

PageStream
V 3.0

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

5

Amiga.x

52 pagina's Amiga.eXtra met GRATIS diskette
Het enige Nederlandstalige maandblad voor de Amiga gebruiker

CD 32

En de winnaar is...
Edwin Groenendijk

PageStream V 3.0:
het is ongelooflijk!

I WANT
YOU !....

Maak van een CD32
een Amiga1200

Tekentip: in Hi-res
136 kleuren op
A500, A2000, A3000

Communicator Lite
door ons getest



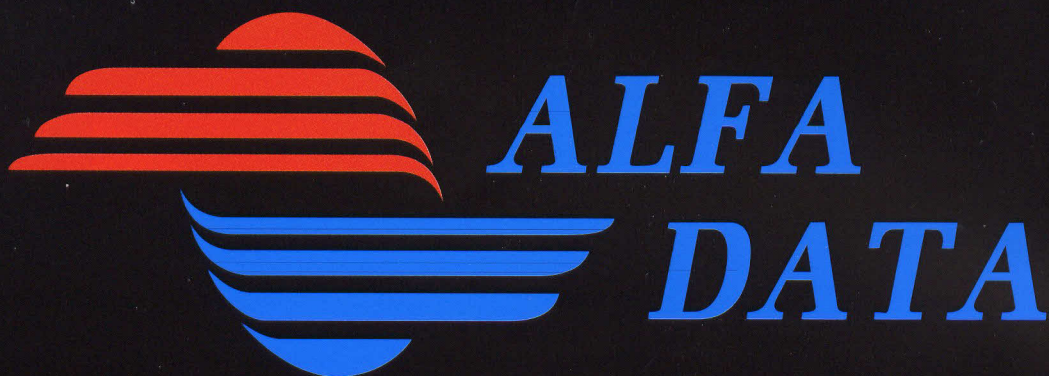
Inhoud coverdisk nummer 5:

Div. list. AMOS, ARexx, Assembler
Utils: KingCON - AsmONE
Post: PostScript editor
Spel: GIMMICS'S WAGGLER
Arexx tekstlezer

Postbus 81186-3009 GD Rotterdam-010-4559702



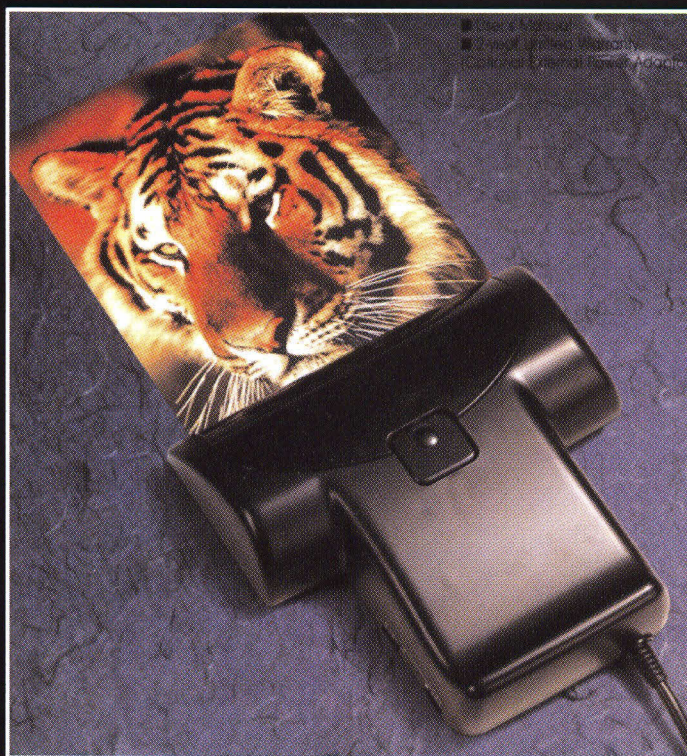
8 710206 122346



ALFADATA BENELUX N.V.

Karel Van Overmeirelaan, 20 - 2100 Antwerpen

Tel: +32 (0)3/326-0144 - Fax: +32 (0)3/326-0194



AlfaColor - 256K-Color Hand Scanner

AlfaColor Handscanner, alsmede onze andere produkten voor uw Amiga, zoals o.m.: AlfaScan +, AlfaRam 1200, AlfaPower 500 HD-Controller, Oktagon 2008 (A-2/3/4000), AT-Bus 2008 (A-2/3/4000), MultiFace-Card III (extra snellere Parallel en Serial poorten), AlfaOptical Mouse, MegaMouse 400DPI, MegaMouse MK-II, Infra-Red Mouse, True Optical AlfaPen Mouse, Crystal Trackball, Mouse/Joystick Selector, Electronic K.S. Selector... vindt u bij de betere Amiga specialisten, o.a.:

België

4 Sales Support Services - H. Van Neromstraat, 64 - 1140 Brussel. Tel 02/216-1450 *
 A.F.I. - Place des Deportes, 7 - 4000 Luik. Tel 041/276-588
 Almathera Shop - Sint-Amandsplein, 1 - 1853 Strombeek-Bever. Tel 02/267-7300
 Amiga City Antwerp - Oude Bareillei, 92 - 2170 Merksem. Tel 03/644-1668
 Amiga City Brussel - Av. du Prince Heritier, 176 - 1020 Brussel. Tel 02/736-6111
 Barlage Amiga World - Diestsesteenweg, 191 - 3000 Leuven.
 Barlage Dreams Factory - Naamssesteenweg, 202 - 3800 St-Truiden. Tel 011/671-391
 Click! - Boomsesteenweg, 468 - 2610 Wilrijk. Tel 03/828-1815
 Computerhuis Berchem - Gilschotellei, 127 - 2600 Berchem. Tel 03/326-0144
 Computershop - Patriottenstraat, 42 - 2300 Turnhout. Tel 014/429-157
 Digital Precision - Steenweg op Jette, 330 - 1080 Brussel. Tel 02/426-0504
 E.I.S. - Professor Mahainstraat, 31 - 4000 Luik. Tel 041/527-195
 Foto Centrum - Bruul, 82 - 2800 Mechelen. Tel 015/217-867
 Future - Emiel Seghersplein, 23 - 9000 Gent. Tel 09/362-725
 Imatel - Hendrik I Lei, 15 - 1800 Vilvoorde. Tel 02/253-1818
 Informatie Forum - Passage 44 - 1000 Brussel. Tel 02/219-1449
 J.P.C. Computer Toebehoren - Schietboomstraat, 9 - 3600 Genk. Tel 089/354-123
 Mediaform - Veldenlaan, 96 - 1040 Brussel. Tel 02/734-5752
 Stardust - Gretrystraat, 31 - 1000 Brussel. Tel 02/218-6026
 US-Action - Schoolstraat, 109 - 9260 Temse. Tel 03/711-0842

Luxemburg

* Elecomp SARI Avenue de la Gare, 11 - 4131 Esch s/Alzette. Tel 544-090
 Thorax Club Amiga - rue Roger Bartel, 61 - 7212 Bereldange. Tel 338-730

Nederland

Barlage Den Haag - Rabarberstraat 142a - 2563 RP Den Haag. Tel 070/368-4748
 Barlage Dokkum - Boterstraat, 6 - 9101 KG Dokkum. Tel 05190/202-74
 * Barlage Kerkrade - Kaalheidersteenweg, 262 - 6467 AH Kerkrade. Tel 045/425-881
 BBS De Saen - Czaar Peterstraat, 19 - 1506 SL Zaandam. Tel 075/166-762
 Computer City - Oude Arnhemseweg, 177a - 3702 BD Zeist. Tel 03404/392-25
 O.C.S. - Van Goghstraat, 1-3 - 3331 VM Zwijndrecht. Tel 078/197-070
 Shape Computers - Poolseweg, 106 - 4818 CD Breda. Tel 076/203-031
 * Computer City - IJsselm.laan 248-250 - 3064 AV Rotterdam. Tel 010/451-7722
 Computer City - Planciusstraat 57bg - 1013 MG Amsterdam. Tel 020/6267898
 Computer City - Oude Arnhemseweg 177a - 3705 BD Zeist. Tel 03404-39225
 V. C. S. - Postbus 21932 - 3001 AX Rotterdam. Tel 010/451-7722

* Ook Distributie

Colofon

Nummer 5 - september 1994

Management:

Aart-Jan Moerkerke
Corstiaan Breedveld

Redactie:

Ekke Verheul
Hans van Leeuwen
Rudie Jaspers
Ruud Campsteijn
Sebastiaan
Serge
Jurgen Valks
Ben Kamphuis

Uitgever:

Magazien

Vormgeving/Hoofdredactie:

Corstiaan Breedveld
Aart-Jan Moerkerke

Advertenties:

Corstiaan Breedveld
Tel: 010-4559702
Fax: 010-4422863

Drukker:

T.D.S.
Capelle a/d IJssel

Oplage:

10.000

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

Abonnementen:

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:

Edwin Groenendijk

Inhoud:

- | | | | |
|----|--|----|--|
| 1 | Inhoud | 24 |  De winnaar van onze coverwedstrijd eindelijk bekend. |
| 2 |  Softwarelink naar Macintosh, Render-racer voor veel geld, Multimedia op de CD 32, Mediapoint voor pro's. | 26 |  Wij vieren ons lustrum. Doe mee en win één van de vele grote of kleine prijzen. |
| 3 |  Commodore, ga door! Lustrum Wedstrijd. | 27 |  In onze rubriek video laat het ditmaal over beweging met stilstaande beelden. |
| 4 |  PageStream 3.0 op de werkbank. Een regelrechte kanjer. | 29 |  Actie Kickstart. Update nu en doe uw voordeel met onze update-set. |
| 7 |  Anya, de computer weduwe, een nieuwe strip. | 30 |  KingCON versie 1.2. Een shell zoals de oude behoorde te zijn. |
| 8 |  Met de SX-1 wordt een CD32 een Amiga 1200. | 32 |  Workbench deel 5, over vensters en muizen. |
| 11 |  PostScript printen in PageStream met wat echte PostScript voorbeelden. | 35 |  AMOS deel 6 van Jurgen Valks: Dual Play Fields. |
| 15 |  Communicator Lite II laat een CD32 met een andere Amiga praten, lees hoe en wat. | 37 |  Arexx cursus door onze huisprogrammeur. |
| 17 |  Renderen in Real3D, met vele voorbeelden. | 41 |  Voetballen op de Amiga met Kick Off 3. |
| 20 |  Tekentip nummer 6: hoe in Hi-res toch met 136 kleuren gewerkt kan worden. | 43 |  Ruud Campsteijn neemt ons weer mee naar de ingewikkelde taal die Assembler heet. |
| 22 |  Vraag en aanbod rubriek, gratis voor onze lezers. | 47 |  De complete inhoud van onze coverdisk. |
| 23 |  Lyppens Video Backup Systeem, een pracht apparaatje, wat erg goed werkt. | 48 |  Laatste berichten en onze nabestelservice, bon voor de kickstart aanbieding. |

De softwarelink naar de Macintosh

Bezitters van een Amiga en een MS-DOS-machine hebben al tijden een manier om files van de ene naar de andere machine over te dragen. Met CrossDos konden PC-diskette's gelezen en geschreven worden. Amiga-gebruikers die hetzelfde met een Macintosh wilden doen, vielen tot kort geleden altijd buiten de boot. Het broertje van Crossdos, CrossMac genaamd, geeft de communicatie tussen de Amiga en de Mac eindelijk een softwarematige kans. Met CrossMac kunnen niet alleen Mac-floppies in high density en low density worden gelezen en beschreven, maar zijn ook dergelijke handelingen mogelijk met harde schijven en bijvoorbeeld Syquest en Bernoulli cartridges. Amigados 2.0 of hoger is de enige eis die het programma aan de Amiga stelt.

Render-racer voor veel geld

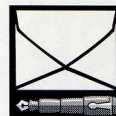
Wie professioneel met 3D software in de weer is, heeft bij 3Gitaal de kans om zijn of haar rendersnelheid met een veelvoud te verhogen. Het bedrijf heeft de distributie verworven voor de 'Raptor' van DeskStation Technologie. De Raptor is een renderengine gebaseerd op de MIPS RISC R4600 multiprocessor en is in verschillende uitvoeringen te leveren. De rendermotor maakt het mogelijk om rendertijden voor software als Lightwave 3D en Real 3D te versnellen met factor 85. De prijs begint bij 17.000 gulden. Dit lijkt op zich een enorm bedrag, maar vergeleken bij soortgelijke werkstations is dit ver onder de prijs.

Multimedia op de CD32

De CD32 lijkt op multimedia-gebied steeds een groter steentje bij te gaan dragen. Met de FMV-cartridge was het al mogelijk om Full Motion Video-CD's te bekijken. Nu heeft Castle Multi Media een extra dimensie toegevoegd. Al haar multi media-produkten zijn compatible met iedere VideoCD-speler, of het nu een CD-I is, een PC met Mpeg-kaart of... een Amiga CD32. Door een minimale interactie is de brede toepassing mogelijk. Alle pakketten zijn gebaseerd op een verdeling in hoofdstukken van een 'gewoon' televisie-programma. Er kan gebladerd worden door de hoofdstukken, maar net als bij een boek geldt: het beste is om bij het begin te beginnen en zo het hele pakket af te werken. De nieuwe VideoCD-films zullen, zo luidt de belofte, de portemonnaie niet overbelasten.

Mediapoint voor pro's

Activa International blijft de strijd in de video-programma-competitie aangaan. Met het MediaPoint Pro Package en de nieuwe update Mediapoint 128 blijft het bedrijf een kanshebbers voor de kampioenstitel. De update wordt geleverd met een handboek van 22 pagina's vol met tips, een stap-voor-stap uitleg van de nieuwe mogelijkheden en een aantal indrukwekkende demo's. Verder zijn er 'klaar-voor-gebruik' Arexx-voorbeelden, scripts en pagina-opmaak-modellen. De nieuwe Mediapoint heeft ondermeer Xapps voor Airlink, verticale scrolls, de CD32 met audio en video (FMV module noodzakelijk) en de Neptune genlock van Electronic Design. Bovendien zijn de script en page editors sterk verbeterd en uitgebreid en staan meer beeldovergangen tot de beschikking van de gebruiker. Het Pro Package heeft een LAN uitbreiding voor de afspeler, een xapp voor nieuwe scripts (maakt het mogelijk om van script naar script over te schakelen), een serialdata xapp (voor het gebruiken van alle mogelijke seriële apparaten) en een resource xapp (om plaatjes en pagina's apart in de laden en te bewerken).



produktie
Niet alle bie-
computer-familie.
technologie. Mocht
toegewezen krijgen,
Eén bieder springt
zelfstandigde Commo-
te houden, heeft een
gelegd. Zelf denkt de

UK heeft ondermeer beloofd door te zullen gaan met de ontwikkeling en produktie van de Amiga-computers. Mocht het bod aangenomen worden, dan zijn ze voornemens nog met de feestdagen van dit jaar (Kerst, Sinterklaas, enzovoort) hun slag te slaan. Een nieuw reclame-beleid is een van de peilers, waarop het UK-beleid zal staan. De Amiga 1200, Amiga 4000, CD1200 en CD32 vormen hierbij de hoofddoelen. Of Commodore UK inderdaad de race om het voortbestaan van de Amiga zal winnen moeten we afwachten. Tot de beslissing is gevallen, blijft het een kwestie van duimen... duimen... en nog eens duimen.

