

Neptune
Genlock getest

Juni 1994, Prijs: DF 9,95 - BF 195,-

2

Amiga.x

Amiga.eXtra met gratis diskette

Het enige Nederlandstalige maandblad voor de Amiga gebruiker!

- * Gratis adverteren voor de partikulier!
- * Neptune Genlock getest en beproefd
- * Met Real3D op de bowlingtoer
- * Mediapoint, alweer multimedia?
- * Amiga.X gemaakt in PageStream V2.2

Amiga.x

Coverdisk Amiga.X - Juni '94 nummer: 2

Muziek module-DTP cursus files-Swazinfo
Basic listings-Ami CDROM filesysteem
Protris (Tetris klone)-Sys (Pacman klone)
Image FX loader voor Foto CD plaatjes

Postbus 81186-3009 GD Rotterdam-010-4559702



8 710206 122346

AMIGA
POWER
MEDIA



Bennebroekerdijk 187
2136 LX Zwaanshoek
tel: 023-296166
fax: 023-470973

Tromplaan 1
3951 CL Maarn
tel: 03432-1323
fax: 03432-3103

Technische dienst: voor reparatie van computers en monitors!

Toccata 16 bit AudioKaart

16 bit 48 KHz sampling direct naar HD, tot 32 kanalen, werkt samen met VLab
Toccata incl. SEK'D sampl. softw. 745

VLab VideoDigitizers

real-time video digitaliseren in kleur (AGA&24bit)
VLab par (A1200/500) 745
VLab Y/C (comp, SVHS en Hi8) 745
VLab Motion hardware JPEG compr./de-compr., comp. en Y/C in/uitgang 2595

Retina 24 bit grafische kaart

supersnelle 24-bit grafische kaart (blitter onboard!) incl. WorkBench Accelerator
Retina BLT Z3 110 MHz, Zorro III 1295
Retina 4 Mb Zorro II 795

V-Code

RGB naar video coder (comp. en Y/C) voor Amiga en grafische kaarten zoals Retina
V-Code voor Retina BLT Z3 125
V-Code ext. (Retina, Opal Vision e.a.) 250
Auto Monitor Switch voor Retina, HQ-relais-gestuurd, inclusief V-Code adaptor 245

MaestroBR

DAT recorder als streamer met Maestro Pro en MaestroBR, 2GB, 10 Mb/s., voll. digitaal
MaestroBR backup software 110
DAT-streamer set = Sony DAT DTC 690, Maestro Pro, MaestroBR en 2GB tape (nu leverbaar!) 1875

Software

Studio 24-bit Printer Software voor o.a. HP 510 / 550 / 560 / 4L / 4P en Canon 125
StudioDS 24-bit Printer Software voor de Fargo Primera, incl. Dye Sub support! 155
Bay realtime video van harddisk, editor, DCTV-, VLab- en Retina-ondersteuning 445
MacroMatrix & MacroGraph professioneel spreadsheet+grafieken 95
TVPaint 2.0 voor o.a. Retina en EGS, hét beste 24-bit tekenprogramma 545
AnCoS 2.0 Frame-Editor voor Retina 125
ADPro image processing software 475
MorphPlus morphing software 475
MultiFrame gemakkelijk animaties met ADPro en MorphPlus maken 245
Samplitude-Pro II sampling software, HD-recording, Midi, Toccata, Maestro 475

Hardware

Fargo Primera foto-quality printer bel!
MultiFaceCard III 2xSer, 1xPar 195
DeInterlaceCard met audio-uitgang 425
Emplant Deluxe Mac emulator 995
MultiMegaCard 2-8 Mb RAM voor A2000 275
Modems diverse types v.a. 495
Amstrad PDA 600 PenPad organiser met handschrijfherkenning, PCMCIA slot 695
AirLink programmeerbare IR-afstand-bediening voor Amiga, o.a. voor VLab Y/C 175
CDTV SCSI interface intern 195
Y-C-Genlock Electronic Design 835

MultiMediaBox A500/1200

4 ZORRO-II sloten, metalen kast met eigen voeding, nu ook voor bridgeboards!
MultiMediaBox voor A500 475
MultiMediaBox voor A1200 v.a. 475

MacroSystem A1200 uitbreidingen

MS1200M 32bit-ram uitbreiding (tot 8 Mb) incl. MultiMediaBox aansl. v.a. 345
MS1240MA 68040/33 MHz accelerator en 32bit-ram (tot 32 Mb), opt. MultiMediaBox aansluiting, sneller dan A4000/40 v.a. 1995

Computers

Amiga CD32 CDROM-gameconsole 645
Amiga 1200 120 Mb, 240 Mb, 340 Mb bel!
Amiga 4000/30 /40 120 Mb, 240 Mb etc. bel!

Media en controllers

Harddisken SCSI/IDE Quantum/Conner bel!
Kabelset voor inbouw 3.5" in A1200 bel!
HD-inbouw met garantie bel!
MultiEvolution SCSI-II-controller (V 3.4!) 295
FastLane Z3 32 bit SCSI-II-controller 845
SyQuest 5110C 44/88 Mb rem. hd. 595
SyQuest 3105S 3.5" 105 Mb rem. hd. 725
Cartridge 105 Mb voor SyQuest 145
Toshiba CD-ROM foto cd comp. v.a. 735
Apple PowerCD incl. 3CD's en kabels 645
Optical Drive 128 Mb, intern v.a. 1450
MOD cartridge 128 Mb 75
SCSI-behuizing 3.5" en 5.25" v.a. 275

Monitors

MicroVitec Auto-Scan 1438 15-40KHz 995
MicroVitec Cub-Scan 1440 digitaal geh. 1345
MicroVitec Pro-Scan 1782 17" 30-82KHz 2495
Nokia 17" Trinitron 1280x1024 ni 2495
Eizo F340i-W 15" 1024x768 ni 1875
NEC 5FGE 17" M.Sync 1280x1024 ni 2895
Wij repareren nu ook monitors!

prijzen inclusief 17.5% BTW, prijswijzigingen voorbehouden, leveringen onder onze voorwaarden

Heeft u een HP deskjet of matrix lintprinter?

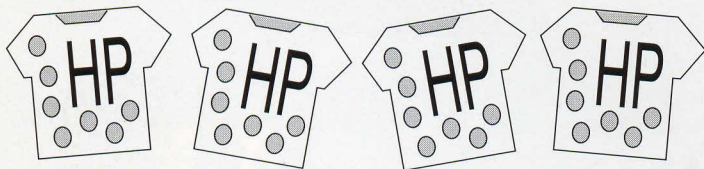
Wij zijn gespecialiseerd in inkt en linten.

ZELFREINIGENDE DIEPZWARTE REFILL INKT VOOR HP500, 510 etc. ca 12 refills f 90.-
 DEZELFDE PRINTKWALITEIT MAAR NU VOOR CANON BJ 200, 300, 800 - 125 ml f 99.-
 Ook de HP500C (550C) colourcartridge kan gerefilled worden! 3x40 ml (ca 10 refills) f 109.-
 Deze inkt is ook per kleur (Cyan, Magenta of Yellow) in 125 ml verpakking leverbaar a f 90.-

MATRIXPRINTERLINTEN voor ALLE MERKEN EN TYPE'S. In ZWART maar ook GEEL, ROOD, BLAUW, GROEN of BRUIN. 4 kleuren colourprinterlinten zijn in cassette of als "refill" verkrijgbaar.

"T" T-Shirt inkt ook voor HP 500, 550 etc.

T-SHIRTS BEDRUKKEN VIA DE OUTPRINT VAN UW MATRIX OF DESKJETPRINTER. OVERZETBAAR METEEN STRIJKBOUT.



Ook mogelijk op kunststofplaat, vliegers, vlaggen of met keukenvoer naar bekertjes, tegels, glas, metaal etc. Vele andere mogelijkheden.

gratis

VRAAG ONZE UITGEBREIDE TRANSFER-PRINTER CATALOGUS 1994

TRANSFORM TRANSFERTECHNIEK 05999 64242 fax: 65299
 (voor België: T.I.M.A.G.O.: 059 235165)

PRINTOUT MOET WEL IN SPIEGELBEELD!



PUBLIC DOMAIN SOFTWARE

Wij leveren tegen de laagste prijzen o.a.:

- Taifun
- Panorama
- Auge 4000
- Software Demo
- Amuse
- Chiron
- Tornado
- Cam-RPD
- Safe
- Amicus
- Antares
- SaarAG
- RHS-Fonts
- Poseidon
- Games
- Cactus
- Oase
- Slide Shows
- Fred Fish
- Faug
- TBag
- ACS
- Kickstar
- Bordello
- Franz
- Killroy EP
- RHS-Porno
- Ollis Games
- Bavarian
- Time
- Time Special
- etc., etc.

Zowel op 3,5" als 5,25".

**Ook voor al uw software
 bel voor actuele prijzen
 02220 - 13762**

Bestel onze catalogus (4 disks, met gratis update) door storting van 10,- op AMRO 49.14.18.515

of Giro 62.61.620

t.n.v. Datamarkt PD-Service, of door toezending van cheque of contant naar;

datamarkt



Postbus 66 • 1791 AD DEN BURG • 02220 - 13762

Colofon

Nummer 2 - juni 1994

Redactie:
Aart-Jan Moerkerke
Corstiaan Breedveld

Medewerkers:
Ekke Verheul
Hans van Leeuwen
Rudie Jaspers

Uitgever:
Magazien

Vormgeving/opmaak:
Corstiaan Breedveld
Aart-Jan Moerkerke

Advertenties:
Corstiaan Breedveld
010-4559702
Aart-Jan Moerkerke
010-4422863

Drukker:
T.D.S.
Capelle a/d IJssel

Oplage:
8.000

Overname van artikelen
en/of het vermenigvuldigen
daarvan is uitsluitend
toegestaan na uitdrukkelijke
schriftelijke toestemming
van de uitgever.

Abonnementen:
Telefoon/Fax:
Tel: 010 - 4.55.97.02
Fax: 010 - 4.42.28.63

Amiga.X
Losse nummers F. 9,95
Abonnementen: F. 95,00 per
jaar, 12 nummers

Cover:
Rob Antens

Inhoud:

1 Inhoud

2  Scannen via Egs,
CD-Rom,
1200...CD32,
Meer Woordwaarde, Ami-
ga genept.

3  Commodore
overgenomen of
failliet, Amiga
Magazine, Kickstartzucht.

4  DTP mogelijkhe-
den van Page-
Stream, met be-
hulp van Art-Expression,
Hotlinks en Pageliner
overzichtelijk in 4 delen.

9  AMOS cursus
deel 3, springen
en procedures.

12  Blitz-Basic, de
Newtypes worden
haarfijn uitge-
legd, ook weer door
Jurgen Valks.

15  Utility Swazinfo
door Hans van
Leeuwen bespro-
ken en op de disk bijge-
voegd.

17  Over VideoTra-
cker versie 1.4
heeft Hans van
Leeuwen een goed bericht
geschreven.

19  Beneath Steel
Sky, een stalen
hemel van spel
plezier door Aart-Jan.

21  Apple PowerCD
op de Amiga
aangesloten.
Ekke verhaalt over zijn
ervaringen.

24  Diverse berich-
ten: Lightwave,
Warp, Communi-
cator.

26



Adverteerdersbe-
richten, ditmaal
Macrosystem.

27



Tekentips,
paletten maken
bespaart u veel
arbeid achteraf.

29



Workbench 3.0
op zijn Neder-
lands, bewerkt
door Corstiaan Breedveld.

31



ARexx code tabel
geheel compleet.
Kleine lisssssting
door u over te typen.

34



Multiface Card
van Alfa-Data
biedt meer in- en
uitgangen.

35



Pagina 29 van
Amiga.X nummer
2 door u opge-
maakt.

38



Neptun, een gen-
lock om van te
watertanden.

41



Real3D op de
bowlingtoer. Er-
varingen meege-
deeld door Rudie Jaspers,
onze huistekenaar.

43



Mediapoint: vol-
wassen multime-
dia biedt veel,
veel en veel.

46



CD-ROM/hard-
disk op Tandem
controller. Snel
en eenvoudig ingebouwd.

47



Installatie proce-
dure voor u
vereenvoudigd,
nu ook voor Kickstart 1.3.

48



Adverteerdersin-
dex en nabestel-
service.

Scannen via EGS

Multiscan heeft in samenwerking met Ingenieurbureau Helfrich uit Duitsland een speciaal voor EGS-kaarten bestemde SCSI-scanner-interface op de markt gebracht. De interface past op elk Zorro II of III slot en kan omgaan met SCSI-printers. De bijgeleverde software draait alleen op EGS-systemen en werkt ondermeer samen met de Plustek 600-scanner, de Tamarak Artiscan, Sharp-scanners en Ricoh-scanners. De prijs van het speeltje valt erg mee. Compleet met Plustek 600-scanner, SCSI-interface en de benodigde software moet een bedrag van ongeveer 1300 gulden worden uitgetrokken.

CD-ROM

Hoewel de CD-ROM op de PC en de Apple Macintosh inmiddels veel gebruikt is, lijkt de Amiga op dit gebied wat achter te lopen. Een inhaal-race is echter begonnen. Er zal steeds meer software voor de Amiga op CD-ROM worden uitgebracht. De CD32 vormde op spelletjes-gebied al een tijdje een 'uitzondering op bovenstaande regel'. Diverse bedrijven zijn nu bezig om ook video-hebbedingetjes, utils, achtergronden, plaatjes en muziek op CD-ROM voor Amiga uit te brengen.

1200 ...CD32

Is het een vogel, een vliegtuig, een Amiga 1200 of een CD32? Dat is de vraag die opborrelt bij het zien van de CD 1200, een CD-rom-drive voor de kleine AGA-machientjes. Commodore is met een CD-ROM-drive voor de Amiga 1200 op de markt gekomen. Deze drive lijkt uiterlijk zo op de CD32 (behalve de zwarte kleur), dat vergissen hier menselijk is. Ook de prestaties komen aardig overeen. Het loopwerk laat CD 32-cd's zonder moeite toe en speelt als bonus audio-cd's en Photo-cd's toe.

De CD1200 gaat ongeveer 700 gulden kosten en wordt in de A1200 uitbreidingslot geprikt.

Meer Woordwaarde

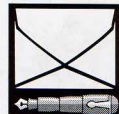
Het vorige week vermelde programma Wordworth 3 heeft al weer een update achter de rug. De op de markt gebracht versie bleek hier en daar problemen met de comptabiliteit op te leveren. In versie 3a zijn de problemen (voor zover bekend) weggelaten. De versie is bovendien wat sneller, heeft meer export-filters en kent een verbeterd 'sleep en laat los' edit-management.

Uiteraard is de update-versie voor geregistreerde gebruikers vrij te verkrijgen.

Amiga genept

Als het aan Kuma Books ligt hoeft geen spelletjes-maniak meer vast te lopen op de Amiga. Het boek 'Amiga Games, Hints, Tips, Cheats and Adventure Solutions, dat binnenkort ook in Nederland in de boekenwinkels zal liggen, moet een antwoord op alle spelletjesvragen geven. Het boek is volgepropt met helpende spel-handjes. Honderden tips, manieren om extra levens te krijgen, adventure-oplossingen, onsterfelijkheids-antwoorden en ga zo maar door, staan de speler ter zijde.

Beginners en gevorderde Spelletjes-gekkens zullen hun kwijtgeraakte ei in het boek terugvinden. Na aanschaf van het boek, dat veel spelletjes bevat en zeer up-to-date is, is het afgelopen met eeltvingers, hersenbreksels en moordneigingen.



Redactioneel

Een moeilijk begin van de maand voor Amiga-gebruikers. Het gerucht dat Commodore International failliet was, ging de ronde en de ontwikkelingen werden met spanning afgewacht. Het lijkt gelukkig mee te vallen. Commodore is wel in een faillissements-strijd, maar dat wil niet zeggen, dat alle hoop verloren is.

Als we de verhalen moeten geloven, wordt er druk gewerkt aan een nieuwe Amiga-keten met dezelfde mensen. De voor velen trouwe computer zal ogenschijnlijk sterker terugkomen.

Nogmaals de 'verhalen' aanhalend: de CD32, Amiga 1200 en Amiga 4000 zullen de stokpaardjes van de nieuwe keten worden. In elk geval zijn veel rand-apparatuur aanleverende bedrijven al zover, dat ze zeggen niet te stoppen met hun Amiga-bijdrage.

De computer blijkt een vaste plaats op de markt te hebben veroverd en aantrekkelijk genoeg te zijn om verdere ontwikkelingen op hardware- en softwaregebied aan op te hangen. Ook gaan er geruchten, dat Laser in de Nederlandse afdeling geïnteresseerd is.

Genoeg over de mogelijke problemen met de Amiga-wereld. Amiga.X hoopt een bijdrage aan het voortbestaan van de Amiga te kunnen leveren. Er zijn lezers, die nu al op ons bouwen, adverteerders om plaats aan te bieden en er is meer dan voldoende enthousiasme om de problemen het hoofd te bieden. Dus het laatste woord hierover: laten we met z'n allen de schouders onder de Amiga zetten!

Voor deze maand gaat onze felicitatie naar concurrent/collega 'Amiga Magazine'. Uit het lezersonderzoek van het tijdschrift blijkt het goed in de markt te liggen. DIVO-collega's: van harte gefeliciteerd en ga zo door!

Terug naar Amiga.X. De eerste reacties van de lezers zijn erg positief en daarom deze maand weer een woord van dank voor degenen, die vertrouwen in ons hebben. We ontkomen er echter niet aan om toch ook toe te geven dat we in nummer 1 een paar schoonheidsfoutjes hebben gemaakt. We zijn hard bezig om die vlekjes weg te poetsen. Gelukkig zijn er veel lezers, die naast de woorden 'het ziet er goed uit' ook positieve en opbouwende kritiek hebben geuit. Zulke lezers hebben we nodig. We schrijven dit tijdschrift tenslotte voor jullie! Zo is in nummer 1 de diskette al gemakkelijker te hanteren dan die van nummer 0. Diskette 2 heeft nog meer aandacht gekregen en zal nu ook volledig compatible zijn met kickstart 1.3. Voor programma's die de moeite waard zijn en alleen onder de nieuwere kickstarts werken, blijven we een uitzondering maken. Maar niet getreurd, 1.3-kickers... We zijn bezig om een actie voor jullie op te zetten om op een goedkope en gemakkelijke manier om te schakelen naar kickstart 2.0 of 2.1. Volgende maand kunnen jullie hier meer over lezen.

Goed nieuws is er ook over de abonnementen. Inmiddels zijn we de 100 gepasseerd en druppelen er nog steeds 'nieuwelingen' binnen. De Belgische grens waren we al over. Leuk vonden we ook een inschrijving vanuit Curaçao. Hoe grensverleggend?

Voor wat betreft de inhoud van Amiga.X hebben we wederom getracht een gevarieerd 'programma' voor te schotelen. Zo zijn er de gebruikelijke cursussen, kunnen videofanaten hun hart ophalen, wordt er een blik gegeven achter de schermen van het teken- en dtp-werk en zijn de nodige nieuwtjes ingesloten. Veel plezier met nummer 2 en graag tot de volgende maand.



*Hotlinks koppelt PageStream
aan BME en Pageliner, een
gemak waarbij u niet al te veel
hoeft na te denken.*

Corstiaan Breedveld

*24 Bits plaatjes zijn in BME geen
probleem, een uitsnede maken of een
kleine correctie toepassen is zo gebeurd.*



Hotlinks, de koppelaar

De uitgebreide handleiding van het 'koppel-programma' Hotlinks is erg goed geschreven en verlevendigd met veel screen dumps en diagrammen.

Een 100 pagina's tellend leerboek wordt als supplement meegeleverd. Aan de hand van dit boekje krijgt u via voorbeelden uitgelegd hoe het programma werkt. Ook het auto-trace programma staat haarfijn omschreven. Het derde boek gaat in op het BME programma. Als extra levert Soft-Logic er een referentie kaart bij waarop de shortcuts (toetscombinaties) in het kort vermeld staan.

ArtExpression is een goed programma, zeker voor diegenen die zich net beginnen te wagen aan vector getekende objecten. Het programma is een welkome aanvulling op het toch op zichzelf al uitgebreide professionele dtp pakket PageStream. Het is zeer intuïtief en iedere Amiga-gebruiker die al aardig bekend is met de Amiga-werkomgeving zal zich dit programma zonder moeite eigen kunnen maken zonder de handleiding steeds naast zich te moeten hebben. Het programma zit vol met goed bruikbare tools en een aantal extra's die in Illustrator niet zouden misstaan. Een minpunt is dat het Pantone systeem niet ondersteund wordt, hoewel de gebruiker wel alle CMYK waarden in kan voeren. Mij is eigenlijk nog steeds niet duidelijk waar een verschil optreedt. Als ik een Pantone kleur opgeef met laat ik zeggen 15C, 20M, 30Y en 40K, dan krijg ik dezelfde kleur geprint als met dezelfde waardes in CMYK uitgevoerd. Een pluspunt is dat de bruikbaarheid van de tools dermate makkelijk en begrijpelijk is dat de dtp-er zich meer kan concentreren op het tekenen en ontwerpen dan dat hij moet gaan zitten tobben over de vraag hoe een tool ook al weer werkt.

Soft-Logic hoeft nog slechts een paar kleine aanpassingen te maken om zich tot de professionele software-ontwikkelaars te mogen rekenen. De software-ontwikkelaar kennende zal dit echter niet al te lang op zich laten wachten. De firma distribueert zijn updates via de bbs systemen als patch-files, zodat de programma-verbeteringen snel en voor een habbekrats voor iedereen bereikbaar zijn. Iedereen die zijn registratiekaart heeft opgestuurd, krijgt automatisch de nodige updates van Soft-Logic. De programma-boeken zijn uiteindelijk onmisbaar voor de professionele gebruiker. Alle opties zijn makkelijk te vinden, maar voor specifieke zaken zijn de boeken noodzakelijk, ook gezien de tijd die vaak verloren gaat bij het zoeken in het programma. Voor een grote update met flink wat verbeteringen moet natuurlijk betaald worden. De supporterslijn in Amerika werkt boven verwachting bijzonder goed, maar een registratienummer moet wel bekend zijn.

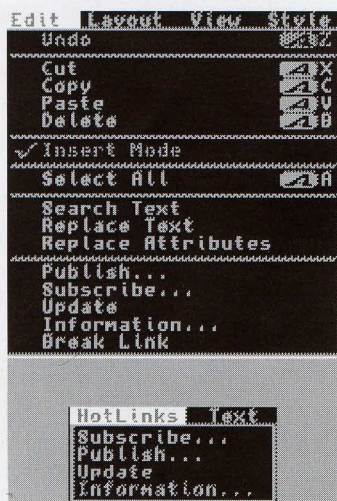
HOTLINKS

Er zijn twee mogelijkheden waar PageStream nogal karig mee omgaat. Ten eerste, dat u in het bitmap-venster een onnauwkeurige manier hebt om een stukje uit een bitmap te halen om in het document te gebruiken. Zelf vind ik dat nou niet zo'n groot probleem want als ik slechts een deel van een bitmap wil gebruiken dan laad ik dat plaatje in een grafisch teken-programma in en maak er dan een brush van. Ten tweede is het niet mogelijk om teksten van te voren klaar te maken, compleet met behoud van vette en cursieve instellingen. Met vooral grote teksten is het lastig om al die vette en cursieve instellingen in het programma zelf te doen, daar een dtp pakket niet al te vlug werkt in het 'editen', logisch, want het is geen



tekstverwerker. Zo'n programma gaat anders om met zijn lettertypes.

Soft-Logic kwam met een professionele oplossing. Dit werd BME, een bitmap editor waarmee u de plaatjes op schaal kunt zetten en enig retoucheerwerk in kan verrichten en met Pageliner, een tekstverwerker die de style-tags van PageStream ondersteunt. Deze twee applicaties, tesamen met een update naar PageStream 2.2, maken gebruik van het nieuwe stukje software van Soft-Logic, genaamd HOTLINKS. De uitwisselbaarheid van bestanden onderling was een feit. Voordat ik inga op de BME- en Pageliner pakketten zal ik eerst wat moeten vertellen over wat Hotlinks nu eigenlijk is en doet.



Ik begrijp 't wel, maar ik snap 't niet

De grondbeginselen van Hotlinks zijn makkelijk te begrijpen. Desktop publishing werkt met verschillende onderdelen. Het schrijven van de tekst, het maken van de plaatjes en het ontwerpen van de pagina's (lay-out), dit zijn slechts drie voorbeelden. Als u dit alles in een programma zou onderbrengen dan zou het programma te groot worden en op den duur zou u door alle opties de weg kwijtraken. In elk geval zou het veel te moeilijk worden om te leren. Daarom is het eenvoudiger om een tekst in een tekstverwerker en het grafische werk in een daarvoor speciaal geëigend pakket op te maken. Later kunnen de grafieken met de teksten in een dtp-pakket samengevoegd worden.

Het mooie van de Amiga is, dat bij voldoende geheugen alle applicaties tegelijk in het geheugen gezet kunnen worden. U hoeft dus niet het ene programma te verlaten voordat u naar het andere kunt om daarna die hele weg opnieuw te moeten bewandelen.

Elk programma kan in zijn eigen scherm met

daarin de verschillende windows werken. Maar nog steeds moest u wel eerst de data naar disk saven voordat u de data in het andere pakket weer in kan laden. Dankzij Hotlinks is dat nu voorbij.

HOTLINKS, is ie nu gestart of niet?

Ervaren gebruikers zullen direct roepen: „en ARexx dan?" Maar niet te vroeg geschreeuwd, verderop zal u duidelijk worden waarom Soft-Logic opnieuw het zwarte garen heeft uitgevonden. Hotlinks is een van die programma's die wanneer u er op klikt, geen effect lijken te hebben. Dat lijkt echter maar zo. Elk van de drie programma's en het worden er steeds meer, krijgt meteen extra speciale hotlink functies. (Zie linker afbeelding)

Er komen vier functies beschikbaar: Subscribe, Publish, Update en Information. Het eerste wat gedaan moet worden is een "Publish". Vanuit Pageliner zult u de tekst een *Publish* moeten geven, vanuit BME een grafiek een *Publish* en vanuit PageStream het een of het ander. Als er eenmaal een bepaalde data een *publish* heeft ondergaan, dan kan het andere programma dat Hotlinks ondersteunt er een *subscribe* naar maken, het naar binnen halen. Pageliner kan alleen maar tekst aan, BME kan alleen maar grafiek en PageStream kan beide verwerken.

