketing, no qual todas as baterias apontavam para a área do lazer, indicando que o MSX possuía uma incrível quantidade de jogos disponíveis. Assim, foi criado um "videogame de luxo" (para a época). Durante muitos anos, várias softhouses lutaram para acabar com o estigma de videogame do MSX, através do lançamento de vários aplicativos realmente profissionais. Fim da estória!

Mas, o que isto tem a ver com o nosso artigo sobre AMOS? É que a Mandarin, softhouse criadora do AMOS, lançou-o com o sugestivo nome de AMOS, The Games Creator. Na embalagem original do AMOS, você somente encontrará as palavras "AMOS, The Creator", mas, durante a leitura do manual e também durante toda a fase de marketing do produto, é realçado todo o lado da criação de jogos. Será que o AMOS também ficará estigmatizado por aqui?

Não podemos deixar isto acontecer. A linguagem AMOS possui mais de 500 comandos que auxiliam o programador a criar QUALQUER tipo de software, desde jogos simples até aplicativos comerciais. Mas é importantíssimo abordar uma questão: o AMOS não faz nada sozinho.

Muito usuário, depois de ler as propagandas, fica alucinado para adquirir o programa. Afinal, está implícito nelas que você se tornará um programador quase da noite para o dia, o que é um completo engano.

AMOS é uma linguagem de programação, que embora muito parecida com o Basic comum, necessita de muito estudo e constante treinamento. Quem não conhece os conceitos básicos de programação estruturada, pode ficar um pouco perdido durante a fase de programação, pois as aplicações criadas com o AMOS podem usar e abusar dos chamados Procedures (procedimentos), muito usados na linguagem Pascal. É claro que, se o seu objetivo é imprimir seu nome na tela, ou

mesmo criar um pequeno banco de dados, você conseguirá fazê-lo com um mínimo de esforço. Mas, se o seu objetivo é a criação de um jogo comercial, com belíssimos gráficos e movimentação constante, prepare-se para passar semanas ou até mesmo meses na criação do seu produto. O tempo envolvido dependerá do seu conhecimento de linguagens anteriores ou mesmo do seu nível de persistência e obstinação.

Virtualmente, podemos criar até sistemas de CAD ou de animação de sólidos tridimensionais, apesar da velocidade conseguida não ser muito empolgante. O sistema AMOS foi idealizado de forma a produzir programas com boa velocidade de processamento, mas não espere algo semelhante ao C ou Assembly. O autor do sistema, um francês chamado François Lionet, criou vários comandos para animação de sprites e telas, que "rodam" numa das 16(!?) interrupções do Amiga, e que, por isso, não tomam nenhum tempo da CPU (a máquina, não a revista). Podemos, entre outras coisinhas mais, carregar telas (inclusive HAM), samples, trilhas sonoras, usar sprites e bobs em alta velocidade, modelar e usar objetos tridimensionais, além de contarmos com nada menos que 45 comandos só para o uso com menus, além de outros tantos para o uso com janelas. Ao final da fase de programação, você pode compilar tudo, o que faz do seu trabalho uma obra realmente profissional.

CONCLUINDO

Se o seu objetivo é começar a programar seriamente, eu o aconselho a procurar a linguagem AMOS. Mas saiba que, sem o manual, você não conseguirá quase nada. Ele é imprescindível.

Agora, quando você "rodar" um programa feito em AMOS, não pense que AMOS gerou tudo aquilo sozinho. Na verdade, 90% do que você estará utilizando, é fruto da inteligência, imaginação e obstinação do programador. Por isso, saiba dar valor ao trabalho de outra pessoa, pois amanhã, quem sabe, alguém poderá estar julgando o seu próprio. ■

A HORA DA DIVERSÃO

Alberto C. Meyer

Vou entrar de "sola": Você prefere um jogo com excelentes gráficos e sons mas com razoável jogabilidade, ou prefere justamente o contrário, boa jogabilidade com gráficos razoáveis?

Eu prefiro o segundo, mas parece que a nossa querida Psygnosis, aquela soft-house que já fez muita gente passar a noite acordado, prefere o contrário. Os lançamentos dela para este mês deixam muito a desejar no quesito jogabilidade. Estou falando do ansiosamente aguardado AGONY e do seu co-irmão ORK. Agony, apesar do seu carregamento extremamente tedioso, consegue ser um pouco melhor, pois é um shoot'n up puro, ou seja, se algo se move pela tela bem na sua frente (e às vezes também na traseira), mate-o. Os gráficos são muito parecidos com o do Shadow of the Beast II. Talvez, quem sabe, a causa disto seja que, por incrível coincidência, a soft-house é a mesma.

A música do jogo possui um estilo hardcore não deixando muito espaço para meditações profundas, ou como diria algum fanático pelo metálica, é tudo pauleira pura. Já Ork é muito bonito, engraçadinho, mas com uma movimentação muito difícil do personagem principal (que apesar de muito bem desenhado parece a Zezé Macedo com uma tremenda dor de barriga). Só para fãs da Psygnosis.