Hoewel de Commodore-berichten nog geen reden geven tot feest, is deze vijfde editie van Amiga.X wel feestelijk. Allereerst wordt in dit nummer bekend gemaakt, wie de cover-ontwerp-wedstrijd heeft gewonnen. De maker van de plaat op de voorzijde is de gelukkige winnaar van een CD32 met Communicator Lite. Voor de prijs moeten we overigens Eureka bedanken. Vanwege de moeilijkheden met Commodore Nederland zagen wij de toegezegde CD32 van hun kant in het niets verdwijnen. Eureka sprong heel sportief op dit verlies in en beloofde zelf met een CD32 op tafel te komen. Voor de winnaar een gelukkig besluit, want hij is nu niet alleen maar een CD32 rijker, maar ook een extra door Eureka beschikbaar gestelde Communicator Lite! Over de uitreiking ervan zal in Amiga.X nummer 6 verslag gedaan worden.

Van de ene wedstrijd gaan we meteen over naar de volgende wedstrijd. Om de nummer VIJF van Amiga.X te vieren, is wederom een prijsvraag uitgeschreven. Tal van prijzen staan de lezers ter beschikking. Lees er alles over in dit nummer en doe mee! De opdracht is heel eenvoudig: los de rebus en de vragen op, stuur in en wacht af. Het komt neer op goed lezen, flink zoeken en wat puzzelen.

Natuurlijk blijven de 'normale' redactionele pagina's deze maand belangrijk. Een aantal nieuwe producten, waaronder het langverwachte Pagestream 3.0 en de SX-1, vormen de peilers van de software- en hardware-beschrijvingen. Verder gaan we trouw verder met de diverse cursussen. Ook deze maand komen DTP, tekenen, video, Real3D en de diverse computertalen weer aan bod.

Veel leesplezier en houdt moed! Denk aan de Amiga als aan Piet Hein: 'zijn naam is (nog) klein, maar zijn daden benne groot'.

Aart-Jan Moerkerke.

*DE nieuwe opmaker van
Softlogik: Pagestream3.*

Aart-Jan Moerkerke

Maakt Pagestream3 de beloftes waar?



DTP-en op zijn best

Lang verwacht, maar toch gekomen: loze kreten of mooie dromen? Dat is de zin die Pagestream3.0 kenmerkt. Al maanden lang wordt het nieuwe Desk Top Publishing (DTP) pakket van Softlogik aangekondigd. De verhalen waren te mooi om waar te zijn: beter dan alle bestaande DTP-programma's, inclusief die van de Macintosh en MS-DOS-machines. Wat klopt er van de veelbelovende geruchten. Is Pagestream 3.0 werkelijk onverslaanbaar. De redactie van Amiga.X dook in de alpha versie van het pakket en kwam met een duidelijke conclusie: GEWELDIG met een kleine maar...

Alle opmerkingen, die in deze software-bespreking zullen worden gemaakt, zijn onder voorbehoud. De redactie heeft de hand weten te leggen op een alpha-versie van Pagestream 3.0. Dit houdt in, dat het om een nog niet volledig 'uitgewerkt' pakket gaat. De originele versie van Pagestream 3.0 is nog niet op de Nederlandse markt gesignaleerd. Een ding is zeker: de 'echte' versie kan alleen maar beter zijn dan de alpha-versie! Pagestream 3.0 zal binnen niet al te lange tijd in de winkels liggen. Het pakket bevat naast het Pagestream-programma zelf een nieuwe BME-versie (voor het bewerken van plaatjes) en Pageliner-versie (voor het bewerken van teksten) en een collectie van vijftig lettertypes. De twee 'bij-programma's kunnen vanuit Pagestream 3.0 zelf aangesproken worden. Het 'linken' gaat automatisch en het DTP-programma hoeft niet meer verlaten te worden om BME of Pageliner op te starten. Het commando 'send to editor' is vol-

doende om tekst of een plaatje naar een van de andere programma's te sturen. Grandioos!

De eerste aanblik van het nieuwe DTP-pakket van Softlogik is veelbelovend. De 'oude' Pagestream 2.2 gereedschappen, zijn gehandhaafd, maar een enorme reeks aan nieuwe symbolen zijn aan het werkblad toegevoegd. In een nieuw balkje bovenin verschijnen tools voor document-handelingen, laad-, bewaar- en print-functies, gereedschappen om het document te bewerken (zoals knippen en plakken), een 'undo' en een 'redo' functie, verschalen, uitvoeren van macro's, een hulpsysteem, object-tools en pagina bladerhulpjes. Een balk onderin het beeld geeft de gegevens van objecten, fonts en diverse stijlen weer. De menu-balken kunnen vrijwel onaangetaast blijven. Een klik met de linkermuisknop op een van de buttons is voldoende om een opdracht aan Pagestream 3.0 te geven.

Kleur

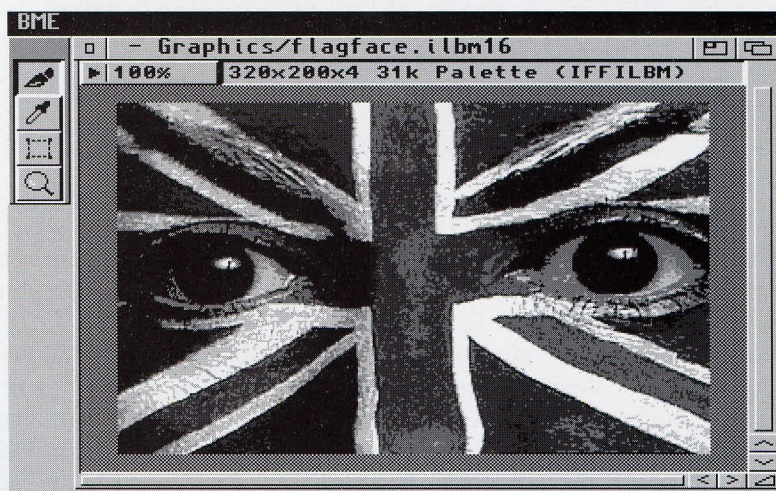
Een van de opvallendste nieuwe mogelijkheden van Pagestream 3.0 is de mogelijkheid om plaatjes in kleur weer te geven. Afhankelijk van de gebruikte Amiga gaat Pagestream 3.0 mee tot 256 kleuren. Een leuke optie, die echter nogal wat spaarzame tijd vergt. Het opbouwen van een kleurenplaatje duurt wat lang. Wanneer gewerkt wordt in zwart-wit is Pagestream 3.0 opeens een stuk sneller met het neerzetten van plaatjes. De nieuwe kleurenoptie geeft daarentegen wel een goed inzicht van hoe een document er uiteindelijk uit zal komen te zien. Op kleureng gebied is ook het gebruik van Pantone-kleuren nieuw. Met deze optie speelt Softlogik in op de huidige drukkers- en desktop publishing-



wereld. Een kleur krijgt een Pantonenummer en dat nummer is op elk computersysteem exact hetzelfde. Eveneens nieuw is de uitgebreide 'vul'. Was het in het verleden vrijwel onmogelijk om in Pagestream een kleurenverloop te maken, Pagestream 3.0 draait haar hand daar niet voor om.

Kapsones

Hoewel Softlogik genoeg (positieve) kapsones heeft om de strijd met Mac pakketten en DOS pakketten aan te binden, bleek het bedrijf zeker niet te trots te zijn om van de concurrentie te leren. Gebruikers van het Mac-programma QuarkXPress hebben altijd de mogelijkheid gehad om lijsten op te roepen om de gebruikte lettertypes en plaatjes in een document te zien. Deze optie is nu ook aanwezig in Pagestream 3. Bij het oproepen van een plaatje wordt bijvoorbeeld gevraagd of het plaatje 'extern' moet blijven. Wordt op deze vraag 'ja' geantwoord, dan wordt het plaatje netjes opgeslagen op de gewenste plaats en toegevoegd aan de lijst. Een beetje afgekeken is ook de mogelijkheid om het programma zo in te stellen, dat aparte schermen de fonts, kleuren, macro's en andere opties weergeven. Het bewerken van onderdelen van het



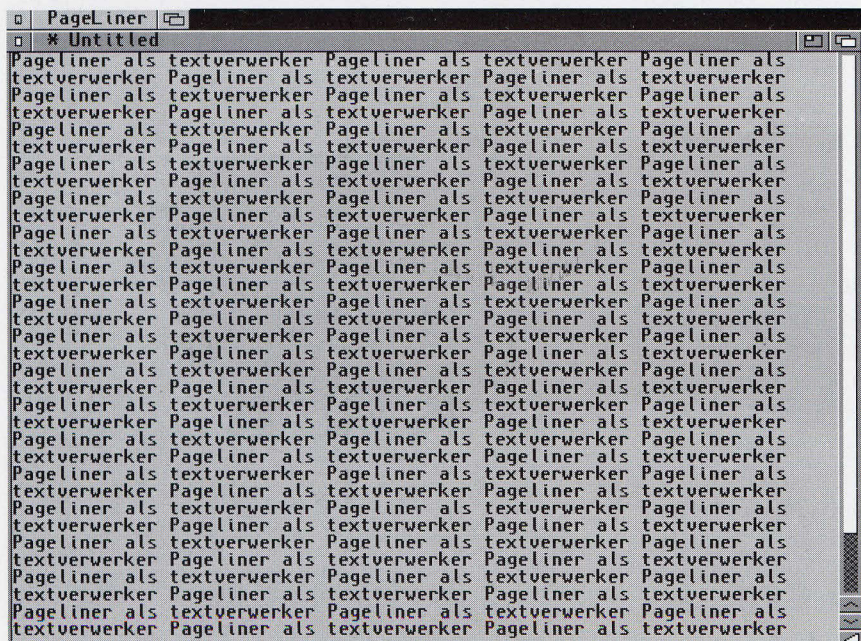
document wordt op deze manier enorm vergemakkelijkt. Bovendien geeft het meer snelheid.

Een optie, die oorspronkelijk van de DOS-tekstverwerker WP afkomt, is het automatisch aanpassen van hoofdstukken en de inhoudsopgave. Verandert bijvoorbeeld de lengte van een hoofdstuk en klopt daardoor het pagina-nummer van de volgende hoofdstukken niet meer? Pagestream 3.0 kan dit geheel automatisch aanpassen. Hetzelfde geldt voor verandering van de pagina-nummers in de inhoudsopgave. Voor het maken van dikke rapporten, boeken en tijdschriften is deze optie zeer nuttig.

Veilig

Ook een aantal 'veiligheidjes' zijn aan Pagestream 3.0 toegevoegd. Ingesteld kan worden om de hoeveel minuten een document moet worden weggeschreven. Bij veel gebruikte documenten houdt Pagestream nu ook 'revisie-nummers' bij. Op deze manier is de gebruiker er altijd zeker van dat het meest recente document ook daadwerkelijk wordt opgeroepen.

Ook voor 'uitwisselaars' is Pagestream 3.0 veel veiliger geworden. Niet alleen is het aantal





importeer- en exporteerm modules voor tekst uitgebreid. Ook met plaatjes kan de DTP'er nu veel meer kanten op. Exporteren naar formaten als Adobe Illustrator, BMP, GIF, TIFF, PCX, ILBM, DR2D of ILUS is bijvoorbeeld geen enkel probleem meer. Voor teksten kan uit Mac, MS-DOS en Amiga karaktersets gekozen worden en uiteraard kunnen teksten in het 'algemeen geaccepteerde' ASCII-formaat worden bewaard.

Op Amiga-gebied heeft Softlogik een enorme stap gezet door de mogelijkheid Pro-Page files compleet in te laden. Documenten van deze concurrent komen netjes in beeld en kunnen naar believen bewerkt worden.

Navigator

Als besturingshulpje is in Pagestream 3.0 de 'navigator' ingebouwd. Steeds opnieuw geeft de navigator tips over hoe sommige handelingen het beste gedaan kunnen worden. Bovendien wordt advies gegeven over niet-standaard Pagestream-mogelijkheden. Handig is bijvoorbeeld om te weten hoe gehandeld moet worden als te weinig geheugen voorhanden is. Bovendien bevat de navigator een 'tour' door Pagestream 3.0. Het hulpje vormt hier een ware gids. Andere opties op de navigator zijn: nieuw document, open een document, volgende optie en 'stop'.

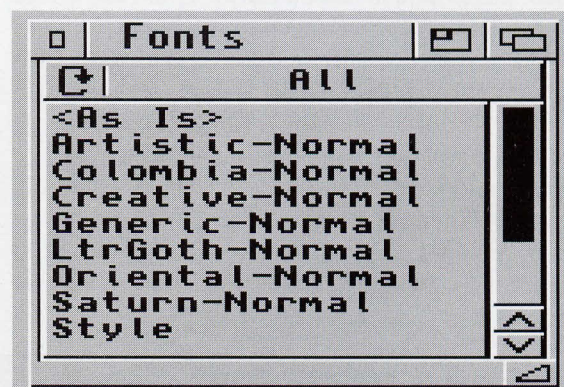
Bij het testen dachten we te snel, dat de navigator overbodige luxe was. De steeds veranderende tips bleken soms echter goude eieren van de overbekende gans te zijn.

Gecharmeerd

Als fervente Amiga-DTP-ers waren de redactie en opmaak al jaren gecharmeerd van Pagestream. Met Pagestream 3.0 lijkt een jongens-droom waar te worden. Wie in het bezit is van het nieuwe programma van Softlogik hoeft niet meer jaloers naar andere systemen te kijken. Pagestream 3.0 heeft de voordelen van andere computers overgenomen en gecombineerd om een veelomvattende, uitgebreide en toch gebruikersvriendelijke opmaker neer te zetten. Voor het maken van Amiga.X wordt de Alpha versie niet gebruikt. Met smart

zullen we wachten op een originele en compleet foutvrije versie. Hoewel we hebben geprobeerd de belangrijkste voordelen van Pagestream 3.0 op te sommen, is het een onmogelijke taak om alles op een rijtje te zetten. Pagestream 3.0 bevat een ongelofelijke hoeveelheid nieuwe tovertrucs en een beschrijving hiervan zou een half jaar Amiga.X vergen. Dat kunnen we u niet aandoen. Bovendien ontdekken we op Pagestream 2.2 nog steeds - en toch gebruiken we het programma al lange tijd - trucs die we niet kenden.

Gezien de mogelijkheden van Pagestream 3.0 zal dit voor deze 'koning onder de DTP-pakketten' helemaal opgaan. In de DTP-cursus in ons tijdschrift zullen we in de nabije toekomst overgaan naar Pagestream 3.0. Zo gauw het originele pakket tot onze beschikking staat, zullen we maand voor maand onderdelen van Pagestream 3.0 behandelen. Tot die tijd is het wachten en kwijlen. Een tip van de sluier is opgelicht. Wij zijn zo onder de indruk, dat het wachten moeilijk zal zijn.





IK BOF MAAR,
MET ZO'N VEELZIJDIGE
VRIEND...

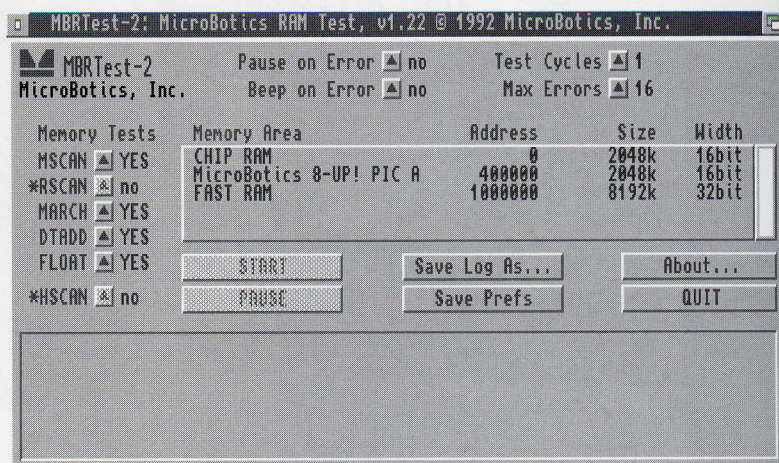




Van een CD32 naar een Amiga 1200 met SX-1.