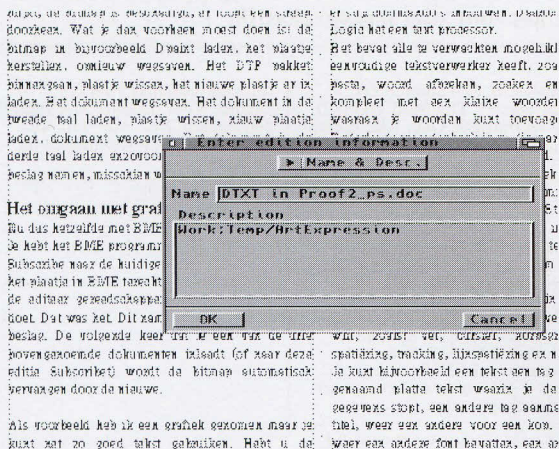
Op de keper beschouwd is een *Publish* of een *Subscribe* hetzelfde als het bewaren of laden van data. Het verschil is dat u geen filenaam hoeft op te geven. U moet het wel een naam geven anders zou u nooit meer weten, welke file u een *Publish* gaf. U kunt elke naam geven die u wilt, maar het is geen filenaam. Het is meer een filenote, zoiets als u kunt doen met het AmigaDos kommando *filenote*. U kunt bijvoorbeeld een naam geven als 'figuur 2 grafiek voor hoofdstuk 1' of 'body tekst voor hoofdstuk 2', waarbij hoofdstuk 1 of 2 de naam van het PageStream document is.

Tesamen met deze informatie kunt u in een klein commentaarblok bijvoorbeeld typen waar de data over gaat. Dat alles komt terecht in het Hotlinks informatie-venstertje wat u op kunt roepen als een soort about requester van uw eigen data, geschreven door uzelf. Deze data wordt wel naar de disk gesaved in het speciale Hotlinks wegschrijf-formaat en filesysteem. Het programma doet alles voor u en het werkt prima. Is eenmaal iets *gepublished* dan staat het bekend als een editie. Het is wel van belang dat u deze termen een beetje uit elkaar houdt en vooral ook onthoudt, want anders raakt u wellicht in de war als u dit artikel verder leest.

Op een rijtje:

Publish is eigenlijk hetzelfde als het saven van data.

Subscribe staat voor het laden van de data.



De stijltags moeten echter wel in Pagestream zelf opgezet worden via zijn tag-requester. Hiermee zet u elke stijl, waarna u een add doet na elke instelling. Als u de hele tag-lijst klaar hebt, kunt u alle settings naar diskette wegschrijven onder een zelf te bepalen naam. Die files kunnen dan weer in Pageliner geïmporteerd worden. Het is zelfs mogelijk een aantal verschillende tags tegelijk te importeren in Pageliner, waar ze worden toegevoegd aan de bestaande lijst zonder acht te slaan op dubbele namen.

Ik heb onlangs in een tijdschrift gelezen dat PageStream met Pageliner toch niet goed zou samenwerken en dat het niet duidelijk is waarom niet. Ligt dit aan Pageliner of Hotlinks. Mijn idee is dat het aan de computers lag of aan de Beta (probeer) versie van de programma's, want bij mij crashte de Amiga geen enkele keer. Daarom is het belangrijk dat u de registratiekaart zo spoedig mogelijk na aankoop van een pakket opstuurt, zodat u altijd verzekerd bent van de laatste nieuwe versie, die steeds minder bugs bevat.

ook de 24 bits, in zwart/wit laat zien (Dit is verbeterd in de komende 3.0 versie). Voor sommige plaatjes geeft dat een probleem, want indien er een aantal tinten in zitten die meer dan 50% wit zijn dan worden die als wit neergezet, evenzo worden de donkere tinten, die onder de 50% lichtintensiteit zitten, zwart op het scherm neergezet. In het bitmap venster kunt u dan wel een gedeelte oppakken om in het document te gebruiken, maar de grenzen zijn dan niet altijd even duidelijk. U kunt wel even terug naar Deluxe Paint om een brush uit te snijden, maar hoe zit het dan met 24 bits plaatjes? of Tiff of Gif? Om daar mee te werken heeft u 24bits kaarten nodig. BME levert hier een goedkope oplossing. Elk plaatje in Gif of IFF kan ingeladen worden en gecropt. Heeft u een ander formaat, dan laadt u dat eerst in PageStream in om ze daarna via Hotlinks te publishen en in BME te subscriben. BME toont het plaatje in 16 grijswaarden, wat ruimschoots voldoende is om het plaatje heel goed te zien, ook de meeste tonen van 24bits (16.700.000 kleuren) plaatjes zijn erg goed te onderscheiden.

In het volgende nummer het derde en laatste deel van deze serie.





Spelregels: het is niet toegestaan deze rubriek te misbruiken om software kopiën van originele software te verhandelen. Wij houden daar streng toezicht op. Mocht het toch nog door de mazen glippen, dan houden wij ons daarvoor niet aansprakelijk.

Aangeboden:

USS Robotics HST Modem
FI 500,00 - Roland Juno 1 syn-
thesizer FI 500,00 - CD A.
Brimble (team17) FI 35,00
Voor inform: Tel.: 03404-53531

VGA data switch handmatig,
2weg, Telefoon: 010-4559702

Amiga 600, 20MB, 11 maanden
oud, veel software: SpaceHulk,
Syndicate, Zol, Lemmings2,
Lotus 3, Dpaint 4
tekenprogramma, Technosound,
Amiga Workbench 2.5, stofkap
en muis.

Telefoon: 01742-96326 na 6 uur.

2000 5.25" schijven met soft-
ware. F 800,- Info: 04105-14347
(Jürgen)

Sirius-genlock (met modificatie)
en Flicker Fixer van Electronic
Design. Genlock is slechts 1
maal 1 uur gebruikt. Ingebouwde
splitter bijv. tbv DigiView. Vol-
ledig Y/C met Flicker fixer con-
stant beeld in Hires op computer-
monitor.

Moet op denise-plaats. Met
originele software, AVPaint en
handleiding. Nieuwprijs 1600
gulden. Nu 500 gulden. Bel:
Aart-Jan, tel. 010-4422863 op
werkdagen na 18.00 uur.

Wegens beëindiging video-
hobby te koop: 1) Software
Animagic (ned. handleiding),
Videotitler 1.5, Light Camera
Action!, Modeller 3D, Deluxe
Video III, Deluxe Paint III,
Deluxe Photolab, TV*Show,
TV*Text, AmigaVision; 2)
Hardware en software twee maal
DigiView Gold 4.0 en 2.0. S. de
Vries, H. Sytstrawei 30, 8915
HG Leeuwarden, tel. 058-
152384.

Spelen te koop: Golf
MicroProse, Pinball Fantasies,
Pinball Dreams, Jimmy White's
Whirlwind Snooker, AV-8B Har-
riet Assault, Streetfighter II,
Wing Commander, Striker, Inter-
national Soccer, Crazy Cars,

Scrabble II, F/A Interceptor,
Print Master, The Bard's Tale II,
Ferrari Formule One. Alle spelen
origineel, maar nog niet
geregistreerd. Dus met kaarten!
S. de Vries, H. Sytstrawei 30,
8915 HG Leeuwarden, tel. 058-
152384.

Te Koop Fish Diskettes voor 1
gulden per stuk 196, 451, 452,
459, 460, 500, 501, 518, 551,
605, 619, 648, 651, 686, 664,
717, 719, 720, 724, 725, 730,
750, 752, 780, 828, 830, 831,
832, 833, 873, 872, 878, 904.
Tevens vanaf 620 fish disks
tegen 2 gulden op diskette te zet-
ten (excl. diskette).

Te Koop: Genius tekeboard A4

formaat, geschikt voor o.a.
Dpaint. Voor de lage prijs van
200 gulden. Bel: Aart-Jan, tel.
010-4422863 op werkdagen na
18.00 uur.

HIER GRATIS

**computerspulletjes te koop of gevraagd
via onze telefoon, FAX of BBS-nummer.**



ATIN ELECTRONICS

Quality Without the Price

Bloemenlaan 3 - 2235 EM Valkenburg (zh) - The Netherlands

Tel. Verkoop 01718-12340 - Technische Dienst 01718-15600 - Fax 01718-12478 - BBS 011718-13900

Memory

A500	512 Kb	fl. 39,00
A500+	1 MB	fl. 49,00
A600	1 MB	fl. 59,00
A1200	0-8 MB+clock	fl. 169,00
A1200	0-8 MB+clock+4MB	fl. 569,00

Scanners

64 Grijswaarden	fl. 279,00
256 Grijswaarden	fl. 499,00
256 Kleuren	fl. 799,00

Diversen

Ext. IDE-controller 500/500+	fl. 249,00
SCSI-controller 2/3/4000	fl. 299,00
Externe Diskdrive 3.5" DD, aansluitklaar!	fl. 149,00

AMIGA CD ³²

Gameconsole + Joypad + 2 games
fl. 599,00

Bel voor onze gratis prijslijst.

CD32 titels:

- Arabian Nights
- Castles 2
- Chambers of Shaolin
- Games en Goodies
- Jambalaya
- Liberation
- Mean Arena's
- Morph
- Nigel Mansell Racing
- Now thats I call games 1
- Pinball Phantasies
- Pirates Gold
- Sensible Soccer
- Zool e.v.a.

Originele voeding A500+ fl. 99,00

Schemapakketten van alle
Commodore Amiga systemen!
Bel voor prijsopgave!

Dealer-aanvragen welkom
Bestellingen boven fl. 150,00
franko thuis
Rembourskosten fl. 7,50
ING bank: 678613036
GIRO: 1246880

De grootste sortering CD-ROM
voor MS-DOS en Amiga CD32
van Nederland! Waanzinnig veel
erotische titels!

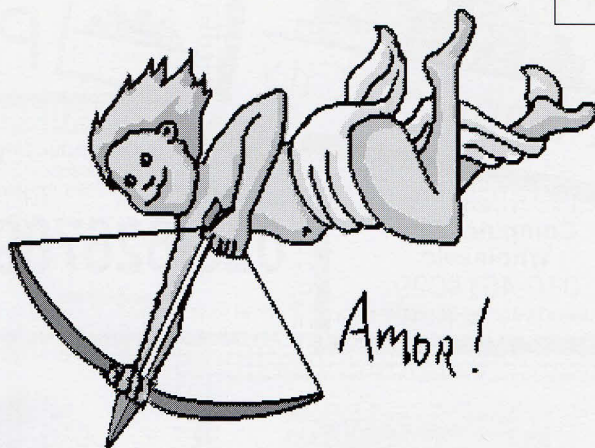
OPENINGSTIJDEN:

ma. t/m vr. 9.15 t/m 18.00 uur
zaterdag 9.15 t/m 17.00 uur

Prijzen incl. BTW. Prijswijzigingen voorbehouden.

Cursus deel 3 gaat in op het maken van sprongen binnen een programma en het maken van een procedure.

Jurgen Valks



Eenmaal met AMOS in aanraking gekomen, blijft het moeilijk er vanaf te blijven.

AMOS cursus - deel 3

We gaan dit keer sprongen maken binnen een programma, en we gaan onze eerste procedure maken.

De vorige keer hebben we al een eenvoudig programma gemaakt met het Input commando en de If/Then/Else structuur. Als een programma wat groter wordt, dan is het verstandig om een programma te gaan verdelen in sub-programma's. We nemen als voorbeeld een simpel rekenprogramma wat alleen kan optellen en aftrekken. Zo'n programma kan er zo uit zien:

- Hoofdmenu -

Scherf schoonmaken.

Keuze menu op het scherm plaatsen.

Als de keuze optellen is: spring naar optellen.

Als de keuze aftrekken is: spring naar aftrekken.

- Optellen -

Vraag het eerste getal.

Vraag het tweede getal.

Tel de getallen op en zet de uitkomst op het scherm.

Vraag om door te gaan.

Is antwoord op de vraag ja: spring dan naar optellen.

Is antwoord op de vraag nee: spring dan terug naar het hoofdmenu.

Hetzelfde geldt voor het aftrekgedeelte van het programma. We kunnen op twee manieren sprongen maken in een programma, met het commando GOTO en met het commando GOSUB. Wat is nu het verschil? Als we Gosub gebruiken, dan geven we al aan dat we naar een SUB-programma willen

springen, als we dit doen dan houdt de computer zelf de positie bij op welk punt we 'springen' naar een subroutine. Dit houdt wel in dat we de subroutine moeten beëindigen met een RETURN commando. Als de computer het Return commando tegenkomt, dan wordt er teruggesprongen naar de plaats waar we de subroutine hebben aangeroepen. Voorbeeldje:

```

Cls : Rem Maak scherm schoon
For TEL=1 To 10 : Rem Een lus van 10 stappen
  Gosub HALLO
Next TEL
End
,
HALLO:
Print "Hallo!!"
Return

```

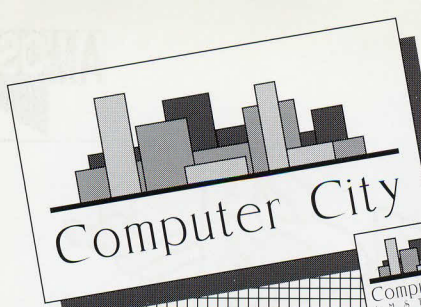
Als we in hetzelfde programma een GOTO gebruiken dan ziet het er zo uit:

```

Cls : Rem Maak scherm schoon
TEL=0
TERUG:
If TEL=10 Then End
Inc TEL : Rem hetzelfde als TEL=TEL+1
Goto HALLO
,
HALLO:
Print "Hallo!!"
Goto Terug

```

Zoals je ziet is het tweede programma een puinhoop, dit heeft te maken met het feit, dat we een sprong willen maken binnen een lus. Mijn voorkeur gaat ook uit naar de Gosub methode. Op de diskette staat het programma AMOS3_



Postorder 010-4512507



Computer City
Planciusstraat 57bg
1013 MG Amsterdam

020-6267898

Openingstijden:
di-wo 10-18, do 10-21, vr 10-18, zat 10-17u



Computer City
IJsselmondselaan 250
3064 AV Rotterdam

010-4517722

Openingstijden:
di-do 9:30-18, vr 9:30-21, zat 9:30-17u



Computer City
Oude Arnhemseweg 177a
3702 BD Zeist

03404-39225

Openingstijden:
di-do 10-18, vr 10-21, zat 10-17u

**Computer City
Wholesale**
010-4514029
Uitsluitend voor wederverkopers

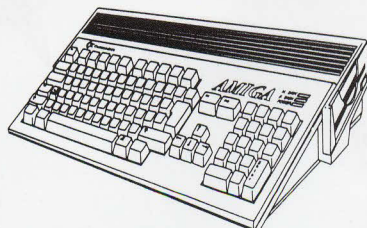


Amiga CD32

2 MB Ram, inkl. voeding,
tv-kabel en 1 joypad

GRATIS
Diggers-CD32
Oscar-CD32

bel!

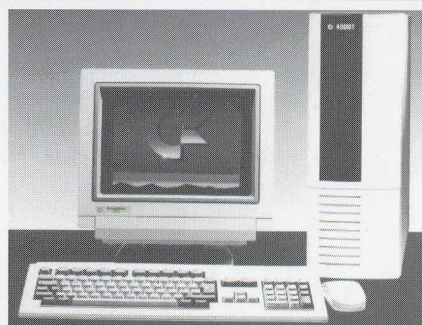


Amiga 1200

2 MB Ram, inkl. voeding,
muis, tv-kabel en WB3.0
handleiding/diskettes

GRATIS
Joypad/joystick
Tekstverwerker
Tekstprogramma
10 Spellen

fl. 779,00



Amiga 4000(T)

Bel voor meer informatie over de
verschillende Amiga 4000 en
4000T configuraties

4 MB Fast-RAM (max. 8 MB) voor Amiga
1200, inkl. klok

fl. 599,00



Megalo- Sound

fl. 99,00

Wij accepteren:



Neptun

De nieuwe Alpha-
Channel genlock van
Electronic-Design
is nu leverbaar!
Bel of kom langs voor
meer informatie!

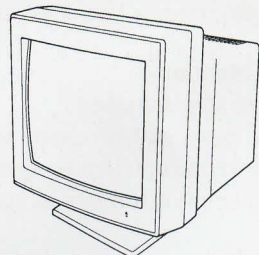


Electronic-Design

Tevens leveren wij alle
andere produkten van
Electronic-Design voor
zeer scherpe
prijzen!

DISTRIBUTEUR VOOR NEDERLAND

AKF50 Monitor



MultiScan
monitor met een
horizontaal
bereik van
15-38 KHz, dus
geschikt voor
alle Amiga
resoluties! Inkl.
adapter en
Nederlands-
talige
handleiding.

fl. 1099,00

GRATIS MAILING!

Geef ons uw naam en adres op, en u ontvangt voortaan maandelijks
GRATIS onze nieuwsbrief met daarin een volledige en actuele **prijslijst**,
informatie over de **nieuwste PD software** (met omschrijving en
beeldschermfoto's) en berichten over de allernieuwste produkten voor de
Amiga op soft- en hardware gebied

	Scanservice	Printservice op Fargo Primera	Public Domain Depot	Miracle Amiga Demopoint	Pincode & ComfortCard	Credit-Cards
A'dam		✓	✓		✓	✓
Postorder						✓
R'dam	✓	✓	✓		✓	✓
Zeist			✓	✓		

Rekenen, bekijk dit programma maar eens.

PROCEDURES

Een procedure wordt meestal gebruikt om bepaalde routines in op te slaan. Een procedure is dus ook een soort van subprogramma. Als we een procedure maken dan beginnen we met Procedure <naam> en eindigen met End Proc. Binnen een procedure kunnen we het programma plaatsen. Een simpele procedure:

```
Procedure ZEGHALLO
  Print "Hallo"
End Proc
```

Als u dit intypt en u start het programma dan gebeurt er niets. Waarom? Simpel, we moeten de procedure wel aanroepen in ons programma, dit doen we door de naam van de procedure op een regel te plaatsen of we gebruiken het commando Proc hiervoor:

```
ZEGHALLO
Proc ZEGHALLO

Procedure ZEGHALLO
  Print "Hallo"
End Proc
```

Als u alles goed hebt overgenomen, dan ziet u de tekst op uw beeldscherm verschijnen. Heel leuk, maar wat heeft u hier nu aan? Als u een heleboel procedures gebruikt, in plaats van subroutines die worden aangegeven door een label, dan wordt uw programma een heel stuk overzichtelijker. Een procedure kunt u namelijk 'sluiten'. Ga maar eens op de regel staan waar Procedure staat en druk daarna maar eens op de functietoets F9. U ziet dat de hele procedure verdwijnt en dat alleen de naam blijft staan. Als u weer op F9 drukt dan wordt de procedure weer geopend. Dit is zeer handig wanneer u ontzettend veel procedures opneemt in uw programma.

PARAMETERS

U kunt een procedure een aantal gegevens meegeven, zoals bijvoorbeeld coördinaten en tekst. We noemen deze gegevens parameters. U moet dit wel aangeven wanneer u de procedure aanmaakt. Deze gegevens zetten we tussen vierkante haken ([]). De gegevens worden van elkaar gescheiden door middel van een komma. De volgende procedure zet de opgegeven tekst op de opgegeven positie op het scherm:

```
Proc ZET[5,5,"Hier ben ik"]

Procedure ZET[X,Y,TEKST$]
  Locate X,Y : Print TEKST$
```

End Proc

Omgekeerd kan ook, een procedure kan zelf ook een gegeven teruggeven aan het programma. We moeten na End Proc tussen vierkante haken een numeriek of string variabele plaatsen. Dit gegeven kunnen we weer uitlezen met het commando PARAM & PARAM\$. Een voorbeeld:

```
Proc GO
  Print "Je naam is: ";PARAM$

Proc GO
  Input "Wat is je naam? ";NAAM$
End Proc[NAAM$]
```

Een procedure kan maar één gegeven terug geven. Let er wel op dat u goed onderscheid maakt tussen numerieke en string variabelen!

GLOBAL & SHARED

Als u in een procedure een variabele wilt gebruiken, dat in uw hoofdprogramma voorkomt, dan gaat dat mis. Het volgende programma laat dat zien:

```
A$="Amiga Extra!"

Proc GO

Procedure GO
  Print A$
End Proc
```

Als u dit programma start, dan ziet u dat er niets op het scherm wordt geprint. Dit komt omdat de procedure de variabele A\$ niet kan 'zien'. Dit kunnen we oplossen door in de procedure, of bovenaan uw hoofdprogramma, de volgende regel te plaatsen: Shared A\$. Als we nu het programma starten, zien we dat inderdaad de tekst "Amiga Extra" op het scherm wordt gezet. Met Shared kan een procedure de opgegeven variabelen benaderen. Global doet eigenlijk hetzelfde alleen wordt global meestal bovenaan een programma gedefinieerd. Global maakt de opgegeven variabelen Globaal voor gebruik, u kunt ze dus overal benaderen. Shared verandert een variabele in een Global variabele.

De volgende keer een andere manier van input: de muis en joystick. Er zijn momenteel tal van extensies te verkrijgen voor Amos die het programmeren een heel stuk makkelijker maken. We gaan wat van die extensies bekijken.

De volgende extensies zijn leverbaar:

-Ndos, maakt gebruik van de bekende Requestor (uit de Req.Library), nieuwe dos commando's zoals formateren, bootblock lezen enz., benadert

-Turbo 1.9, dit is de PD versie van Turbo Plus. Deze extensie bevat allerlei nieuwe grafische commando's voor Bobs, Sprites enz. Alle(!) grafische commando's van Amos werken 4 tot 5 keer zo snel, scrollen op interrupt, nieuwe zone commando's enz. Eén van de beste extensie's die ooit is gemaakt, met veel voorbeelden. Voor Amos 1.36 & Amos Pro 2.0

De extensie's zijn te bestellen door **F 7,50** over te maken per extensie op banknr. 11.62.09.283 t.n.v. J.Valks. Vergeet niet uw naam en adres door te geven en de naam van de extensie die u wilt.

*Jurgen Valks werkt op de helpdesk van de universiteit. Schrijf hem p/a **Amiga.X**, postbus 81186, 3009 GD Rotterdam.*

Blitz Basic 2 - NEWTYPES

Jurgen Valks

Wat zijn die newtypes nu precies? Als u in het handboek kijkt van BlitzBasic lijkt het een onbegonnen klus om met Newtypes te gaan werken. Maar als u toch even doorbijt, dan blijkt dat de opbouw van het programma een heel stuk duidelijker wordt door die Newtypes. Een Newtype is niet meer als een gewone variabele, met daarin een aantal subvariabelen ofwel meerdere gegevens-velden. Deze sub variabelen kunnen door de programmeur zelf worden gedefiniëerd. Daarom is een Newtype variabele ideaal voor bijvoorbeeld database programma's. Laten we eens een simpel voorbeeld bekijken van een Newtype.

```
Newtype .persoon
naam$
adres$
postc$
woonp$
telnr$[1]
leeftijd.b
End Newtype
```

We hebben een Newtype gecreëerd met de naam **PERSON**. In deze newtype hebben we vier string variabelen en een byte variabele aangemaakt. Ik heb voor leeftijd een byte gebruikt, omdat de kans klein is, dat iemand ouder dan 128 wordt. Zoals u ziet heb ik ook een array variabele gebruikt, zodat u twee telefoonnummers kunt invoeren voor een persoon. Let op: het index nummer van de variabele staat in BlitzBasic altijd tussen vierkante haken! Nu gaan we deze Newtype vullen met wat gegevens.

```
a.persoon\naam="Jurgen Valks"
a.persoon\adres="Kerkeind 8a"
a.persoon\postc="5293 AB"
a.persoon\woonp="Gemonde"
a.persoon\telnr[0]="04105-14347"
a.persoon\telnr[1]="073-145977"
a.persoon\leeftijd=22
```

Dit ziet er al vreemd uit zult u waarschijnlijk denken. U zult het patroon `.persoon\naam` wel herkennen, dit komt namelijk ook voor in de definitie van de newtype. Wat er voor de punt staat, mag u zelf weten, dit mag een karakter zijn of meerdere karakters. We noemen deze karakters ook wel voorzetsels. Maar let er wel op dat u de voorzetsels allemaal hetzelfde houdt. Als u newtype op deze manier vult:

`a.persoon\naam="Naam"` (we gebruiken als voorzetsel de letter a) en u wilt dit afdrukken: `b.persoon\naam` (voorzetsel b) dan zult u zien, dat alles leeg is. Dus een newtype aanroepen moet gebeuren op deze manier:

```
<voorzetsel>.<newtypenaam>\<variabele>
```

Dit gedeelte staat op de diskette onder de naam **BB2_Programma1.bb2**.

DEFTYPE

Zoals u ook gezien heeft, hoeft u bij het invullen of afbeelden van een string variabele geen dollar-teken (\$) te gebruiken. Hetzelfde geldt voor de Byte (.b) variabele. Dit kan in het begin vrij verwarrend zijn. We kunnen het voorzetsel vastleggen aan een newtype. Dit doen we met het commando **Deftype**. De syntax van **Deftype** is: **Deftype** <.newtypenaam> <suffix naam>. We

plaatsen deze regel na onze Newtype declaratie in ons programma:

```
Deftype .persoon gegevens
```

We kunnen nu de gegevens vullen op deze manier:

```
gegevens\naam="Jurgen Valks"
gegevens\adres="Kerkeind 8a"
..
gegevens\leeftijd=22
```

Dit gedeelte staat op de disk onder de naam BB2_Programma2.bb2.

USEPATH

U begrijpt dat het op deze manier nog veel typewerk is om de newtypes in te vullen. De kans is groot dat u een klein foutje maakt. Gelukkig is hier ook aan gedacht bij het maken van deze programmeertaal. We hebben de mogelijkheid om een pad naar ons Newtype te leggen. Waar we wel op moeten letten is als we meerdere Newtypes hebben gedefinieerd (dat is ook mogelijk!), we maar één pad kunnen leggen. Het is wel mogelijk om dit pad te verleggen naar een ander Newtype. Het commando om een pad te leggen is USEPATH. De syntax hiervan is:

```
Usepath <suffixnaam>
```

Als we een pad hebben gelegd naar een suffix-naam dan mogen we alle gegevens voor de backslash (\) weglaten. Onze invul-routine ziet er nu zo uit:

```
Usepath gegevens
```

```
\naam="Jurgen Valks"
..
\leeftijd=22
```

Dit scheelt veel typewerk. Ook dit gedeelte staat op de diskette onder de naam BB2_Programma3.bb2.

COMPLEX NEWTYPE

Het is verder mogelijk om een Newtype op te nemen in een ander Newtype. Dit wordt een Complex Newtype genoemd. Kijk maar naar het volgende voorbeeld:

```
Newtype .vector
  x.q
  y.q
  z.q
End Newtype
```

```
Newtype .object
  positie.vector
```

```
snelheid.vector
versnelling.vector
End Newtype
```

```
Deftype .object schip
```

```
schip\positie\X=100,0,0
```

De waarde 100 word in positie\X geplaatst, de eerste 0 wordt in positie\Y geplaatst, en de laatste 0 waarde in positie\Z. Dit is inderdaad een beetje complex, maar zeer handig in gebruik.

Dit programma staat onder de naam BB2_Programma4.bb2 op de diskette.

ARRAYS

Net zoals in gewoon Basic kunt u ook in Blitz2 werken met Arrays. De array moet voor het gebruik worden gedefinieerd met het DIM commando. Achter Dim komt de naam te staan van de Array, en daarna de grootte van de array tussen ronde haken. De index loopt van 0 tot de opgegeven grootte. We kunnen arrays combineren met Newtypes op deze manier:

```
Newtype .alien
  vlag.w
  x.w
  y.w
End Newtype
```

```
Dim aliens.alien(100)
```

```
For tel=1 To 100
  aliens(tel)\X=Rnd(320)
  aliens(tel)\Y=Rnd(200)
Next tel
```

Wat hebben we nu gedaan? We hebben een Newtype aangemaakt en aan de variabele aliens gekoppeld. De variabele aliens is een array met 100 elementen, maar de array variabele bestaat uit een Newtype.