Mas em matéria de shoot'n ups quem está arrasando este mês é o PROJECT X. Criado por uma soft-house relativamente nova, a Team 17, este jogo tem tudo para agradar a quem gosta de jogos com muita ação. A trilha sonora composta para o jogo é belíssima, assim como todos os samples presentes, que na maioria das vezes, são vozes digitalizadas informando quais são as armas disponíveis e qual é a hora exata de usá-las. Em matéria de gráficos, o jogo já pode ser considerado um futuro clássico (é só deixar o tempo passar). Os programadores não usaram muito o efeito parallax, é verdade. Mas tudo é de muito bom gosto e com grande riqueza de detalhes. Nota-se principalmente o apuro nos contornos das figuras de forma a evitar que os sprites se confundam com o cenário, passo fundamental na criação de qualquer jogo do tipo "espacial de ação".

Falando em sprites, os programadores estão preferindo colorir mais seus sprites em detrimento de animações mais aperfeiçoadas. Isto incrementa o fator velocidade nos jogos de ação. Project X não é um jogo fácil. Todos os experts consultados por mim acharam o jogo excelente mas sentiram muita dificuldade para passar de fase, o que mantém sempre o interesse pelo jogo e não o deixa ficar guardado naquela caixa de sapatos onde você certamente mantém a sua coleção (apesar do cheiro dos disquetes não ficar lá muito bom...).

Na área dos esportes, este mês temos o JOHN MADDEN FOOTBALL, que não é o nosso futebol (que lá nos EUA é conhecido como soccer). Este jogo é para quem gosta de futebol americano, que é aquele jogo onde um monte de sujeitos de estatura pra-lá-de-alta, se engalfinham em busca de uma bola que mais se parece um caroço de fruta com uma cicatriz tipo Frankstein. Para falar a verdade, o jogo é muito interessante (o de verdade) e vale a pena conhecê-lo, mas não através da sua versão computadorizada. Este jogo foi feito para quem já conhece o jogo na vida real e está acostumado com suas táticas e jargão, pois a simulação criada pela Electronic Arts é muito real e não deixa muito espaço para a aprendizagem. Os gráficos e sons são acima da média, tudo muito profissional, como é o estilo desta soft-house, que dentre outras coisas, é a produtora do excelente Deluxe Paint IV e do F18 INTERCEPTOR. Se você não está acostumado com "quarterbacks" e "wide receivers", deixe de lado este jogo. Mas se você acompanha o Show do Esporte pela TV Bandeirantes ou assiste a ESPN e sabe tudo sobre este esporte, não deixe que seus disquetes percam esta oportunidade.

AGINDO COM INTELIGÊNCIA

Outro tipo de jogo que fascina os mi-creiros, especialmente os mais velhos que "não têm habilidade nem reflexo para jogos de ação", são aqueles que apelam para o raciocínio e estratégia do usuário. Os jogos mais famosos neste estilo são os de Xadrez, de um modo geral, o mundialmente conhecido Tetris e o fantástico

Lemmings. Mas surgiu um outro cuja idéia, além de original, é muito interessante. Trata-se do CLIK CLAK, que é um desafio para o nosso estrategismo milenar. Nele, você terá que concatenar várias engrenagens de forma a transferir o movimento de rotação de uma engrenagem à outra, localizada muito além. Você terá que colocar várias engrenagens entre elas, de vários tamanhos, de forma que tudo se encaixe com perfeição e o movimento de rotação seja transferido. Daí, então, poderemos jogar uma outra fase com novo desafio, como por exemplo, duas engrenagens paradas e enferrujadas no meio do tabuleiro. Se você é fã deste tipo de jogo, corra e consiga já o seu. Afinal, o jogo ocupa um só disquete e o investimento não será muito alto (se você não gostar formate o disco). Pelo menos aqui no Brasil, podemos ainda conseguir jogos a custo quase zero, o que faz do usuário brasileiro um ser "privilegiado", apesar do pesinho na consciência, não é verdade?

A NOBRE ARTE DA GUERRA

Não posso deixar de falar aqui num jogo já meio ultrapassado mas que continua fazendo sucesso com os generais de plantão: o Centurion. Neste excelente jogo de estratégia, você será um comandante de legiões romanas que deverão conquistar novos territórios a custo de muito sangue dos seus soldados e cavalos. Centurion é um jogo puramente de estratégia militar (talvez o melhor exemplar nos dias atuais), onde o mais importante é a conquista de novas regiões e exércitos, que fazem com que o jogador chegue à posição de imperador (com dinheiro a parada militar, Ave César e tudo o mais). Na próxima edição falaremos do SPECIAL FORCES da Microprose que, pelas primeiras impressões, nos pareceu ser um jogo de estratégia militar muito bom.

Estamos recebendo agora muitos jogos novos, mas é realmente impossível falar de todos nesta seção. Na medida do possível, traremos para vocês sempre o que há de melhor em termos de novidades que valem mesmo a pena conseguir para a sua coleção. Até a próxima! ■



COMMODORE AMIGA HARDWARE

MICROS - DIGITALIZADORES - GENLOCKS -

TV MODULATOR (NTSC E/OU PAL-M) -

EXPANSÃO DE MEMÓRIA - MONITORES

IMPRESSORAS - ETC... CONSULTE-NOS.