Aart-Jan Moerkerke

Het bij de SX-1 geleverde programma MBR-test.



SX-1: CD32 wordt Amiga 1200!

De CD32 heeft al een aardig plaatsje in de markt weten te veroveren. Voor spelletjes-fanaten is de spelcomputer een uitkomst. CD erin en de mooiste spelen komen op het beeld. Stelling: wie meer wil moet een andere Amiga, bijvoorbeeld een Amiga 1200, kopen. Fout, fout en nog eens fout. Die stelling is verleden tijd. Tegenwoordig bestaat er een manier om van een CD32 een Amiga 1200 te maken, compleet met seriële poort, parallele poort, IDE-harddisk-aansluiting, RGB-video monitor-aansluiting, externe diskdrive-poort, audio-ingang en toetsenbord-poort. De naam van deze oplossing is SX-1, een handig kastje, dat in de uitbreidingslot van de CD32 gedrukt wordt.

Om maar meteen met de deur in huis te vallen: de SX-1 werkt vrijwel perfect. Het aansluiten van de box gaat heel eenvoudig. Alle apparaten van de CD32 loshalen, het 'luikje' achter op de Amiga CD32 losschroeven, de SX-1 erin pluggen, alle CD32-uitbreidingen weer vastzetten en de gewenste 'extra's' op de SX-1 tuigen. Een kind kan de was doen. Voordat de redactie zelf echter het een en ander ging installeren, troffen we onze voorbereidingen. Een 2,5 inch harddisk lag klaar en werd in de SX-1 aangebracht. Verder hadden we een modem, printer, diskdrive, een AT-toetsenbord (want daar werkt de SX-1 mee) en een RGB-monitor klaar staan om alle mogelijkheden te testen. Na alles volgens de overigens povere handleiding te hebben geïnstalleerd kwam het eerste probleem om de hoek kijken: ruimtegebrek. De SX-1 neemt achter de CD32 een behoorlijke ruimte in. De kast, die qua kleur goed over-

eenkomt met de CD32, steekt aardig uit. Een probleem, wat voor de meeste mensen gemakkelijk te overbruggen zal zijn. Probleem twee volgde al snel. Dan werkte de diskdrive wel en het toetsenbord niet en dan was het weer andersom. Het euvel kwam al snel naar voren: de aansluiting op de CD32 is erg gevoelig! Is de SX-1 op de CD32 aangesloten, schuif dan niet meer met de CD32 en de SX-1. Een beetje scheefheid blijkt funest te zijn. Op een 'SX-2' zal een stevigere aansluiting niet misstaan. Wellicht kan hiervoor dezelfde schroef als van het afdekplaatje op de achterzijde van de CD32 gebruikt worden. Na de twee problemen snel en gemakkelijk te hebben opgelost, liep de SX-1 naar behoren.

Spanning

Om de SX-1 en een eventuele harddisk te kunnen gebruiken, is een workbench installatie-floppy-setje nodig. Via de installatie-diskette van workbench 3 kan het programmaatje HD-Toolbox worden gebruikt om de harde schijf te prepareren, te partitioneren en te formatteren. Daarna de workbench naar de harddisk installeren en de CD32 start netjes op vanaf de harde schijf. Opstarten met een gewone workbenchschijf is uiteraard ook mogelijk. Een nadeel van de CD32 en hier kan de SX-1 niets aan doen, is de onmogelijkheid om een tweede diskdrive aan te spreken. Het aansluiten is geen probleem, maar de standaard adaptor van de CD32 levert niet genoeg stroom om een tweede externe drive van de nodige spanning te voorzien. Om alle mogelijkheden van de SX-1 te kunnen testen, lieten we als eerste een VFast-modem op de seriële poort los. Geen klachten. Het bellen van een bulletin board (BBS) leverde zowel bij het



zenden als bij het ontvangen geen klacht op. Prima werk! Ook een aangesloten Deskjet printer deed zijn werk goed via de SX-1. Bij het werken met de SX-1 waren de diskdrive en het toetsenbord al meerdere malen succesvol werkzaam geweest. Ook hier geen enkel minpunt te ontdekken. Evenals bij de RGB-aansluiting voor de monitor. Wat we niet hebben uitgetoetst is de mogelijkheid om het geheugen uit te breiden. Acht megabyte aan ram-simm-modules kunnen worden ingeprikt om het geheugen uit te breiden. We verwachten echter, dat ook die optie gladjes zal werken.

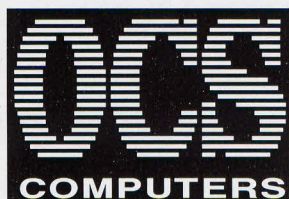
Video

Met de SX-1 wordt een Amiga CD32 zeker een volwaardige computer. Een sterk pluspunt is, dat de 'nieuwe' computer meteen over een CD-rom drive beschikt. De CD32 heeft deze immers standaard in zich. Een tweede voordeel is, dat de mogelijkheid blijft bestaan om een Full Motion Video (FMV) cartridge te gebruiken. De aansluiting van de CD32 wordt netjes doorgelust in de SX-1. De FMV-cartridge verdwijnt intern en

dus netjes uit het zicht. Video CD-films kunnen dus op deze Amiga 1200/CD32 gedraaid worden. Via jumpertjes in de SX-1 kunnen een aantal instellingen hardwarematig worden vastgezet. Voorbeelden hiervan zijn een tragere harddisk opstart (voor langzamere harde schijven) en extra ram. De SX-1 is niet goedkoop. Voor het apparaat moet tussen de 500 en 600 gulden worden neergeteld. Voor dat geld krijgt de gebruiker wel iets leuks terug. Als we een cijfer zouden moeten geven, zou een 8 zeker niet misplaatst zijn. De prijs en de gevoelige aansluiting zijn de minpuntjes die een dikke 9 in de weg staan. Een 7 zou de SX-1 echter weer veel teveel naar beneden halen.

Op de valreep krijgen we net nog het bericht binnen dat er inmiddels een Nederlandse handleiding leverbaar is. Wat de spanning betreft kan men zich tegen een redelijke meerprijs een zwaardere voeding aanschaffen.

Met dank aan OCS die de SX-1 aan de redactie ter beschikking stelde.



TEL. 078-197070

FAX 078-195788 BBS 010-4196669

V.Goghstraat 1-3

3331 VM Zwijndrecht



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** parkeerplaats voor de deur. Op 100 mtr. afstand van het NS-station.

AMIGA COMPUTERS, GENLOCKS, GEHEUGEN-UITBREIDINGEN EN TOEBEHOREN

Amiga 4000/030 4 mb 130 mb 2795,-
Amiga 4000 LC 040 6 mb 130 mb 4095,-
Amiga 4000/040 6 mb 130 mb 4695,-
Amiga 4000/040 **Tower** 6 mb 130 mb 4995,-
Meerprijs 260 MB A4000 modellen 200,-
Amiga 1200 2 mb 895,-
Amiga 1200 2 mb 210 mb conner 1495,-
Amiga 1200 2 mb 200 mb W.D. 1695,-

A1200/3000/4000 TOWERS

GEHEUGEN-UITBREIDINGEN

2 MB uitbreiding A1200 met klok 475,-
4 MB uitbreiding A1200 met klok 595,-
4 MB simm A4000 445,-
Supra RX 500 2-8 MB A500 extern 395,-
Commodore A2058 2-8 MB A2000 295,-
68882-25 Mhz copro A1200/4000 150,-

HARDDRIVES/CONTROLLERS

GVP HD-8+ 85 MB A500 895,-
GVP HD-8+ 170 MB A500 1095,-
GVP A4008 85 MB A2000/4000 795,-
GVP A4008 losse controller 395,-
FASTlane Z3 fast SCSI-2 voor **A4000** 895,-
Syquest removable hardd. 270 MB 3,5" 995,-
Quantum LPS 340S 340 MB SCSI 845,-
Losse inbouw-drives A1200

AMIGA



LET OP!

De op deze pagina opgesomde artikelen zijn slechts een greep uit onze collectie, welke regelmatig wordt uitgebreid, bent U op zoek naar iets? belt U gerust vrijblijvend, want wij hebben regelmatig speciale aanbiedingen, zoals een 250 MB SCSI-streamer voor slechts FL 495,- of een Syquest 105 MB voor FL 495,-. Voor reparaties kunt U bij ons ook terecht.

BEL VOOR DE ACTUELE PRIJZEN



Vermelde prijzen zijn inclusief 17,5 % BTW

TURBOBOARDS

MB1230 XA A1200 40 Mhz v.a. 995,-
MTEC 28 Mhz 030 turbo 4 MB 745,-
Supra Turbo A500/2000 395,-
Commodore A2630 2 MB + 68882 695,-

SCANNERS, SAMPLERS, DIGITIZERS

Alfa Data handscanner 256 gr.w. 465,-
Epson GT-6500 24-bits flatbed 1995,-
Microdeal Megalosound sampler 99,-
Microdeal Clarity **16-bits** sampler 395,-
Vidi-Amiga real time digitizer 595,-
Vlab Y/C digitizer intern A2000/4000 745,-

GENLOCKS

Electronic design PAL Genlock 595,-
Electronic design Y/C Genlock 795,-
Electronic design Neptun Genlock 1295,-

DIVERSEN

AKF50 Multisync (meer resoluties dan 1942) 995,-
KCS dual HD-drive 498,-
CD-32 met 2 titels 495,-
Emplant MAC-emulator 1295,-
GVP EGS true color grafische kaart 895,-
SX-1 CD-32 expander, zie test in dit blad **595,-**
Alfa Data multiface card 295,-
Best **28K8** extern fax-modem **695,-**

Vanwege ons 3 jarig bestaan geven wij de hele maand september speciale kortingen, en bij bestellingen boven de Fl. 100,- ontvangt u een aardige attentie.

Vraag onze gratis prijslijst aan.

computer connection
INTERNATIONAL LIMITED
Eindhoven Kerkstraat 30, tel. 040-433195
Openingstijden: di t/m vrij 10.00-18.00u. Za 10.00-17.00 u.
Koopavond vrijdagavond tot 21.00 uur.

computer connection
INTERNATIONAL LIMITED
Tilburg Schouwburging 18, tel. 013-353310
Openingstijden: di t/m vrij 10.00-18.00u. Za 10.00-17.00 u.
Koopavond donderdagavond tot 21.00 uur.

computer connection
INTERNATIONAL LIMITED
Den Bosch Vugterstraat 70, tel. 073-146942
Openingstijden: di t/m vrij 10.00-18.00u. Za 10.00-17.00 u.
Koopavond donderdagavond tot 21.00 uur.

computer connection
INTERNATIONAL LIMITED
Bestellijn, tel. 04990-77959
Openingstijden: ma t/m vrij 10.00-18.00u.



Postbus 81186
3009 GD Rotterdam
Telefoon: 010-4559702
BBS 010 - 4559351

COMPART

KLEURENPRINTSERVICE

- * Schitterend Wacom tekentablet
- * Drukgevoelig
- * Hoogste kwaliteit
- * Professionele software
- * Met pen
- * Type UD - 0608M (met pen)
- * Type UD - 1212M (met pen en cursor)

F 1.170,-
F 1.695,-

Font CD's met 500 fonts

F 186,-

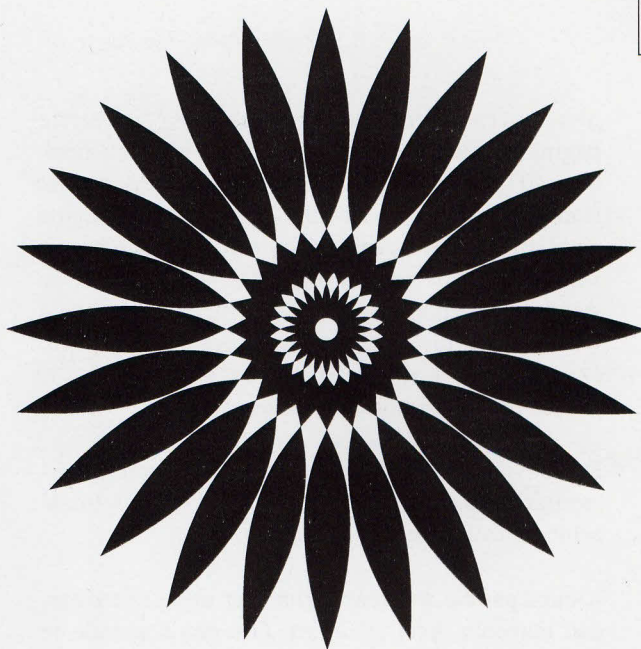
(Franco, incl BTW)



PostScript printen is voor de meesten van ons meestal moeilijk, omdat we niet over een PostScript printer beschikken en daardoor niet "even" iets kunnen proberen.

Corstiaan Breedveld

PostScript voorbeeld, dat zelf in de 'Post' editor in te typen is.



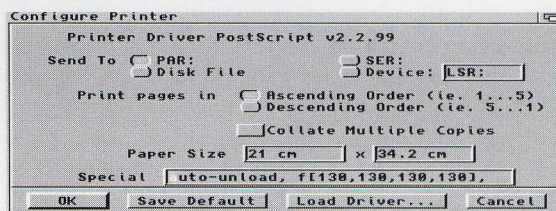
PostScript opties

Hoe meer fonts u naar de printer download hoe groter de postscript file zal worden. Heeft uw printer een beperkt geheugen dan is het mogelijk om met de auto-unload optie van PageStream het voorgaande font te wissen, zodra er weer een nieuw font naar de printer gestuurd wordt. Het nadeel is dat de printtijd verlengd wordt, want elke keer moeten natuurlijk de gewiste fonts, indien die later weer gebruikt wordt ook weer naar de printer gestuurd worden.

De auto-unload optie kunt u geven in de special gadget in het *configure printer* venster van het **Global** menu (zie screen dump). Bevat uw document op elke volgende pagina andere fonts, dan bestaat er zelfs de mogelijkheid om de optie page-unload in de special balk te typen. Dan worden pas wanneer de pagina volledig geprint is, de fonts gewist.

D.P.I. of L.P.C.

In dezelfde special balk kunt u ook opgeven met welk d.p.i. en onder welke hoeken er geprint moet worden. D.P.I. staat voor dotch per inch. In Nederland is de metrische maatvoering van toepassing en spreekt men van lijnen per centimeter. Voor u uw document gaat drukken is het raadzaam om eerst de mogelijkheden met de drukker te bespreken. De fijnheid van het raster hangt van verschillende factoren af, zoals papierkeuze, inkt-soort en de zuiverheid van de drukmachines. Adviseert de drukker een raster van bijvoorbeeld 48 l.p.c. dan is het een algemene vuistregel om dat getal met 2,5 te vermenigvul-



digen. Dus $48 \times 2,5 = 120$ D.P.I. Ook de hoeken waaronder de kleuren gedrukt worden zijn belangrijk. Zou u alles op 45 graden zetten, dan komen alle kleuren boven op elkaar. Zet u zomaar wat verschillende hoeken neer, dan bestaat er grote kans op moiré-effecten, door het raster in een raster. De RIP machines die de uitdraai-bureau's gebruiken om de rasters uit te rekenen, waren tot voor kort niet altijd in staat om goed met gebroken getallen om te gaan. Dus wanneer men hoeken opgaf als: 44,5-15,1 enzovoort, dan kwam er vaak moiré uit. Tegenwoordig geeft men gewoon de hele getallen op, als er maar 45 graden verschil in zit en laat de RIP automatisch die getallen minimaal afwijken om maximale kwaliteit te krijgen.