LIJSTEN

Wat hierboven staat, is erg leuk en handig, maar het heeft als nadeel dat we een index bij moeten houden, ofwel de positie van de arraypointer. Hiervoor is een leuke oplossing: lists (lijsten). We gaan even een simpele lijst aanmaken die meteen gebruik maakt van een newtype:

```
Newtype temp
  naam$
  leeftijd.w
End Newtype
```

```
Dim List gegevens.temp(10)
```


Dat was alles! We hebben nu hetzelfde gedaan als hierboven, alleen moeten we deze lijst op een andere manier vullen en aanspreken. We hebben nu een lijst die uit 10 items bestaat en die items willen we natuurlijk vullen. Als eerste moeten we de lijst resetten zodat de pointer, de wijzer die de positie bijhoudt van de newtype in de lijst waar we mee bezig zijn, op 0 komt te staan. Dit doen we met het commando Resetlist. We gebruiken het commando voor de bovenstaande lijst op deze manier:

```
Resetlist gegevens()
```

De pointer wordt nu op 0 gezet en we kunnen nu items gaan invoeren in de lijst. Kijk maar eens naar het volgende programma:

```
While Additem(gegevens())
  gegevens()\naam="Test"
  gegevens()\nleeftijd=Rnd(100)
Wend
```

Dit ziet er natuurlijk heel vreemd uit. Want wat doet die Additem? Heel simpel, als we een lijst gaan vullen, moeten we altijd EERST beginnen met een Additem, dit commando geeft een True of een False waarde terug. Als u een False waarde krijgt dan betekent dat, dat het einde van de lijst is bereikt en blijft de pointer op de laatste Newtype staan, in dit geval op positie 10. Dit programma gaat net zo lang door totdat het einde van de lijst is bereikt en daarna stopt het.

De subvariabel 'naam' heeft overal als inhoud "test" gekregen, en de subvariabel 'leeftijd' heeft een willekeurige waarde gekregen. We kunnen dit programma ook op een andere manier neerzetten. Het is wel een minder veiliger manier:

```
For Tel=0 To 10
  gegevens(tel)\naam="Test"
  gegevens(tel)\nleeftijd=rnd(100)
Next Tel
```

Dit is dezelfde manier dan wanneer we een array variabel aan een newtype koppelen (zie ARRAYS). Het is aan te raden om deze methode NOOIT te gebruiken. We gaan nu de items afbeelden. We beginnen met de lijst te resetten. Daarna komen we een nieuw commando tegen: Nextitem. Ook Nextitem geeft een True of een False terug. Bij False geeft het aan dat we aan het einde zitten van onze lijst.

```
Resetlist gegevens()
While NextItem(gegevens())
  Nprint gegevens()\naam
  Nprint gegevens()\nleeftijd
Wend
```

Deze twee programma's staan op de disk onder de naam BB2_programma6.bb2 en BB2_programma7.bb2. Natuurlijk hoeft u een lijst niet samen te gebruiken met een newtype. Kijk maar naar dit voorbeeld (BB2_Programma8.bb2):

```
Dim List gegevens(100)

resetlist gegevens()

while additem(gegevens())
  gegevens()=rnd(100)
wend
```

KILLITEM

Met het KillItem commando verwijderen we een item uit onze lijst. Deze wordt letterlijk verwijderd. Als we een lijst hebben gedefinieerd van 10 items en we verwijderen een item, dan houden we er 9 over. Vergeet niet dat item 0 ook mee telt!

Dit was het dan voor deze keer, de volgende keer een korte omschrijving over de rest van de commando's die betrekking hebben tot het gebruik van lijsten. Mocht u vragen of suggesties hebben, schrijf dan naar het redactie adres.

Jurgen Valks werkt op de helpdesk van de universiteit. Schrijf hem p/a Amiga.X, postbus 81186, 3009 GD Rotterdam.

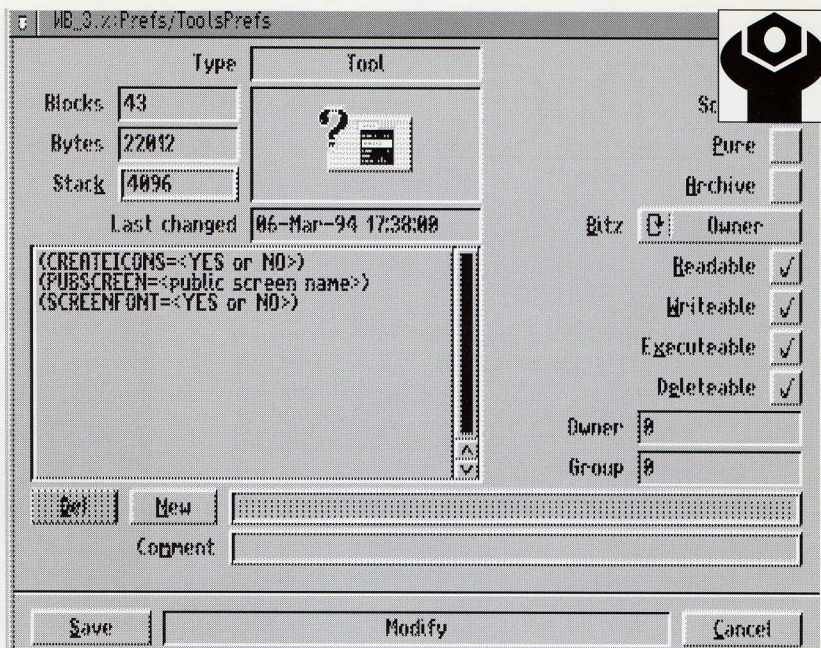


Jurgen Valks roept de tekenaars onder u trouwens op om eventueel samen met hem de grafiek voor een nieuw door hem te programmeren spel te maken.

*Diverse utilities bijeengebracht
door Hans van Leeuwen en
uitvoerig besproken.*

Hans van Leeuwen

Deze requester spreekt voor zich.



Utility: Swaz Info V1.0

Swaz Info vervangt de opdracht 'Information' in het 'Icons' pull-down menu van het Workbench scherm. Alle bestaande functies van het origineel zijn gehandhaafd. Er zijn alleen verbeteringen aangebracht en nieuwe opties toegevoegd. Tot de nieuwe opties behoren dingen als:

AppWindow optie.

U kunt nu iconen op het scherm van Swaz Info laten vallen, dan worden deze automatisch geladen. Deze optie is iets uitgebreider dan anders. Wanneer u het icoon op de Tool Types laat vallen, dan worden de tool types van deze icoon toegevoegd aan de al geladen icoon. Laat u een icoon vallen op de afbeelding van de al geladen icoon dan wordt de afbeelding van die icoon voor de al geladen icoon gebruikt.

Tool Types

Tool Types kunnen worden gesorteerd/verwijderd/hersteld of aangevuld met tooltypes van andere iconen.

Ondersteuning van het MultiuserFileSystem.

Window font is instelbaar.

Het is een commoditie.

Arexx wordt ondersteunt.

Locale ondersteuning.

De disk informatie geeft ook het disk type aan (DOS0/DOS1/etc).

RWED Protectie bits kunnen gezet worden

voor eigenaar, groep en anderen.

Swaz Info heeft nodig:

matrix.library version 23.1620 of hoger (bijgeleverd).

Kickstart 39 of hoger.

Als MultiuserFileSystem version 1.5 of hoger is geïnstalleerd, worden extra opties zichtbaar.

Het gebruik van Swaz Info is eenvoudig, klik op de icoon of plaats het programma in de WBStartup directory (Lade).

Het pakket is verkrijgbaar bij elke goede PD Distributeur of informeer bij de maker:

David Swasbrook
43 Pickwick Parade
Howick
Auckland
New Zealand

Conclusie:

De doelgroep is "De Amiga Gebruiker", het is een handige aanpassing van de originele opdracht. Voor mensen die veel met iconen werken is het een must.

Minpunten:

-Niets gevonden.

Pluspunten:

-Bezit een installatie script.
-Duidelijke 'to the point' handleiding.

Amiga 1200	13.995 bfr
Amiga 1200 Desktop Dynamite	16.995 bfr
Amiga 1200,HD260Mb(3.5")	24.950 bfr
Amiga CD32	14.995 bfr
Amiga 4000/030/2Mb/120	49.900 bfr
Amiga 4000/040LC/6Mb/120	78.900 bfr
Amiga 4000/040/6Mb/120	85.900 bfr
Amiga 4000T/040/6Mb/105Mb(scsi)	99.950 bfr
Monitor 1942	17.950 bfr
Monitor 1084S	9.500 bfr

verdelers van

Octamed 5.01

1.950 bfr

Fargo Primera (kleuren wasdruk printer)	39.900 bfr
Studio (24 bit print programma)	2.490 bfr
Overdrive 250MB (harddisk voor A1200 extern PCMCIA)	17.900 bfr
DKB 4091 SCSI II HD Controller	24.500 bfr
Art Department Professional V.2.5	9.950 bfr
MultiFrame voor ADPro	3.600 bfr
ProControl voor ADPro	3.850 bfr
Scala MM 300	14.950 bfr
Scala MM 210	7.950 bfr
Helm	5.500 bfr
Adorage 2.0	4.350 bfr
Disk Expander	2.200 bfr
Video Backup	3.495 bfr
Quarterback 6.0	4.150 bfr
Quarterback Tools Deluxe	5.950 bfr
SAS/C V6.5	17.900 bfr
Devpac 3 (assembler)	3.850 bfr
Blitz Basic	3.850 bfr
Enz. ...	

!!! Alle GVP producten leverbaar !!!

Update !!!

US Robotics 16.800 naar VFast 28.800	bell
SCSI A3000 (nieuwe rom)	1.795 bfr

Modems : US Robotics, Supra, Zyxel.
 Geheugenuitbreidingen : Blizzard, MBX, ...
 Geluid : Technosound Turbo II, megalosound, Clarity, Deluxe Music 2.0, enz. ...
 CD 32 software
 CD Rom drives : Apple CD 300 extern SCSI
 Nec Multispin 3Xi intern SCSI, enz. ...
 Syquest, Scanners, ...

Aanbieding:

A2000 = 12.900 bfr
 A1200 RAMKAART/klok/FPU soket + 2Mb = 6.500 bfr

Schietboomstr. 7 - 9 B-3600 Genk België Tel.: ++ 32-(0)89-35.41.23 Fax.: 30.30.41 Open: di t/m za. 10.00 - 12.00 13.00 - 19.00 za. 18.00
 NL: AMRO 40.55.80.444. BEL: BACOB 784-5556506-81 1 gulden = 18,2bfr wijzigingen en drukfouten voorbehouden

Nederlands Gebruikershandboek

1.295 bfr

Uitgegeven door: J.P.C.

Vlab is een realtime beeld digitizer. De enige met IFR-Sequence digitalisering (25 beelden per Seconde)

Vlab gewoon (2 x cinch ingangen) 7.500 bfr

Vlab YC (2 x Cinch + YC) 12.500 bfr

Vlab Par (extern, A5/6/1200) 12.900 bfr

(Nederlandse Handleiding: 600 bfr)

Vlab Motion De komplette Video oplossing

Komplete film opname en wedergave (harddisk- videorecording) voor knip en animatie, ingebouwde genlock met bluebox- (Chroma-Key) werking.

Vlab Motion 42.995 bfr

Retina: Supersnelle, hoge resolutie Grafische kaart voor zorro II en zorro III sloten.

Retina BLT Z2 (voor zorro II sloten) 1Mb 10.995 bfr

2Mb 13.500 bfr

4Mb 17.900 bfr

Retina BLT Z3 (voor zorro III (A3/4000) 1Mb 17.900 bfr

4Mb 21.900 bfr

Toccata: 16bit geluidskaart met stereo-harddisk opname voor A2/3/4000 met nederlandstalige uitleg 12.900 bfr

Maestro Professional: Zonder kwaliteitsverlies digitale audio interface als insteekkaart. Ideaal voor audio (CD, DAT, DSR, Minidisc, DCC) en Backup (DAT) 20.500 bfr

Maestro Professional Compleet oplossing:

Sony DAT DTC690, Maestro Professional, MaestroBR (Backup software), 1 DAT cassette voor 2 Gigabyte backup 34.995 bfr

Nieuw!!

Ethernet kaarten voor A1200 en A2/3/4000

ASDG Lan Rover Ethernet Cards 15.900 bfr voor A2/3/4000

I-Card PCMCIA Ethernet Cards 12.900 bfr voor A1200 & A600

ENLAN-DFS V2.0 10.995 bfr

licentie software voor 5 users (zeer snel en gebruiksvriendelijk)
 Sana-II compliancy, automatische reconnect, grafische user interface voor zowel netwerkadministratie als gebruikers commando's alsook NetRexx, direkt network Arex om arex scripts te laten communiceren met ... enz. Beveiliging, gebruik van harddisks, printers, CD rom, ... enz., door alle gebruikers

Utility: VideoTracker versie 1.4



Hans van Leeuwen

VideoTracker is een programma waarmee u bijvoorbeeld een videoclip-demo kunt maken zoals de 'Jesus on E's of Nine Fingers' demo's. Met Video-Tracker kun u visuele effecten toevoegen aan modules gemaakt met de muziek programma's SoundTracker/ProTracker/NoiseTracker etcetera of OctaMed (verkrijgbaar via de PD-Distributeur). Als u een muziek module hebt ingeladen in VideoTracker kunt u aan elk instrument een effect toevoegen, effecten die kunnen worden toegevoegd zijn o.a.:

- pictures
- animaties
- paletten
- tekst
- vectorobjecten
- brushes
- animatie-brushes
- colorcycling
- objecten
- lettertypes
- etc., etc.

Als er een sample (instrument) wordt afgespeeld, kunt u zelf bepalen wat visueel moet gebeuren, u kunt bijvoorbeeld bij elke drums slag een bepaalde tekening laten zien of een animatie laten afspelen. U kunt een effect zetten op elk van de 128 songposities van 31 instrumenten en er kunnen maximaal 256 effecten in een video worden gebruikt. Als u echt met VideoTracker wilt werken, moet u wel beschikken over een teken/animatie pakket, een muziek programma (SoundTracker/OctaMed) en voor 3D Objecten over een programma wat geo-files kan maken. Dit klinkt misschien ingewikkeld, maar u kunt dan ook hele leuke dingen met VideoTracker maken en de eerste tijd bent u waarschijnlijk druk bezig met de voorbeelden die worden bijgeleverd. VideoTracker bezit een GenLock optie wat zeer interessant is wanneer u met video werkt.

Als u een videofilm hebt gemaakt, kunt u deze opslaan (saven) als 'Vidule', een executable programma, dat, als u hem opstart, de gemaakte video afspelt. Of als 'Video' zodat u later verder kunt gaan met het bewerken van u eigen video/demo.

VideoTracker is ShareWare. Het pakket kan in deze versie alleen worden getest. De Save-optie is verwijderd. Als u er dus echt mee wilt werken, moet u zich registreren. Hiervoor wordt 100 gulden gevraagd. Dat is geen klein bedrag, maar u krijgt er dan ook wat voor:

- 1 diskette met de volledige versie van VideoTracker
- 7 diskettes met ingepakte video's
- 2 diskettes met PD utilities
- 1 diskette met de Routine Developer Kit, met voorbeeld sources.

Voor de geregistreerde versie stuur Hfl 100,-, \$ 50,- of DM 100,- naar:

Peter van Campen Postbank 5739358
Tuinstraat 17 1944 VT Beverwijk
Telephone: +31-(0)2510-15660

Vergeet niet uw telefoon-nummer en naam bij te sluiten.

De Shareware versie is verkrijgbaar via de PD-Distributeur of Amiga.X.

VideoTracker behoort tot één van de betere Nederlandse shareware pakketten en verdient ondersteuning van iedereen die zich voelt aangetrokken tot dit soort programma's. Het is jammer, maar begrijpelijk, dat de Save-optie helemaal is verwijderd, daar een beperkte Save-optie eigenlijk bij een pakket in deze prijsklasse hoort.

Er zijn 2 versies van VideoTracker verkrijgbaar:

VideoTracker AGA-Alleen voor AGA AMIGA's
VideoTracker OCS - Voor alle AMIGA's.

Elk van deze versies is er in 2 soorten: een Multi-tasking en een niet Multi-Tasking versie.

Conclusie:

Dit is weer zo'n programma, dat bijna iedereen leuk zal vinden. U moet er wel wat tijd in steken, als u ermee wilt werken, maar de beloning is groot. Ik kan alleen maar adviseren om het programma te bekijken en dan een besluit te maken over de aanschaf.

Minpunten:

- De handleiding is te moeilijk voor de beginner (maar de voorbeelden maken dat aardig goed).
- De gebruikers-interface vergt enige studie van de handleiding.
- Er is geen on-line help optie.
- Het is mij overkomen dat VideoTracker "vast zat". Dit is vooral in de ongeregistreerde versie vervelend, omdat u niet kunt Saven.
- Enige kennis van de AMIGA is wel vereist als u meer wilt.

Pluspunten :

- Er is redelijk snel een eenvoudig en leuke "video-clip" te maken.
- Relatief goedkoop als u het vergelijkt met commerciële pakketten waarmee u dit ook zou kunnen (Scala/MediaPoint).
- Er wordt gewerkt aan verbeteringen.
- De Shareware versie is slechts 1 diskette.

Meer weten, schrijf naar **Amiga.X**, postbus 81186, 3009 GD Rotterdam.

Onze adressen en telefoonnr's vindt u bij onze advertentie op de achterpagina.

Commodore

Amiga 1200	795.-
Amiga 1200 , 20MB	869.-
Amiga 1200 , 210MB	1195.-
Amiga 1200 , 260MB	1295.-
Amiga 1200 , 340MB	1495.-
Desktop dynamite pack	175.-
Amiga 4000 030,2MB	2295.-
Amiga 4000 LC 040	bel
Amiga 4000 040,6MB	4195.-
Amiga 4000 Tower	bel
Prijs voor 170MB in A4000	395.-
Monitor 1084 ST	449.-
Monitor 1942	895.-
Monitor Microvitek	1049.-
Monitor IDEK 5017 17"	2295.-
CD 32	695.-
CD 32 incl toetsenbord	725.-
Aansluiting CD32 voor drives etc.....	bel

Software

Art department Pro V2.50	595.-
Word Worth V3.0	495.-
Word Worth V2.0	225.-
Final Writer	bel
Pagestream V3.0	bel
Egde	119.-
Directoryopus V4.11	139.-
Amos Professional	109.-
Amos pro compiler	79.-
Brilliance	bel
Scala MM211	379.-
Scala MM300	779.-
Meerprijs voor Scala EE100	395.-
Superbase Professional	595.-

Towers

Amiga 500 mini Tower	bel
Amiga 600 mini Tower	bel
Amiga 1200 mini Tower	bel
Amiga 500 Big Tower	bel
Amiga 2000 Big Tower	bel
Amiga 3000 Big Tower	bel
Amiga 4000 Big Tower	bel

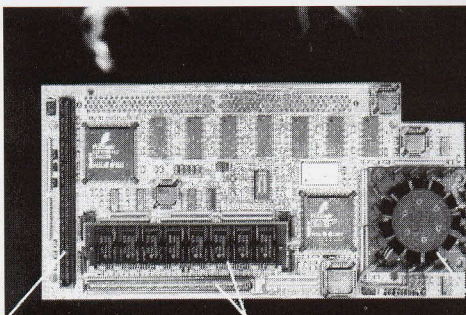
Maxon

Maxon CAD	649.-
Maxon CAD student	349.-
Maxon Word	379.-
Maxon Twist	349.-
Maxon PLP	339.-
Maxon Cinema 4D	349.-
Maxon C/C+ +	498.-
Maxon C/C++ developer	698.-
Maxon C/C++ light	199.-
Maxon Magic	99.-

Diversen

Syquest 44/88 MB+behuizing.....	895.-
Syquest 88MB cartridge.....	269.-
Syquest 105MB intern	795.-
Syquest 105MB cartridge	295.-
Syquest 270MB intern	bel
Syquest 270MB cartridge	bel
Externe SCSI behuizing	295.-
Ext. SCSI Tower voor 4 units.....	bel
Paradox SCSI controller	175.-
Externe CD-ROM + kast	795.-

Super-Power van GVP nu leverbaar!!!



**A4000
G-FORCE™
040/40**

40 mhz 040 incl. 4MB ram

FL. 3295,-

Overige GVP Produkten

GVP A4008	349.-	GVP DSS 8+	229.-
GVP A4098 SCSI-2	bel	GVP DSS 16 bit	bel
GVP A500 controller	449.-	GVP TBC + zonder SMPTE	2195.-
GVP A530 40/0/1	795.-	Simm 1MB G-Force	129.-
G-Force 030 25/25/1	1195.-	Simm 4MB G-Force	595.-
G-Force A1230-40/0/0	849.-	Simm 16MB G-Force	bel
G-Force A1230-40/0/4	1295.-	GVP EGS LC-28/24-1MB	819.-
G-Force A1230 S-II 40/0/1	995.-	GVP EGS-LC-28/24-2MB	AKTIE
G-Force A1230 S-II 40/0/4	1595.-	GVP EGS-110/24 4MB	2995.-
G-Force A1230 S-II 50/0/4	1795.-	Upgrade van EGS 1MB - 2MB ...	295.-
A1291 SCSI contr. voor A1230 .	295.-	GVP IO Extender	349.-
Coprocessor 40 Mhz PLCC	395.-	GVP G-Lock	879.-
Coprocessor 40 Mhz PGA	329.-	GVP G-Lock VGA plus	2795.-
Coprocessor 50 Mhz PGA	495.-	GVP Phone pack	895.-
Image FX	495.-	Impact vision 24	2195.-
Image FX Update voor EGS	139.-	Impact Vision 24 / S	2995.-
G-Force 040 33mhz voor A2000 .	2895.-	Impact Vision 24 / CT	3995.-

Ethernet voor Amiga 600/1200/2/3/4000 Op aanvraag
Enlan DFS Ethernet software voor Amiga Op aanvraag

CD 32 games

Pinball fantasies
James Pond
D-Generation
John Barnes Football
Nigel Mansell
Deep Core
Mean Arena's
Arabian nights
Morph
Zool
Prey an alien counter
Seek and destroy

ALLES 55,-

Liberation
Fire Force
Chambers of chaolin
Seven gates of jambala
Castles II
Alfred Chicken
Now thats what I call games
Whale's voyage
Deepcore
Pirats
En nog veel meer

ALLES 55,-

MICROCOSM limited edition incl. T-shirt + CD 119.-

A.S.S

Blizzard A1220/4	595.-
Blizzard A1230 II 40 mhz	595.-
Blizzard A1230 II 50 mhz	795.-
Blizzard 4030 50 mhz	695.-
Fastlane Z3	895.-

Blitzbasic 2.....
Fl. 269.-

Knaller van de maand NEC SCSI CD-ROM 595.-

Drukfouten / wijzigingen voorbehouden.

Indien er een artikel niet staat vermeld, bel ons dan even. Wij kunnen bijna elk product voor Commodore Amiga leveren en/of bezorgen

*Uren spelplezier. Dat is de
belofte van het grandioze
adventure-spel Beneath a Steel
Sky.*

Aart-Jan Moerkerke

In de ban van het spel



Een stalen hemel van spelplezier

Liefhebbers van grafische adventure-spielen kunnen hun ogen uitkijken met het nieuwe spel van spelletjesgigant Virgin. Op maar liefst vijftien diskettes wordt een dijk van een spel aan-geleverd, die de speler meeneemt in een span-nende, futuristische wereld. Zeer sterke grafieken vormen de basis van het spel, dat zeker in de Adventure top tien zal belanden. Beneath a Steel Sky is de stalen hemel op de computeraarde.

Groot, groter, grootst

Het aantal diskettes, waarop het spel staat, heeft een afschrikwekkende werking en tegelijkertijd een belofte. De grootte moet het spel wel goed maken, maar telkens weer een diskette-wissel is geen prettig vooruitzicht. Voor Amiga-gebruikers met een harddisk wordt dit probleem opgelost. Het spel bevat een installeer-programma, waarmee de programma-informatie keurig naar de harddisk wordt overgezet. Eén voorwaarde is er echter wel: de harddisk moet de nodige megabytes aan vrije ruimte hebben. Het eerste wat de redactie deed was, inderdaad, een installatie naar de harddisk. Een donker installatie-plaatje gaf al meteen de sfeer van het programma aan: Twin Peaks-achtige spanning. Even invoeren, naar welke directory Beneath a Steel Sky moet, op het install-commando klikken en diskettes wisselen. Weer is het even schrikken. De installatie neemt enorm veel tijd in beslag. Voor de volledige installatie moet een klein uur worden uitgetrokken. Kopje koffie, gebakje erbij en afwachten maar. Niet weglopen, want er moet om de zoveel minuten van diskette worden gewisseld. Een vervelend werkje, dat is het, maar het is beslist de moeite waard. Met behulp van de harddisk draait het programma

sneller en worden de wachttijden in de toekomst minder. Even doorblijven dus!

Speel de held

Voor de speler van Beneath a Steel Sky is een hel-denrol weggelegd. Al snel zit u middenin de, ook voor de held Robert Foster, vreemde wereld. Hij is weggerukt uit zijn dagelijkse bestaan en terechtgekomen in een donkere, mysterieuze stad vol onbekende straten, kamers en... gevaren. Wat moet hij doen, waar moet hij heen? Dat is aan de speler. Geleid door de schitterende tekeningen van de artiest Dave Gibbons moet u als Robert Foster allerhande mysteries oplossen, het hoofd bieden aan puzzels, nieuwsgierig alle hoeken en gaten bekijken en artikelen opsporen, die nodig zijn om verder te gaan. De wereld waar u in getranspor-teerd bent, is in veel opzichten net als het dagelijks leven: raar. Vrees echter niet, er is hulp. Veel burgers staan u terzijde en gaan graag een gesprek met u aan.

Het begin is al meteen raak. Na een ontsnapping aan een helicopter-ongeluk wordt de jacht op u uitgezet. De officier, die u moet opsporen vindt al snel een ellendig einde. Voor u is dat einde een nieuw begin. Ga de stad in en begin een on-gelofelijke ontdekkingsreis in de toekomst. Een held zou geen held zijn, als hij geen mogelijkheden zou hebben om het avontuur af te maken. Dat weet u als u aan het spel begint. Vaak zal de wanhoop nabij zijn, weet dan dat er een uit-weg bestaat. De dood komt vaak om het hoekje kijken. Het voordeel hiervan in een spel is de leer-zame ervaring hiervan...

Vier kanten

Het spel Beneath a Steel Sky laat Robert Foster



binnen in vier werelden. Elke kant van de wereld onder de stalen hemel heeft zo haar eigen problemen en eigenaardigheden. Als held moet u zich een weg zien te banen door een fabriek, een park, de stad en de onderwereld. Naast uw eigen verstand en nieuwsgierigheid krijgt u de extra hulp van Joey. Dit vriendelijke robotbaasje met de stalen helpende hand blinkt niet uit in etiquette. Ironische uitspraken zijn vaak zijn bijdrage.