PREÇOS: SOB CONSULTA



GAMES

JOGOS AMIGA

1000 MIGLIA (PAL).....	01 disco
ABC BOXING.....	2 discos
AMOEBA.....	2 discos
ANOTHER WORLD.....	2 discos
BABY JO.....	01 disco
BIRD OF PREY.....	2 discos
CRUISE FOR A CORPSE.....	5 discos
DEVIOUS DESIGN.....	2 discos
DOUBLE DRAGON III.....	2 discos
GOBLINS (PAL).....	3 discos
HEIMDALL.....	5 discos
KILLER BALL.....	01 disco
KNIGHTMARE.....	2 discos
KNIGHTS OF THE SKY.....	2 discos
LIFE & DEATH.....	2 discos
MEGA PHOENIX.....	01 disco
MEGA TWINS.....	2 discos
SEARCH FOR A KING (PAL).....	5 discos
SPACE ACE II.....	01 disco
T.M.N. TURTLE II.....	01 disco
THRUMMULUS.....	01 disco
TIP OFF.....	2 discos
ULTIMA V.....	2 discos
WORLD CLASS RUGBY.....	01 disco

PREÇO: Cr\$ 1.500,00 POR DISCO
(DISCO NÃO INCLUI)

COMMODORE AMIGA

MANUAIS - PREÇO SOB CONSULTA

DELUXE PAINT III (português)
 SCULPT 4D (português)
 VIDED TITLER (português)
 WORK BENCH (português)
 ELAN PERFORMER 2.0 (português)
 DIGIPAINT III (português)
 TURBO SILVER (português)
 AEGIS ANIMATE 3D (português)
 LIGHT WAVE MODELER MANUAL (português)
 PAGE FLIPPER PLUS F/X (inglês)
 DELUXE PAINT II (inglês)
 THE DIRECTOR (inglês)
 THE DISK MECHANIC
 FORMS IN
 AEGYS SOUND X (inglês)
 3D PROFESSIONAL (inglês)
 LIGHT WAVE 3D MANUAL (inglês)
 AMOS THE CREATOR (inglês)
 TURBO SILVER (inglês)
 DIGIPAINT III (inglês)
 SCULPT ANIMATE 4D (inglês)

DEMOS

WALKER (2 Mb).....	2 discos
STAR TREK (1.5 Mb).....	2 discos
HARDWIRED MEGA DEMO (PAL).....	2 discos
GLOBAL TRASH.....	01 disco
DECAYING PARADISE (PAL).....	01 disco
DIGITAL NOISE II (PAL).....	01 disco
FRANTIC DEMO.....	01 disco
ELECTRICAL ECSTASY.....	01 disco
TUFF STUFF (PAL).....	01 disco
PREFACE (PAL).....	01 disco
REBELS DEMO (PAL).....	01 disco

PREÇO: Cr\$ 2.500,00 POR DISCO
(DISCO NÃO INCLUI)

UTILITÁRIOS

POWER PACKER PROFESSIONAL 4.0/.....	01 disco
MUSIC MAKER (PAL).....	3 discos
ULTRA DESIGN.....	2 discos
AUDITION 4.0.....	2 discos
DOS CONTROL 3.1.....	01 disco
BUTCHER 2.0.....	01 disco
DRAW 4D PRO.....	2 discos

PREÇO: Cr\$ 2.500,00 POR DISCO
(DISCO NÃO INCLUI)

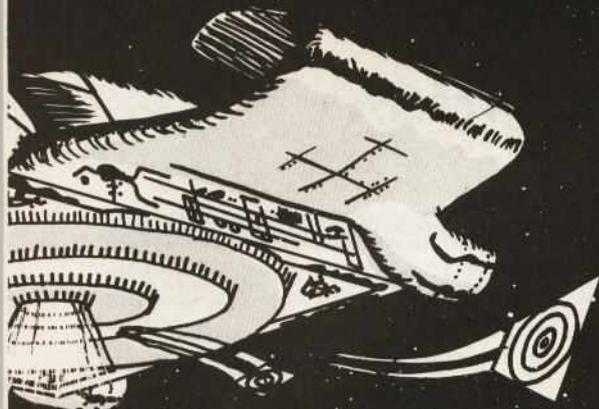
O FUTURO DA AO SEU

PARA EFETUAR O SEU PEDIDO ENVIE SEU NOME, ENDE-
REÇO E INFORMAÇÕES PERTINENTES AO SEU EQUIPA-
MENTO, BEM COMO UM TELEFONE PARA EVENTUAIS
CONTATOS, JUNTAMENTE COM UM CHEQUE NOMINAL A:



TAKERU SOFTWARE INFORMÁTICA LTDA.