Special gadget

U kunt volledige controle over de uitvoer hebben. Naast de auto-unload optie kunt u in dezelfde special gadget opgeven hoe u uw document geprint wilt hebben. U geeft hierin op met welke raster en onder welke hoek gedrukt moet worden, bijvoorbeeld;

auto-unload, f[70,-,s,60], a[40,-,-]



Met bovenstaand voorbeeld print u de eerste pagina met een raster van 70 d.p.i. met een hoek van 40 graden. De tweede pagina gebruikt het standaard printer raster en hoek. De derde pagina print niet omdat er een s (skip) in de rasteropgave staat. De vierde pagina print met 60 d.p.i. met de standaard printer hoek. Alle volgende pagina's worden met die gegevens opeenvolgend geprint. Dus pagina 5 krijgt de instellingen van pagina 1, pagina 6 die van pagina 2 enzovoort.

Het bovenstaande is erg handig als u grote kleur-separaties moet maken, want zo krijgt u totale print controle over uw document.

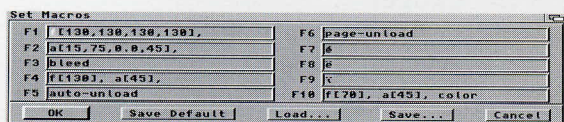
Kleurseparatie printen begint met de cyaan kleur, dan magenta, geel en zwart. Om een separatie te printen kunt u, ja alweer in de special gadget, de d.p.i. en de hoeken opgeven, bijvoorbeeld:

f[130,130,130,130], a[15,75,0.0,45], bleed

Bleed gebruikt u voor aflopende kleuren. Wanneer uw pagina 21x30 cm is en u wil de achtergrond geheel in een bepaalde kleur hebben, dan is het natuurlijk bij het snijden van de stapels drukwerk heel moeilijk om precies tegen de gedrukte kant aan te snijden. Men drukt dus een wat groter vlak en snijdt later de stapels precies op maat. Om deze overmaatse kleurvlakken bij het printen ook werkelijk op de film te laten komen, gebruikt u de optie bleed. Het standaard bleed gegeven zorgt voor plus/minus een halve duim, d.i. 6 mm extra drukspiegel.

Macro's

Nu doet zich een soms feit voor dat echt vervelend is. Steeds als u uw document aan een bepaalde situatie wilt aanpassen moet u veel typ werk verrichten. Via het global menu kiest u voor set/save macros, er verschijnt nu een venster waarin u 10 regels kunt plaatsen van 256 tekens lang. U kunt net zoveel macro files aanmaken als u wenst. Op die manier hoeft u slechts op een van de F toetsen de juiste macro op te roepen en prrrt, de gehele tekst staat op het scherm, dat bespaart u veel tijd en voorkomt ook nogal wat fouten, want

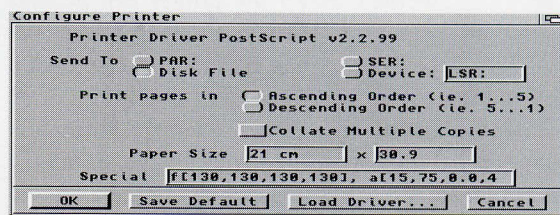


een komma in plaats van een punt is snel gezet.

En nu uitdraaien

Mocht u niet tevreden zijn over het resultaat van uw eigen printer dan kunt u bij een uitdraai service

terecht. Er zijn er tegenwoordig voldoende van te vinden in bijvoorbeeld de Gouden Gids. Zij beschikken over zeer geavanceerde hoge resolutie printers tot 3200 d.p.i. Maar hoe krijgt u daar uw bestanden naartoe? Veelal beschikken die bureau's niet over een MS-Dos applicatie, laat staan dat ze beschikken over een Amiga. Toch kunt u er met een postscript bestand meestal wel terecht. Nadat u alle instellingen gedaan heeft in het configure printer venster, dan kiest u nog voor de uitgangspoort, in dit geval naar disk-file. U verlaat het venster door op 'ok' te klikken. Dan activeert u *print* van het **file** menu. Hierin geeft u nog op of u een zwart/wit dan wel een kleurseparatie wilt. Verder geeft u als laatste nog op dat u snij- en paskruizen wilt. Mirror print (onleesbaar) laat u zo staan. Er zijn namelijk machines, die soms die gegevens weer omdraaien. Laat het op onleesbaar zetten aan het bureau over. Klikte u op 'ok' dan volgt er een file-requester, waarin u een pad opgeeft waar u de postscript file wilt hebben. Als alles goed gaat ziet u nu een venster met daarin sending page 1. Welke kleur verzonden wordt, is helaas niet zichtbaar.



Is de file aangemaakt dan kijkt u nog even hoe groot de file geworden is. Het is raadzaam om alle postscript file even met lharc te verkleinen, want dat geeft minder fouten bij transport. Nu formatteert u een MS-Dos diskette op de Amiga. Vanaf versie 2.1 is CrossDos in de Amiga geïntegreerd, dus dat kan geen problemen geven. Nu moet u nog bekijken of het bestand op de flop past. Is dat niet zo, dan wordt het tijd om naar een removable harddisk uit te kijken, of een programma waarmee u op de Amiga kant een file naar diskettes kunt verdelen en op de MS-Dos weer aan elkaar kunt zetten. Met deze datacarrier kunt u naar een uitdraai service, die hoeft dan alleen nog maar de file indien nodig uit te pakken en het commando "print bestandsnaam" in te typen achter zijn c: prompt en uw bestand gaat naar de filmbelichter. Beschikt u over een (snel) modem dan is dat ook een aanrader. Op die manier kunt u snel en goedkoop bestanden doorzenden. Ook als het bestand toch nog boven de maat van een floppy uitkomt.

Vertel het bureau wat de namen van de files zijn, hoeveel films u verwacht en de maat van de pagina's. Vertel ze er ook bij dat alle fonts in het



PostScript bestand gevat zitten.

Verder bestaan er nog de diverse Macintosh emulatoren (Mac2Dos, Emplant, Amax IV) en MS-Dos emulatoren (Atonce, GVP, bridgeboards) via welke u bestanden van de Amiga naar de Mac of MS-Dos kant kunt transporteren.

Het verdient uiteraard aanbeveling om behalve op uw matrix printer ook een uitdraai te maken op een PostScript printer, zodat u zeker weet dat alles klopt. De beste test is om in de Shell achter de prompt het volgende te typen:

```
copy bestandsnaam.ps * to par:
```

waarbij u er wel op moet letten dat het eventuele volledige pad meegegeven moet worden, zoals:

```
copy work:datlade/bestandsnaam.ps
```

u ziet op die manier direct hoe uw document geprint wordt. Zo dat was het dan weer. Volgende keer gaan we weer eens een ontwerp maken.

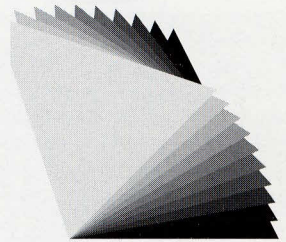
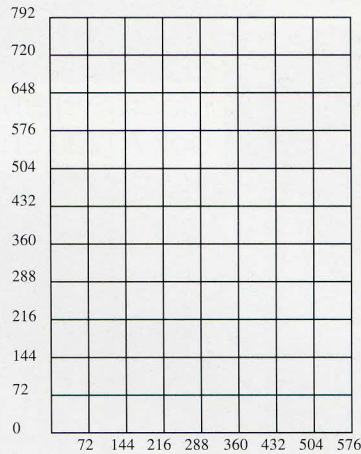
PostScript zelf intypen

En dan ga ik nu eens in op PostScript waar we het steeds over gehad hebben. Allereerst heeft u een PostScript vertaler nodig. Wel, zo'n programma bevindt zich op de Fish disk, maar voor uw gerief hebben wij dat programma genaamd Post op onze coverdisk 5 geplaatst. Het programma kunt u op uw harddisk installeren of direct vanaf de uitgepakte .DMS file op floppy draaien.

De schermen

Met Post kunt u een postscript file inladen en runnen, d.w.z. u kunt de uitvoer, het resultaat van uw PostScript bestand zien. Het resultaat kunt u sturen naar het scherm, een matrix printer of als IFF file, in kleur of als zwart/wit.

Zodra het programma gestart is dient u er op te letten dat in de eerste balk de file init.ps met het goede pad aangegeven is, anders start het programma niet goed op. Kiest u in het menu door op de rechter muis knop te drukken voor *interactive* in het **file** menu. In het bovenste gedeelte van het scherm ziet u een verschaalbaar venster staan. Achter de prompt > kunt u commando's geven. PostScript is niets anders dan een programmeer taal waarmee u iets kunt doen. De taal onderscheidt zich van andere talen, doordat u voortdurend coördinaten moet meegeven. Links onderin de pagina staan de 0 coördinaten en rechtsbovenin bij A4 formaat bijvoorbeeld 792x576. Als u dat in gedachten houdt dan is het nog slechts een kwestie van intypen en proberen. Ook kunt u reeds bestaande PostScript bestanden of PostScript fonts openen.



10 Driehoeken

Het coördinatenblad

Voorbeelden

Laat ons eens beginnen met een simpel voorbeeld:

```
72 612 moveto
360 612 lineto
stroke
```

Dit tekent een horizontale lijn op uw scherm in het onderste venster. Ziet u geen lijn, dan kunt u met de rechter scrollbar naar de bovenzijde van het venster gaan.

Nog een voorbeeld:

```
72 612 moveto
288 0 rlineto    % eerste zijde
0 18 rlineto     % tweede zijde
-288 0 rlineto   % derde zijde
closepath       % vierde zijde
stroke
showpage
```

nu ziet u een rechthoek. Wijzigt u stroke in fill dan wordt de rechthoek gevuld.

Op onze coverdisk staan drie voorbeelden. Deze voorbeelden zijn in een gewone tekstverwerker getypt en als ascii weggeschreven. De file tao.ps kunt u later in Post gewoon openen. De tekening wordt dan wel meteen op uw scherm gezet of naar de printer gestuurd. De listing verschijnt dus **niet** op uw scherm. De andere files kunt u even uitprinten en regel voor regel intypen. U ziet dan hoe de tekening stap voor stap opgebouwd wordt. Mijn versie van Post had nog wel enige moeite met het commando rotate en moveto om onbekende redenen. Typte ik die commando's regel voor regel in, dan was er geen probleem.

Wilt u meer PostScript, laat het ons weten of raadpleeg het boek POSTSCRIPT, een praktijkgerichte aanpak door R. Smith.

MacroSystem

Let op!

Neem geen risico, koop MacroSystem producten bij de importeur/producent: MacroSystem. (Geen garantie op grijs-import! Neem in geval van twijfel contact met ons op.)

MacroSystem repareert nu ook A1200 en A4000 (SMD)!

Zorro Expansion Card voor A1200

Compatible met alle Zorro-II uitbreidingskaarten inclusief bridgeboards. 4 Zorro-II sloten, 3 PC-AT sloten.

Zorro Expansion Card	425
Zorro Exp. Card + kast + voeding	595

MS1200M geheugen uitbr. voor A1200

32-bit RAM-uitbreiding tot 8 Mb. Realtime Clock. Snel d.m.v. DMA. Inclusief aansluiting voor de Zorro Expansion Card.

MS1200M, 0 Mb	375
MS1200M, 4 Mb	775

MS1240MA Accelerator voor A1200

Sensationeel! Sneller dan een A4000/40! Motorola 68040 25/33/40 MHz processor. Tot 32 Mb 32-bit RAM onboard. Optioneel: aansluiting voor de Zorro Expansion Card. Leverbaar 3e kwartaal van 1994.

Retina grafische kaarten

Snelheid, hoge resoluties en 16,7 miljoen kleuren. Overtreft de concurrentie in snelheid en software-ondersteuning. Ook geschikt voor één monitor! Incl. o.a. VD-Paint, AdPro-driver en Real3D-driver.

Retina Z2, 4 Mb (A2/3/4000)	895
Retina BLT Z3, 4 Mb (A3/4000)	1295
Retina PCMCIA (A1200)	bel
TV-Paint 2.0, 24-bit teken-software	525
V-Code (RGB naar Y/C, Comp) v.a.	145
V-Code VideoSlot (A2/3/4000)	225
V-Code Monitor Switch (autom.)	245

En verder o.a.:

FastLane Z3 (nieuwe, foutloze revisie!)	945
A4091 Z3 SCSI-3 controller (A4000)	890
Studio Printer Software (o.a. HP 560)	135
Maestro Pro (digitale audiokaart)	1195
SEK'D: Samplitude SMPTE, Mignon	bel
ASDG: AdPro, MorphPlus etc.	bel
MicroVitec 1438 monitor (uit voorr.)	945
Monitors: Eizo, NEC, Nokia, IDEK	bel
Harddisken: Quantum, MicroPolis	bel
Computers: Amiga, Acorn, IBM	bel

MACROSYSTEM B.V.

officieel importeur van MacroSystem en MicroVitec

Tromplaan 1	Bennebroekerdijk 187
3951 CL Maarn	2136 LX Zwaanshoek
tel.: 03432-1323	tel.: 023-296166
fax: 03432-3103	fax: 023-470973

alle bedragen in hfl. incl. 17.5% BTW, prijswijzigingen voorbehouden, leveringen onder onze voorwaarden

VLab Video Digitizers

Realtime video-beelden digitaliseren in 16,7 miljoen kleuren. Door verschillende tijdschriften uitgeroepen tot de beste video-digitizer! Inclusief AdPro loaders.

VLab-Par (alle Amiga's)	695
VLab-Par-YC (SVHS/Hi8, alle Amiga's)	935
VLab-YC (SVHS/Hi8, A2/3/4000)	748

VLab Motion Video Digitizer

Realtime video op harddisk opnemen en afspelen d.m.v. JPEG. Composite en Y/C in- en uitgangen. Genlock en BlueBox. Inclusief MovieShop video-editing software. Bel ons voor een demonstratie!

VLab Motion	2595
VLab Motion YUV-Component	bel

Toccata Audio Digitizer

Harddisk Recording! CD/DAT-kwaliteit: 16-bit, tot 48 KHz. Inclusief de bekroonde Samplitude software. Vier stereo ingangen: Line, Aux1, Aux2, Mic en één stereo uitgang. Compatible met VLab Motion!

Toccata	745
---------	-----

Heeft u een HP deskjet of matrix lintprinter?

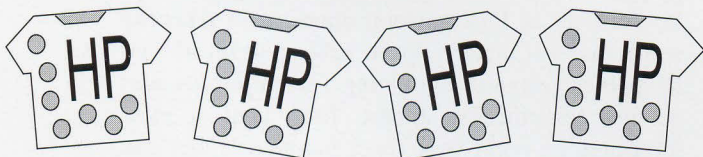
Wij zijn gespecialiseerd in inkt en linten.

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

PD-Service

Postbus 66 • 1791 AD DEN BURG • 02220 - 13762

*Laat de CD32 praten met een
andere Amiga.*

Aart-Jan Moerkerke

Weg met de communicatie-stoornissen.