Na de ontsnapping aan het helicopter-ongeluk en veiligheidsbeambten in de buurt begint het echte avontuur. De eerste wereld, de fabriek, wordt geregeerd door Lamb. Dit opperhoofd gaat over lijken om zijn eigen hachje er beter op te laten worden. Naast Lamb komt u vooral veel machinerie tegen. Wanneer u inventief genoeg bent, komt wereld nummer twee op u af: de stad. Wat voor type die Lamb eigenlijk is, komt u hier te weten. De viezerik (letterlijk en figuurlijk) blijkt ondermeer een behoorlijke collectie pornofilms te bezitten. Gek nummer twee is de dokter Jekkyl van de stalen wereld. Dokter Burk, die onder een gezellig babbeltje aan wat darmen van een patiënt staat te trekken, neemt het niet zo nauw. In ruil voor een hersen-implantatie wil hij uw testikels wel hebben. Een handig typetje is de stadsgenoot Billy Anchor. Als u iets wilt kopen, kunt u bij deze geslepen zakenman terecht.

Het park is wereld nummer drie, waar u in verzeild raakt. Ook hier komt u weer wat vreemde bewoners van de stalen aarde tegen. Zo is er mevrouw Piernot, degene die het park netjes houdt. Een ander karakter is de eigenaar van de plaatselijke nachtclub. Raad eens wat hij in zijn kast bewaart? Nee, het antwoord krijgt u niet. Speel daarvoor Beneath a Steel Sky!

Op de top van uw kracht moet u in staat zijn het laatste level te bereiken. De onderwereld, bewoond door de rijke en corrupte Steel-typetjes. Hier bent u vrij van alle voorgaande vervuiling en kunt u op zoek naar de laatste opdrachten, zoals een reisje in de hersenen van LINC, de supercomputer die in eerste instantie uw gijzeling per helicopter geregeld had.

Stalen zenuwen

Om Beneath a Steel Sky uit te spelen zijn stalen zenuwen en een scherp verstand nodig. De oplossingen van de problemen zijn vaak moeilijk, maar nooit onvindbaar. Om door de levels te geraken moet u zich echt inleven in het

leven van een avonturier. Wat voor voorwerpen kan ik, in combinatie met elkaar, gebruiken? Dat is de hamvraag, die steeds centraal staat.

Het spelen van Beneath a Steel Sky is een genot door de schitterende plaatjes en de gemakkelijke controle over de held Foster. Wat een beetje tegenvalt zijn de geluids-effecten van het spel. Bovendien is het gemak om te sterven wat irritant. Vergeet niet steeds maar weer uw vorderingen te saven, want om de hoek kan het einde liggen. Een leuk extraatje van het spel is de mogelijkheid om via ramen een deel van de wereld te zien.

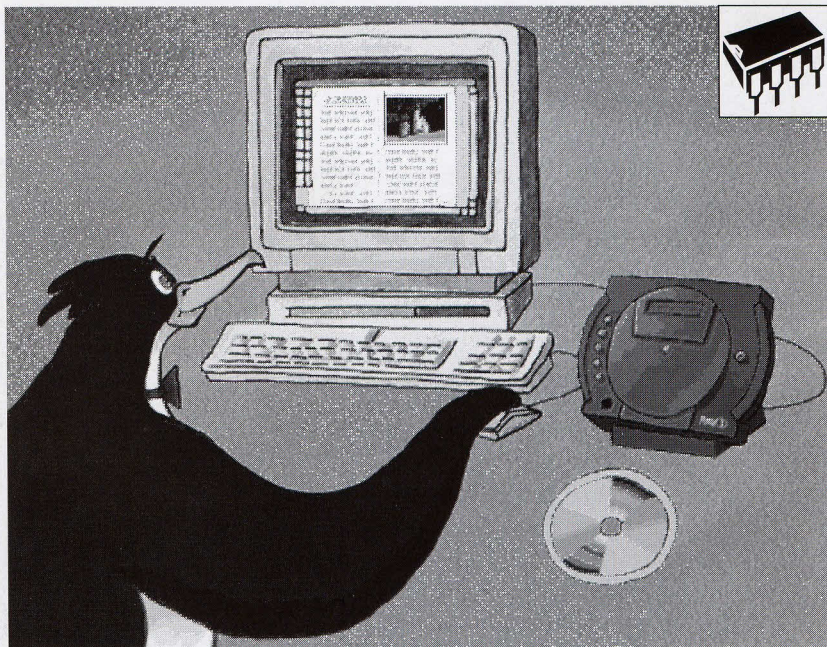
Beneath a Steel Sky is een regelrechte aanrader voor de adventure-fanaat. Het spel boeit van het begin tot het einde (tenminste, dat denken we, want zelf hebben we het nog niet gehaald). Virgin en Revolution Software (de programmeurs) hebben een dijk van een opvolger van het ook al bekende adventure-spel 'Lure of the Tempress' op de markt weten te brengen.



Een verhaal uit de serie "eigen ervaringen".

Ekke Verheul

CD-Power



De Apple PowerCD

Het werd werkelijk de hoogste tijd voor een CD-ROM speler. Al mijn vrienden hebben al een CD-ROM, mijn buurman, de overbuurvrouw, en tot overmaat van ramp is Fred Fish al bijna bij zijn duizendste PD-disk. Daarna zal Fred met zijn Public Domain serie (de grootste PD-serie ter wereld?) overstappen op het medium van de "toekomst": de CD-ROM. Als ik de duizend Fish-disks uit m'n kast haal om ze te vervangen voor slechts twee CD's dan weet ik (èn mijn kast) zeker dat er iets veranderd is. Als ik de muziek CD's van beneden grotendeels op zolder heb liggen en de foto's voor het familie-album uit mijn printer moeten komen... dan weet mijn vrouw het ok. Ach ja, de tijden veranderen.

Alleen met mijn PowerCD

Dankzij een advertentie in het AD van een computergigant was mijn keuze eenvoudig. De firma bood de Apple PowerCD aan voor 399,- ex. Dat is werkelijk geen geld voor een apparaat waarop de computer, de televisie en de hifi tegelijk kunnen worden aangesloten... Het moest er nu dus maar van komen. De doos werd gehaald, pen en papier werden klaargelegd en voor de zolderdeur ging het lampje "opname" branden.

In de doos tref ik aan, ik noteer: één CD-ROM speler (in twee delen) met afstandsbediening (inclusief batterijen), netvoeding, audio/video-kabel, 3 CD's en de handleiding. Deze batterijen gaan vast lang mee. De afstandsbediening is alleen te gebruiken voor audio (naar hifi) en Photo-CD (naar TV), en deze "PowerCD" komt in de eerste plaats aan mijn Amiga te hangen. De handleiding wordt dapper in de doos teruggestopt (ik háát die

dingen) en de rest wordt uitgestald, samengesteld, aangesloten... aangesloten? D'r zit geen SCSI-kabel bij! (...) Ergens onderin een hobby-does ligt gelukkig nog zo'n ding (van een defecte Syquest) zodat ik niet naar de winkel terughoeft, maar dat hadden ze daar wèl even mogen zeggen vind ik. Nu kan echt alles worden aangesloten: de twee delen (poot en speler) van het apparaat worden aan elkaar geklikt, de voeding gaat van het stopcontact naar de poot, de SCSI-kabel loopt van de poot naar het GVP-TurboBoard in mijn A2000 (een andere SCSI aansluiting zal natuurlijk ook voldoen) en de audiokabel loopt van de speler naar mijn versterker. Alleen de video-uitgang blijft ongebruikt - de Photo-CD's moeten eerst maar eens op m'n monitor te zien zijn. Voordat deze opstelling van stroom wordt voorzien, moet ik nu alleen het SCSI-id (zeg: skoezie aidie) nog goed zetten. Om het SCSI-id te veranderen hebben ze een schattig systeempje bij de SCSI-aansluiting gemaakt wat nu op 3 staat maar (voor mij - ik heb maar één harddisk) op 1 moet staan. Maar dan... de stroom d'r op!

Software aanpassen

Wanneer de A2000 is opgestart is er op mijn monitor nog niets veranderd. Eerst moeten er nog een paar dingen aan de software worden aangepast. Om te beginnen moet de GVP-controller weten dat mijn harddisk niet meer het laatste (enige) apparaat aan de controller is. De GVP FaaastPrep software kan dat voor me doen. Via de "Manual Installation" kom ik bij de partitionering van mijn harddisk en kan ik het "Last Disk" ikoon uitzetten. Even een "Write" naar de harddisk en ik kan FaaastPrep weer verlaten. Dat was één. Nu eerst een RESET. Bij het opstarten valt op dat de con-



troller er iets langer over doet dan anders. Dat is normaal, er is tenslotte een apparaat bijgekomen. Deze controller heeft overigens liever dat er bij het opstarten geen CD in de PowerCD zit, anders duurt het nog langer of start de Amiga helemaal niet meer op. Vóór het aanzetten moet ik voortaan dus even het klepje opendoen. Na de reset is er op de monitor nog niets veranderd, want nu moet het Amiga besturingssysteem nog met een CD overweg kunnen. Dankzij een Philips-programmeur annex Amiga-fanaat in Duitsland (Frank Munkert) bestaat er sinds kort een prima CD-ROM file-systeem voor de (WB 2.0 of hoger) Amiga en het kost nog niets ook! Het is te vinden op Fish Disk 935, en is als "device" aan het systeem toe te voegen. De installatie van "AmiCDROM" bestaat uit twee delen. Eerst moet de "cdrom-handler" naar "L:" gekopieerd worden. Daarna moet de beschrijving van "CD0:" aan de mountlist (of "devs:DOSDrivers") worden toegevoegd. Hoe dat in zijn werk gaat staat uitvoerig beschreven in de gebruiksaanwijzing (AmiCDROM.doc) en bij mij (Workbench 2.1) staat de volgende tekst uiteindelijk in de file "CD0" in de directory "devs:DOSDrivers":

```
Handler = L:cdrom-handler
Stacksize = 10000
Priority = 10
GlobVec = -1
Mount = 1
Startup = "DEVICE=gvp SCSI.device
UNIT=1
L R MI CS DE=.1 RE=.2"
```

Wat inhoudt, dat mijn PowerCD in staat is Mac-CD's te lezen op een manier die voor de Amiga begrijpelijk is (file-namen worden automatisch aangepast). Ik heb zelf alleen de laatste regel iets hoeven te veranderen: "gvp" en "MI CS DE=.1 RE=.2" erbij, maar, nogmaals, hoe en wat staat allemaal in duidelijk Engels in de doc.

De file "DEVS:DOSDrivers/CD0" wordt voortaan bij het opstarten automatisch uitgevoerd, maar deze keer moet hij nog met de hand (muis) gestart worden. Als er daarna een CD in de PowerCD gestopt wordt, komen er één of (soms) twee ikonen



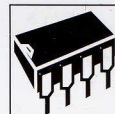
op het Workbench-scherm bij.

Audio CD's

Wanneer de CD alleen audio gegevens bevat, verschijnt er alleen een "CD-DA" ikoon. Dubbelklikken op dat ikoon zal het eerste nummer starten, nogmaals dubbelklikken stopt de muziek weer. Een erg simpele bediening, maar er zijn programma's die veel meer opties hebben - zelfs meer dan een normale audio CD-speler. Eén van die programma's heet "YACDP", die de muziek zelfs als digitaal signaal naar disk kan schrijven als de CD-ROM speler dat ondersteunt... maar dat doet de PowerCD helaas niet. Wel is het met YACDP mogelijk om de CD-titel en de titels van de nummers te bewaren na die eerst allemaal ingetikt te hebben, want op de CD staat die informatie niet, alleen de lengte van de nummers. Het valt me trouwens op dat sommige nummers op sommige CD's niet willen starten, maar ik heb geen idee waar dat aan ligt.

Mac CD's

CD's bedoeld voor de Macintosh computers (zoals twee van de drie bijgeleverde CD's) hebben een eigen formaat (HFS), maar AmiCDROM heeft daar geen enkel bezwaar tegen. Er zijn voldoende opties ingebouwd om te zorgen dat het Mac systeem op de CD's en het Amiga systeem elkaar niet bijten. Vanuit de Amiga zijn zowel de PhotoCD plaatjes als de muziek gedeeltes in te laden en te gebruiken. Een CD die én muziek én andere bestanden bevat krijgt twee ikonen op de Workbench: een "CD-DA" ikoon (zie Audio-CD's) en een gewoon Disk-ikoon. Het hangt af van de inhoud van de CD of er iets met de bestan-



den is aan te vangen. Op de "Introducing PowerCD" CD stonden bijvoorbeeld een paar leuke (PhotoCD formaat) plaatjes.

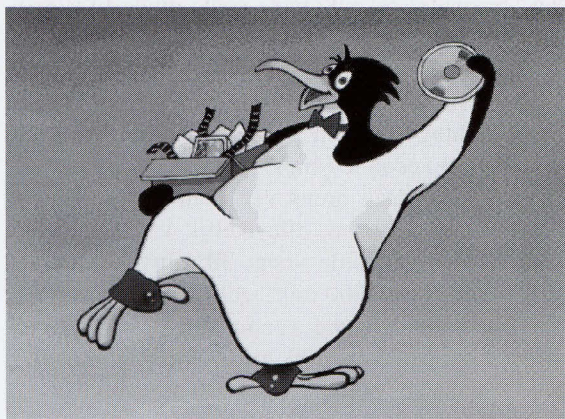


Photo CD

De ontwerpers van Kodak hebben een prima trent gezet. De plaatjes die voorheen enkel op een papiertje van zo'n 15 bij 15 cm te zien waren (een foto heette dat vroeger) kunnen nu met 100 tegelijk op een CD plaatsnemen. Die plaatjes kunnen worden bekeken met de PowerCD en een televisie, maar binnenladen in een tekenprogramma op de computer is natuurlijk nèt iets leuker! En dat ging uitstekend in mijn geval, zij het dat het me uren kostte, voordat ik kon stoppen met 'experimenteren'. Voordat de plaatjes konden worden ingeladen moest er echter eerst een probleempje worden overwonnen: geen enkel programma ondersteunt direct het 'PCD' formaat omdat het een vrij nieuwe standaard is en Kodak nogal moeilijk doet. Gelukkig vond ik een bijdrage van 'Gunnar Niclase': PCDIFX, een Photo-CD loader voor Image-FX (een uitstekend teken- en bewerkings programma van GVP). Vanuit Image-FX is het laden van een PhotoCD nu een peuleschil, ik kan keurig kiezen uit de vijf verschillende formaten die een PhotoCD rijk is en het plaatje staat redelijk vlot op het scherm. Wat mij betreft is dit de leukste toepassing van de PowerCD.

CD32 en CDTV

Ten behoeve van deze test heb ik de "Amiga CD32 Demo Disc" maar eens in de PowerCD gestopt. Er staan een paar aardige HAM8 plaatjes op en het binnenladen ervan is geen enkel probleem. Opstarten vanaf de CD is echter wel degelijk een probleem, pas na het laden van de AmiCDROM software wordt de CD

herkend. Er kan dus alleen met een omweg gewerkt worden; eerst opstarten, alle assigns (SYS:, LIBS:, C:, DEVS:, enz) omleiden naar de CD en dan de startup-sequence van de CD uitvoeren. Dit alles gaat overgens prima vanaf een script en dus ook de CD-games zouden zo moeten kunnen werken. Maar dat probeer ik wel een volgende keer, dit is al met al toch al een aardige lap tekst geworden...

Konklusie

De PowerCD bevat een Philips CDF080 rev 1.5, een CD-speler met een beperkte SCSI-commando set. Het is bijvoorbeeld niet mogelijk (audio) gegevens "raw" van de CD te lezen, daarvoor zijn andere (=duurdere) CD-spelers te krijgen, zoals de Sony CDU 561 (te vinden in de Apple CD-300). Voor z'n geld is de PowerCD echter een prima apparaat en hij biedt alles wat de doorsnee gebruiker van een CD-ROM speler mag verwachten.

De uitvoering is fraai maar niet echt degelijk (vooral het klepje lijkt wat zwak) maar hij zal het medium wel overleven denk ik. Er komt een nieuw geluidje bij op tafel (een zacht "snerp snerp") en het harddisk-lampje gaat voortaan elke drie seconden even aan... maar alles went. Kopen maar, is mijn advies.



Lightwave

Een nieuw 3D-programma heeft het Amigadaglicht gezien. LightWave, bekend van de Video-Toaster, is nu ook op 'gewone' PAL-Amiga's te gebruiken.

Let there be LigthWave

Professionele TV-serie en filmmakers hebben de kunsten van het programma LightWave, wat tot voorheen alleen te gebruiken was op een Video-Toaster van NewTek, al kunnen gebruiken. Het 3D-programma scoorde al in de films Seaquest en Babylon5. Dat scoren komt nu binnen handbereik van de gefortuneerde Amiga-gebruiker. Door middel van geavanceerde rendertechnieken kan LightWave grote snelheden bereiken bij het renderen van een 3D-plaatje of -animatie. Voor het snel vervaardigen van animaties op uitzendkwaliteit is het programma uniek.

Grafische kaarten

LightWave, dat wordt geleverd op maar liefst 37 diskettes en met de LightRave softwarebeveiligingsdongle, is te gebruiken met diverse 24 bit-kaarten. De Retina, IV24 en EGS-kaarten worden bijvoorbeeld ondersteund.

Ook de AGA-chipset en de in ons vorige nummer beschreven Personal Animation Recorder gaat het programma niet uit de weg. Het programma werkt prima samen met Parnet en Ethernet voor netwerkrendering en biedt diverse 'special effects'. Goedkoop is het programma niet. Voor een LightWave/LightRave-pakket moet ongeveer 2500 gulden worden neergeteld.

WARP

Snel, sneller, snelst. De steeds hoger wordende processorsnelheden, waar de Amiga mee om kan gaan, lijkt onbeperkt. Na de 68000 'gewone' chips, kwamen de 68010, 68020, 68030 en 68040 turboboards. De RISC-processor lijkt deze turbo's ruim achter zich te laten.

Warp, niet bij te houden

De ontwikkelingen op computergebied lijken niet op te houden. Steeds mooier, steeds beter en steeds sneller zijn steekwoorden geworden. De koop van de ene dag, lijkt de andere dag weer achterhaald te zijn. Nu ook de RISC-processor-snelheid de Amiga-wereld in lijkt te sluipen, ontstaan mogelijkheden om ongekende rekensnelheden te meten. Satlink heeft de 'Warp' aangekondigd. Deze kaart moet superkracht gaan geven aan elke Amiga met een vrij Zorro-slot.

Reken uit je winst

Voor raytracing, het bewerken van plaatjes en andere grafische mogelijkheden wordt het belang van computer-rekenkracht echt duidelijk. Programma's als Adpro, Real 3D, Imagine en Vista blinken uit in grafische mogelijkheden, maar niet in snelheid. Zelfs met een Amiga 4000/40 blijft het vaak nog wachten geblazen. 18 Miljoen instructies per seconde (mips) zijn dan de limiet.

De Warp zal deze grens ver gaan overschrijden. De snelheid komt op, afhankelijk van het aantal modules (elke module voegt 30 mips toe), minimaal 30 mips tot 1200 mips. Aan het einde van het jaar komt een nieuwe versie van de Warp met module-stappen van 200 mips. Veertig modules leveren dan een snelheid van 8000 mips op!

Dat deze enorme rekenkracht een flinke aanslag op de portemonnaie zal gaan leveren, lijkt al duidelijk. De basis-Warp komt op zo'n 4000 gulden, terwijl elke 30 mips-module op circa 2500 gulden zal komen.

Communicator

Wie een Amiga heeft en een CD32 zit nu op rozen. Niet alleen kunnen de twee machines apart prima gebruikt worden, dankzij de Communicator van producent Eureka is het nu ook mogelijk om de CD32 als CD-ROM te gebruiken op iedere Amiga. De mogelijkheden zijn veelbelovend. De 'communicatie-hardware' maakt een seriële verbinding van maar liefst 115.200 baud mogelijk. Het stukje techniek wordt aangesloten op de toetsenbord-ingang van de CD32.



Wat biedt?

Niet de veilingterm 'Wie biedt?', maar de verbastering 'Wat biedt?' is de vraag die oprijst bij het horen van de Communicator-geruchten. Naast de seriële link biedt de Communicator een MIDI-interface voor of de Amiga of de CD32. Het produkt kan in/out/through MIDI-overdrachten aan. Scala CD32-ondersteuning zorgt ervoor, dat audio- en de video MPEG-modules (alleen met behulp van een cartridge) afgespeeld kunnen worden. Verder kunnen GIF, AGA en PCX-cd's ook op een niet AGA-machine bekeken worden en ga zo maar door. De prijs van dit Eureka-kind is ongeveer 285 gulden.

Amiga.X

Amiga.eXtra met gratis diskette.
Het enige Nederlandstalige maandblad voor de Amiga gebruiker !

Voor Nederland:

U kunt abonnee worden van ons maandblad door Fl. 95,00
over te maken op ons Postbank nummer:

5634770

t.n.v. Uitgeverij Magazien

Postbus 81186

3009 GD Rotterdam

(Vermeld wel uw naam, adres en vanaf welk nummer u
abonnee wilt worden).

Voor België:

U kunt abonnee worden van ons maandblad door BF. 1950
over te maken op ons PostGiro nummer:

000-1680590-65

t.n.v. Uitgeverij Magazien

Poortmolen 108

2906 RM Capelle a/d IJssel

(Vermeld wel uw naam, adres en vanaf welk nummer u
abonnee wilt worden).

ASWARE

ASW-Tape

De database voor audio- en videobanden. Nederlands. Uw laatste kans:

fl. 29,-

ASW-Box v1.20

De beste plaats voor uw adressenbestand wanneer u er echt alle kanten mee op wilt kunnen. Nederlandstalig en niet duur:

fl. 59,-

ASW-Kas v1.22

Uw Amiga is uitstekend geschikt voor het bijhouden van uw boekhouding. Zelfs voor kleinere bedrijven is dit programma een (goedkope!) oplossing.

fl. 59,-

VideoTitler v1.15

Het vertikaal scrollen van tekst wordt hiermee zowel mogelijk als eenvoudig gemaakt. Ondersteunt alle Amiga-fonts en volledige overscan, geschikt voor alle Amiga's.

fl. 79,-

ASW-Scroll v3.40

Het horizontaal scrollen van tekst was al erg simpel. Maar nu ook betaalbaar en geschikt voor elke Amiga Incl. fonts en font-omzetter.

fl. 149,-

CFontC v1.0

"ColorFont Creator". Een modern stuk gereedschap voor de vakman/vrouw die behoefte heeft aan een verzameling fraai gekleurde lettertypes. Alle gewone Amiga fonts (ook outlines!) kunt u hiermee bewerken tot een 3D, Egged, Shadowed, Patterned, ect font. Ondersteunt alle WB3.0 opties; ook Locale (Nederlands).

fl. 89,-

CollexX v1.12

Zonder twijfel de best voorziene database voor verzamelaars. Elke verzameling pas hierin als gegoten. Zeer veel Print, Sorteer, Selekteer, Categorie, Kommentaar, en ARexx mogelijkheden. Nederlandse gebruiksaanwijzing.

fl. 129,-

010-4182937

Adverteerders — berichten:

Macrosystem bericht:

De Amiga 1200 krijgt geheugen, een klok en Multi-Mediabox-aansluiting met de memory-adaptor-print van Macro System.

Op weg naar en volwassen 1200

Wie genoeg heeft van de beperkingen van de Amiga 1200 en kwijlend kijkt naar de vele Amiga-uitbreidingen voor Zorro-poorten, kan nu naar de winkel rennen om daar iets aan te doen. Het is niet langer nodig om een hele nieuwe Amiga te kopen. Een kleine uitbreiding, de memory-adaptor-print van Macrosystem is DE oplossing van het probleem.

De print maakt het mogelijk om een Amiga 1200 uit te breiden met geheugen, een real time klok en een Multi-Mediabox met Zorro II-poorten.

Geheugen 4 of 8 MB

De print van het bedrijf in Maarn wordt in het CPU-slot van de 1200 geplaatst. Het plaatje heeft een standaard 72-pin SIM-voet, waarin de gelukkige koper een 4 of 8 megabyte SIMM-module kan steken. De geheugenuitbreiding is geheel automatisch.

Hij herkent of er extra geheugen aanwezig is, ziet hoeveel memory bijgestoken is en geeft de gegevens door aan de Amiga 1200. Doordat met een 'wait-state' van nul gewerkt wordt, zal de snelheid van een standaard 1200 ongeveer verdubbelen.

Klok

De tweede optie, een real time klok, spreekt voor zich. De computer kan voortaan de tijd en de datum keurig bijhouden; ook als de computer uitgezet is.

Vier Zorro II-slots

Optie nummer drie, de aansluiting van de Multi-Mediabox, geeft de 1200 pas echte power. SCSI-controller-kaarten, 24 bits kleurenkaarten, de VLAB digitiser... niets vormt meer een probleem voor de uitgebreide Amiga 1200. Via de box kunnen maximaal vier Zorro II-slots worden vergaard.

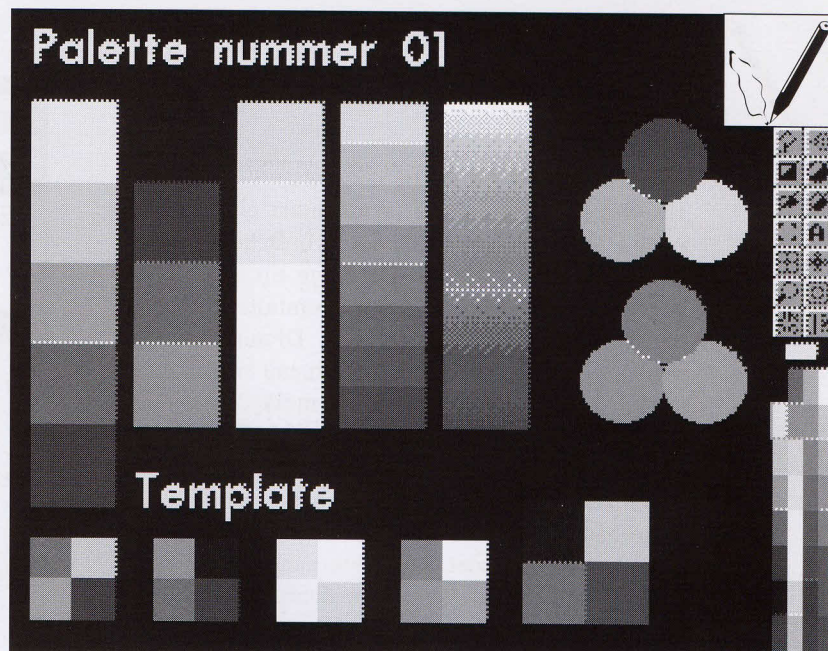
Drie pc/at poorten

Bovendien zijn maximaal drie pc/at uitbreidingskaarten aan te sluiten. De box was al te gebruiken op de Amiga 500, nu is ook de weg naar de Amiga 1200 blootgelegd.

Het maken van paletten is het spreekwoordelijke: een goed begin is het halve werk.

Corstiaan Breedveld

In de bitmap tekenpakketten is het zaak om steeds voldoende paletten aan te maken.