RUA SETE DE SETEMBRO, 92 / 2210
CENTRO - RIO DE JANEIRO
CEP: 20050 - TEL.: [021] 232-0650



KERU[®]

T W A R E

MSX NOVIDADES

- PAYASO MAGICO I..... msx 1
- PAYASO MAGICO II..... msx 1
- MOTORISTA ESPACIAL msx 1
- AUTO CRASH..... msx 1
- ZONA ZERO..... msx 1
- GENGIS KHAN..... msx 1
- MEGA PHOENIX..... msx 1
- SPACE COMBAT..... msx 1
- MITSUME GATORU.... msx 1 - megaram *[aventura]*
- GARYO KING..... msx 2 - megaram *[ação]*
- NYAN..... msx 2 - 720 Kb *[raciocínio]*
- PIPELINE DEGORBY... msx 2 - 720 Kb *[demo]*
- DRAGON DISK II..... msx 2 - 720 Kb *[demo]*
- DRAGON DISK III..... msx 2 - 720 Kb *[demo]*
- BCF DISC STATION 4.. msx 2 - 720 Kb *[demo]*

PREÇOS:

- msx 1 Cr\$ 1.500,00 (POR JOGO)
- msx 1 - megaram..... Cr\$ 1.500,00 (POR JOGO)
- msx 2 - megaram..... Cr\$ 1.500,00 (POR JOGO)
- msx 2 - 720 Kb Cr\$ 1.500,00 (POR JOGO)
- DEMOS msx 2 - 720 Kb Cr\$ 2.500,00 (CADA UMA)

PROMOÇÃO!!



Segunda coleção Konami
mais 10 jogos imperdíveis

Cr\$ 10.000,00 (em 5 1/4)

Cr\$ 15.000,00 (em 3 1/2)

Funcionam em todos os micros da Linha MSX
inclusive no PLUS e DD PLUS

Se você perdeu a primeira coleção,
ainda há tempo. São 20 jogos da
KONAMI para enriquecer o seu acervo.

Cr\$ 20.000,00 (em 5 1/4)

Cr\$ 25.000,00 (em 3 1/2)

Funcionam em todos os micros da linha MSX
inclusive no PLUS e DD PLUS

PROMOÇÃO

ESPECIAL

PRIMEIRA MAIS A SEGUNDA
COLEÇÃO

Cr\$ 25.000,00 em 5 1/4

Cr\$ 30.000,00 em 3 1/2

GRAPHICS MSX 2

- VIDEO GRAPHIC PHILLIPS
- SHAGARAKU
- PIXEL 3D
- MICHELANGELO
- DD GRAPH
- VIDEO GRAPHIC MATSUSHITA

PREÇO: Cr\$ 2.500,00 CADA (DISCO NÃO INCLUI)

• Compre 2 e ganhe 1 à sua escolha •

INFORMÁTICA ALCANCE

PARA PEDIDOS ABAIXO DE Cr\$ 10.000,00
ACRESCENTAR Cr\$ 5.000,00 DE
DESPESAS POSTAIS
DISQUETE 5 1/4: Cr\$ 1.600,00
DISQUETE 3 1/2: Cr\$ 3.500,00



ENVIE DISCO PARA GRAVAÇÃO DO
CATÁLOGO (GRÁTIS).

Criação: DAMARQUINHO CAMILO

Fotocomposição: DEGRAUS - Tel: 221-0904

PERIFÉRICOS E SUPRIMENTOS

- Drive 5 1/4 DDX 360 Kb Grátis 20 jogos e 10 utilitários
- Drive 5 1/4 DDX 720 Kb Grátis 20 jogos e 10 utilitários
- Drive 3 1/2 DDX 720 Kb Grátis 20 jogos e 10 utilitários
- Kit Transf. 2.0 + DDX Grátis 10 jogos e 20 telas digitalizadas
- Kit Transf. 2.0 DDX Grátis 10 jogos e 20 telas digitalizadas
- Megaram Game DDX Grátis 06 jogos megaram
- Meg. Disk DDX 256/512/768 Kb Grátis 06 jogos Mapper



TAMBÉM TEMOS: IMPRESSORAS, VÍDEO GAMES, CAR-
TUCHOS PARA MEGA DRIVE, JOYSTICKS PARA MSX E
MEGA DRIVE, MODEM, EXPANSOR DE SLOTS, PLACA
80 COLUNAS, INTERFACES FONTES, FILTRO DE LINHA,
MOUSE PAD, ETC.

PREÇOS SOB CONSULTA: (021) 232-0650

REVENDEDOR AUTORIZADO MSX-SOFT

OS PRIMEIROS ACORDES NO AMIGA

Luiz Fernandes de Moraes

Muito se comenta sobre a "incrível" capacidade gráfica do Amiga, a "facilidade" com que ele é capaz de criar animações, ou a "fantástica" possibilidade de mixer sua imagem com um videocassete, através de um genlock, etc., etc., etc... E todo mundo deixa um pouco de lado seu fascinante potencial sonoro

Até certo ponto isso é desculpável. Afinal, desenhar é uma atividade muito mais ao alcance das pessoas do que a composição musical. Qualquer pessoa, mesmo as menos dotadas, consegue extrair bons resultados de programas como o DeLuxe Paint IV ou o Imagine da Impulse Inc. Mas na hora de compor ou verter uma música, mesmo algo simples e com poucos acordes, faz muita falta uma base em teoria musical.