Communicator Lite II

Sinds de Amiga CD32 een 'hit' werd, is steeds meer randapparatuur op de markt gekomen. Eureka was een van de eerste bedrijven die in de CD32 dook en met een interactief apparaatje weer naar boven kwam. De communicator was geboren. Nog maar kort geleden werd de Communicator gelanceerd. Het succes bleek zo groot, dat Eureka verder ging met de ontwikkelingen. De laatste stappen zijn de verbeterde Communicator II en de Communicator Lite II. De laatst genoemde kwam onder onze aandacht. Niet alleen vanwege de mogelijkheden van het apparaatje, want dan zou de Communicator II eerder in aanmerking komen. Wel vanwege de gunstiger prijsstelling. De Communicator Lite is op een klein aantal verschillen na niet van de 'gewone' Communicator te onderscheiden. Slechts het uiterlijk (geen kastje, maar een goed uitgebalanceerd kabel-stekker-systeem) verschilt. Bovendien mist de Lite versie hierdoor een extra toetsen-bord-interface en een aansluiting voor een midi-kastje. Verder kan de Lite versie niet worden uitgebreid met andere rand-apparatuur. Het grote voordeel van de Communicator Lite II is echter de prijs. Voor slechts een kleine 180 gulden kan de Amiga CD32 aangesloten worden op elke andere Amiga en deze prijs - en daar zal iedereen het mee eens zijn - is niet veel voor een dergelijke uitbreiding van mogelijkheden.

De installatie van de Communicator Lite II is eenvoudig en gemakkelijk. De ene kant van de kabel moet in de 'aux' poort van de CD32 gestoken worden, terwijl de andere stekker in de seriële poort van de andere Amiga gaat. Voor dit alles geldt

uiteraard: haal de spanning van alle apparaten af! De bijbehorende Amiga-software wordt vervolgens geïnstalleerd met een installatie-script en de CD32 software kan gestart worden door simpelweg de bijgeleverde CD in de CD32 op te starten. De Amiga-software kan zowel via de flop als via de harde schijf worden gebruikt. De enige voorwaarde die aan de standaard Amiga wordt gesteld is de aanwezigheid van 1 megabyte chipram. Wat bij de Communicator Lite II wel opvalt is de wat povere handleiding. Hoewel er voldoende informatie in te vinden is, mag deze wat mooier en uitgebreider. Maar wellicht geldt ook hier: rekening houden met de prijs.

Praten

De belangrijkste optie van de Communicator Lite II is, de naam zegt het al, het praten tussen de computers. Een van de manieren om de twee Amiga-systemen met elkaar van gedachten te laten wisselen is Twin Express. Dit shareware-programma wisselt files uit met een snelheid van 115200 baud. Het programma is te vergelijken met de Amiga-shell. Commando's als cd, dir, copy en move zorgen voor informatie over de directories en de overdracht. Wanneer de 'afstand-machine' aangesproken moet worden, is het typen van het ~ symbool voor de disknaam voldoende. Ook via het hoofdprogramma 'Commbook' kunnen overdrachten worden gerealiseerd. Dit programma bestaat uit een soort berichten-menu, van waaruit diverse opdrachten kunnen worden gegeven. Niet alleen file-overdracht behoort tot de mogelijkheden. Andere opties zijn bijvoorbeeld een presentatie-programma. Hiermee kunnen boodschappen naar de CD32 worden gestuurd. Het



leuke hiervan is, dat er een soort genlock-effect optreedt. De boodschappen worden keurig op het CD32 beeld geprojecteerd. Op deze manier kunnen ook beelden van CDVideo (via een FMV-cartridge op de CD32) ondertiteld worden. De CD32, die ook een uitgang heeft voor composite video, kan op deze manier als een genlock gebruikt worden. Om deze optie ten volle te benutten kan via de Communicator Lite II software van ongeveer tien beeldwisselingen gebruikt gemaakt worden.

Afspelen

Dat de CD32 geen problemen heeft met audio-CD's was al bekend. Via de Communicator kan hier nog eens extra mee gespeeld worden. Via een CD-speler-programma kunnen de audio CD's worden gestuurd. Pauze, spelen, en doorspoelen ontbreken hier uiteraard niet. Ook CDVideo-CD's kunnen op deze wijze worden gebruikt.

Wie Scala in zijn of haar bezit heeft, komt met de Communicator Lite II beslist niet bedrogen uit. Door middel van het plaatsen van een 'Scala-EX' in de opstartlade is ineens de CD32 als multimedia-hulp aan te spreken. Op deze wijze kunnen via het video-programma plaatjes, muziekstukjes en zelfs complete CD-video-delen (met de FMV-cartridge in de CD32) worden gebruikt om de Scala-presentatie levendiger te maken.

Een leuke optie van de Communicator is ook, dat plaatjes in meer soorten en maten kunnen worden bekeken. Zo vormt het zien van een 256 kleuren hoge res plaatje via de 'gewone' Amiga geen probleem meer. Het is slechts een kwestie van oversturen naar de CD32. Ook hiervoor is het antwoord in het menu van het hoofdprogramma te vinden.

Als laatste grafische optie mag het afspelen van photo-CD's niet ontbreken. Via het programma Photolite kunnen de schitterende plaatjes op photo-CD's worden bekeken. Dit kan op diverse manieren. Allereerst kunnen de plaatjes gewoon een voor een 'geviewd' worden. Daarnaast staat de gebruiker een soort diashow tot de beschikking, waarmee de plaatjes automatisch stuk voor stuk in beeld worden gebracht.

De belofte van Eureka om een Amiga te laten praten met de CD32 is meer dan waargemaakt. Met de Communicator Lite II wordt vrijwel geen communicatie-mogelijkheid uit de weg gegaan. Files, plaatjes, geluid, tekst en zelfs video kunnen op diverse manieren over en weer worden gebruikt. Helaas konden we de video-opties bij gebrek aan het bezit van een FMV-cartridge (want waar zijn die in Nederland te krijgen?) niet testen.

Over de wel te testen opties kunnen we niet meer dan verguld zijn. Het kleine kabelsysteemje doet alles wat we van een 'communicator' kunnen en mogen verwachten. Nadelen hebben we niet op kunnen merken. Een cijfer 9 voor dit kleine wondertje.

De Communicator Lite II werd aan de redactie van Amiga.X ter beschikking gesteld door Eureka. Informatie kan worden ingewonnen via telefoonnummer 046-370800.

ASWARE

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-onzetter.

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

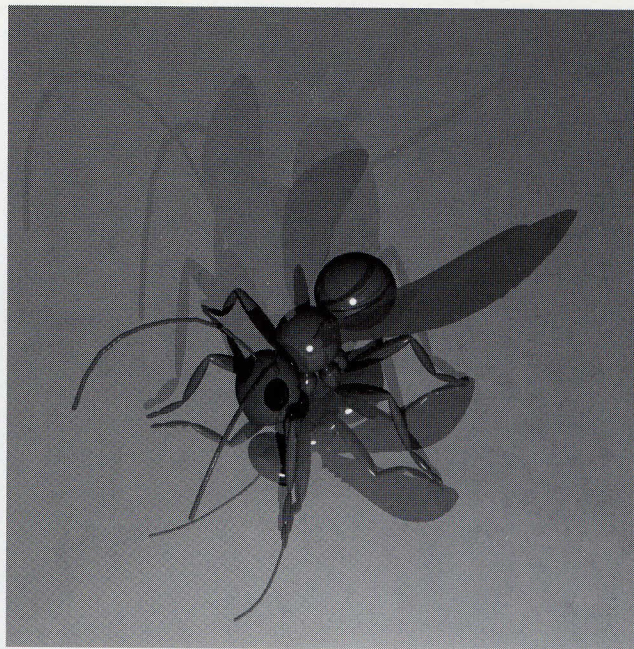
16

Amiga.X 1994 nr: 5

Samen met Rudie Jaspers komt u de makkelijkste en juist ook de moeilijkste drieD problemen te boven in onze cursus deel nummer 6.

Rudie Jaspers

Een 3D vlieg bestaand uit veel verschillende objecten, die allemaal met elkaar verbonden zijn en 1 heel object vormen. Het kostte ongeveer 12 uur op een A1200 met een 68020/50Mhz rendertijd.



3D tekenen - deel 6

Ukent vast wel de 'Undo' functie. In ieder tekenprogramma aanwezig dus zeker in Real3D. Deze functie is er voor om de situatie terug te krijgen die u had voordat u uw laatste actie ondernam. Deze functie heeft net als in bijvoorbeeld Brilliance meerdere stappen, u kunt eigenlijk terug in de tijd om een eerder verkregen situatie weer te herroepen. U doet dit door 'Extras/Undo' te kiezen of op de U gelijk met de rechter Amiga toets in te drukken. Als u bij de laatste undo bent aangekomen (het aantal stappen kunt u bepalen en is afhankelijk van het beschikbare geheugen) begint u weer bij de eerste enzovoort. Dit is een onmisbare optie, hoewel het nog beter is om de 'scene' om de zoveel tijd even te save.

Bounding Box (zie 1)

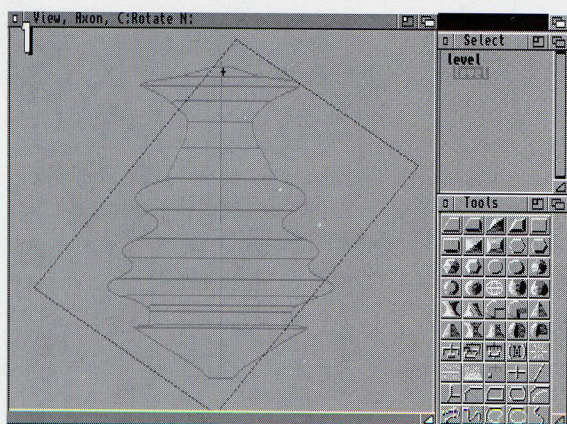
Het kan, tijdens het werken in Real3D, erg irritant zijn als u veel ingewikkelde objecten heeft. Dat

het programma, steeds als u iets doet, die objecten helemaal uitstekend. Dit onnodig wachten kan worden voorkomen door middel van de zogenaamde 'Bounding Boxes'. Als u een object heeft gemaakt kunt u die vervangen door zo'n box. Dan tekent het programma niet steeds dat object, maar een box die veel sneller te roteren, stretchen of vergroten is. Met deze box kunt u alles doen wat u met een object kunt doen en zodra u klaar bent met de verandering komt het object weer tevoorschijn. U kunt deze methode kiezen in 'Modify/Draw mode'.

Rendertips

Het renderen van beelden met Real3D neemt vaak erg veel tijd in beslag. Het vaak verstandig om de 'scene' aan te passen zo dat die een minimale rendertijd in beslag neemt. Een simpel voorbeeld: bij het renderen van een huis zal de achterkant van dat huis niet worden gerenderd, die kan dus achterwege worden gelaten. De snelheid hangt natuurlijk voor een groot gedeelte af van de hardware, maar er zijn altijd mogelijkheden om de 'scene' aan te passen. Sommige 3D programma's maken gebruik van een 'scanline' wat geen echte 'ray trace' is. Een 'scanline' is sneller en is in Real3D ook mogelijk. De 'rendering mode' heeft een sterke invloed op de rendertijd. 'Environment' rendert vrij snel, meestal niet langer dan 15 minuten per beeld. 'Normal' is de langzaamste maar hier wordt wel het meest realistische beeld verkregen.

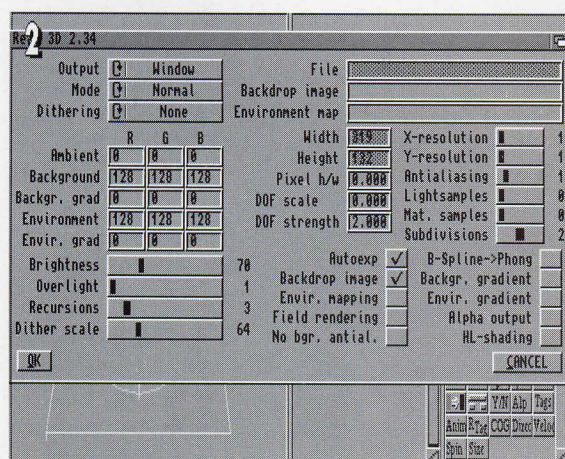
Er zijn nog meer mogelijkheden, zo kunt u bijvoorbeeld 'shadow maps' gebruiken om kunstmatige schaduw te krijgen en 'texture/en-





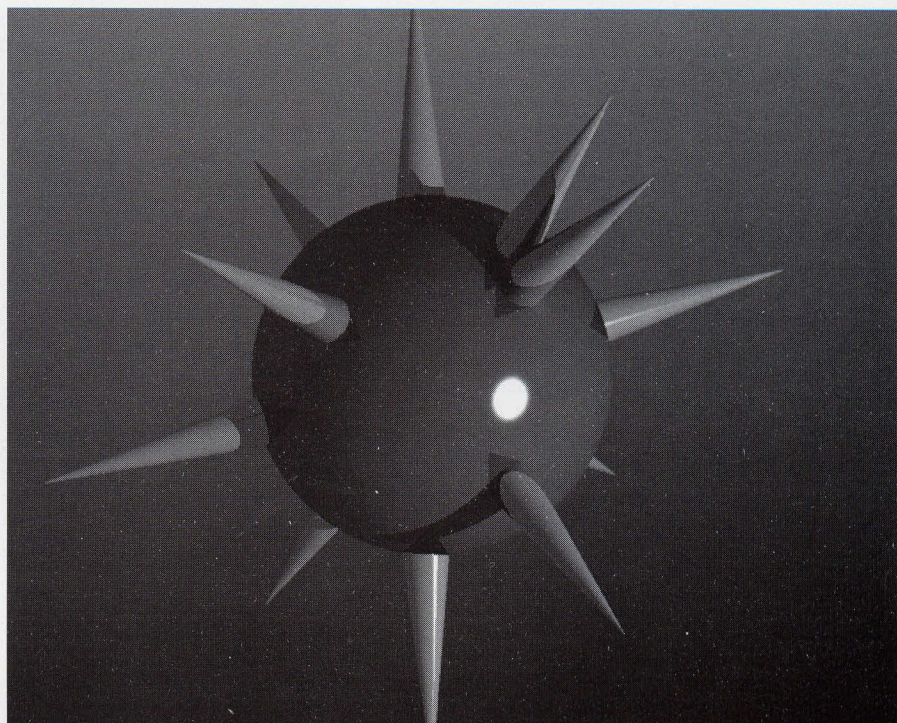
vironment maps' om kunstmatige reflecties te krijgen. Ook is de scherm-resolutie een belangrijke factor, hoewel het aantal kleuren dat beslist niet is, 16 bit of 24 bit renderen is even snel, alleen het wegschrijven naar de disk duurt langer. De 'recursion depth' beïnvloedt de rendertijd behoorlijk als er veel transparant in een 'scene' zit, dus als licht tussen materialen weerkaatst wordt. Hoewel een grotere 'recursion depth' een echter beeld oplevert. Als de 'scene' B-Spline objecten bevat kan het renderen worden versneld met de B-Spline->Phong functie, ook dit beïnvloedt de render kwaliteit. Nog enkele mogelijkheden: gebruik zoveel mogelijk primitieve objecten inplaats van 'free-form' objecten, 'motion blur' (het vervagen van het beeld tijdens een beweging) is één van de meest tijdrovende berekeningen en Anti-aliasing 3 is genoeg voor een goede vervaging van het trappetjes effect. De 'cast shadow' attribute is voor ieder object afzonderlijk te activeren en verkort ook de rendertijd. Deze methode is ervoor om de schaduw van onbelangrijke details uit te schakelen die uiteindelijk niet te zien zijn.