Tekentips - deel 03 : Paletten

Het lijkt mij een goed idee om een aantal algemene tips te beschrijven, voordat we weer verder gaan met de diverse tools.

Maak uw eigen kleur-paletten

Er zijn maar weinig mensen die, voordat ze gaan tekenen, wat tijd besteden aan het overdenken van wat ze precies willen gaan tekenen en hoe het palet er uit moet komen te zien. Maak eens gebruik van de palet-tools die kleuren kunnen wijzigen en een kleurverloop kunnen maken. Hoe meer u er vertrouwd mee raakt, hoe beter en sneller u een eigen palet kunt samenstellen. Het mooiste is, als u begint met het maken van een aantal bruin-, blauw-, groen- of diverse andere verlopen van licht naar donker. Met zulke verlopen kunt u met meer gemak controle krijgen over het verzachten (smoothen) van de randen, van de vormen en het verdoezelen van de zogenaamde "jaggies" (trappetjes-effect) in de Low-Res plaatjes. Zonder dit soort verlopen (ranges) hebben de tools "Blend" en "Shade" nauwelijks zin in de tekenprogramma's.

Startersproblemen

Het grote algemene probleem van de meeste beginnende tekenaars is, dat zij de kleuren veel te rijk zetten, te schreeuwerig. Heldere en intensieve kleuren zijn soms best aardig in een plaatje maar meestal heeft u meer aan wat flauwere tinten. Als u dan een lichtpuntje moet plaatsen of u wilt er iets uit laten lichten, is zo'n heldere kleur van nut, dan pas is hij er ook. U kunt gemakkelijk de kleurintensiteit wat afzwakken door met de kleur-regelaars de kleuren wat te temperen.

Het digitaliseren kan u ook al snel een aardig palet opleveren. De kleuren en de combinaties daarvan zijn vaak mooier en subtieler dan die u met de hand hebt ingesteld.

Hebt u eenmaal een palet gemaakt wat naar uw zin is, dan bewaart u die onder een eigen naam. Na verloop van tijd hebt u zo een geheel eigen kleurenbibliotheek opgebouwd. De diskettes met kleurenpaletten kunnen bijvoorbeeld namen krijgen als: hemeltinten, huidkleuren, neon, water, herfst-kleuren en ga zo maar door. Het is handig als u een voorbeeld plaatje maakt, (zie afbeelding) waarop u de kleurverlopen en combinaties plaatst. Naderhand hoeft u dan alleen maar het voorbeeldplaatje te laden, waarna u steeds apart de kleurenpaletten één voor één op kunt roepen. Het plaatje neemt dan steeds de kleur van het opgevraagde palet aan.

Omgaan met interlace

Interlace kan zonder flicker-fixer irritatie opwekken. U kunt in Low-Res interlace toch gebruik maken van de 32 kleuren en tevens een mooi resultaat verwachten van schermfoto's. (De AGA machines hebben daar natuurlijk geen last van). Schermfoto's kunnen een prima resultaat opleveren met een goede camera op een statief met een telens. De sluitertijd niet sneller dan 1/25 sec. instellen, daar u anders de kans hebt precies in een interlace schermdeel terecht te komen. Verduister de ruimte waar de monitor in staat en draai de brightness knop vrij hoog, omdat de donkere kleuren op de monitor wel met het blote oog goed te zien zijn, maar door de camera niet altijd evengoed te onderscheiden zijn. Bepaal de juiste belichting verder via diafragma.



Toetsenbord en muis

Hoewel het toetsenbord en de muis eigenlijk de media zijn waarmee u tekent, wordt het toetsenbord het minst gebruikt. De enige tip hiervoor is deze: leer zoveel mogelijk toetscombinaties vanuit het handboek van bijvoorbeeld DPaint. Er zijn toetscombinaties die niet in het menu staan, zoals de "n" toets. Die kan niet met de muis aangewezen worden. Meestal is het het fijnste werken zonder de menu-balken aan, want dan is het gehele beeld beschikbaar en stoort de menubalk niet. Met de linkerhand kunt u via de F10 toets het menu aan of uitzetten, steeds met de rechterhand op de muis paraat. De tekensnelheid gaat daarmee sterk omhoog, alsook de spontaniteit. De combinaties die ik vaak gebruik zijn de komma (waarmee u een kleur van het scherm kunt oppakken), de punt (om weer een enkele punt brush te krijgen), de plus en min toetsen (voor het vergroten of verkleinen van de brush) en de F2, F3, F4, F5, F6, F7 toetsen (de tekenmode). Zorg er voortaan voor dat het toetsenbord afgedekt wordt, wanneer hij niet in gebruik is. U voorkomt op die manier dat de toetsen gaan plakken.

Natuurlijk is er nog de standaard muis controle in de workbench preferences. De meeste gebruikers gaan voorbij aan deze settings, terwijl het toch erg nuttig kan zijn om over de juiste muissnelheid te beschikken voor het tekenen. Stel de snelheid in naar eigen wens en probeer zoveel mogelijk snelheden uit.

Onderhoud

Bij het tekenen is het ook van belang dat de muis soepel over het werkvlak rolt. De drie metalen of nylon wielletjes die door de rubber kogel aangedreven worden, komen van tijd tot tijd onder het stof te zitten. Haal op de juiste wijze de rubberen kogel uit de muis en pik de stof eventueel met een pincetje eruit. De rubberen kogel kunt u schoonmaken met wat schoonmaak-alcohol. U zult zien dat er heel wat vuil vanaf komt. Nu rolt de muis weer als nieuw. Gaat het klikken wat moeizaam, dan is het tijd om de muis wat verder te demonteren, de microswitches te localiseren en in te spuiten met contact-spray. Het klikken gaat dan weer als vanouds.

Mocht de standaard muismat toch veel te klein voor uw gebruik zijn, dan kunt u het eens proberen met scuba, dat is een stof die in duikerswinkels te vinden is. Een andere goedkope oplossing is een stapeltje printerpapier van zo'n 1,5 cm dik. Hierop kunt u notities maken en als het papier vol of versleten is, dan scheurt u gewoon het velletje eraf. Ook een 'trackerball', een soort omgekeerde muis, is aan te raden. Deze muis-vervanging heeft maar weinig ruimte nodig. Het is even wennen om ermee om te gaan, maar laat u niet te snel afschrikken.

PC DISCOUNT

Eéndaagse regionale computer-koopjesbeurzen

Voor hobbyist en zakelijke gebruiker
PC / Amiga / Atari / MIDI / Video-Games
Hardware, Software en Supplies tegen dumprijzen

Wij komen bij u in de buurt van 10.00 tot 17.00 uur op:

za	7 mei	Ned. Congresgebouw	Den Haag
za	28 mei	De Hoornse Vaart	Alkmaar
za	4 juni	De Houtkamphal	Doetinchem
zo	12 juni	Evenem. hal Margriet	Schiedam
za	18 juni	De Leysdream	Roosendaal
za	20 augustus	Pr. W. Alexanderhal	Zoetermeer
zo	28 augustus	De Vechtse Banen	Utrecht
za	3 september	Zeelandhallen	Goes
za	10 september	AHOY	Rotterdam
za	17 september	Prins Bernhardhoeve	Zuid Laren
za	1 oktober	Americahal	Apeldoorn
za	8 oktober	Extran Sportcenter	Haarlem
za	15 oktober	Twentehallen	Enschede
za	22 oktober	Groenordhallen	Leiden
za	29 oktober	Brabanthallen	Den Bosch
za	5 november	Sporthal Bras	Delft
za	12 november	De Leysdream	Roosendaal
za	3 december	Jan Massinkhal	Nijmegen
za	10 december	Sporthal Centrepont	Almere
za	17 december	Merwehal	Dordrecht
zo	24 december	Evenem. hal Margriet	Schiedam
za	7 januari '95	Sporthal Groenendaal	Heemstede
za	14 januari '95	Americahal	Apeldoorn
za	4 februari '95	Zeelandhallen	Goes
za	11 februari '95	Prins Bernhardhoeve	Zuid Laren
za	18 februari '95	AHOY	Rotterdam
za	11 maart '95	Evenem.centrum 't Ven	Venlo
za	18 maart '95	Stadssporthal	Tilburg
za	25 maart '95	Sporthal Bras	Delft
za	22 april '95	Thialf	Heerenveen
za	29 april '95	Twentehallen	Enschede
za	13 mei '95	De Houtkamphal	Doetinchem
za	20 mei '95	De Hoornse Vaart	Alkmaar
zo	11 juni '95	Evenem. hal Margriet	Schiedam
za	17 juni '95	De Leysdream	Roosendaal

Driedaagse internationale computerbeurzen via InterExpo & Media

23-25 sept. • Beursgebouw Eindhoven • Benelux Computer '94

27-29 jan. '95Beursgebouw EindhovenBenelux Computer '95
7- 9 april '95Jaarbeurs UtrechtInter Expo '95

f 5,- voordeel **REDUKTIEBON** f 5,- voordeel

Naam:
Adres:
Postcode/Plaats:
Telefoon:
Computer:

Aangeboden door Amiga X april 1994

Voor informatie, aanmeldingen, kaartverkoop en abonnement op de beurzen:
Tel. 070-3588929 * fax 070-3587783

GRATIS TOEGANG

Neem een pasje voor een gemakkelijk en goedkoop bezoek aan alle computerbeurzen.

WORDT DEELNEMER AAN STICHTING COMPUTERCREATIEF!

Voor een gering bedrag van slechts f 55,- per jaar wordt u in staat gesteld alle 30 door Computercreatief en InterExpo & Media georganiseerde beurzen zonder verdere entreekosten te bezoeken.

Voordelen zijn verder:

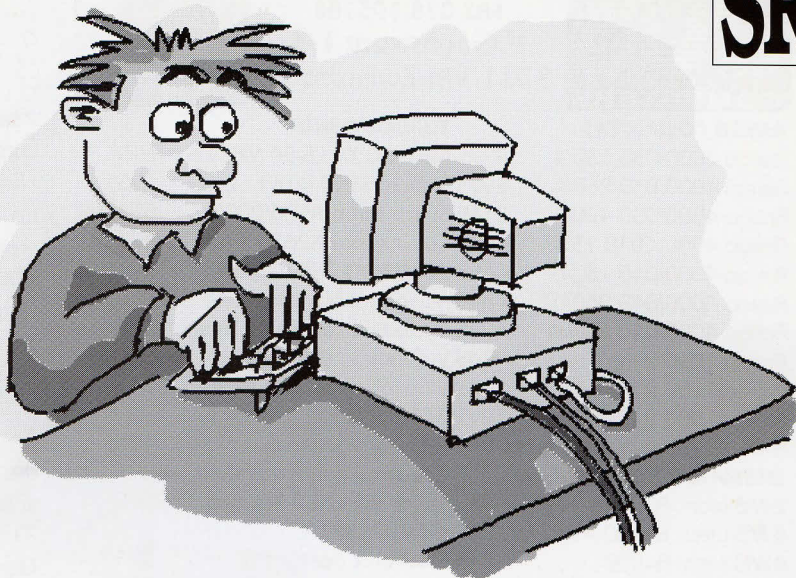
- U kunt bij elke beurs direct doorlopen, dus u hoeft niet meer in de rij te staan
- U wordt automatisch vrijwel maandelijks op de hoogte gehouden van beursdata, plaatsen en verder nieuws op het gebied van computer hard- en software, MIDI, spelletjes, video en film
- U mag 2 kinderen tot 12 jaar GRATIS meenemen
- U ontvangt GRATIS de beurscatalogus van InterExpo & Media
- U komt in aanmerking voor verlotingen, prijsuitreikingen en speciale aanbiedingen tijdens de beurzen.

Meld u nu aan, onder vermelding van naam en voorletters, straat en huisnummer, postcode, woonplaats, telefoonnummer en giro/banknummer bij:

Stichting Computercreatief, antwoordnr. 10023, 5500 VB Veldhoven

*De workbench op zijn
Nederlands; en dan?
Hieronder volgt een serie over
het installeren en gebruik van
de Workbench 3.0, met
toestemming van J.P.C. te
Genk (België).*

Corstiaan Breedveld



Werken of spelen dat is de vraag!

Workbench 3.0 - deel 2

Basishandelingen met de muis

POINTING OF AANWIJZEN: de muispointer (pijl) zodanig over het scherm bewegen, dat de pijl op een object komt te staan. De pijl beweegt in dezelfde richting als de muis. De muis kan ook op elk moment opgetild worden. Bij het optillen van de muis beweegt de pointer niet.

CLICKING of KLIKKEN: De linker- of rechter muistoets indrukken en loslaten.

DOUBLE-CLICKING of DUBBEL KLIKKEN: De muisknop twee keer snel indrukken en dan loslaten. Dubbelklikken opent een venster of start een programma.

HOLDING DOWN of INGEDRUKT HOUDEN: De muisknop ingedrukt houden totdat de actie voltooid is.

DRAGGING of SLEPEN: het verplaatsen van schermen, vensters en iconen door met een ingedrukte linker muistoets de muis te bewegen.

De keuzeknop

Met de linker muisknop kunt u een keuze maken, een venster, knoppen, iconen of schermen aanklikken.

Gebruik van een harddisk

Hebt u een harddisk gekocht of een computer met een harddisk, dan is de harddisk meestal al volledig ingesteld. Mocht er echter iets mis gaan, dan is het erg handig als u zelf de problemen op kunt lossen.

Welke taal?

Wilt u graag een andere taal op uw Workbench hebben dan het standaard Engels, dan kunt u kiezen uit onder andere Nederlands. De eerste keer

dat u uw Amiga opstart kunt u meteen een taal kiezen vanaf WB2.1 of WB3.0. U kunt ook meteen alle talen installeren, die u van plan bent te gaan gebruiken.

Installeren van de software

Indien uw Amiga uitgerust is met een harddisk, dan moet u zelf uw software erop installeren als:

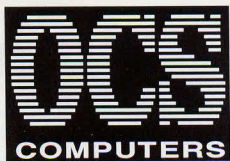
- *De harddisk niet is geïnstalleerd.
- *De software vernieuwd moet worden.
- *U uw harddisk opnieuw wilt formatteren.

Op de meeste harddisks staat de Workbench al geïnstalleerd. Bent u er echter niet zeker van dat de software er op staat, vraag dat dan aan uw leverancier.

Is de software al geïnstalleerd, maar wilt u de taal achteraf wijzigen, dan kan de verlangde taal toegevoegd worden zonder dat de gehele installatie uitgevoerd behoeft te worden.

Installeren van de software

- 1) Stop de Amiga install diskette in drive 0.
 - 2) Start het systeem op door het uit- en aanzetten van de computer of door te rebooten (Control-Amiga-Amiga toetsen tegelijkertijd indrukken).
 - 3) Zet de muispijl op het icoon met het woord install eronder. Druk 2x snel op de linker muistoets. Er verschijnt een venster op het scherm.
 - 4) Druk snel 2x op de install lade. Er verschijnt nu een venster met iconen met verschillende talen.
 - 5) Plaats de muispijl op de taal die u wilt hebben en klik 2x. De taal die u nu kiest, is de taal die gebruikt wordt tijdens het installeren.
- Als u een andere taal kiest dan Engels, dan



TEL. 078-197070

FAX 078-195788

**V. Goghstraat 1-3
3331 VM Zwijndrecht**



AMIGA COMPUTERS

Amiga 4000/030 130/4	2795 MB1230 XA 25-50 Mhz v.a	595
Amiga 4000/030 260/4	2995 Blizzard 1200 40 Mhz 2 mb	995
Amiga 4000/030 420/4	3145 Supra Turbo A500/2000	395
Amiga 4000LC040 130/4	3695 Commodore A2630 2 MB	695
Amiga 4000/040 130/6	4695 SAMPLERS, DIGITIZERS	
Amiga 4000/040 260/6	4895 Microdeal Megalosound	99
Amiga 4000/040 Tower	4995 Microdeal Clarity 16-bits	395
Amiga 1200 2 mb	745 Vidi-Amiga RT digitizer	595
Amiga 1200 2 mb 20 mb	945 Vlab Y/C digitizer intern	745
Amiga 1200 2 mb 130 mb	1295 SCANNERS	
Amiga 1200 2 mb 200 mb	1645 Alfa Data hadscanner 256	495
GEHEUGEN-UITBREIDINGEN	Alfa Data handscanner kl.	895
2 MB uitbr. A1200 + klok	475 Epson GT-6500 flat bed	2595
4 MB uitbr. A1200 + klok	595 GENLOCKS	
4 MB simm A4000	445 Electronic design PAL	595
Supra RX 2-8 MB A500ext.	395 Electronic design Y/C	795
Commodore A2058 2MB	295 Electronic design Neptun	1395
68882-25 Mhz copro	150 DIVERSEN	
HARDDRIVES/CONTROLLERS	AKF50 Multisync	1095
GVP HD-8+ 85 MB A500	895 KCS dual HD-drive	498
GVP HD-8+ 170 MB A500	1095 CD-32 met 2 titels	775
GVP A4008 85 MB 2/4000	795 Emplant MAC-emulator	1295
GVP A4008 controller	395 GVP EGS 24-bits	895
FASTlane fast SCSI-2 A4000	895 Macrosystem Retina Z3	1295
Syquest removable 105 MB	795 250 mb tape-streamer scsi	695
Quantum LPS 340S 340 MB	895 Alfa Data multiface card	295
Losse inh. drives A1200	BEL!! Best 28K8 ext. fax-modem	795



PowerCD

Apple Power CD
De drie-in-een CD-romspeler
U kunt uw foto-cd's niet alleen
via de computer bekijken, maar
ook direct d.m.v. de Video-
uitgang, tevens te gebruiken als
Audio CD-speler, compleet met
afst. bediening **FL 495**

Overdrive 1200

Externe pcm-cia harddrive A1200

260 MB 945

340 MB 1045

420 MB 1095



Nieuw! Paradox externe SCSI-controller voor alle Amiga modellen, nu kunt U eindelijk uw CD-rom speler of tape-streamer aansluiten zonder al te diep in uw buidel te tasten, slechts FL 195



Nu tijdelijk bij aanschaf van een Amiga 1200 een gratis foto-camera!

CD32 Communicator
Speciale introductieprijs
FL 285



Wij zijn zeer gemakkelijk met eigen en openbaar vervoer te bereiken. Met de auto neemt U afslag Zwijndrecht (A16), vervolgens richting centrum, na het spoorwegviaduct bij het eerste stoplicht 2 x links en 1 x rechts, ruime **GRATIS** parkeergelegenheid voor de deur. Op 100 mtr. afstand van het NS-station.

Vermelde prijzen zijn inclusief **17,5% BTW**, onder voorbehoud. Verzending geschiedt onder rembours of bij vooruitbetaling op **giro 4807647** of **RABO 342730428**. Bel voor de meest actuele prijzen, of raadpleeg ons **BBS Tel. 010-4196669**

verschijnt er een bericht dat u de diskette Locale in een drive moet doen. Wij gebruiken natuurlijk de Nederlandse taal. Haal daartoe de install-diskette eruit en plaats de diskette Locale erin. Wanneer er weer naar de diskette install gevraagd wordt, plaatst u die er weer in. Er verschijnt nu een melding dat het besturingssysteem op de Amiga geïnstalleerd zal worden. Klik op "doorgaan".

6) Het volgende scherm vraagt of u de gehele software wilt gaan installeren of alleen de talen. Klik 1x met de linkermuisknop op uw keuze. Door op de help-toets te drukken, krijgt u een HELP scherm.

7) Selecteer een installatie-modus (beginner, Gevorderd of Expert) door 1x op de linkermuisknop te drukken links van de keuze. Klik daarna op "Doorgaan met de installatie". Klik op 'feitelijk' en 'geen' en dan op doorgaan.

8) Nu verschijnt er een venster met een vraag over de installatie-optie en de log-acties.

9) In het volgende scherm wordt gevraagd of u de software in de System lade wilt installeren. Klik op ja als u dat wenst en op nee indien u zelf een lade wilt aanmaken of opgeven.

10) Dan kunt u bepalen welke taal geïnstalleerd moet worden. Klik met de muispijl uw keuze aan. Wij kiezen natuurlijk voor Nederlands en klikken op doorgaan.

11) Nu heeft u de keuze om uw printer aan te wijzen. Klik op uw eigen printer en dan op doorgaan.

12) Als laatste heeft u nog de keuze met welk keyboard (toetsenbord) u gaat werken. Kies ditmaal op USA2 voor een qwerty Amiga keyboard en klik op doorgaan.

13) De installatie procedure begint de software van de diskettes af te lezen. Volg de instructies op het scherm en verwissel de diskettes wanneer daarom gevraagd wordt.

14) Is de installatie volledig afgerond, dan kunt u de install-floppy eruit halen en het systeem opnieuw opstarten.

15) Om de Workbench in een andere taal te zetten dan Engels moet u een taal kiezen in de Locale Preferences Editor (hierop komen wij nog terug).

Met dank aan Ivo Vandermarliere



Wij kunnen helaas niet blijven stilstaan bij een begin, dus worden vanaf nummer 2 geen gedeeltes meer herhaald.

Ekke Verheul

Deel 3 van de ARexx cursus met een bijzondere listing.



Een Pro beetje schrijft ARexx scripts

Het is bij deze ARexx cursus, als bij elke cursus, van het grootste belang dat de eerste lessen niet worden gemist. De eerste les van deze cursus werd in nummer nul geplaatst; die bereikte nog niet zo veel mensen. In nummer één werd daarom het belangrijkste van de eerste les samengevat voor de mensen die nummer nul niet hadden. Datzelfde doen we nu weer voor de mensen die nummer één niet hebben, maar zo kunnen we natuurlijk niet eeuwig blijven doorgaan. Dit is dus de laatste keer dat voorgaande lessen worden herhaald... misschien de hoogste tijd om abonnee te worden?

Samenvatting van deel 1 en 2

Dit hebt u nodig:

ARexx (gratis bij Workbench 2.0 of hoger), een editor (bijvoorbeeld 'Annotate2' van de eerste Cover-disk), een programma met een ARexx-poort (wordt deze keer niet gebruikt) en een 'Shell'.

Deze instructies werden al behandeld:

options results: Maakt het mogelijk dat we een waarde terugkrijgen. Staat bijna altijd ergens bovenaan.

address "poortnaam": Naar welk programma (welke poort) moeten de volgende opdrachten heen?

if test then actie: De actie na "then" wordt alleen uitgevoerd als de test wáár is.

do ... end: Geeft het begin en eind aan van een blok opdrachten die samen moeten worden uitgevoerd.

do for 1000 ... end: Voert dit duizend keer uit. Die duizend mag ook een variabele zijn.

do n = 1 to 10 ... end: Voert dit tien keer uit; de

variabele 'n' krijgt steeds een hogere waarde.

do while test ... end: Blijft dit doen zolang de test wáár is.

say "tekst": Laat *tekst* zien in de Shell.

parse var: Splitst een tekst-regel met meerdere waardes (b.v. "123 34 98") uit naar verschillende variabelen. Na 'parse var' komt eerst de naam van de variabele die de tekst bevat en dan de namen van de variabelen die de waardes moeten gaan bevatten. Dat gebruikten we vorige keer om een antwoord van Annotate2 (vier waardes in RESULT) te kunnen gebruiken.

Deze (interne) functies hebben we ook al gebruikt (de [] haakjes geven een optioneel argument aan): **tekst2 = space(tekst1, aantal[, spatie])**: Zet tussen alle woorden (waar één of meer spaties tussen zitten) precies het *aantal* spaties. Er kan eventueel een ander karakter in plaats van een spatie worden meegegeven dat tussen de woorden gezet moet worden, bijvoorbeeld een punt.

tekst2 = substr(tekst1, begin[, lengte[, spatie]]): Isoleert een stukje tekst uit een ander stuk tekst. Wanneer alleen het *begin* wordt meegegeven geldt als einde het einde van *tekst1*. De *lengte* (optioneel) mag ook voorbij het eind van *tekst1* gaan, *tekst2* wordt dan opgevuld met spaties of met het karakter meegegeven als *spatie* (optioneel).

len = length(tekst): Geeft het aantal letters in *tekst* terug.

Voorwaarts!

Laten we eerst maar wat (voor deze cursus) nieuwe ARexx instructies doornemen. Dat onderdeel is het belangrijkste, het gebruik van de interne (of externe) functies is meer een kwestie van op-

zoeken dan van begrijpen. Met de instructies worden de lussen en vergelijkingen en dergelijke gemaakt: de voortgang van het programma - die moet begrepen worden.

Met een **if test then ...** instructie zorgen we er voor dat het één wordt gedaan als het ander wáár is. Zo maken we opdrachten afhankelijk van een situatie. In veel gevallen willen we echter iets anders doen als de vergelijking niet waar is. Als een variabele kleiner dan 100 is, doen we er 10 bij; anders trekken we er 5 van af. Zoiets. ARexx gebruikt daar (zoals vele andere talen) de instructie "else" voor. Het voorbeeld ziet er dan zo uit: **if var < 100 then var = var + 10 else var = var - 5.** Het klinkt bijna hetzelfde als gewone (Engelse) spreektaal en dat is natuurlijk ook de bedoeling.

Het beëindigen van een lus lijkt een eenvoudige zaak. Een lus als **do var = 10 to 20 ... end** blijft doorgaan tot var gelijk is aan 20, simpel genoeg. Maar... wat moet u doen als in een speciale situatie plotseling een einde aan de lus moet komen? Dat soort situaties komen vaak voor bij foutmeldingen of verkeerde waardes vanuit een ander programma. Binnen die lus komt dan vaak een **if (fout=1) then break** of **if (fout=1) then leave var** (het verschil leg ik later nog wel eens uit) om ARexx te bewegen na de lus verder te gaan. In enkele gevallen zal het beëindigen van de lus niet voldoende zijn, bij een fout is het ook wel eens nodig dat het hele script stopt. Gebruik in dat geval geen **break** maar **exit**. In de code van "beslist" vindt u een voorbeeld van het gebruik van **exit**.

```
/*
  "BESLIST", een programma
  met een spraakgebrek.
*/
say "Hoe isss het er mee?"
do forever
  parse pull str
  if pos("dwaas",str) > 0 then exit
  c=1
  do for length(str)
    letter = substr(str,c,1)
    if letter = 's' | letter = 'S' then
      do
        str = insert("sss",str,c)
        c=c+4
      end
    else c=c+1
  end
  say "Hoezo" str "?"
end
```

Op de zesde regel begint een **do forever ... end** blok, een gebed zonder eind. Dit programma zou nooit ophouden (behalve met Ctrl-C) wanneer er twee regels verder geen **exit** zou staan. Nu wordt er beslist gestopt met de conversatie als het woord "dwaas" in het (uw) antwoord voorkomt. En terecht!

Het **parse pull** wacht tot er een regel tekst in de Shell is ingetikt en een return is gegeven. Die tekst wordt in de variabele **str** gestopt. De **do for length(str)** geeft ons de kans alle letters één voor één te bekijken. Als de letter een 'S' is komt daar "sss" achteraan (hoe grappig jaja). Maar let op hoe we er achter komen wat voor letter het is! Op de elfde regel begint **if test then ... else ...** met na de **then** een **do ... end** blok zodat de **else** pas daarna komt. De **test** zelf echter... daar is iets mee. Er wordt gekeken of de letter een 's'... òf een 'S' is. Het teken | betekent hier **OF**!