Um exemplo real disso é o programa Sonix da empresa Oxixi/Aegis Development. Ele é sempre um dos primeiros programas que o usuário adquire para a sua biblioteca de software mas, via de regra, é também o primeiro a ser esquecido. Todos os usuários o consideram um excelente software musical, mas são poucos os que conseguem extrair algo realmente de qualidade, mesmo dedicando várias madrugadas ao seu aprendizado.

Programas como o Sonix exigem muito do usuário. É preciso conhecer um pouco mais a respeito de compassos, claves, fusas, semifusas, colcheias, etc. Só quem teve a infância sofrida como a minha, nas intermináveis tardes de sábado no conservatório, fazendo solfejos e escrevendo ditados musicais, é que consegue produzir no Sonix. E estas pessoas hoje agradecem às suas orgulhosas mães pelo aparente sofrimento passado.

O Sonix e o DeLuxe Music Construction Set (Electronic Arts) são bons programas mas não são ferramentas para qualquer pessoa. Pronto! Disse de uma vez! E lamento muito que isso seja assim.

MÚSICA PARA QUEM NÃO CONHECE MÚSICA

Quem não morre de inveja ao ver aquelas músicas incríveis dos demos de grupos europeus? Quem não sonha ser um "Dr. Awesome" (grupo Cruzaders) ou um

"Jasper Kid" (grupo Silents)? Felizmente para eles e para muitas outras pessoas, o inesgotável universo da criação musical pode ser atingido por outros meios (que o digam os instrumentistas que aprenderam a tocar de ouvido ou por cifras, e que nunca pisaram numa escola de música).

Em relação ao Amiga, o caminho certo é um software de domínio público chamado PROTRACKER, uma versão mais evoluída do saudoso NOISETRACKER. O PROTRACKER foi lançado em setembro de 1990. Foi criado por um trio realmente da pesada, que estava disposto a criar uma ferramenta de composição musical ao alcance de praticamente qualquer pessoa (basta ter ouvido e saber contar).

A base da composição musical no PROTRACKER é a "pattern", uma área de trabalho dividida em quatro canais, com 63 posições por canal. Cada posição pode reproduzir uma nota musical extraída de um determinado sample (som digitalizado). O próprio programa se encarrega de produzir as variações de frequência necessárias para a criação da escala musical: é só fornecer o sample. Além disso o total de posições da pattern pode ser reduzido. Essa facilidade, quando usada em conjunto com a redefinição da velocidade de execução da pattern, permite criar música em praticamente qualquer ritmo existente no mundo.

Com relação aos samples, basta ir carregando no PROTRACKER os sons indispensáveis para a sua música, tais como bateria, prato, maracas, chocalho, baixo elétrico ou acústico, guitarra, piston, saxofone, flauta, tossidas, espirros, arrotos ou qualquer outra coisa. O programa permite até mesmo a afinação do sample, permitindo a junção harmoniosa de qualquer som dentro de uma base musical.

Começando com a primeira pattern (zero), o usuário define a batida da bateria em um canal, e o baixo em outro. Isso pode ser copiado automaticamente para outras patterns, sendo o tamanho de cada uma delas definido de uma maneira que permita um loop de execução sem erros. Com a base feita, basta ir colocando os outros instrumentos, dando vida e brilho para a sua música (isso sem contar os efeitos como tremolo e vibrato que po-

dem ser atribuídos ao sample). E o melhor de tudo é que, como música é uma coisa cíclica, com muitos compassos que se repetem de forma alternada, basta "escrever" poucas patterns para que se obtenha a música completa.

O PROTRACKER permite grande economia de memória (o maior gasto da memória é devido aos samples) exatamente em função das patterns. Graças a um "indexador", o usuário pode escrever apenas 6 patterns e com isso criar uma música de 30 patterns em loop. Apenas como exemplo, a indicação da execução das patterns poderia ser algo como: 0-0, 1-0, 2-1, 3-1, 4-0, 5-0, 6-4, 7-5...

Traduzindo: a primeira pattern e ser executada seria a zero (0-0). Ao final ela seria novamente tocada (1-0). Em seguida seria tocada a pattern 1 (2-1), que também sofreria uma repetição (3-1). Logo a seguir o programa toca novamente a pattern zero (4-0), que também se repete (5-0). Agora será tocada a pattern 4 (6-4), a 5 (7-5) e, ao final, a pattern 6 (8-6). Daí seria repetida a pattern 1 (9-1) e... chega! Este exemplo já deu para cansar os dedos.

A coisa é fácil (você consegue!). Numas dessas noites em que você estiver se divertindo com o mais recente jogo da PSIGNOSYS, arme-se de coragem, carregue o PROTRACKER, e tente dar os primeiros passos. Se você pressionar a tecla HELP, o programa mostrará um texto muito útil para auxiliá-lo a conhecer as particularidades do software. E o pior que pode acontecer não é compor um droga de música: o pior é que você vai gostar tanto que vai querer gastar dinheiro com um digitalizador de sons (sampler), uma interface MIDI, um teclado KORG, um amplificador de 200 watts, um...