Render settings (zie 2)



Over licht

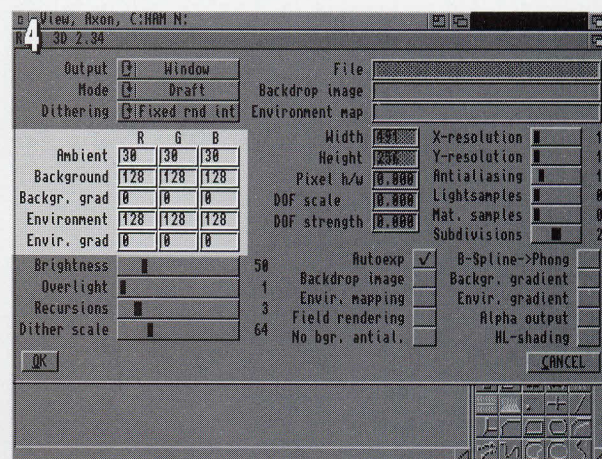
Ambient, dit is het contrast, hoe hoger de waarde hoe hoger het contrast.



Brightness, dit is de intensiteit van het licht, hoe hoger de waarde hoe feller het licht.

Overlight, oftewel overbelichting, bij nul is er geen overbelichting.

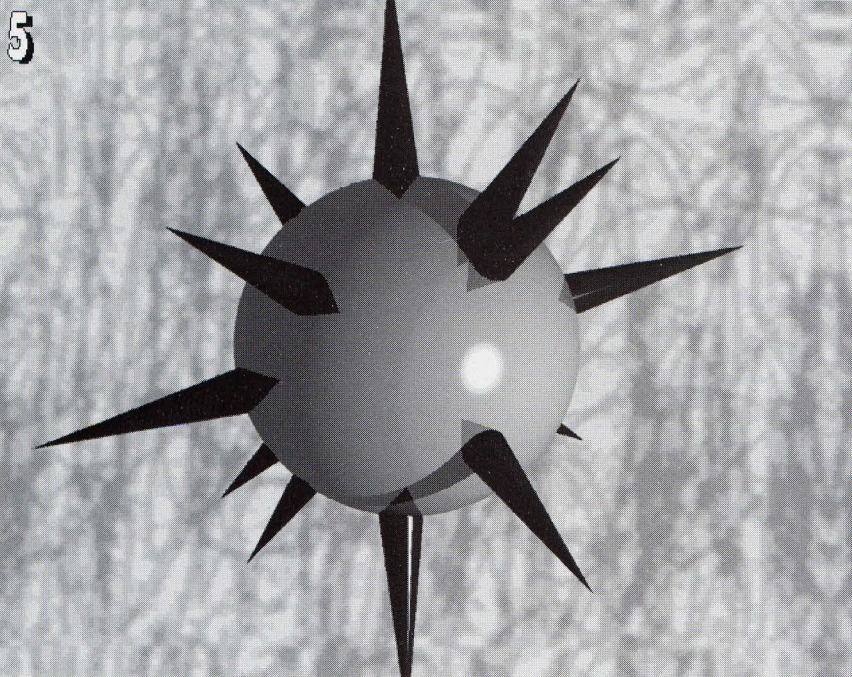
Autoexposure, te vergelijken met een automatische camera, u hoeft zich hierbij niet druk te maken over contrast en licht.



Over kleur

Background, drie hokjes waar de RGB waarden (rood, groen en blauw) kunnen worden ingevuld. Dit is dan de achtergrondkleur, bij 0-0-0 is deze zwart en bij 256-0-0 rood.

Backgr.grad, dit is een tweede kleur voor een verloop van de ene naar de andere kleur. De kleur die u hier intypt zal onder in beeld komen en overgaan naar de



voorbeeld: pic0, pic1, pic2 enzovoort. Dit kan lastig zijn als u bijvoorbeeld een stukje video hebt gedigitaliseerd, dan moet u alle beeldjes in een tekenprogramma laden en vervolgens saveen? Nee, daar is het programma 'Delta-Tolff' voor, deze zet een animatie om in losse IFF plaatjes met een toenemende faktor (zie 7).

En zoals al eerder gezegd, een beetje animatie slurpt een gigantische hoeveelheid harddiskruimte op, en voor het afspelen heeft u een enorme hoeveelheid RAM of zoiets als de 'Personal Animation Recorder' (zie Amiga.X nr.1)

'background' kleur die boven in beeld zit (zie 3).

Environment, dit is de kleur die niet direct te zien is, maar door de objecten gereflecteerd wordt. Envir.grad, dit is hetzelfde als bij 'backgr.grad' maar nu als 'environment' (zie 4).

Al deze kleuren beïnvloeden de kleuren van de objecten niet, behalve de 'environment' kleuren, en die zijn alleen maar van nut als er objecten zijn die de omgeving weer-spiegelen.

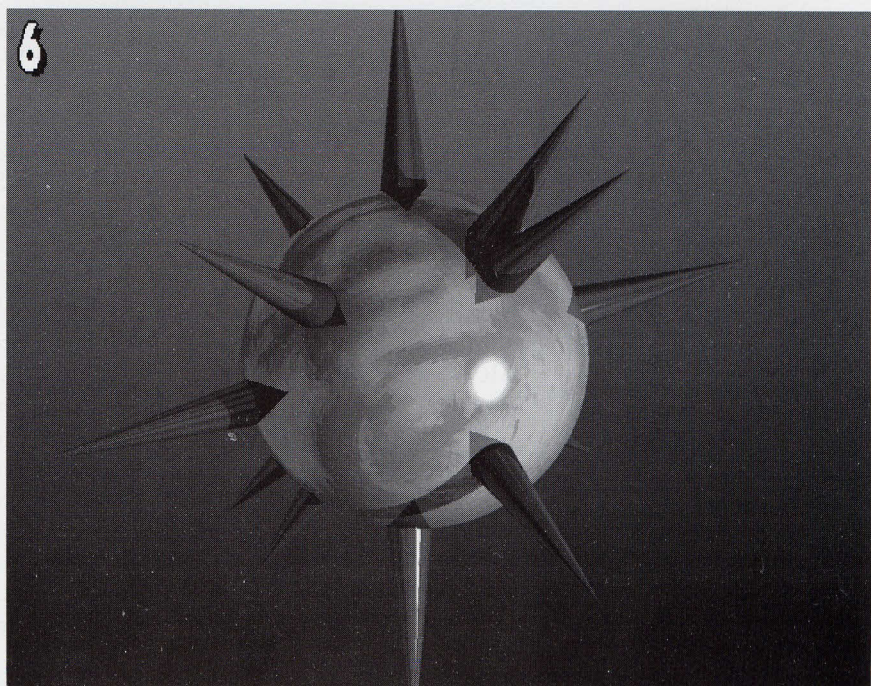
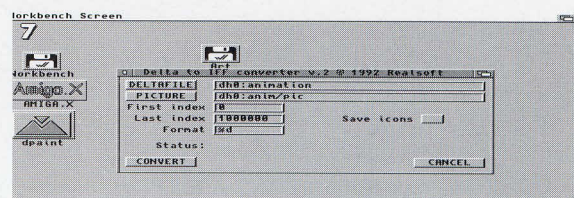
De 'background' en de 'environment' kunnen ook worden vervangen door een bitmap plaatje (zie 5).

Bij 'background' word het plaatje beeldvullend achter de scene gezet. Bij 'environment' wordt het plaatje als een bol om de scene gezet en alleen de weerspiegeling hiervan in de objecten is te zien (zie 6).

Ook deze kunnen een animatie zijn. Zoals ik in nummer 4 heb uitgelegd, door achter de naam %d te zetten pakt Real3D steeds een plaatje met dezelfde naam en daarachter een toenemende waarde bij-

nodig.

In het volgende nummer ga ik u onder andere het introductieplaatje uitleggen.

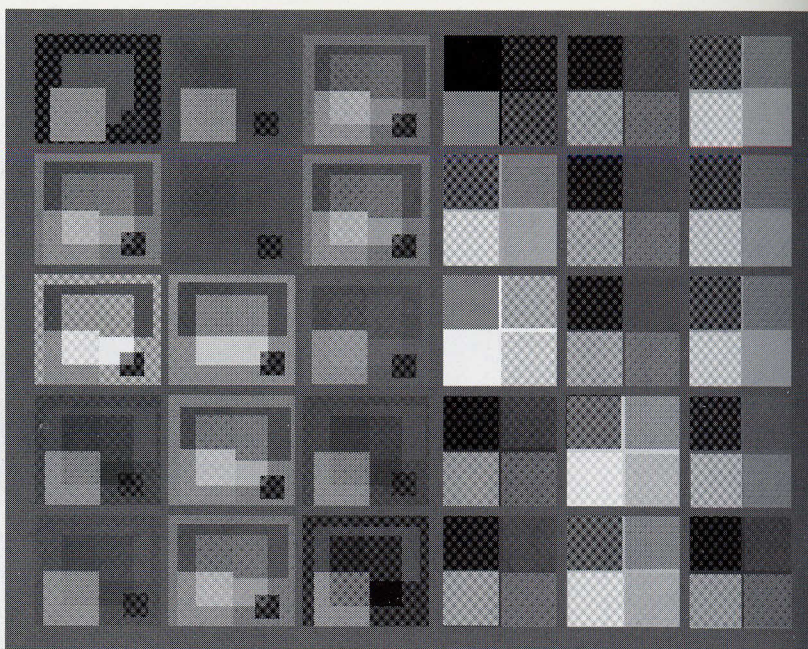




*In Hi-Res met 136 kleuren
werken op een A500, A600,
A2000 en A3000 met een
standaard chipset via een
tekentruc.*

Corstiaan Breedveld

*Een voorbeeld in 136 grijs tinten, waarbij
op elk van de vijftien rechter rechthoeken
steeds in de linker bovenhoek met dezelfde
kleur een klein blokje is geplaatst en in de
rechterbovenhoek en visa versa.*



Tekentips - deel 06: 136 kleuren

Omdat velen die op een Amiga werken niet goed uit de voeten kunnen met 16 kleuren in de Hi-Res interlace mode, gebruiken zij die mode helaas bijna niet. Toch zijn er manieren om 136 kleuren op het scherm te zetten met de voordelen van de Hi-Res mode. De oplossing ligt verscholen in de resolutie zelf. Een schaakbord patroon van twee kleuren versmelt voor het oog tot een derde kleur. Zodoende kunt u aan de bestaande 16 kleuren nog eens $16 \times 15 : 2 = 120$ schijn-kleuren toevoegen door middel van 2 kleuren-combinaties. Sommige programma's zoals Paint-brush voor de IBM zijn juist op deze methode aangewezen om tot een hoger aantal kleuren te komen via zo'n mengmethode. Als u denkt dat de kleuren niet helder zullen zijn, dan raad ik u aan toch even verder lezen, want deze techniek zal u nog verbazen. In lo-res zijn de pixels eigenlijk te groot om tot deze schijnkleuren te komen. Het oog versmelt de kleuren net niet genoeg. In Hi-res zijn de pixels daarentegen klein genoeg en heeft daardoor vreemd genoeg juist wel de mogelijkheid om meer kleuren te gebruiken.

Stencil, de sleutel tot 136 kleuren

Eén van de krachtigste tekengereedschappen en ook één van de meest onbegrepen gereedschappen is de Stencil tool, welke centraal staat in onze truc. U kunt Stencil in het **effect** menu vinden en de optie *make* activeren. Hiermee kunt u een kleur vastzetten. Overal waar zich die vastgezette kleur bevindt, wordt een op zichzelf staande vorm gemaakt, die stencil herkent als een masker. Door stencil aan te zetten wordt de gemaskerde vorm op

protect (beschermd) gezet en kunt u er niet overheen tekenen. Zet u stencil uit, dan kunt u er weer wel overheen tekenen. Stencil kunt u aan en uitzetten met de "" net boven de TAB toets. In plaats van de kleurinformatie te bewaren zodat u niet over die kleur heen kunt tekenen, bewaart stencil een vorm waarvan u kunt bepalen met welke kleur die op dat moment vastgezet is. U kunt stencils laden en bewaren als waren het plaatjes, brushes of animaties.

Aan de slag

Open een Hi-res scherm in bijvoorbeeld Dpaint en maak over het hele scherm een schaakpatroon. Dat doet u als volgt: maak het scherm schoon met "Shift K" op het toetsenbord. (Probeer ook eens om i.p.v. de muis met toetsen-combinaties te werken, dat vereenvoudigt de zaak en u kunt creatiever zijn daardoor). Vergroot het gedeelte wat zich rond de muispointer bevindt door op "M" te drukken. Druk op "." om een enkelpixelige brush te krijgen en de "s" toets voor een pixel tool. In het vergrootte gebied rechts op het scherm plaatst u nu een enkele pixel en plaats dan nog een pixel direct rechts daaronder in een diagonaal. Druk nu op de "b" toets om de brush tool te activeren en plaats het kruisje precies op de linkerbovenpixel en trek een rechthoek tot precies boven de rechteronder pixel om een brush op te pakken van twee pixels hoog en twee pixels breed. Druk nogmaals op "M" om het gehele scherm weer te zien en op "Shift K" om het scherm schoon te maken. Roep nu de fill requester op door op "Shift F" te drukken. Klik op de From Brush optie. U ziet nu in het patroon venster het patroon verschijnen van een schaak-



boord in de achtergrond- en voorgrondkleuren. Klik op OK en u bent weer terug in het hoofdscherm. Druk op "F10" om alle meubels uit te schakelen zodat u een geheel leeg scherm krijgt. Druk op "F" voor de vultool en het scherm wordt met het schaakpatroon helemaal gevuld. Zet nu het "Make Stencil" requester op het scherm door op "SHIFT ~" te drukken. Deze toets bevindt zich net onder de Esc toets. Klik op de voorgrond kleur die u gebruikt hebt om deze vast te zetten en klik dan op "make". Nu bent u wederom terug in het scherm en u ziet nadat u op de "F10" toets gedrukt heeft het menu weer verschijnen met daarin nu de letter "S". Aan de "S" kunt u zien dat Stencil actief is. Bewaar dit plaatje voor later gebruik. Zet Stencil weer uit met de "ESC" toets. Maak het scherm schoon en u bent klaar om met 136 kleuren aan de gang te gaan.

Werken met 136 kleuren

Om nu deze methode uit te werken vergroot u een brush tot ongeveer 1,5 cm via de rechter muisknop. (Stencil staat nog steeds uit). Kies een voorgrond kleur en zet hier en daar wat blokken neer. Doe dit ook met wat andere kleuren. Zet nu Stencil aan met de "S" toets. Wanneer u nu op het scherm tekent zult u zien dat de brush zich gedraagt als transparant glas. Sommige kleuren worden beïnvloed zonder ze te vervagen. Met Stencil aan zal een rode brush die over een blauw veld gaat veranderen in paars enzovoort. Een zwarte brush gedraagt zich met Stencil aan als het ware als in halfbrite maar dan dan nu in hi-res, elke kleur waar hij overheen gaat, in een donker-

dere tint achterlatend. Wit daarentegen licht weer juist de kleuren op, als een soort pastel. Terwijl u aan het tekenen bent, kunt u de Stencil aan en uit zetten, ziet u heel complexe kleuren ontstaan.