Speciale tekens.

De taal ARexx kent diverse tekens van één of twee letters die worden gebruikt bij vergelijkingen (ja of nee), operaties (optellen, plakken) en andere zaken. Ik bespreek ze aan het einde van dit artikel maar meteen allemaal, dan wordt dit blad een soort naslagwerk.

Veel van deze tekens hebt u nu al gebruikt zonder er echt bij na te denken. De meeste liggen dan ook erg voor de hand. Aan sommige moet u misschien even wennen en van een paar hebt u vast geen idee wat u ermee zo moeten doen. Dat geeft niets, zodra u er een duidelijk voorbeeld van tegenkomt, klaart alles plotseling op. Tot dat moment gebruikt u gewoon alleen dat waarvan u de werking kent. **Amiga eXtra** is gewoon even compleet...

De volgorde waarop deze tekens hier staan afgebeeld, is overigens niet toevallig ontstaan. Die heeft te maken met het feit dat het ene statement voorrang heeft ten opzichte van het andere. Die voorrang kent u overigens gedeeltelijk nog van school: vermenigvuldigen en delen hebben voorrang op optellen en aftrekken. Een exponent (..tot de..) heeft weer voorrang op vermenigvuldigen, enzovoort. Wanneer u een som tegenkomt, waar verschillende statements in staan, kunt u uit deze lijst de voorrangstatus lezen: hoe hoger in de lijst, hoe hoger de prioriteit.

Wanneer u door al die prioriteiten uw code lastig lezen vindt, kunt u de haakjes "(...)" gebruiken om aan te geven welke berekeningen eerst gedaan moeten worden - zelfs als ze al voorrang hebben. Die haakjes moeten gebruikt worden, wanneer u in een berekening de prioriteit veranderen wilt. Probeer u de volgende berekening eens na te te

lopen:

```
say 3 ** 3 + 15 - ~(6 > 7) * 10 / (1 + (2 >= 4 | 5
< 18)) » 37
```

Wie van de drie.

Probeer eens een situatie voor te stellen waarin u één van een aantal verschillende mogelijkheden wilt kiezen aan de hand van de waarde van een variabele. Als var '1' is willen we "één" printen, als var '2' is "twee", bij '3' printen we "drie" en als var iets anders is, maken we ons er met "veel" vanaf. ARexx heeft daar de **select** instructie voor. Samen met **when** en **otherwise** kunt u daarmee veel (tragere) **if**'s voorkomen. Het voorbeeld-programma "vertel" kunt u aanroepen door in de Shell "rx vertel 2" te tikken - wanneer "vertel.rexx" voor "rx" te vinden is, dat wil zeggen, wanneer het in het zoekpad (b.v. rexx:) staat.

```
/*
"VERTEL", het programma dat...
.. een héél klein beetje tellen kan...
.. heeft één argument nodig: een getal.
*/
parse arg getal

select
  when getal=1 then say "één"
  when getal=2 then say "twee"
  when getal=3 then say "drie"
  otherwise say "veel"
end
```

De volgende keer gaan we verder met meer nieuwe instructies en interne functies. Speciale tekens zijn er verder niet meer, maar ze worden nog wel verder behandeld. We beginnen dan ook met het plaatsen van ARexx-scripts die door lezers (door u?) zijn ingestuurd. Voorbeelden, vragen ("Ekke, waarom werkt dit niet?"), suggesties, enzovoort, zijn allemaal van harte welkom op de redactie. Dussss... tot dan!

Heeft u nog vragen stel die dan gerust via de redactie van Amiga.X. U krijgt direct antwoord van Ekke Verheul of wij plaatsen het antwoord op uw vraag in ons maandblad.

ARexx Operators

- :** markeer jump-positie voor "signal"
ERROR:
- ()** voorrang of functieaanroep
say 10 * (2 + length("test")) » 60
- ;** eind van een opdracht
a = 10; b = 20; say a + b » 30
- ,** argumenten-scheiding, of opdracht gaat verder
str2 = substr(str,10,10,'-')
- ~** NOT, boolwaarde (0 of 1) omkeren
a = ~0; say "~0 =" a » 1
- +** (prefix) positief (default)
a = 13; a = +a; say a » 13
- (prefix) negatief
a = 13; a = -a; say a » -13
- **** exponent
say "13 ** 3 =" 13 ** 3 » 2197
- *** vermenigvuldigen
say "13 x 3 =" 13 * 3 » 39
- /** delen
say "13 : 3 =" 13 / 3 » 4.33333333
- %** delen (abs)
say "abs(13 : 3) =" 13 % 3 » 4
- //** rest
say "rest(13 : 3) =" 13 // 3 » 1
- +** optellen
say "13 + 3 =" 13 + 3 » 16
- aftrekken
say "13 - 3 =" 13 - 3 » 10
- ||** tekst plakken
say "plak" || "ken" » plakken
- " "** met spatie plakken
say "spa" "tie" 3 » spa tie 3
- =** is gelijk aan
say "aap" = "aap" » 1
- ~=** is niet gelijk aan
say 13 ~= 3 » 1
- >** is groter dan
say 13 > 3 » 1
- <=** is kleiner of gelijk aan
say 13 <= 3 » 0
- &** AND boolwaardes (0 of 1) t
say 0&0; say 0&1; say 1&1 » 0 0 1
- |** OR boolwaardes (0 of 1)
say 0|0; say 1|0; say 1|1 » 0 1 1
- ^** XOR boolwaardes
say 0^0; say 1^0; say 1|1 » 1 0 1



Wie genoeg heeft van de beperking van een enkele seriële en parallelle aansluiting moet de aanschaf van een i/o-kaart overdenken.

Aart-Jan Moerkerke



Meer in- en uitgangen zonder 'gevaarlijke' omschakelboxen

De wat serieuzere Amiga-gebruiker heeft er ongetwijfeld al eens last van gehad: gebrek aan aansluitpoorten voor modems, tekentabletten, printers, digitisers en andere randapparatuur, die gebruik maakt van de seriële of parallelle poort. Dat probleem kon worden opgelost met een switchbox, een schakelkastje waarmee bijvoorbeeld van printer naar handscanner kon worden overgeschakeld. De switchbox heeft echter een groot nadeel: het is een gevaar voor de cia-chips. Door het terugsluizen van spanning konden de gevoelige chips opgeblazen worden. Alleen zorgvuldig uitzetten van de computer kan dit gevaar het hoofd bieden.

Tegenwoordig is een nieuwe en betere manier gevonden om meerdere apparaten op de Amiga aan te sluiten, de zogenaamde i/o-kaarten. Deze kaarten zijn in de Zorro-poorten (dus intern) van de Amiga 2000/2500/3000 en 4000 te plaatsen en geven ruimte aan meer seriële en parallelle 'poortbewakers'. Amiga.X testte de Multiface III en kreeg er (helaas tijdelijk) een extra parallelle en twee extra seriële poorten bij... tot groot plezier van de PTT (hogere telefoonrekeningen ten gevolge van modemgebruik) en het energiebedrijf (hogere electriciteitskosten door meer draaiende apparatuur). Ondanks de rekeningen waren we positief.

Serieel

Voor wat betreft de snelheid van de seriële overdrachten alleen al is voor de snelle modemgebruikers een i/o-kaart aan te bevelen. De Multiface II biedt de mogelijkheid om tot 115.200 baud files over te zenden. Veel modems kunnen deze snelheid nog niet aan, maar het is leuk om te weten dat het wel degelijk via de Amiga bereikt kan worden. Op modemgebied liet de kaart bij ons (op 14.400 baud) niets te wensen over. De overdrachten verliepen soepel en zonder merkbare

problemen. Wat wel jammer is, dat voor elke seriële poort dezelfde overdracht-snelheid geldt. De bijgeleverde software bleek niet in staat om seriële poort 1 anders in te stellen dan seriële poort twee. Zo is bijvoorbeeld een snelheid van 2400 baud op de ene poort en 14.400 baud op de andere poort niet mogelijk. Wel is het mogelijk om de Amiga seriële poort 0 anders aan te spreken dan zijn Multiface II-collega's. Een door de redactie geteste opstelling met een modem op poort 1 en een digitiser op poort 2 werkte naar behoren.

Parallel

Ook de extra parallelle poort leverde goed werk. Een inkjet-printer en een tekenboard functioneerden perfect en zonder bugs (geen kleine kevertjes, maar het vastlopen van de Amiga). De optie 'Parnet' voor een netwerk via de parallelle poort werd door ons niet getest. Het vermelden van de optie is echter wel de moeite waard. Bij de Multiface II wordt niet alleen een driver voor Parnet geleverd, maar staat het hele pakket tot de beschikking van de gebruiker. Een leuk extraatje. Ook de software voor diverse instellingen, automatische aanspreking van de nieuwe poorten en de benodigde drivers en 'handlers' ontbreken niet.

Tot slot

De Multiface II-kaart is een welkome aanvulling voor gebruikers met meerdere seriële of parallelle apparatuur. De kaart is stabiel, wordt geleverd met een duidelijke handleiding, is gemakkelijk te installeren en doet waar hij voor gemaakt is. Het enige nadeel wat wij konden ontdekken is het in beslag nemen van een Zorro-slot. Maar daarvoor komen wel drie extra poorten terug!

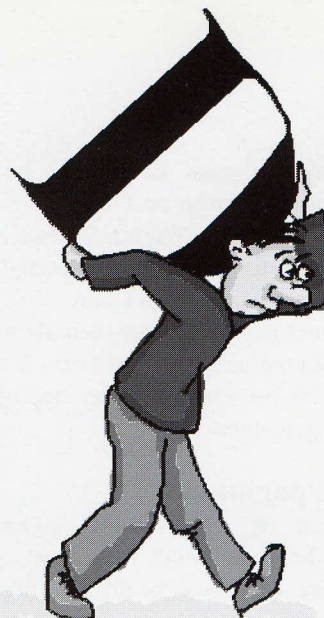
De multiface-Card werd ter beschikking gesteld door Alfa-Data. Belt u hen voor een dealer in uw buurt: telefoon 00-32-(0)3-3260144. Prijs F 299,=



Deze aflevering maken we een pagina op zoals die nu in ons blad op pagina 29 staat. Ook behandelen we in het kort de uitvoer.

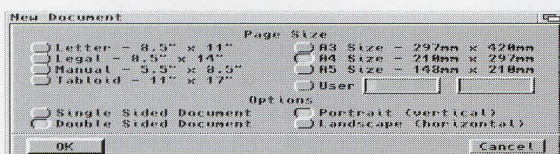
Corstiaan Breedveld

Het fysieke zware werk is voor de lay-outer een stuk lichter geworden.



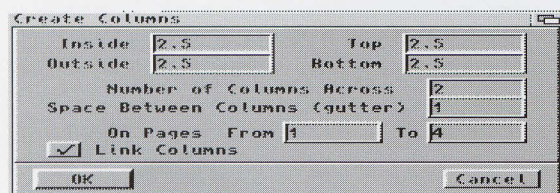
Pagina 29 door u opgemaakt !

Elke keer weer staan hier en daar toch wat foutjes, maar wel heel wat minder dan de vorige keer. Om u eens een voorbeeld te geven van hoe snel er iets mis kan gaan, zullen wij samen



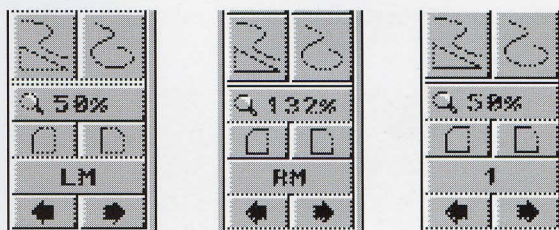
een pagina op gaan maken, zoals wij die voor ons eigen blad maken. Doet u maar weer mee.

Kies om te beginnen voor een nieuw A4 document, double sided, portrait. Zet het grid op een halve centimeter en create columns met de settings zoals die op bijgaand figuur opgegeven zijn. Als laatste zet u met *set page dimensions* via het **lay-**



out menu de bleed size 2 cm hoger, dus 23x31.7 cm. Op uw scherm verschijnt nu een pagina met twee kolommen op 1 cm van de lineaal af.

Het is natuurlijk een aardige bijkomstigheid om op elke pagina een pagina-nummer te laten verschijnen met daarbij ook nog eens de naam van ons



blad. Daartoe klikt u in de toolbox op het linkerpagina icoontje. Onmiddellijk verandert het paginanummer in de toolbox in LM (leftmaster-page). Links onderin de verkregen leftmaster page tekent u een box van 4,5x1 cm met de boxtool, op 29 cm hoogte. Voor deze box kiest u bijvoorbeeld de kleur groen via *fillstyle* van het **object** menu en zet u in de stylegadjet het percentage op 30% en de *linestyle* in hetzelfde menu op 0. De box plaatst u zodanig dat hij een halve centimeter links buiten de pagina valt.

Dan typt u de regel: Amiga.X 1994 nr: 02, zet deze regel op 12 punten met de *fillstyle* op wit en positioneert u deze regel netjes bovenin de grijze box. Dan rest u nog slechts het zetten van het paginanummer: met de tekstcursor nog actief plaatst u die net links boven de groene box en activeert u in het layout menu de optie *insert page nummer*. Nu staat er LM op die plaats.

Verlaat nu de linker pagina door op de rechterpagina icoon van de toolbox te klikken. Nu verschijnt er een blanke pagina, hierop plaatst u dezelfde groene box maar dan aan de rechteronder-zijde, op dezelfde wijze als u op de linker pagina deed, compleet met het insert pagina nummer. Wanneer alles nu naar uw zin is, klikt u op de rechterpijl toets in het toolbox-menu en zie, in de



rechteronderhoek staat de groene box met het pagina nummer erboven op 1.

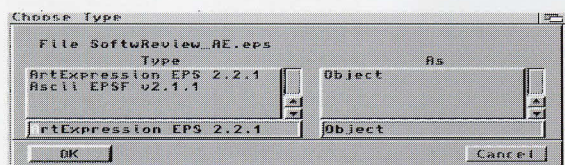
Klikt u nu door naar pagina 2, dan ziet u daar pagina 2 in de linkeronderhoek, compleet met de groene box met daarin onze naam.

U kunt zoveel pagina's aanmaken als u wilt of als uw geheugen toelaat. In PageStream 2.2 zijn dat er 999 stuks. Zover komt het meestal niet wegens gebrek aan geheugen.

De eerste pagina

Als eenmaal de masterpages opgemaakt zijn, scheelt dat heel veel werk tijdens de opmaak van een brochure of bijvoorbeeld ons blad, op elke volgende pagina staat onze naam op de juiste plaats in een groene box met daarboven het bijbehorende pagina nummer.

Zorgt u ervoor dat het huidige document op pagina 1 staat. Verkort beide kolommen op deze pagina tot op 11.5 vanaf boven, ze moeten nu 7.5 x 16 cm zijn. In de rechter bovenhoek plaatsen we het Software Review ikoon (het ikoon, de bij-

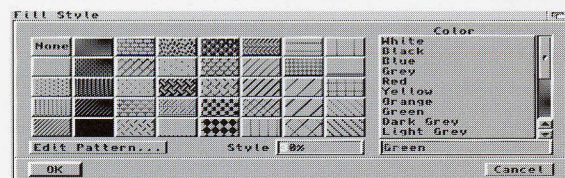


behorende tekst en de plaatjes staan op onze coverdisk), met *import graphic* van het **file** menu. Hierin bepaalt u de importmodule op ArtExpression en klikt op OK. Met de paste pointer zorgt u ervoor dat het ikoon op een halve centimeter van de kanten komt te staan met een grootte van 1,5 cm. Nu importeert u op dezelfde wijze onze thema-graphic en plaatst u die op 9,5 cm van de linker en een halve centimeter van de bovenkant en trekt hem tot op 9 cm naar beneden en een halve cm van de rechterkant.

Het informatie blok

Plaats op 1,5 cm van boven en 2,5 cm van links een tekstblok vanuit de toolbox tot een halve cm vanaf ons thema/graphic, zet de fillstyle op 30% groen door in de tekstgadget style, 30% te typen.

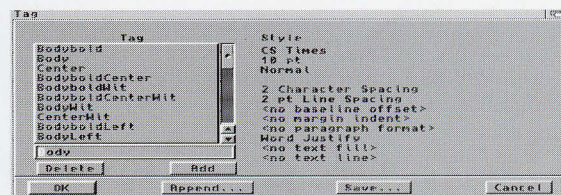
In het tekstblok plaatst u de cursor en typt u de volgende tekst in: De Workbench op zijn Nederlands; en dan? Hieronder volgt een serie over het installeren en gebruik van de Workbench



3.0, met toestemming van J.P.C. te Genk (Belgie).

Alvast wat Tags

Zoals u misschien nog wel weet, zijn tags een handig middel om een tekst snel op te maken met van te voren bepaalde lettersoorten, diktes en andere gegevens. Activeer de gehele tekst in het introblok met de tekstcursor en open **Tag** in het **Text** menu, typ intro in de tekst gadget, net boven de delete knop. Kies voor times, 12 pt, bold, italic, 2 characterspacing, 0.2 LI, 0.2 cm RI, blok right



en als laatste: tekstfillstyle black. Klik op add en dan op OK. Uw tekst zal nu links en rechts 2 mm van de kant van de box blijven en rechts uitlijnen.

Maakt u nu nog een aantal tags, te weten: body, titel, opties, subhead en kop. Body staat op 10 pt, normal, 2 character spacing en 2 line spacing, fillstyle op zwart, titel heeft dezelfde instelling maar dan op italic. Subhead staat op 12 punten, bold, 2 character spacing en 2 linespacing, fillstyle zwart. Opties heeft dezelfde instelling als body maar dan italics in plaats van normaal. De kop gaat wat verder en staat op 30 punten Times, fillstyle 30% groen. Vergeet niet om na elke Tagwijziging op add te klikken.

Titel

Als titel gebruikt u een tekst die slaat op de thematekening, iets als: werken of spelen, dat is de vraag! De tag "titel" hoort hier uiteraard bij. U plaatst de titel weer op .5 cm vanaf de thema-tekening en lijnt hem precies uit met de onderkant van de tekening met de pijl tool.

Nu nog de grote kop

Workbench 3.0 - deel 1, gebruik hierop dus de tag genaamd kop.

Plaats nu een lijn van 3,5 cm lang op 6 cm van boven en op een halve cm van het thema-plaatje en zet de linestyle op 10 punten met aan beide zijden ronde uiteinden. Met de tekstcursor actief typt u uw naam in, maak dan de hele naam actief en zet een nieuwe tag op onder de naam: schrijversnaam: Times, 10 pt, bold, italic, 2 char. spacing, 2 pt line spacing, autojustify en textfill op wit. Klik op add en op OK om de keuzes op uw naam los te laten. Klik nu op beide objecten, uw naam en de lijn. Via



align in het **object** menu centreert u de twee objecten horizontaal en verticaal en als laatste groepeer u beiden.

De 'body' tekst plaatsen

Plaats de cursor in de linker tekstkolom en importeer de body tekst vanaf de coverdisk. U ziet dat alle tekst ineens in de kolommen vloeit. Selecteer alle tekst in de kolommen met Amiga toets/a, en tag de tekst met body. Selecteer daarna elk van de subheads met de cursor toets en laat de tag subhead er op los. Dit doet u met alle opties. Zo, nu moet de hele pagina klaar zijn. U zult merken dat er op pagina 2 het vervolg van de geïmporteerde tekst staat, maar daar doen we nu niets mee. Zet vervolgens de tabs van de tekstkolommen op een halve cm van de linker kant. Dan kunt u de regels met de cijfers ervoor wat in laten springen. De tabs zet u aan in het **view** menu; boven de kolommen verschijnen grijze balkjes waarin u met de tekstcursor tabs kunt toevoegen of afhalen, door met de linker muis knop in de grijze blak te klikken. Momenteel kunnen er 20 tabs per kolom gebruikt worden.

Vervolgens laat u de tekst nog even actief en klikt u in het **text** menu de optie *Batch Hyphonate* aan. Automatisch wordt de gehele tekst voorzien van afkortingen op van te voren bepaalde letteraantallen (hierover later meer).

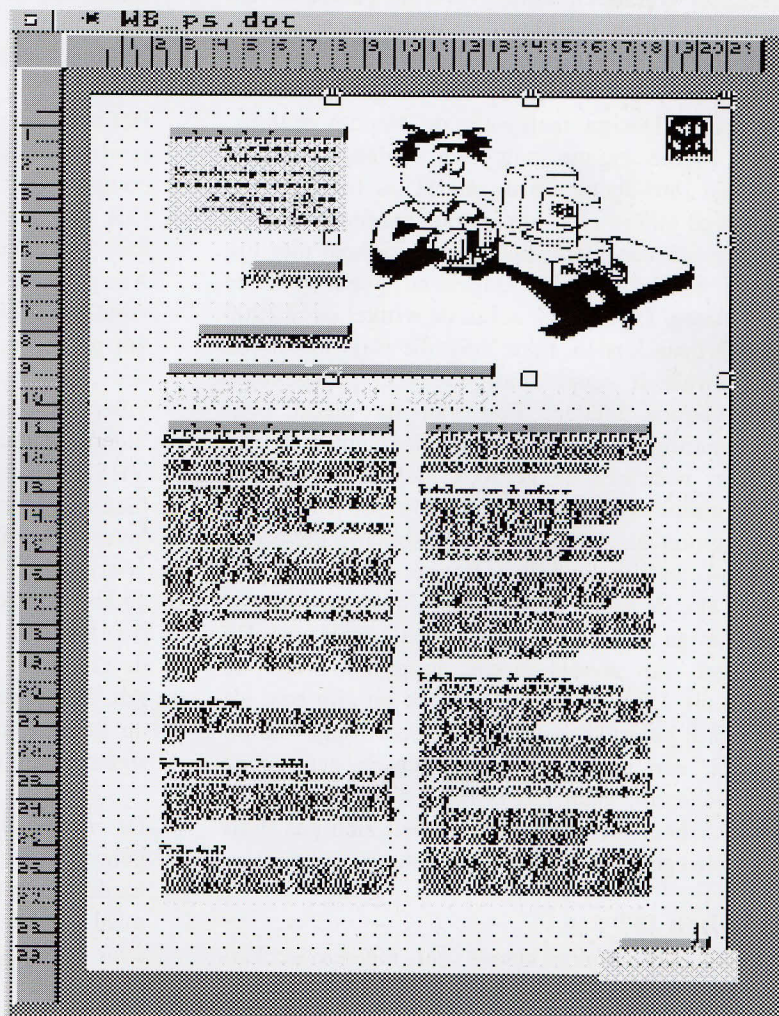
Nog een klein weetje-weetje, om een speciaal karakter te typen zoals "é" toetst u de toetsen Control + c in, daarna de letter, daarna het verlangde letterteken.

Het drukken

Het grote probleem is vaak het professioneel laten drukken van uw documenten gemaakt in Page-Stream. Het programma is niet moeilijk te hanteren, maar welk bedrijf wil nou uw Amiga floppies behandelen. Praktisch geen, daar de meeste drukkers Macintosh-gebruikers zijn. Geen nood. We maken er gewoon postscript van, dat is minder moeilijk dan het lijkt. In het printer configuratie menu zoeken we de postscript printer, versie 2.2.99 op. Type in de paper-size gadget, 21x29.7 cm, en klik op de disk-poort. Nu kunt u nog opgeven met welk raster de drukker gaat werken

door in de specialgadget in het printer-configuratiemenu bijvoorbeeld in te typen: f[130], a[45], waarbij a staat voor hoek in ons geval 45 graden. U verlaat de requester door op ok te drukken. Open de printrequester en bepaal welke pagina's u gaat printen. Voor het eenvoudigste werk klikt u nu op print, een venster verschijnt waarin u opgeeft hoe de file moet heten en waar die moet komen te staan. U vult de gegevens in en klikt op ok. PageStream rekt nu haarfijn alle postscript gegevens uit. Deze postscriptfile zet u op een MS-Dos geformatteerde diskette en brengt hem naar het bedrijf waar de imagesetter staat. Dat bedrijf hoeft alleen nog maar op te geven of de film gespiegeld moeten worden of niet om dan achter zijn dos prompt te typen: print 'mijnfile'.ps. De apparatuur doet de rest. Volgende keer schrijven we hoe we kleur kunnen printen, hoe we moeten spiegelen en wat kleurseparaties zijn.

Heeft u nog vragen of opmerkingen? Wij horen die graag schriftelijk of op onze fax. Voor antwoord kunt u ook terecht in onze vragen-rubriek.



A4 Pagina verkleind tot 50% met bleedsiz aan



De Amiga/video-gebruiker die over de beginners-grens heen is, kan vrijwel niet om de Neptun Genlock van Electronic Design heen. De schitterende signaal-kwaliteit grenst aan het professionele.

Aart-Jan Moerkerke

Videobeeld- en computer beeld perfect te mengen.



De sprankele ster Neptunus

Electronic Design is een merk, dat al veel video/Amiga-harten heeft veroverd. De PAL-, Y/C- en Sirius-genlock worden over de gehele wereld door Amiga-gebruikers ingezet om hun computerbeelden te mengen met videobeelden. Een nieuwe ster is nu aangeland op de Electronic Design melkweg: de Neptun-genlock. Deze kleine gigant mag zich, onlangs de kort geleden introductie op de markt, al tot een veel gevraagd stukje rand-apparatuur rekenen. Hoewel de genlock een klein, maar professioneel uiterlijk heeft, zijn zijn daden ongekend goed voor de prijsklasse. De genlock zal in de winkel circa 1200 gulden gaan kosten, maar voor die prijs wordt een stuk kwaliteit aangeschaft, die veel prijsgenoten niet kunnen bieden. Eén van de meest prijzenswaardige kenmerken van de Neptun is het gemak, waarmee de genlock zich laat bedienen door multimedia-programma's als Scala MM300, Mediapoint en Adorage. De combinatie tussen de Neptun, de bijgeleverde software, een programma als Scala, de video en de Amiga heeft de redactie van Amiga.X de nodige nattigheid opgeleverd. Bij het zien van zoveel moois, loopt het water de mond uit. Uiteraard is de genlock op zijn best als hij wordt gebruikt met een wat meer 'opgevoerde' Amiga, een goede videorecorder en een goede video-camera, maar dat is niets nieuws. Ook een genlock heeft beperkingen en voelt zich pas thuis bij 'gelijkgestemde' video-apparatuur.

Wie ben je?

Iemand met genlockkennis zal meteen gecharmeerd zijn van de nieuwe spruit van Electronic Design. Als het geen liefde op het eerste gezicht

mocht zijn - de genlock heeft immers een fraai uiterlijk -, dan mag zeker van een zeer prettige kennismaking gesproken worden. Zonder kapsonus kan de Neptun na de vraag 'Wie ben je en wat kan je?' het antwoord 'Ik ben Neptun en ik kan met video bijna alles geven!'.