De qualquer forma, não conheço nada mais gratificante que compor sozinho, uma partitura completa para conjunto de dez ou mais instrumentos. Por isso não se substima, arregace as mangas, componha várias músicas e reúna seus amigos: você certamente vai dar um baile! ■

O autor deste artigo, além de programador, é formado em teoria e composição musical pelo Conservatório Brasileiro de Música, tendo já lançado disco pelo selo FERMATA, além de participar na composição da trilha musical de vários filmes nacionais e programas de computador como o Zorax.

CORREIO DO AMIGA

Gostaria de trocar informações e programar sobre o Amiga, principalmente na parte de computação gráfica. Responderei com a maior brevidade possível a todas as cartas.

Antonio Barbosa da Silva Filho
Rua Pirineus, 126 - Vila Kosmos
CEP 21220 - Rio de Janeiro - RJ

Gostaria de parabenizá-los pela ótima idéia de se dedicar ao microcomputador AMIGA, já que aqui no Brasil não existem revistas que dão importância a nós, usuários desta fabulosa máquina.

Estou enviando duas dicas de jogos. Já que citaram o Lemmings na última edição, mandei as passwords. Vai também uma dica para o Shadow of the Beast.

Se fosse possível, gostaria que dessem interesse também aos aplicativos e explicassem para nós usuários, a cada edição de CPU, um pouco sobre o sistema operacional dessa máquina, já que a maioria entende muito pouco sobre isso.

Meus parabéns a todos vocês por este bonito trabalho que vem sendo realizado e espero que continuem assim.

Neilor Oliveira Ribeiro - MG

Caro Neilor,

Talvez possa surgir uma seção dedicada exclusivamente ao AmigaDOS, voltada para os iniciantes. Nosso interesse é grande mas não é o que nós achamos que conta. O que conta de verdade são os leitores. São vocês que devem sinalizar se querem ou não esta seção. Escrevam!

Luiz Fernandes de Moraes

Antes de tudo, quero parabenizá-los pela excelente revista, que no que se refere ao MSX, jamais me deixou na mão. Mas como a tecnologia caminha a passos largos, veio o Amiga, que é um ótimo computador, com uma velocidade razoável, gráficos e sons muito bons. Não quero assim mesmo, desvalorizar o MSX, que no meu conceito tem o BASIC mais amigável e, conseqüentemente, é o mais gostoso de trabalhar. Não digo que o Basic do Amiga seja ruim, mas o espaço para se trabalhar com variáveis é muito reduzido, e isso é o que eu considero um dos defeitos do Basic deste computador.

Por meio desta revista, obtive o endereço de diversas softhouses, as quais contatei e descobri que além do Basic, existem outras linguagens (mas todas sem manual). Gostaria que vocês indicassem linguagens com seus respectivos manuais, que existem no Brasil. Peço que publiquem meu endereço, pois gostaria que interessados em programação do Amiga me contatassem, para podermos trocar informações.

Rômulo Roberto Pereira
Av. Osmar Cunha, 01 / 601 - Centro
CEP 88010 - Florianópolis - SC

Caro Rômulo,

Como você já teve oportunidade de atestar, linguagens de programação constituem ferramentas sérias. As que podem ser facilmente encontradas no Brasil, vieram junto com os jogos, por aquela "via de importação" que todo mundo conhece.

Quem vê a coisa com seriedade, sabe que a única forma é comprar o software original no exterior. E isso não é nem um pouco difícil para quem pode contar com um cartão de crédito internacional. E quando você tiver seus programas originais, duvido que queira dar de presente para os "simpáticos" que ficam orbitando as caixas de disquetes dos usuários sérios.

A outra forma de conseguir chegar a algum lugar você também já percebeu: companhia. Criando ou fazendo parte de grupos de usuários com a mesma aspiração que você, o passo mais importante já estará dado. O resto é diversão.

Luiz Fernandes de Moraes

Foi "sensacional" a idéia que vocês tiveram de escrever um caderno só para o Amiga. Eu acho que um computador como ele merece esta chance que vocês estão dando, e eu posso garantir que os usuários deste micro são tão dedicados e "fanáticos" por ele quanto os usuários do MSX são pelos seus micros. Eu não quero com esta afirmação comprar nenhuma briga, pelo contrário, eu acho que todos merecem os momentos "hipnóticos" que o Amiga proporciona aos seus usuários.

Além de parabenizá-los por esta atitude feliz, eu gostaria de perguntar se, além do Manual Oficial do AmigaDOS, lançado recentemente pela editora CI-TEC, existem outros livros em português já lançados, ou que estejam em fase de lançamento. E também mando uma sugestão, para que vocês criem uma seção sobre programação no Amiga (programação em C, por exemplo).