Een stapje verder

Ga nu naar het Stencil submenu en kies voor "Reverse" (helaas bestaat hiervoor geen toetscombinatie). Hiermee zet u de Stencil vorm op negatief, zodat u nogmaals zoveel mogelijk heden krijgt. Heeft u eenmaal een tekening gemaakt met de Stencil aan dan weer uit dan zal de structuur van uw tekening bewaard blijven wanneer u nieuwe kleuren toevoegt met Stencil reversed. Een kleine proef op de som zal u wat meer duidelijkheid hierin verschaffen. Een derde tekenlevel verkrijgt u door de optie "Tint" te activeren terwijl u met het Stenciltekenen bezig bent. Een goed samengesteld palet (zie ons nummer 2 van Amiga.X), is echter wel belangrijk om het onderste uit de kan te halen. Het is vanzelfsprekend beter om met wat uiteenlopende kleuren te werken dan met een nauwe range. Gebruik in elk palet in ieder geval puur zwart, en twee lichte tinten om schaduwen en lichte tinten te maken. Smear, Blend en Smooth kunnen ook hun eigen effect aan deze manier van tekenen toevoegen maar dat is niet altijd praktisch, want ze kunnen het patroon effect verstoren en de schijnbare kleuren wissen. Probeer alle tools uit op deze manier. Verlooptinten zijn ook erg verrassend om te zien, speciaal in combinatie met Stencil reverse actief.



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:

A1200/120 MB Quantum 2,5" harddisk, software, stofkap, realtime klok, 10 maanden oud. Prijs F 1150,-
Telefoon: 079-214218

100 diskettes 3,5", 2e hands, met nieuwe etiketten en nieuw geformatteerd met diskettebak. Prijs 85,-
Telefoon: 079-214218

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 software. F 800,- Info: 04105-14347 (Jurgen)

AVideo24: 24bit grafische kaart (16.700.000 kleuren). Moet op denise-plaats. Met originele software, AVPaint en handleiding. Nieuw prijs 1600 gulden. Nu 500 gulden. Bel: Aart-Jan, tel. 010-4422863 op werkdagen na 18.00 uur.

CD32 compleet met originele software: Pinnball Fantasy, Microcosm, Alfred Chicken, D/Generation, Pirates Gold, Fly Harder, Wing Commander, Dangerous streets, Oscar Diggers. Prijs: 750,00
Telefoon: 079-214218

Amiga500 (kickstart 1.3) met 512 KB extra geheugen F 200,= Vaste schijf 20MB en 2MB fas RAM F 200,=. Externe diskdrive F 100,=. Spellen: 50 great games, International soccer, Hard-ball, Simon de Sorcerer, Police quest2 en 3, Kings Quest, Indiana Jones, Fate of Atlantis. In één koop: F 750,-
Telefoon: 05480-14880.

Amiga500+ met 4 playeradapter, 2MB chipram, muis/joystick switch, nieuwe muis en software. Prijs: F 600,=
Telefoon: 079-214218

WorkBench 1.3 met boeken F 25,=, zware voeding A500/600/1200, 200 Watt F 100,=
Telefoon: 079-214218

Kickstartswitch met Rom 2.04 voor A500/A2000 F 75,=
Telefoon: 079-214218

A3000 met 1,3 en 2.1 Workbench/SCSI/105MB Quantum harddisk, muis, joystick, diverse originele hardware. Zeer geschikt voor video. Na 6 uur.
Telefoon: 075-702932

M1230 XA Turbokaart Microbotics op 50 Mhzr + Coprtossor + 2 MB Ram. Vraagprijs F 1.000,-
Telefoon 04950-363824

Gezocht:

Gezocht: Digitiser (merk onbelangrijk) extern/ intern. Telefoon: 036-5315150

Gezocht: grafische kaart
Telefoon: 036-5315150

Gezocht: A 4000. Na 6 uur. Telefoon: 075-702932

Gezocht: A4000/030 of 040, eventueel uitgebreid. Telefoon: 079-214218

Gezocht: Beschrijving van Commodore monitor Ranger 15
Telefoon: 03469-1607

Gezocht: Beschrijving van de Commodore flicker fixer AGA 2000E
Telefoon: 03469-1607

Gezocht: Beschrijving en bijbehorende controle diskette van de harddisk controller

Commodore v.d. A2500 met nummer VX-B-VO-8849
Telefoon: 03469-1607

HIER GRATIS

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

Vervolg van pagina 24

zenders. Zij hebben hun tijd in de wedstrijd gestoken en hun Amiga op volle toeren laten draaien. Omdat Amiga.X deze inspanningen weet te waarderen, is besloten alle inzenders een verrassing te doen toekomen.

Prijzen

En dan nu... wat wint Edwin Groenendijk? Achter de prijs zit een verhaal. In eerste instantie had Commodore Nederland een CD32 beschikbaar gesteld voor de winnaar. Helaas, helaas, dat feest ging niet door toen bleek dat de Nederlandse Commodore-afdeling op het punt van faillissement stond.

De voorraden waren weg, dus ook de aan ons beloofde Amiga CD32. We vergeven het Commodore uiteraard... op voorwaarde, dat de Amiga nieuw leven ingeblazen wordt!

Het probleem kwam dus op het bordje van Amiga.X te liggen. Geen prijs... wat nu? De wedstrijd afzeggen kon niet meer en zou ook een slechte zet zijn. De reddende engel vonden we in Eureka. Heel sportief tastte Eureka in de buidel en schonk ons de CD32. Maar dat is niet alles. Om

het grafisch ontwerpen op de Amiga toe te juichen, gaf het bedrijf er voor de winnaar een extraatje bij. Edwin Groenendijk krijgt nu via Eureka niet alleen een Amiga CD32 uitgereikt, maar ook een Communicator Lite II.

Op deze manier kan Edwin Groenendijk zijn bestaande Amiga (want daar is tenslotte het ontwerp op gemaakt) laten communiceren met de gewonnen CD32. Eureka... klasse en namens de winnaar bedankt!

Ook Amiga.X maakt haar beloften waar. Zoals gezegd, krijgen alle winnaars een verrassing. Deze verrassing is 'het ontwerp aan de muur'. De ingezonden ontwerpen worden uitgeprint op een echte was-kleurenprinter en voorzien van een lijst. Kunst moet aan de hangen en bekeken kunnen worden, luidt ons motto. De prijswinnaar en andere inzenders krijgen binnenkort schriftelijke bevestiging van de uitkomst van de wedstrijd.

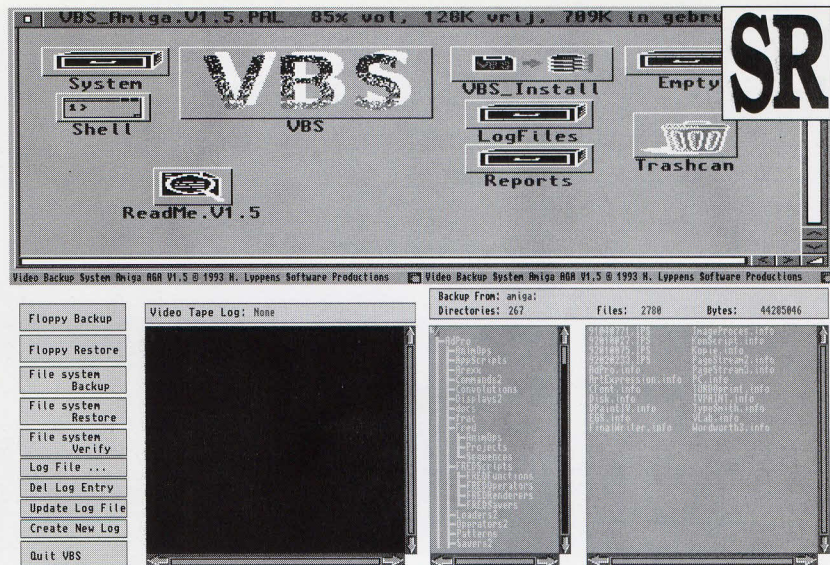
Zij worden dan ook uitgenodigd om hun prijs op te komen halen en op de 'kiek' te gaan. De prijsuitreiking vindt plaats bij Eureka op een nog nader te bepalen datum en tijdstip. Deelnemers bedankt en vergeet de volgende wedstrijd niet!

Proficiat Edwin!

Backuppen is nodig om verlies van programma's te voorkomen.

Aart-Jan Moerkerke

Video om bestanden over en weer te zetten?



Backup via Video

Door de steeds groter wordende hard-disk is ook de vraag naar goede backup-systemen gegroeit. Voor één van de mogelijkheden om een backup te maken heeft Lyppens Software Productions gezorgd. Een goedkope, redelijk snelle en gemakkelijke backup-manier: de videorecorder. Een stukje software, een stukje hardware en een standaard-videorecorder zijn genoeg.

Installatie

Allereerst moet de hardware aangebracht worden, dus de beschrijving lezen, de computer en video uitzetten, de stekkers aansluiten en als alles is aangesloten volgt de software. Het Commodore-programma is gelaten voor wat het is en Lyppens Software Productions heeft een eigen programmaatje gemaakt, waarmee de installatie ook soepel verloopt. Via 'VBS-Install' krijgt de gebruiker de keuze in welke lade het VBS (Video Backup System) programma geplaatst moet worden. Daarna wordt gevraagd of het assign commando in de user-startup gezet mag worden.

Harddisk

Het 'backuppen' van een harddisk is voor VBS een gemakkelijke taak. Gewoon de optie in het menu aanklikken, de gewenste harddisk (of partitie) aangeven en starten maar. Uiteraard kan men een hele harddisk backuppen of een gedeelte ervan. Het terugzetten gaat op dezelfde manier. Alles of slechts enkele bestanden... klikken en de gewenste gegevens worden weer op de harddisk gezet. Een videoband van vier uur is voldoende om 200 megabyte op te slaan.

Diskettes

Ook aan diskettes heeft Lyppens gedacht. Floppy diskettes kunnen in een minuutje op video worden gezet. Even alles op video backuppen en klaar... Diskette na diskette verdwijnt (figuurlijk) in de videorecorder. Terugzetten is eveneens een kwestie van weinig tijd.

Betrouwbaarheid

Om goed te backuppen is een goede kwaliteit videoband een voorwaarde. Voor de rest zorgt het VBS-programma. Automatisch wordt gecheckt of alle aansluitingen goed zitten. Bovendien wordt van elke backup een zogenaamde log-file bijgehouden. Dit bestand heeft de gegevens van de verlopen backup in zich. De gebruiker kan op deze manier zien, wat er gebeurd is en of het goed gebeurd is. Het VBS houdt via titel en datum de plaats op de video-band bij die via de televisie opgezocht kan worden. Visueel dus!

Eén van de andere voordelen van VBS is: het werkt altijd! Geen chips, die veranderd moeten worden, geen nieuwe videorecorder die aangeschaft moet worden. VBS werkt op alle Amiga's (met een seriele aansluiting) alle videorecorders en alle workbench-versies.

Het VBS is een goed alternatief voor andere backup-systemen. Het grootste voordeel: de prijs. De prijs-kwaliteit verhouding is bijzonder goed. Naar onze bevindingen is het VBS een betrouwbaar systeem. Alle door ons geprobeerde backups verliepen goed en zonder fouten.

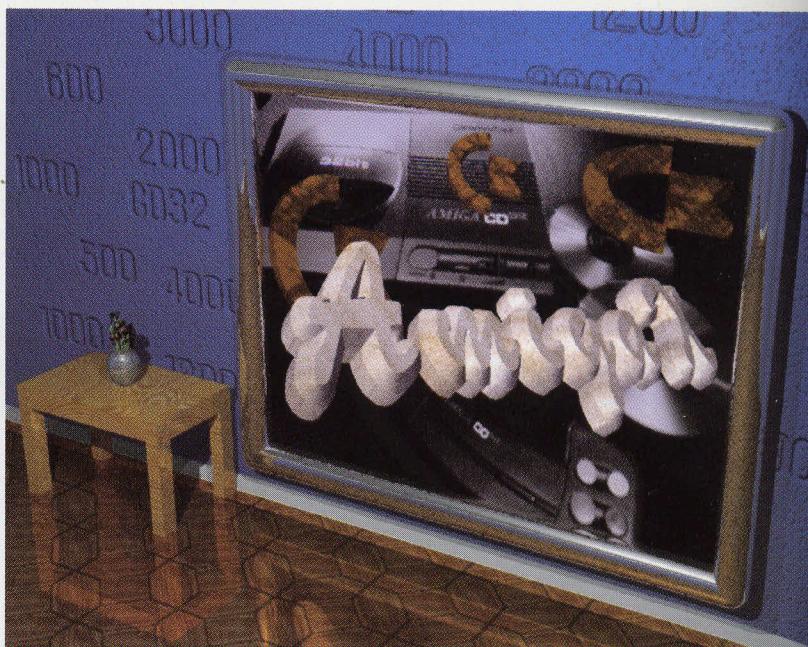
Naar onze mening heeft Lyppens Software Productions een goed produkt op de markt gezet. Telefoon: 040-461403



De uitslag van onze cover wedstrijd is eindelijk bekend. Het niveau van de inzendingen was goed te noemen.

Aart-Jan Moerkerke

*De spanning is over...
Een tweede plaats voor Patrick Huitema
in Zwolle.*



Winnaar: Edwin Groenendijk

Het is al weer een tijdje geleden, dat we in ons tijdschrift de ontwerp-wedstrijd uit hebben geschreven. De opdracht luidde: maak een cover-plaatje voor Amiga.X met de CD32 als hoofd-onderwerp. Voorwaarde voor het in aanmerking komen van de eerste prijs, een Amiga CD32, was dat het ontwerp gemaakt moest zijn op de Amiga.

Sinds de wedstrijd bekend werd gemaakt, kreeg de redactie tientallen schitterende plaatjes in de bus. Sommige mensen probeerden zelfs aan de deur te komen met hun diskette! Voor hen geldt: jammer, maar voortrekken is er in dat geval niet bij.

Beslissing

De jury, bestaande uit redactieleden van Amiga.X, een student van de Kunstacademie in Rotterdam en een 'echte' kunstenaar hebben de plaatjes bekeken en voorzien van commentaar. Uitgangspunten hierbij waren: 1) de originaliteit, 2) de

kwaliteit, 3) het 'inpassen' in het Amiga.X cover-
imago en 4) het gebruik van kleuren.

Na wekenlang kijken, beoordelen, vergelijken en passen en meten werd een besluit genomen. Edwin Groenendijk heeft de CD32 in de wacht gesleept. De jury kwam unaniem met de inzending van Edwin Groenendijk naar voren. Waarom?

Ten eerste sprong de inzending van Edwin Groenendijk eruit vanwege de eenvoud. Zonder zich te storten in veelgebruikte clichetoevoegingen, heeft Edwin Groenendijk de CD32 neergezet als een machine, die voor iedereen geschikt is. De cover-plaat was met de hand (of muis) getekend. Gedigitaliseerde of gescande beelden kwamen hierbij niet aan de orde. Dit handwerk was voor de jury ook een extra puntje waard.

Waar het de meeste inzendingen aan ontbrak, was het 'op maat maken' van het plaatje. Edwin Groenendijk bleek rekening gehouden te hebben met het formaat van Amiga.X. Een uitsparing voor de naam, het nummer en de prijs van het blad ontbrak hierbij niet.

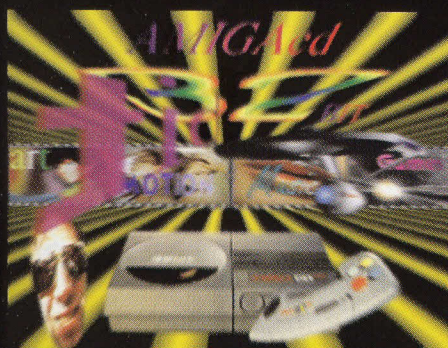
De kwaliteit van het ontwerp van Edwin Groenendijk bleek uitermate goed. De lijnen van de tekening zijn scherp en de kleuren komen goed uit.