Het aansluiten van de Neptun wijst voor zich. Sluit rand-apparatuur altijd aan met een uitgeschakelde computer en uitgeschakelde video-apparatuur! Ook een genlock! Op de achterzijde van de genlock bevinden zich een computer-poort voor de Amiga RGB monitor uitgang, een seriële poort voor de Amiga seriële kabel, een RGB monitor out-poort om het beeldscherm op aan te sluiten, een stekkeringang voor een 12 volts adapter en video en- en uitgangen voor gewone composiet video-apparatuur en voor Y/V en S video (Super VHS en Hi-8). De voorkeur gaat natuurlijk naar de laatst genoemde video in- en uitgang, want die leveren het beste resultaat op. Om problemen te voorkomen waarschuwt de handleiding geen andere stekker uit te proberen in de Neptun-poorten. Dit kan beschadiging van de genlock en de computer opleveren! Een gewaarschuwd mens telt voor twee en laat het dus uit zijn hoofd om met de genlock te experimenteren. Niet dat dat overigens nodig is.

De volgende stap is het installeren van de bijgeleverde software. Start de computer vanaf de harddisk, open de Neptun-diskette en klik twee maal op het Installatie-ikoon. Na enkele vragen over de plaats van de software, volgen de stappen automatisch. Achterover leunen dus en wachten tot de diskette-gegevens op de harde schijf staan.

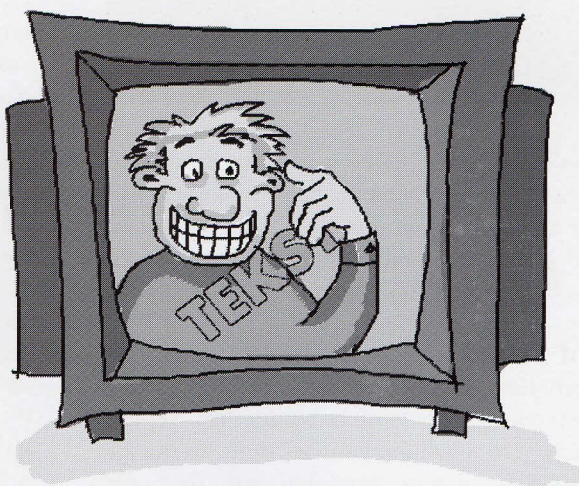


Eerste 'boot'

Is alles aangesloten en is de software geïnstalleerd, dan wordt het tijd om de computer aan te zetten. Het booten verloopt zonder problemen en de Neptun schakelt automa-tisch op 'standby'. Dit heeft als voordeel, dat de Neptun standaard op de computer aangesloten kan blijven. Wordt de aan- en uitknop van de Neptun ingedrukt tijdens het opstarten van de computer, dan zal alleen de monitor-functie van de Neptun worden opgestart. Klopt het voorgaande niet, schakel dan alles uit en sluit de genlock op-nieuw aan.

Het bedieningsgedeelte van de Neptun ziet er misschien we even afschrikwekkend uit. Acht tiptoetsen, drie draaiknoppen en twee schuiven. De veelvoud aan knopjes op de fysiek kleine genlock lijken wel moeilijk, maar zijn in de video-praktijk reuze interessant. Een korte opsomming: De twee schuiven zijn de computer- en video-faders. Hiermee wordt het percentage van het weer te geven beeld ingesteld. Wilt u een handmatige overgang van video- naar computerbeeld (of andersom) bedienen dan deze schuiven. Met de drie draaiknoppen kan de kleur, het contrast en de helderheid worden ingesteld. Tot zover nog makkelijk, niet?

Met de tiptoetsen gaat pas echt de wereld van het video-luxe open. De eerste knop zal het meest gebruikt worden: de aan- en uittoets. Ook de tweede is binnen enkele minuten genlocken al meer dan duidelijk: overschakelen van video- naar



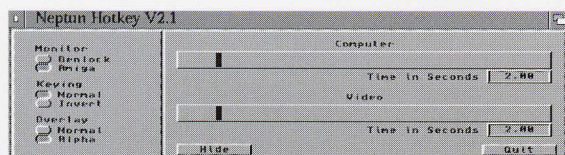
computerbeeld op de monitor. De keying knop levert een keuze op. Moet de genlock het computerbeeld op kleur 0 of juist op alle andere kleuren weergeven? Weer een keuze van twee geeft de 'alpha' toets. Nu kan gekozen worden of, naast kleur 0, een andere kleur door de genlock 'aangetast' moet worden. Wilt u bijvoorbeeld een 50 procent transparant computerbeeld over de videobeelden en een geheel zichtbare titel, dan moet die titel gemaakt worden in een kleur die door het 'alpha-kanaal' dekkend is gemaakt. Met de toets auto/manual wordt aangegeven of de genlock-mogelijkheden met de hand (via het paneel van de Neptun) of automatisch (via software) geregeld moeten worden. De knoppen 'fade computer' en 'fade video' schakelen het automatisch faden (opkomen en wegzakken van beelden) uit of aan. Alweer de laatste tiptoets 'l-

ocal/remote': in 'local' zijn alle functies in werking te stellen via het Neptun-paneel. In de stand 'remote' kan het toetsenbord van de Amiga ingezet worden.

Zonder knoppen

Adorage 2.0, Scala MM300, Mediapoint en Arexx zijn software-matige manieren om de Neptun aan te sturen. De genlock blijkt geen moeite te hebben met software-aansturing. Schakel bijvoorbeeld de genlock-optie van Scala in. Maak een leuk script, wat de genlock aanspreek, roep 'Kijk eens mamma, zonder handen' en aanschouw het resultaat. Het in- en uitfaden van een titel,





een tutorial in de handleiding, die we met volle tevredenheid op de Neptun hebben losgelaten, gebeurde zonder aan een toets te zitten. Een bij de software geleverde Scala-demo deed het werk voor ons. Scala en de Neptun de rest.

Goed of beter?

Op het probleem 'Is de Neptun nu goed of beter?' is een eenvoudige oplossing te vinden. De Neptun is subliem. De uitzendkwaliteit stelt de meest eisende video-amateur tevreden en de vele mogelijkheden geven de genlock de kracht die nodig is om echt iets leuks te doen met de video en de Amiga. De handleiding is uitgebreid zonder vervelend te worden. Leuke bijkomstigheid is de aanwezigheid van tutorials. Door middel van een vraag en een oplossing wordt aangegeven hoe met de Neptun gewerkt moet worden. Wilt u bijvoorbeeld weten hoe u moet 'faden' dan wordt aan de hand van een voorbeeld aangegeven wat de te vol-

gen stappen zijn. Als voorbeeld wordt in dit geval de titel 'Vacation in the South Sea' het beeld in en uitgebracht. Gaat u toevallig die kant heen op vakantie en neemt u een videocamera mee? Dan is dat een extra reden om de Neptun genlock aan te schaffen.

Zeer handig is de mogelijkheid om Amiga-software in te zetten voor de besturing van de Neptun. Het gemak dient de mens, gaat bij de Neptun in alle gevallen op.

Het uiterlijk van de genlock is effectief, handig en mooi. De Neptun past op een vrij klein bureau, schuift niet weg als er gebruik van gemaakt wordt en bevat goed te bedienen regelaars en toetsen. In de praktijk lijken schuifregelaars echter snel te slijten. Hier kunnen we geen oordeel over vellen bij de Neptun. De regelaars zien er solide en slijtvast uit, maar we kunnen het apparaat natuurlijk geen slijtagetest laten ondergaan.

De Neptun genlock werd beschikbaar gesteld door Computer City. Wij bedanken het bedrijf voor het testen van dit paradepaardje van Electronic Design. Met tranen in de ogen deden we weer afstand van onze nieuwe vriend Neptun.



Real3D, een prachtig programma, met niet alleen een dik boek, maar ook erg ingewikkeld beschreven. Volg onze beginner op de voet en u raakt al snel thuis in dit programma.

Rudie Jaspers

2D kegelen in 3D.



Real3D - op de Bowlingtoer

Vorige maand heeft u kunnen lezen hoe u in Real3D een schaakstuk kunt maken. Intussen heeft u vast veel geëxperimenteerd in Real3D en bent u een aantal dingen meer te weten gekomen. Ik hoop dat het u nu lukt om zo'n schaakstuk te maken, misschien hebt u ook al andere objecten gemaakt die gebaseerd zijn op hetzelfde principe. Deze keer wil ik u aan de hand van een voorbeeld een iets moeilijker aspect van Real3D laten zien. Wat als u bijvoorbeeld een bowlingbal wilt maken, hoe maakt u die gaten in die bal? Zo'n bal is natuurlijk zo gemaakt. Die drie gaten hebben de vorm van cylinders en Real3D biedt de mogelijkheid om een cylinder in de bal de plaatsen en deze cylinder als een uithollings gereedschap te laten functioneren. Ik zal het u wat nauwkeuriger uitleggen.

Over bal en gat

Maak een bal (ellipsoid) en maak een cylinder (cyluid), dit wordt het gat. Maak de cylinder zo groot als nodig is met de Size3D optie en zet hem op de juiste plaats. Maak er drie, zoals in een bowlingbal hoort. Dit gaat het handigste met de Duplicate optie. Selecteer nu de drie cylinders door de shift toets ingedrukt te houden terwijl u ze met de linkermuisknop aanklikt. Ze worden dan alle drie grijs. Ga nu naar de menubalk en kies Boolean (and not), dan heeft u de drie cylinders in een object samengevoegd. U kunt ze het beste 'gaten' noemen. Selecteer dit object vervolgens en kies dan modify attributes, aktiveer Inverted en klik op OK. Selecteer de bal en de gaten (met de shift) en kies Boolean (and not). Dan is de bal met de gaten klaar.

Het volgende wat u nodig heeft zijn natuurlijk de kegels. Die kunnen we heel gemakkelijk op

dezelfde manier maken als het schaakstuk van de vorige keer. Experimenteert u zelf wat met de Create/ Compound Tools/ Lathe optie. Onthoudt u wel dat na het aanklikken van deze optie u eerst een as moet trekken en daarna de contouren kunt tekenen. Als u geen curve wilt, maar een rechte lijn, moet u eerst op de rechter muisknop drukken om daarna de lijn te zetten door de linkermuisknop een keer aan te klikken. Beweeg de muis en u ziet dat er een curve ontstaat, de sterkte van deze curve is afhankelijk van de schuinheid van de lijn die u eerst trok. U heeft dit al heel snel door en zult er al snel, mooie objecten mee kunnen maken.

Kegel

Alvorens u de kegel gaat maken, kunt u het beste eerst even de bowlingbal op de hardisk als object wegschrijven en vervolgens even een 'New Project' starten. Bent u tevreden met de vorm van de kegel, dan is het natuurlijk leuk om daar een opdruk op te zetten. Dit kan een nummer zijn of zomaar wat blokken. Die kunt u dan tekenen in DeluxePaint en vervolgens op de kegel plakken, zoals in het eerste nummer al is beschreven toen we het schaakbord gingen maken. Dus met de optie Create/ Mapping/ cylinder, een kegel is immers een soort cylinder. Zet u dit object ook maar op de harde schijf, dan kunt u nu aan de bowlingbaan beginnen.

Bowlingbaan

De bowlingbaan is het simpelse object, een rechthoek oftewel een 'rectangle'. Maak hem in de verhoudingen zoals u wilt. Het hoeft natuurlijk niet echt zo groot te zijn als een bowlingbaan, we zien er uiteindelijk toch maar een klein stukje van. De bowlingbaan moet natuurlijk van hout zijn. Dit



kunt u in DeluxePaint zelf gaan tekenen, maar u kunt ook een scan gebruiken die bij het programma is bijgeleverd. U kunt dat weer op de bekende manier aan een 'Material' koppelen in het 'Material Window'. Hier kunt u ook de weerspiegeling en de glans bepalen, zet de Specularity maar op 0 en de Brilliance op 25, dit geeft het idee van een gladde houten vloer met een blinkende vernislaag. Druk op "Apply" en verlaat het menu. U kunt doormiddel van Create/Mapping/ parallel het hout op de 'rectangle' plakken. U heeft nu alle objecten om een bowlingbaan te maken. Zet nu de baan zoals u hem wilt zien waarna u de kegels kunt inladen. Is de kegel ingeladen, dan kunt u heel simpel nog een keer dezelfde inladen en u krijgt een tweede, een derde enzovoorts. Het is natuurlijk leuk om een kegel zo te plaatsen alsof het lijkt dat hij aan het vallen is. Dat kunt u bereiken door de kegel te roteren en hem ietsje boven de baan te laten zweven, dit geeft een dynamischer effect. Er zit ook een mogelijkheid in Real3D om de bal ECHT te laten botsen met de kegels en zo een animatie te maken, of een vervaging te zien bij de kegels als ze omvallen i.v.m. een te lage 'sluittijd' (u kent dat effect vast wel bij fotografie). Maar hier gaan we later op in, omdat dit programma buitengewoon uitgebreide animatie-mogelijkheden heeft, die erg ver gaan. Het is onmogelijk om al die mogelijkheden in het kort uit te leggen. De bal kunt u ook inladen en tegen een kegel aanzetten.

Probeer ervoor te zorgen dat de gaten te zien zijn, anders heeft u ze voor niks zitten maken.

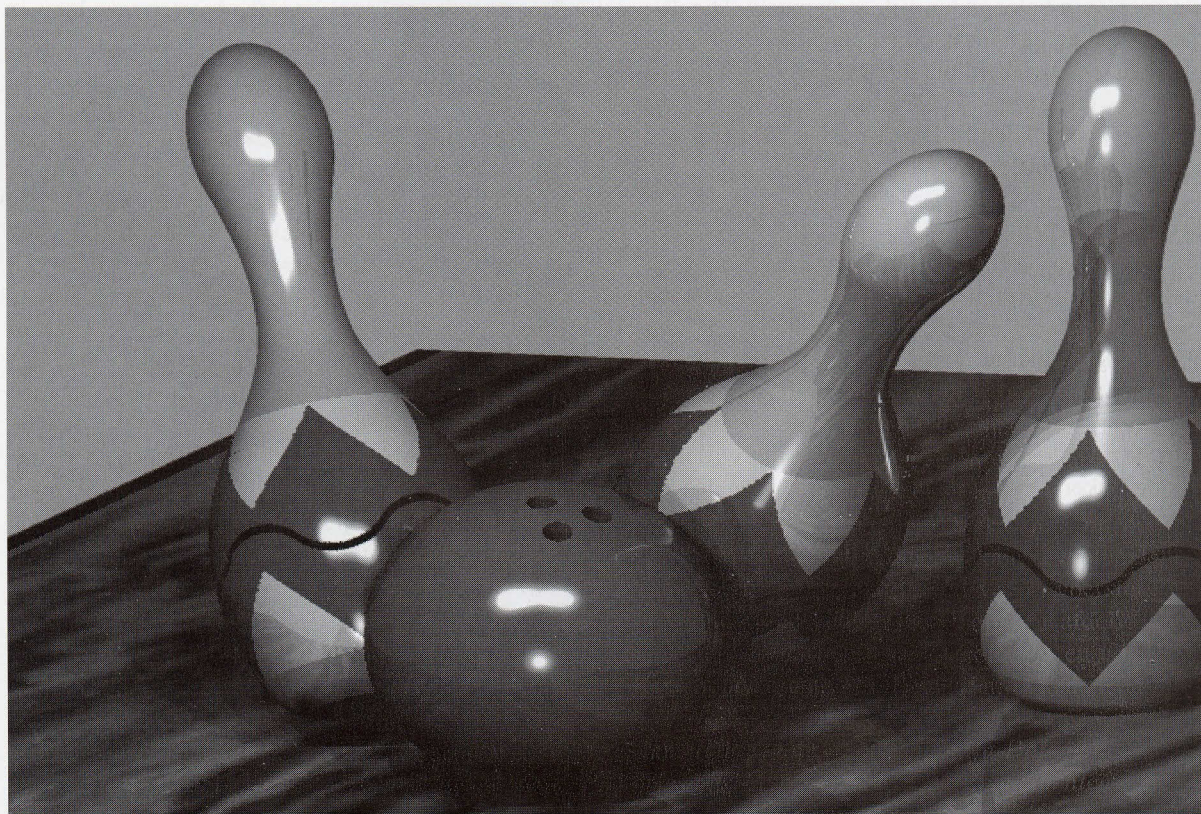
De baan verlicht

Vergeet natuurlijk ook de verlichting niet. Zet eens een aantal lampen, laten we zeggen een stuk of vijf, op een rijtje, en plaats ze flink hoog. Dat geeft op de weerspiegeling in de bal en de kegels een mooi effect. Alles is nu klaar om gerenderd te worden, u moet eerst weer een grove "preview" maken door de mode op "draft" te zetten en de x en y resolutie op 2. Zet de 'brightness' maar op 70 en de 'autoexp' geactiveerd'. Veel succes ermee, u ziet mijn resultaat!

Tot slot

Als u eenmaal al deze handelingen een beetje beheerst, zult u in een korte tijd indrukwekkende plaatjes tevoorschijn kunnen toveren. De enige limiet is uw fantasie, is de geheugencapaciteit van uw computer en natuurlijk ook de snelheid daarvan. Hoe ingewikkelder u de 'scene' maakt, hoe langer het duurt voor de computer het beeld berekend heeft.

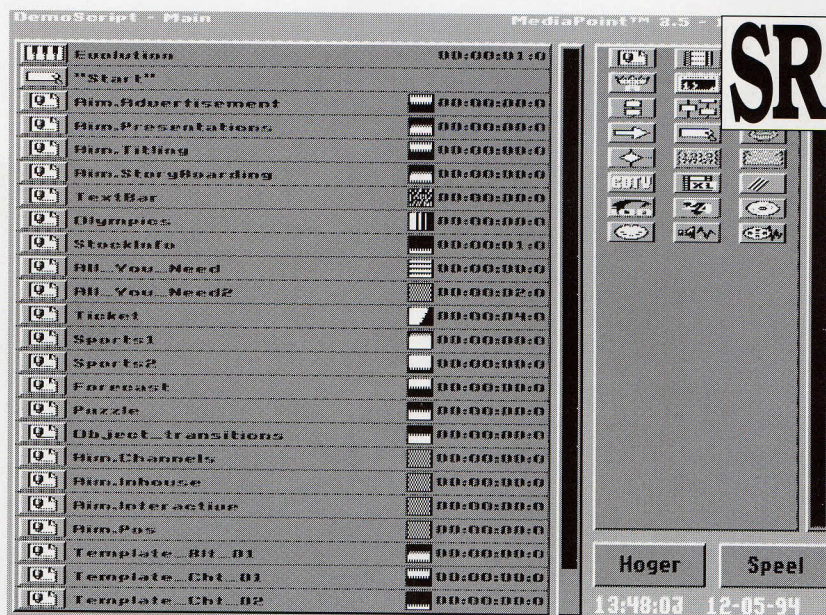
Vooraf bij het maken van een animatie wordt uw geduld erg op de proef gesteld, maar de resultaten die er mee te bereiken zijn, maken het wachten echt de moeite waard. Voordat u gaat renderen moet u altijd even een 'draft' (schets) renderen in een lage resolutie om te beoordelen of het geheel naar wens is.



*Het nieuwe
multimediaprogramma
Mediapoint voor u bekeken en
getest.*

Aart-Jan Moerkerke

Hoofdmenu scriptmaker.



Mediapoint - volwassen multimedia

Een nieuw multimedia programma heeft stof doen opwaaien in de Amiga-wereld. Mediapoint lijkt een volwassen tegenstander van het inmiddels beroemde Scala. Hoewel de laatstgenoemde (beschreven in Amiga.X nummer 0) veel navolgingen heeft, zal Mediapoint zeker ook een grote gebruikersgroep aantrekken. Het programma laat zich qua mogelijkheden vergelijken met Scala.

Veel, veel en veel

Wie zich bezighoudt met multimedia heeft zich tot nog toe altijd toe moeten leggen op het programma Scala. Dit is nu veranderd. Een nieuwe multimediaelg heeft het Amiga-daglicht gezien en toegeslagen. De ontwikkelaar Activa heeft met Mediapoint een volwassen en krachtig programma op de markt gebracht. Het programma heeft zelfs een aantal punten op zijn voorgangers voor, maar laat ook enkele steekjes vallen. Voor de gebruikers van video-presentaties is Mediapoint een regelrechte aanrader. Een heldere gebruiksaanwijzing, zes diskettes met programma's, uitbreidingen, achtergronden, muziek en meer en een groot gebruikersgemak maken Mediapoint tot een dijk van een multimedia-programma.

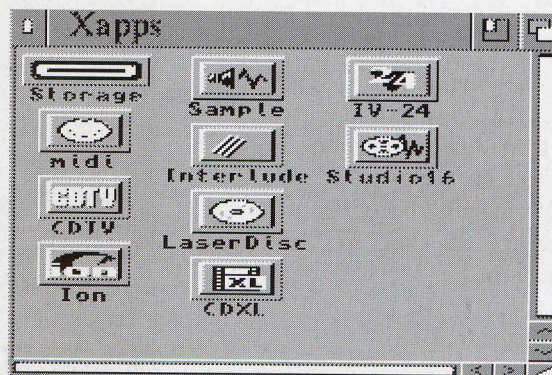
Eerste kennismaking

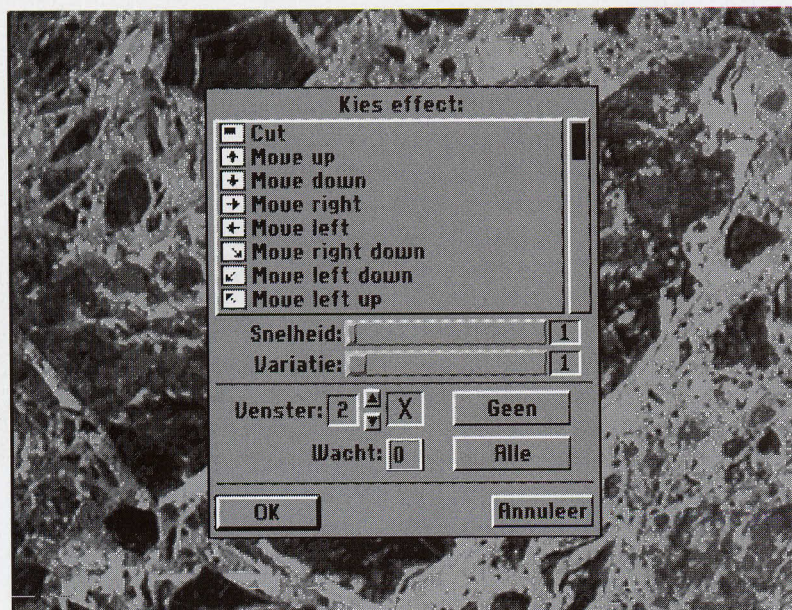
Op het eerste gezicht lijkt Mediapoint vriendelijk. Zonder de handleiding kan het programma op harde schijf worden geïnstalleerd. Diskette 1 in de diskdrive, een dubbele klik op het 'Mediapoint_Install' icoon, kiezen voor 'intermediate user' en achteroverzitten en af en toe van diskette wisselen op commando. Dat is alles wat nodig is. Na de installatie begint het aanpassen van het

programma aan de eisen van de gebruiker. Gekozen kan worden uit de taal (ook Nederlands wordt ondersteund), of het programma gebruikt gaat worden voor multimedia, presentaties of testdrive, vervolgens de monitormodus (PAL, NTSC, etcetera) en de schermmodus van de speler uitkiezen, de kleuren van het programma naar eigen voorkeur instellen en aangeven of de werkbank op de achtergrond mee moet draaien of niet en klaar is Kees.

Geen beveiliging

Om enkele mogelijkheden van de nieuwe aanwinst uit te proberen, kan een bestaand demoscrypt gekozen worden. Hoewel de uitvoering hiervan wat minder imposant is als die van tegenstander Scala, worden de mogelijkheden snel duidelijk. Veel, veel en nog eens veel. Weer ontkomen we niet aan een vergelijking met koning Scala. Mediapoint wordt standaard geleverd met een veel kleinere hoeveelheid aan achtergronden, fonts en demonstratie-scripts. Ook de kwaliteit van de aan-geleverde plaatjes is duidelijk minder. De con-





clusie, dat Scala daarom veel beter is gaat echter niet op. Mediapoint biedt meer dan op het eerste gezicht lijkt. Het programma is wel iets minder gebruikersvriendelijk (het Scala klik-en-klaar-systeem is vrijwel onnavolgbaar), maar veel opties zijn verscholen achter deze moeilijker ogende opzet. Enkele voorbeelden: interactieve presentatiemogelijkheden met de zogenaamde buttons (een klik op een brush start een nieuw script), vele effecten voor pagina's, teksten en brushes voor ondermeer uitgebreide video-mogelijkheden, mogelijkheden voor kabelkrant-systemen door weergave op tijd en dag, anti-aliased (ontdaan van het trappetjes-effect) lettertypes, redelijk uitgebreide tekstverwerker voor het aanmaken van tekstpagina's, circa 150 effecten en een snelle animatie-afspeel-methode.

Bovendien werkt het programma samen met CDTV audio CD-aansturing via CDTV of CD-ROM), CDXL (animatieafspelen direct vanaf CD-ROM of harddisk), Interlude, de Ion Still Video Camera's, de IV24 graphicaart, Samples en MIDI, Studio 16, videospelers en genlocks en ga zo maar door. Het grote voordeel van Mediapoint is, dat zonder dongle (hardwarematige softwarebeveiliging) werkt en dat er meer programmeermogelijkheden zijn zonder dat u echt diep in scripttalen moet duiken.

Project-editor

Twee onderdelen staan centraal

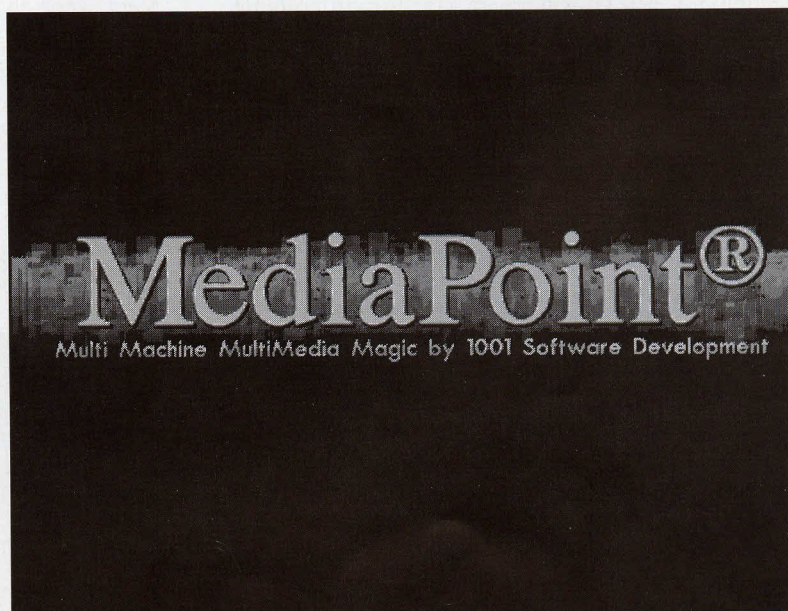
in Mediapoint: de project-editor en de pagina-editor. Laten we eens beginnen met de eerstgenoemde. De project- of script-editor wordt gebruikt voor een zestal onderdelen:

- 1) het plaatsen van pagina's, plaatjes, muziek, geluiden, video en animaties in een presentatieschema,
- 2) het vaststellen van de uitzendduur van pagina's,
- 3) het instellen van voor-gedefiniëerde tijden en datums voor opdrachten,
- 4) het afspelen van scripts (en het opnemen van de tijd ervan),
- 5) het synchroniseren van plaatjes (of animaties), video en geluidseffecten en
- 6) de effecten voor pagina's instellen.