Carlos Rodrigo Dias - MG

Prezado Carlos,

Você me coloca em cada situação... Eu tenho a obrigação de dizer a verdade a você mas, simultaneamente, tenho que agir com o máximo de lisura para não ferir a ética. Bem...

Vamos fazer o seguinte, chega aqui mais perto para que eu possa cochichar no seu ouvido. Olha, existe um outro livro sim, que não é o primeiro livro de Amiga em língua portuguesa, mas é o primeiro de autores brasileiros. O nome do livro é DOMINANDO O COMMODORE AMIGA e foi lançado pela Editora Ciência Moderna. Como a preocupação dos autores foi de desmistificar um pouco o Amiga, você verá que o livro pode ser avidamente consumido da primeira até a última página.

Agora chega um pouquinho mais perto pois o segredo é maior (opa, vê se não encosta, né!). Consta que os autores deste livro já estão terminando um outro, com muito mais páginas e todas as informações sobre um assunto fascinante no Amiga. Aguarde pois vai valer a pena esperar.

Se você jurar que não conta para ninguém, eu explico o meu pudor no início desta resposta (-"Cê" jura?). É que um dos autores (pssst, fala baixo...) sou... ... Eu! O outro é o Alberto Meyer, meu prezado e dileto amigo.

Quanto à sua sugestão: está anotada!
Luiz Fernandes de Moraes.

Cara revista CPU, Venho sofrendo de uma dúvida que tem me afastado do Amiga. Por coincidência, meu filho possui um MSX e é leitor de CPU, o que me permitiu descobrir que esta revista possui um caderno

sobre o este computador. A dúvida é a seguinte: Trabalho no meu escritório com um computador IBM AT386, no qual faço editoração eletrônica com o programa Ventura Publisher. Gostaria de saber se é possível importar documentos (páginas) feitos neste programa para algum programa de Amiga.

Já há algum tempo que eu pretendo comprar um Amiga 2000, mas como ninguém aqui no nordeste sabe me informar, venho adiando a compra pois não quero me desfazer de documentos já criados no PC-AT.

Ricardo Santinni Araújo - RN

Prezado Ricardo,

Isso é perfeitamente possível utilizando-se o programa Professional Page da empresa GOLD DISK. Para isso basta que você salve suas páginas no Ventura, no formato ENCAPSULATED POSTSCRIPT. Este tipo de arquivo pode ser carregado normalmente pelo ProPage (para os íntimos), porém o usuário não poderá editar o documento, apenas printá-lo em impressoras PostScript.

Alberto Carpenter Meyer Filho

●●●
É a PRIMEIRA VEZ que eu compro uma revista CPU. Motivo: eu possuo um computador Amiga. Por isso parabeno os responsáveis pelo espaço criado dentro da revista, e por até que enfim terem acordado para tal computador. Espero também que este espaço seja ampliado, criando novas seções, para que possam resolver os problemas que muitos possuem. E assim vocês ganharão muitos leitores novos e assinantes.

Peço que se alguma pessoa saiba como adquirir um periférico chamado AMIGA ACTION REPLAY, fabricado pela DATEL na Inglaterra, gentilmente entre em contato comigo.

Marcelo Siqueira Aragão
Rua XV de novembro, 3915
CEP 85100 - Guarapuava - Paraná

Caro Marcelo,

É um prazer tê-lo conosco. Você verá que o caderno de Amiga ainda trará muitas informações e alegrias para você. Mas como já se descobriu por aí, da primeira CPU nunca se esquece.

Luiz Fernandes de Moraes ■

Índice de Anunciantes do caderno Amiga

Avallon	10
Agnus	11
Ciência Moderna	04
Company	14
Focus	24
Hitek	02
Mega House	13
Ocelot	23
Pró Video	07
Solar Informática	05
Takeru	18 e 19



COLABORE COM O CADERNO AMIGA



Não perca essa chance! Assine CPU. Informações, novidades, lançamentos, intercâmbio.

CPU

Atenção: Agora sua assinatura pode ser parcelada em até duas vezes. Se preferir pagar à vista, você receberá como brinde um dos programas abaixo relacionados, à sua livre escolha. Só terá direito a receber o brinde quem efetuar assinatura válida por 12 meses.

MEUS DADOS

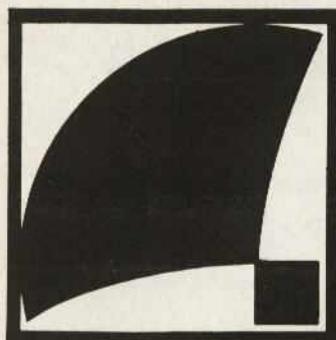
Sim, desejo efetuar a assinatura da revista CPU. Para tal, estou enviando cheque nominal à Bonus Rio Editora Ltda., Av. N. S. de Copacabana, 605/404 - Copacabana - CEP 22040 - Rio de Janeiro - RJ, ou vale postal (pagável na agência Copacabana) no valor de:

- Cr\$ 108.000,00 por assinatura válida por 12 edições
- Cr\$ 54.000,00 por assinatura válida por 06 edições
- Cr\$ 27.000,00 por assinatura válida por 03 edições

Nome: _____
Endereço: _____ Tel.: _____
Bairro: _____ Cidade: _____
Estado: _____ CEP: _____
Dados do equipamento: _____

- HITEK MUSIC PROGRAMS - Conjunto dos melhores programas para a criação e edição de músicas e trilhas sonoras
- HITEK FONTS - As melhores fontes de letras projetadas para quem tem apenas 1 Mb de memória.
- HITEK CLIP SOUNDS - Os efeitos sonoros ideais para as suas trilhas de animação. Samples de alta qualidade

Importante: Para efetuar o pagamento de sua assinatura em duas vezes, envie dois cheques de valores idênticos. Um será depositado no ato do recebimento. O outro só será depositado 30 dias após. Para pagamento à vista, envie cheque nominal, ou vale postal no valor integral da assinatura.



OCELOT

®

AUSTRÁLIA / BRASIL

NOVIDADES

JOGOS

A-320 AIRBUS	—	1D
AGONY	—	3D
DEATH BRINGER	—	2D
ELVIRA II ACT.	—	2D
ELVIRA II ADV.	—	7D
FRENETIC	—	1D
GODFATHER	—	6D
HUGO	—	5D
HARLEQUIM	—	3D
PROJECT X	—	4D
MICROPROSE GOLF	—	3D
PINBALL DREAMS	—	2D
SILENT SERV. II	—	2D
SPACE GUN	—	2D
S. SPACE INVADER	—	2D
SUPER FORCE	—	4D
SUPER SKI II	—	2D
ULTIMA VI	—	3D
USS JOHN YOUNG	—	1D
UNDER PRESSURE	—	1D
VIDEO KIDS	—	1D

PREÇO POR DISCO:
CR\$ 2000,00

APLICATIVOS

ART DEPARTMENT PRO	—	1D
CALIGARI II	—	3D
INTRO CRACKER	—	2D
MEDIA SHOW	—	4D
PAGE STREAM 2.2	—	5D
PIXEL 3D 2.0	—	1D
BROADCAST II	—	2D
BROADCAST II EXTRAS	—	4D
REAL 3D	—	1D

PREÇO POR DISCO:
CR\$ 2500,00

AMIGA HARDWARE

AMIGA 500
AMIGA 2000/2000HD
AMIGA 3000
TOASTER I OU II
HD GVP SERIES II 52 MB
AT — ONCE
DIGITALIZADORES
IMPRESSORAS
GEN-LOCKS

CONSULTE-NOS

DEMOS

GIGAMIX (DF1:)	—	2D
GOLDFIRE	—	1D
HOT MUSIC 4	—	1D
ICE DEMO	—	1D
MEGA MIX	—	1D
BACTERIA	—	1D
SOUND OF GNOMES II	—	1D
SOUND OF SILENTS	—	1D

PREÇO: CR\$ 2500,00 POR DISCO

SUPRIMENTOS

DISKETTES,
FORMULÁRIOS,
ESTABILIZADORES,
FITAS DE IMPRESSORA,
CABOS, etc...

CONSULTE-NOS
Revendedor MSX-soft

ENVIE UM DISCO 3 1/2 PARA GRAVAÇÃO DO SUPER CATÁLOGO OCELOT INTEIRAMENTE GRÁTIS

PACOTES PROMOCIONAIS
CADA 10 DISCOS — 1 GRÁTIS
CADA 20 DISCOS — 3 GRÁTIS
CADA 30 DISCOS — 5 GRÁTIS
CADA 40 DISCOS — 7 GRÁTIS
CADA 50 DISCOS — 9 GRÁTIS

ASSOCIE-SE AO ASC (AMIGA SOFT CLUB)
VOCÊ TERÁ DIREITO A GRAVAR 40
DISCOS DE PROGRAMAS ENTRE JOGOS E
APLICATIVOS. MANDE UM DISCO 3 1/2 E
RECEBA UM CATÁLOGO COM TODAS AS
INFORMAÇÕES NECESSÁRIAS PARA SE
TORNAR UM SÓCIO

ENDEREÇO PARA CORRESPONDÊNCIA
OCELOT SYSTEMS CO.
Caixa Postal 11702
CEP 22022-970 RIO DE JANEIRO
OU VENHA AO NOSSO MAIS NOVO SHOW-ROOM:
R. SANTA CLARA 50 S. 914
COPACABANA — RIO DE JANEIRO
ÚNICA NA ZONA SUL E A MELHOR DO BRASIL!



PENSOU AMIGA, PENSOU *FOCUS*.

HARDWARES

A500
Digitalizadores
Genlocks
Memórias
Monitores
Impressoras

ASSISTÊNCIA

Super Fat Agnus
Manutenção
Completa linha
de chips para
A500/2000/3000

SERVIÇOS

Bureau de Impressão
Banco de Imagens
Banco de Sons
Editoração
Animação
Multimídia

SOFTS

Aplicativos
Jogos
(Novidades)
Public Domain
(Fred Fish)

Focus Informática

R. do Paraíso, 442 - São Paulo - SP - Fone: 283.2297