Een aantal iconen staan ter beschikking van de gebruiker. Sleep het gewenste ikoon (bijvoorbeeld voor een geluidseffect, opgemaakte pagina, aansturing voor CDTV/CD-ROM, videoaansturing enzovoort) naar het script en geef de gewenste instellingen aan. Sleep een volgend ikoon naar het script-scherm en doe hetzelfde. Na verloop van tijd is een compleet script opgebouwd wat afgespeeld kan worden voor een presentatie, multimedia-demonstratie of ondertiteling.

Pagina-editor

De pagina-editor geeft de gebruiker, hoe kan het ook anders, de mogelijkheden om een pagina op te



maken. Ook dit werkt heel gemakkelijk. Laad een plaatje in voor de achtergrond, maak een tekstblok aan en type de gewenste tekst in. Voor het intikken van de tekst staat een eenvoudige, maar doeltreffende tekstverwerker klaar. Ook nieuwe plaatjes kunnen in een blok ingeladen worden. Zo'n plaatje kan worden verkleind of vergroot en worden verschoven. Even de laatste boxen op de goede plaats zetten en de pagina kan worden weggeschreven naar harddisk of floppy. Ook hulp invoeren van een ASCII-tabel voor de 'vreemde tekens' behoort tot de mogelijkheden.

Stap voor stap

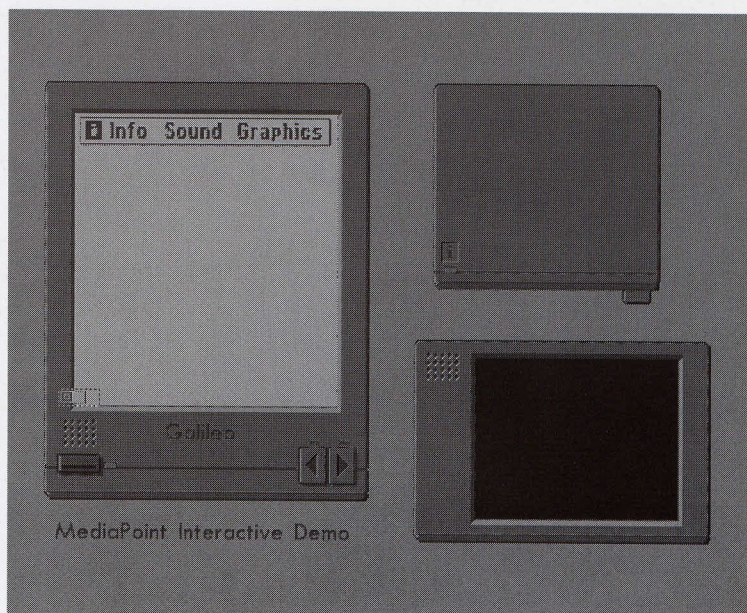
Een groot pluspunt voor Mediapoint is de zeer volledige handleiding.

Fijn is het aantal 'tutorials' dat de gebruiker stap-voor-stap en klik-voor-klik wegwijst maakt in de Mediapoint-wereld. Hoe wordt een pagina opgesteld? Hoe wordt een script opgesteld? De tutorials geven snel duidelijkheid en laten de gebruiker spelenderwijs de eerste handelingen doen.

Hoewel Mediapoint zeer krachtig is, zal het voor Activa moeilijk worden om Scala te verslaan. In kwaliteit doet het programma niet voor zijn concurrent onder, maar het markt-aandeel van Scala is al groot. Ook Mediapoint is geen goedkope aanschaf, maar alle waar naar zijn prijs. Je krijgt, waar je voor betaalt: een ijzersterke multimediaan. Om Mediapoint te kunnen draaien is een Amiga met 1 megabyte chipram en 2 megabyte fastram nodig (of een machine met 2 megabyte chipram. Verder wordt een kickstart 2.0 of hoger verlangd en is een harddisk absoluut noodzakelijk. Een turbokaart geeft pas echt gebruikersplezier, maar absoluut nodig is het niet. Ook een geheugen-uitbreiding brengt verlichting, evenals de aanwezigheid van kickstart 3.0 of hoger.

Nieuwe mogelijkheden

Na het testen van het aantrekkelijke multimedia-programma kreeg de redactie van Amiga.X op 12 mei een kersvers persbericht onder ogen. Mediapoint blijkt nog aantrekkelijker te zijn geworden. Het programma kan nu worden uitgebreid met de Mediapoint Remote Player, waarbij het mogelijk is om de script-afspeler op afstand 'up-to-date' te houden en te veranderen. Deze optie is ideaal als met twee systemen gewerkt wordt. Op de ene Amiga kan het script onafgebroken worden uitgezonden, terwijl de andere Amiga daar nieuwe onderdelen aan



toevoegt zonder het afspelen te storen. Vooral voor kabelkranten lijkt hiermee een nieuwe Mediapoint-wereld open te gaan. Nadat de nieuwe gegevens van Amiga 1 naar Amiga 2 zijn gezonden via bijvoorbeeld Parnet of Ethernet netwerken, wordt automatisch het nieuwe script gestart. Ook nieuw zijn een aantal 'Xapp-uitbreidingen' voor Mediapoint. Met 'Creditroll' kan vertikaal een titel worden geschoven, er is een nieuwe MIDI-link, met behulp van Eureka's Communicator kunnen MPeg-films en audio-CD's worden afgespeeld vanaf CD32 en met de Airlink-Xapp kan de Geodesic Design's Airlink worden aangestuurd. Dit laatste maakt het mogelijk controle te krijgen over infrarood afstandsbedieningen. Verder heeft Activa een speciaal voor de Neptun (ook beschreven in dit tijdschrift) genlock geschreven module ontwikkeld. Kan nu de WaveTools board worden gelinkt, is er een controller voor het populaire muziekprogramma 'Bars and Pipes' en kunnen MPeg-films worden afgespeeld via een Peggy-board. Wie Mediapoint wil aanschaffen, maar al een multimediaprogramma heeft, is bij Activa aan het goede adres. Via een door hen genoemde 'Competitive Update' kunnen zij hun programma voor Mediapoint inruilen voor het leuke prijsje van 399 gulden. Het enige wat gevraagd wordt is het opsturen van of de handleiding van het 'oude' programma of de tweede diskette van het programma.

Het Multimediapakket werd voor deze review ter beschikking gesteld door 3Gitaal, prijs Fl. 699,00 exclusief BTW.

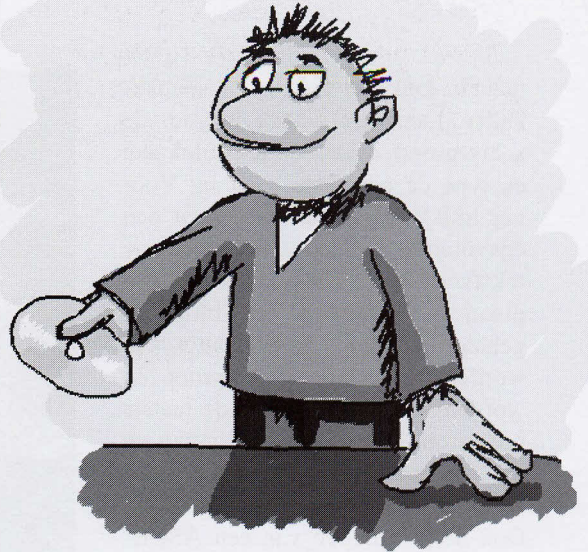
Competitive update Fl. 399,00

Mediapoint remote player Fl. 399,00



De CD-Rom komt er nu ook snel aan voor de Amiga, steeds meer gebruikers willen hem ook echt hebben.

Aart-Jan Moerkerke



CD werpen, een nieuwe sport?

Tandem controller

De CD-ROM lijkt snel op te komen. Voor de Amiga zijn we aangewezen op de relatief dure SCSI-controllers en SCSI-CD-ROM-drives of een speciale IDE-controller met een goedkopere IDE-drive. De Tandem cd & ide is een voorbeeld van de laatste mogelijkheid. De kaart blijkt betrouwbaar en stabiel.

Op de CD-ROM toer

In de MS-DOS en Macintosh-wereld lijken computergebruikers al niet meer mee te tellen als ze geen CD-ROM-drive hebben. Ook voor de Amiga worden de mogelijkheden steeds uitgebreider. De software blijft nog wat achter, maar dit gemis wordt goed gemaakt door het spelletjes-aanbod voor AGA-machines (CD32 software) en de mogelijkheid om foto-CD's en de standaard ISO-9660 CD's te kunnen lezen.

De Tandem CD & IDE controllerkaart is voor de Amigagebruikers met een kleine beurs en een computer met Zorro-poort een ideale oplossing. De kaart laat zich gemakkelijk installeren (gewoon in een vrije Zorro-poort pluggen en vastschroeven) en geeft voldoende software-ondersteuning om aan de gang te kunnen. De controller is snel, draait zonder ellendige goeroe's en wordt vergezeld van een handleiding en software-diskette van kwaliteit.

Wat wel en wat niet

Wanneer we een CD in een aangekoppelde CD-ROM-drive laten glijden, blijkt de Tandem zich goed te houden. Alle door ons ingezette CD's (audio, MS-DOS, CDTV en Amiga Fred Fish) werden geaccepteerd. Alleen de Macintosh HFS CD's vormen een probleem, maar dat wisten we al van de handleiding. De snelheid van de kaart met

CD-ROM ligt op ongeveer 150 kilobyte per seconde en op een dual speed drive twee keer zo hoog.

Een nadeel van de Tandem controller is de beperking van de te gebruiken CD-ROM-drives. Alleen de Mitsumi LU 005S, Mitsumi FX 001s en Mitsumi FX 001D worden ondersteund. Het verdient daarom de voorkeur de controller en CD-ROM-drive in een keer aan te schaffen om latere comptabiliteitsproblemen met vernieuwde drives te voorkomen.

Een groot voordeel heeft de Tandem controller ook. Naast een CD-ROM-drive is het mogelijk om een of twee at-harddisken aan te sturen. De meeste harddisk-merken werken prima met de kaart samen. Kortom, voor de prijs is de Tandem CD & IDE controller een goede kaart.

CD-ROM inbouwen

Het inbouwen van de CD-Rom gaat heel eenvoudig. U Schroeft de kast los, plaatst de CD-Rom in of op de sleede, afhankelijk van de Computer, sluit de flatcable aan op de Ide kaart en klaar is Kees.

Rest nog het aansluiten van het geluidskabeltje. De Amiga heeft helaas geen standaard geluids-aansluiting zoals de PC die heeft. U kunt echter wel het meegeleverde geluidskabeltje op de IDE kaart aansluiten en de andere kant (eventueel door een goede knutselaar) in een vrij uitvoerslot twee tulplugjes als chassis deel op een afdeksplaatje monteren. Het kabeltje vast solderen en u kunt de CD op uw eigen geluidsinstallatie laten afspeelen.

De IDE kaart werd door Alfa-Data aan ons ter beschikking gesteld. De CD-Rom mochten we even van Computer City lenen. Prijs F 199,00 incl.BTW

Elke maand plaatsen we nieuwe programma's, PD en utilities op onze coverdisk welke elke maand bij ons blad bijgevoegd wordt.

Corstiaan Breedveld

De verbeterde "look" van ons opstart plaatje van onze coverdisk.



Amiga.X - coverdisk nummer 2

Op onze coverdisk nummer waren nogal wat aanmerkingen gekomen. Wij gingen er in onze onschuld vanuit dat er niet veel Amiga gebruikers meer waren met Kickstart versie 1.2 en 1.3. Onze excuses voor het ongemak. Hoe kunnen deze gebruikers toch onze coverdisk gebruiken? Wel, u copieert de .DMS files naar de Ram: disk en het dms programma vanaf df0: naar uw systeem disk. Dan geeft u in het CLI of Shell venster de opdracht:

DMS write Ram:"Naam".dms df0:

Dat is alles.

Hou een lege disk gereed en stop hem dan in df0:

Coverdisk nummer 2

Ditmaal is het installatie-programma gemaakt door Ekke Verheul, onze huisprogrammeur. Het is een eenvoudig klein programmaatje geworden. Het werkt als volgt:

Kies met een van de vier functie toetsen de F1, F2, F3 en F4 toetsen naar welke drive u de file wilt laten gaan, Df0, Df1, Df2 of Df3. Met de Esc(ape) toets verlaat u onze disk. Let op, u kunt niet op deze toetsen klikken. Nu klikt u met de linkermuistoets op een van de vier buttons links onderin het scherm op de DMS file die u uit wilt laten pakken. DMS is een programma dat er voor zorgt, dat u een diskette krijgt vanaf een ingepakte file.

Diverse Amos en Blitz2 listings

SwazInfo

Voor de beschrijving van dit pd-programma wordt

u verwezen naar de beschrijving van Amiga.X medewerker Hans van Leeuwen. Hij heeft SwazInfo uitgelegd in de Utility-rubriek op pagina 15. Let op de kickstart, die u gebruikt. Alleen kickstart 3 kan met de op de diskette bijgeleverde versie van SwazInfo werken!

Basgeksong Muziek Module

Basgeksong is een module gemaakt door Screaming Cabbage die bestaat uit Peter Schild (P.W.S), Pascal Bok (BASSMAN) en Erik Bruser (ERIKB). De module is gemaakt in Octamed v4. De nadruk ligt bij deze groep voornamelijk op de muziek, vandaar het bijzonder knap in elkaar geprutse plaatje van een bas (of was het een cello ?) anyway... Gezamenlijk proberen ze verschillende muziekstijlen te combineren, zodat er hopelijk een nieuwe frisse wind gaat waaien in Amigaland. Peter is op dit moment student PNO en is van plan iets met digitale muziek te gaan doen. Pascal is muzikant, bespeelt verschillende instrumenten en gaat een opleiding volgen tot geluidstechnicus. Erik is de Amiga wizzkid en studeert voor leraar basisonderwijs.

AmiCDROM

Met deze software kunt u uw CD-ROM-drive aansturen. Dankzij Frank Munkert is het herkennen van CDTV-CD's, Photo-CD's Mac-cd's, etcetera geen probleem meer. Diverse CD-ROM-utilities zijn bijgesloten. Als u een CD-ROM-drive wilt aanschaffen is dit programma een 'must'. Ekke Verheul maakte zich het programma eigen door er een Power-CD op aan te sluiten (lees zijn ervaringen in dit tijdschrift!).

ProTris

Inhoud coverdisk 0

Brein (Demo): Een leerprogramma waarmee u heel snel een vreemde taal eigen kunt maken.

Mystix (Spel): Een schitterend AMOS spel.

Voorbeelden.: Alle gebruikte teksten en grafieken die in onze DTP cursus gebruikt worden.

Annotate: Een mooie teksteditor compleet met ARexx poort, te gebruiken bij onze cursus ARexx.

Diversen: Een prachtig stukje muziek als module en een mooie graphic van UGA software.

Inhoud coverdisk 1

BlitzBasic2 (Demo): Mocht deze taal u bevallen dan is hij bij o.a. onze adverteerders te verkrijgen.

Droppit: Een bijzonder handige Workbench tool, waarin u uw iconen kunt laten vallen en werken.

Brain en Caliphar: Twee spellen, aangeleverd door de firma Future uit België.

CFontC (Demo): Maak van elke Amiga bitmap font een kleurenfont op een onnavolgbare wijze.

Er zijn nog proefnummers van **Amiga.+** te verkrijgen. Van **Amiga.X** nog voldoende. Te bestellen door per nummer Fl. 9,95 over te maken op ons postbanknummer.

Werkbank 3.0 Nederlands

Werkbank 3.0 is in het Nederlands geschreven door Ivo Vandermarliere en uitgegeven door J.P.C. te Genk, België. U kunt dat boek bij ons bestellen door Fl. 75,00 over te maken op onze postbank-rekening. (Fl. 65,00 en Fl. 10,00 porto). U krijgt van ons na ontvangst van het bedrag het boek compleet met een aardige attentie toegestuurd.

Onze postbankgegevens staan op pagina 25.

Adverteerders index

Amiga.X	Pagina 25
Asware	Pagina 26
Atin electronics	Pagina 8
Barlage	Pagina 18
Barlage	Cover Pagina 4
Computer City	Pagina 10
InterExpo & Media	Pagina 28
J.P.C.	Pagina 16
O.C.S.	Pagina 30
Second Byte	Cover Pagina 3
Transform	Cover Pagina 1

Een leuk spelletje om even wat tijd te vullen is de Tetris-klone van Protec/Mirage. Dit Share-ware-programma maakt een Tetris spel op de Workbench. Natuurlijk is het volledig multi-tasking. Hoewel het Tetris-spel wijd en zijd bekend is, zullen er nog steeds mensen zijn, die het nog niet kennen. De spelregels zijn simpel: laat de blokjes in elkaar vallen door ze zo goed mogelijk te laten passen. Wanneer een horizontale lijn gevuld is (zonder gaatje) wordt deze weggehaald en krijgt u weer ruimte terug. Het is de bedoeling om zo lang mogelijk blokjes op elkaar te stapelen, zonder dat de 'top' wordt bereikt. Moeilijk en verslavend deze versie van tetris!

Inhoud uitgepakte diskettes:

1.dms

Een leuke muziekmodule, de diverse listings van de in dit nummer van Amiga.X behandelde cursus-onderdelen en de teksten en plaatjes voor de dtp-cursus. Een niet (!) zelfstartende diskette. Wilt u gebruik maken van de programma's en files op deze diskette, laat deze dan in het betreffende programma. Voor de muziekmodule is een afspeler bijgevoegd.

2.dms

De ImageFX-loader van Gunnar Niclas voor photo-CD-plaatjes, het leuke spel ProTris van Protec/Mirage en de utility SwazInfo van David Swasbrook. Deze diskette is niet (!) zelfstartend. Op de diskette vindt u diverse laden met de genoemde software.

3.dms

Alle software, die u nodig heeft om een CD-ROM-drive aan BI Nte sluiten: AMICDROM van Frank Munkert. Welkom in de wereld der honderden megabytes! Deze diskette is niet zelfstartend. Lees goed het document (via een tekst-editor of lees-programma) in de lade 'Ami-CDROM'!

4.dms

Sys: een geinige Pacman-klone. Deze diskette is zelfstartend. De diskette in de drive, de computer herstarten en spelen maar! Spelplezier dankzij de Zweed Bjerin. De bekende Pacman gaat uit zijn bol in dit spelletje. In plaats van alleen maar griezelige beestjes ontwijken, kan deze pacman-kloon van Anders Bjerin ondermeer diskettes verplaatsen! Laat uzelf lekker gaan met de joystick in de hand. Even ophouden met alle ingewikkelde cursussen en programma's. Tijd voor vermaak en ontspanning.

Postbus 81186
3009 GD Rotterdam
Telefoon/Fax: 010 - 4.55.97.02
BBS: 010 - 4.55.93.51
Postbank: 6217448
K.v.K. nummer: 184954
BTW nummer NL756.94.566.B.01

KLEURENPRINTSERVICE



KLEURENPRINTSERVICE

LITHOSERVICE

DTP SERVICE

INSTRUKTIELESSEN

Prijslijst juni 1994

KLEUREN SERVICE

Prijzen van kleurenprints

Kleurenprint per stuk	fl. 12,80
Kleurenprint op onscheurbaar vinyl (adreskaarten)	fl. 14,80
Kleurenprint op stickervellen (onscheurbaar vinyl)	fl. 14,80
Pantone kleurenpalet 730 kleuren MS-DOS	fl. 72,50
Pantone kleurenpalet 730 kleuren PageStream2	fl. 72,50
RGB kleurenpalet DPaint 4.096 kleuren	fl. 135,00

Printgereed maken voor Videodoos per regel	fl. 2,50
aangeleverde asciitext in tekstbox invoeren	fl. 2,50

Kleurenprints 02-10 stuks van 1 origineel	fl. 7,50
Kleurenprints 11-50 stuks van 1 origineel	fl. 5,00

Scannen in 2.200.000 kleuren	fl. 20,00
Scannen in 16.700.000 kleuren	fl. 25,00

Vanaf de standaard rekentijd van 10 minuten wordt fl. 0,50 per minuut berekend.
Prijzen zijn exclusief 17,5 % BTW en exclusief verzendkosten.

Wij rekenen geen startkosten.
Prijswijzigingen voorbehouden.



DTP SERVICE

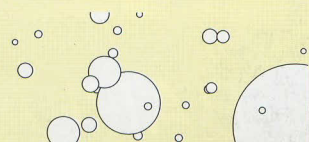
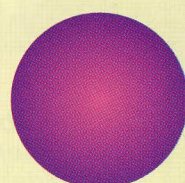
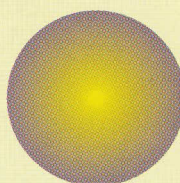
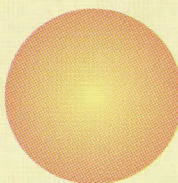
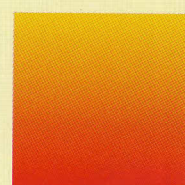
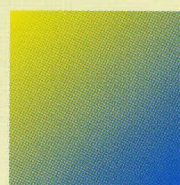
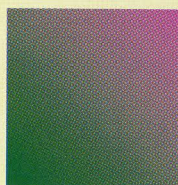
Voor het uitwerken en drukklaar maken van uw ontwerpen, folders enzovoort kunt u bij ons terecht. Zowel voor DTP werk als voor het maken van computer graphics in kleur of zwart / wit.
Prijzen vanaf fl. 50,00 per uur.

Juist in full colour kunnen wij het maximum aantal kleuren van 16.700.000 ondersteunen.
Volgens het PMS kleurensysteem kunnen wij al die miljoenen kleuren verwerken en op onze printer een zogenaamde proefdruk maken.

INSTRUKTIELESSEN

U wilt meer op uw Amiga doen dan spelletjes of u begint net, wij maken u wegwijs en helpen u de CLI te begrijpen.
VANAF FL. 30,- PER UUR

DAGELIJKS VAN MAANDAG TOT EN MET VRIJDAG
ZIJN WIJ BEREIKBAAR OP ONS INFORMATIENUMMER
VAN 13.00 TOT 16.00 UUR. WILT U LANGSKOMEN,
NEEM DAN EVEN TELEFONISCH KONTAKT MET ONS
OP.



■ **KERKRADE** Tel. 045-425881 / 045-425043 / 045-425044 Fax 045-424411
Kaalheidersteenweg 262 6467 AH Kerkrade

■ **DEN HAAG** Tel. 070-3684748 Fax 070-3688492
Rabarberstraat 142 2563 RE Den Haag

■ **DOKKUM** Tel. 05190-20274 Fax 05190-95800
Boterstraat 6 9101KG Dokkum

VECTOR

Vector sounddigitizer	239.-
Vector sounddigitizer	295.-
.....incl. samplitude jr.	
Vector micro sound sampler	125.-
Vector mini-midi	89.-
Vector midi plus	159.-
Sequencer software Mignon jr..	59.-
Vector Mouse/joy adaptor	39.-
Vector Trackdiskplay	139.-
Vector mouse	59.-
Vector multi IO card	369.-
Vector Ram A1200/4MB	699.-
Vector ram A600,1MB	129.-
Vector ram A500,2MB	269.-
Vector ram A500 512 KB	79.-
Vector ram A500+ ,1MB	89.-
Vector Falcon controller 8000 ...	295.-
Vector Falcon + CD-rom drive ..	1199.-

Electronic design

PAL Genlock	579.-
YC Genlock	749.-
Sirius Genlock	AKTIE
Neptun Genlock	1295.-
Pegasus PC	795.-
Video Converter II	379.-
Frame store	695.-
Frame machine	795.-
Frame machine incl. Prism 24 ..	1495.-
Prism 24 module los	795.-
Scala MM2.11 bij aanschaf van	
een electr. Design Genlock	295.-
Flicker fixer genlock compatible	495.-
Y-kabel voor Frame machine ...	59.-
Videoscan	2795.-

Macrosystems

Retina BLT Z2 4MB	995.-
Retina BLT Z3 4MB	1295.-
V-Lab A2/3/4000	619.-
V-Lab YC A2/3/4000	749.-
V-Lab PAR	749.-
V-Lab motion	2495.-
V-Code extern	295.-
Toccata	729.-
Maestro Professional	1295.-

Helfrich

Peggy + Peggy Video	1295.-
Peggy + Peggy video+audio ...	1495.-
Optionele RGB/F-BAS bus	395.-
Piccolo 1MB	849.-
Piccolo 2MB	AKTIE

Alfa Data

Alfa Power 500	295.-
Oktagon 2008 AT/IDE	179.-
Oktagon 2008 SCSI	295.-
Alfascan 256 greyscale	449.-
Alfa color	995.-
Tandem controller	195.-
Tandem+CD-rom Dual speed..	595.-
Alfa data Mouse 260 dpi	29.-
Alfa data mouse 400 dpi	49.-
Alfa optical mouse	95.-
Multiface card III	AKTIE
Trackball MT-A	79.-
Trackball MT-AC	109.-

P.B.C Biet

Brolock Genlock	695.-
Digi Gen II	1995.-
Phoenix 3000	4795.-

Fargo Primera

Primera Color pinter	2295.-
Primera Kl.lint 3color 115 pr...	109.-
Primera Kl.lint 4color 80 pr...	109.-
Primera kl. lint mono 400 pr...	105.-
Primera printkopreinigingsset.	63.-
Primera papier A4 200 bl.....	69.-
Primera papier enkelz. 200 bl.	55.-
Primera papier dubbelz.200....	65.-
Primera photo realistic kit	549.-
Primera photo refill kit	295.-
Primera T-Shirt transfer A4 10.	65.-
Primera transparentfolie	99.-

COMPUTER

BARLAGE

HARDWARE

Aktieprijzen voor de maanden Mei en Juni

EGS LC 24,2MB	995.-	Wordworth 2.0	295.-
Piccolo 2MB	949.-	Oktagon 2008 + 170MB HD	595.-
Picasso II 2MB	795.-	Ramkaart,2MB int. A500	225.-
Merlin 4MB	695.-	Siegfried Copy	95.-
X-Calibur merlin digitizer	595.-	A-Max IV emulator color	1095.-
Domino 32768 kleurenkaart....	279.-	Supra faxmodem V32bis	595.-
KCS PC Board + Dual drive ..	549.-	Simms 4MB voor A4000	375.-

OPGELET !!! " BARLAGE DEN HAAG " HEROPENT PER 1 JUNI !!!

HET NIEUWE ADRES : RABARBERSTRAAT 142

Enkele feestelijke aanbiedingen :

KCS PC board voor Amiga 500	109.-	Merlin 4MB	695.-
Sirius Genlock	1495.-	TV Modulator	69.-
Het nederlandse werkbank 3.0 boek....	69.-	Multiface card III	169.-
Speakerset voor Amiga 2 x 80 Watt	159.-	Keyboard voor CD 32	75.-

BARLAGE COMPUTER HARDWARE