Kwaliteit

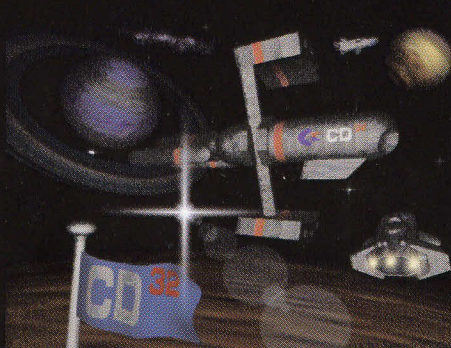
Niet alleen de kwaliteit van het ontwerp van Edwin Groenendijk viel de jury op. Over het algemeen werd de wedstrijd serieus genomen en waren de inzendingen van hoog niveau. Veel Amiga-gebruikers weten hun machine goed te gebruiken en halen de meest indrukwekkende grafische toeren uit. Een pluim daarom voor de



Vervolg op pagina 22



Edgar Vijgeboom



Rudie Seedorf, Amsterdam



Robert Smits



Heijkoop, IJmuiden



Vroegop, Rijswijk



R.R. de Rijk, Den Haag



J.F.P.M. Groot, Delft

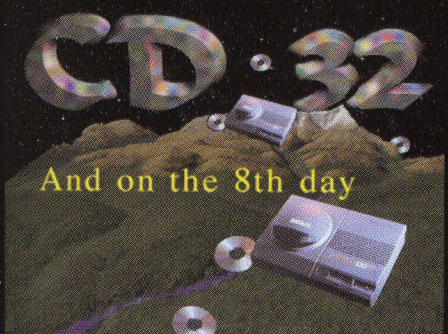
Gamewood Video

Presentation.

Spelbos, Tienhoven



P.J. van Tol



C.P.J.M. Joore, Made



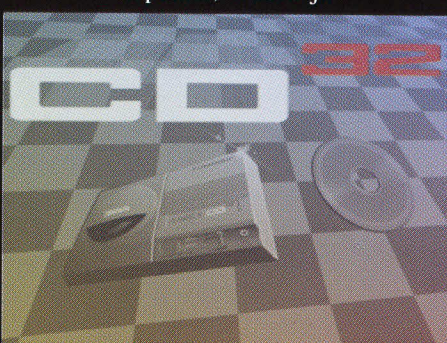
Ijpelaar, Waalwijk



P. Huitema, Zwolle



D. Murray, Groningen



R. Wieringa, Delfzijl

Wij danken u hartelijk voor al uw medewerking en tot de volgende keer!



Vier Amiga.X nummer 5 mee en win...



K = W

1



Aart-Jan Moerkerke

=



- ST



+ B - S

De rebus.

Doe mee en win!

Terwijl de ontwerp-wedstrijd net is afgelopen, viert **Amiga.X** al weer de uitgave van haar vijfde nummer! Ook hier is weer een wedstrijd aan verbonden. Nu niet alleen met een CD32, maar met een gigantische prijzen-regen, waaraan vrijwel alle Amiga-dealers een steentje bijdragen. Eerst even een overzicht van de prijzen: Activa heeft de eerste drie prijzen voor haar rekening genomen. De top drie luid... houdt u vast...

- 1) Real 3D 2.0
- 2) Mediapoint
- 3) TV-Paint 2.0.

Wat nog meer?

Verder is er een veelvoud aan extra prijzen. Zo kunnen de wedstrijd deelnemers meedingen naar een CD32, een externe diskdrive, een aantal pakketten 'Office', abonnementen op Amiga.X en nog veel meer! Verantwoordelijk voor al dit moois zijn ondermeer ASWare, Barlage, Computer City, Computer Connection, Eureka, JPC, Macro-System, Microtech Roos, Transform en Amiga.X zelf. Vele duizenden gulden aan Amiga-hardware en -software gaan over de wedstrijd-toonbank.

Hoe?

De wedstrijd bestaat uit twee onderdelen. Als eerste moet een rebus worden opgelost. Een beetje puzzelen, nadenken en proberen is het enige wat hierbij komt kijken. Los de rebus op aan de bovenzijde van deze pagina en sla uw slag!

Vervolgens moet een lijstje van zes vragen worden beantwoord. De eerste letters van alle antwoorden

vormen een woord, dat achter de slagzin van de rebus geplaatst moet worden. Dan hier de vragen:

- 1) Welke naam heeft de chip in de Amiga, die onder andere verantwoordelijk is voor het snel kopiëren van gegevens, het tekenen van lijnen en de adressering?
- 2) Hoe heet het stukje hardware, dat communicatie tussen computers via telefoonlijnen mogelijk maakt?
- 3) Welk woord krijgt u als u de volgende letters in de goede volgorde zet? AFERTOMINI
- 4) In één van de vorige nummers Amiga.x is een test geweest van de Neptune. Wat is dat voor een apparaat?
- 5) Wat is de naam van het bedrijf, dat voor prijzen top drie heeft gezorgd?
- 6) Waarmee wordt de 'extra' service aangeduid van het enige Nederlandstalige Amiga-tijdschrift met diskette?

Stuur de slagzin op een briefkaart naar:

Uitgeverij Magazien/Amiga.X
Postbus 81186 - 3009 GD Rotterdam.

De briefkaart moet voor 15 oktober bij de redactie binnen zijn. Zet in de linkerbovenhoek van de briefkaart het woord 'jubi5' neer.

Waar?

Van de prijsuitreiking wordt een grote happening gemaakt. Alle prijswinnaars worden uitgenodigd om - onder het genot van koffie met gebak - hun prijzen in ontvangst te komen nemen. Waar? Dat blijft nog even een verrassing. Reken maar dat het gezellig wordt!

Video en een digitiser: een paar apart.

Aart-Jan Moerkerke

Met plaatjes-bewerkers kunnen leuke resultaten behaald worden.



Beweging met stilstaande beelden

In veel gezinnen lijkt de videocamera tegenwoordig het fototoestel te hebben vervangen. Beelden van vakantie worden opgenomen en op 'gewone' video-tape gezet om vervolgens aan familie en kennissen te worden getoond. Het gebruik van de computer bij het maken van eigen video-producties heeft in de loop der jaren ook al een aardige groei ondergaan. Veel video-gebruikers hebben hiervoor hun oog laten vallen op de Amiga. Door haar grafische kracht en de relatief lage prijs is de Amiga een perfecte tool voor het maken van video-producties. Bovendien heeft de Amiga een grote hoeveelheid accessoires achter zich staan. De winkels liggen vaak vol met allerlei soorten genlocks (om computerbeelden en video-beelden te combineren), digitisers, timebase correctors en ga zo maar door. Vandaag behandelen we het gebruik van een digitiser in combinatie met video. We gaan er hierbij van uit, dat de amiga-video-gebruiker zelf al beschikt over een genlock of een 'encoder' om de Amiga-beelden op de video-band vast te leggen. Wat is nou zo leuk aan het plaatsen van stilstaande beelden op de bewegende video?

Wie, wat, waar?

Allereerst moet even uitgelegd worden wat een digitiser (of framegrabber) is. Met dit apparaatje (soms extern, soms als interne insteekkaart) kunnen beelden van een video-camera of een videorecorder worden 'bevroren' en weggeschreven naar de computer. Vaak komt het gebruik van een digitiser neer op het wachten tot het gewenste video-beeld te zien is, het geven van een druk op

de muistoets en het wegschrijven van het gemaakte plaatje.

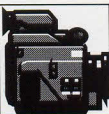
In tekenprogramma's als DPaint, TVpaint en Brilliance of 'image-processing' programma's als AdPro, Image-FX en Image-Master kunnen de beelden vervolgens bewerkt worden. Hierbij is niets te gek. Verander naar hartelust de kleuren, vormen, helderheid, contrast en voeg als het kan nog wat tekeningen, lijnen enzovoort toe.

Voor een video-productie wordt het echter pas echt leuk om de bewerkte beelden weer terug te zetten op video. Wat is daar nou zo leuk aan? Een stilstaand beeld te gebruiken, als de beelden ook kunnen bewegen? Een voorbeeld:

De intro

Als in familiekringen bekende video-amateur bent u uitgenodigd om een trouwreportage te maken van de nicht van Tante Janneke. Een dag lang maakt u opnames, die u na afloop thuis op een leuke manier achter elkaar monteert. Een leuk achtergrond deuntje maakt de video af. Leuk natuurlijk, maar met een digitiser kunt u de overgangen tussen de diverse 'trouw-onderdelen' verlevendigen. Neem de 'sequence' over de aankomst bij het stadhuis. U was begonnen te filmen met de aankomst van de trouwkoets en eindigde bij het sluiten van de stadhuisdeuren.

Om een leuke intro aan dit onderdeel te geven, kunt u het eerste plaatje - de aankomst van de trouwkoets - via de digitiser vastleggen als computerbeeld. Vervolgens laadt u het programma in, waarmee u het plaatje wilt bewerken en gaat u aan de slag. U verandert kleuren, maakt het plaatje dia-negatief, maakt er een 'olieverf-schilderij' van...



kies maar uit. Bent u tevreden over het eindresultaat, dan kunt u het plaatje gebruiken als intro voor de gefilmde trip vanuit de koets naar het stadhuis. U neemt het plaatje gedurende enkele seconden op op de uiteindelijke videoband en monteert daar keurig het geplande stukje videofilm achteraan, als het kan met een 'fade'. U laat het stilstaande plaatje langzaam verdwijnen om het stukje bewegende videobeeld langzaam de rol over te laten nemen. Het resultaat is een herkenbare en leuke intro, die lijkt op te lossen in bewegend beeld. Al naar gelang de wensen van de 'video-producent' kan er over de intro een leuke tekst worden gezet om aan te geven welk onderdeel de kijker te wachten staat. Uiteraard kunt u het stukje film ook op deze manier laten eindigen. U digitaliseert daarvoor het laatste beeld (de gesloten deuren van het stadhuis), u bewerkt dit plaatje en u monteert het bewerkte plaatje aan het einde van de 'sequence'. U heeft nu een 'outro' gemaakt.

Welke digitiser?

Mischien komt bij u nu de vraag op: 'welke digitiser moet ik gebruiken?' Op deze vraag is door ons moeilijk een antwoord te geven. Ten

eerste hangt de keuze van de digitiser af van uw video-systeem. Hi-8 en S-VHS stellen bijvoorbeeld andere eisen aan de digitiser dan VHS. Verder hangt het antwoord af van uw wensen. Wilt u in 24-bit (16,7 miljoen kleuren) digitaliseren of neemt u genoegen met een kleiner aantal kleuren? Hoeveel geld wilt u uitgeven voor de digitiser? Wilt u meerdere beelden snel achter elkaar kunnen 'grabben' (om zo bijvoorbeeld een computeranimatie te maken)? Het beste advies wat we kunnen geven is: zet uw wensen op papier, neem dit lijstje mee naar een deskundige (bijvoorbeeld een Amiga-dealer) en laat u grondig voorlichten over de keuze, mogelijkheden en prijsverschillen. Voorbeelden van digitisers zijn: Vlab (diverse uitvoeringen), Frame machine, Digiview, Vidi-Amiga en de 'oudere' SuperPic en ColourPic. Ook zijn er diverse kaarten in de handel, die bijvoorbeeld een timebase corrector of 24-bit-gebruik combineren met een digitiser/framegrabber.

Nog-maals: heeft u geen idee welke digitiser u aan moet schaffen, roep dan deskundige hulp in. Veel plezier met het 'bevriezen' en bewerken van uw plaatjes!



Dit beeld wilt u bewerken en gebruiken als intro.



Of u kunt het omzetten tot een lijntekening.



U kunt er een olieverf schilkerij van maken.

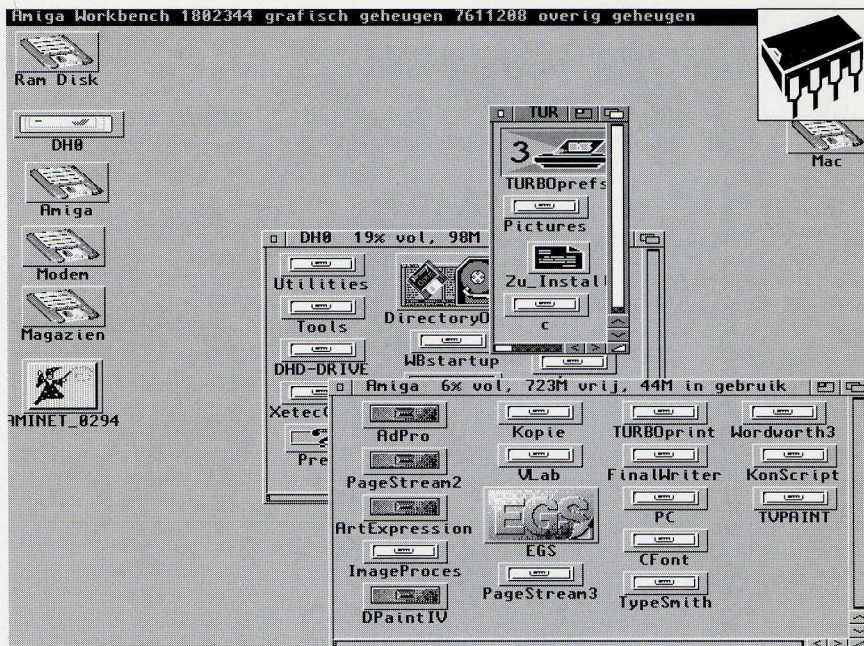


Een titeltje maakt het bewerkte beeld af.

*Overgaan naar kickstart 2:
een eenvoudige klus.*

Aart-Jan Moerkerke

*De nieuwe workbench dankzij een
chipje.*



Over naar kickstart 2

Nog steeds blijken veel Amiga-gebruikers over een oude kickstart en workbench te beschikken. Op versie 1.3 blijkt echter veel nieuwe software niet te werken. Aan de andere kant kan kickstart 2.0 niet altijd overweg met oudere software. De eenvoudigste oplossing voor dit probleem is een kickstart-selector met zowel een 1.3 chip als een 2.0 chip.

Om Amiga.X-lezers niet achter te stellen, zijn wij in de kickstart-problemen gedoken. Veel software op de Amiga.X-diskette heeft een kickstart en workbench 2.0 of hoger nodig. 1.3-Gebruikers worden zo gedwongen een aantal programma's over te slaan. Dit is nu niet meer nodig!

Aanbieding

Deze maand hebben we een aanbieding kunnen versieren, die vrijwel niet te versmaden is. Amiga.X-lezers kunnen bij ons zowel een 2.0 kickstartrom als een automatische kickstart-selector bestellen tegen een ongelofelijke prijs.

Voor het bedrag van 99 gulden heeft u beide artikelen (plus wat extra verrassingen) in huis. Wilt u één van beide, dan kan dat uiteraard ook. Voor alleen een kickstartrom betaalt u bij Amiga.X slechts 69 gulden. Heeft u de rommetjes al en wilt u alleen een selector? Dan betaalt u hiervoor maar 45 gulden! Vul de bon in die op onze laatste pagina staat en stuur deze in een gesloten en voldoende gefrankeerde enveloppe naar:

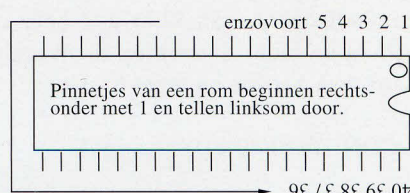
Uitgeverij Magazien/Amiga.X
Postbus 81186 - 3009 GD Rotterdam.

Vermeld op de enveloppe het woord 'kickstart'.

Angst

'Stel dat ik de computer opblaas?', is een vraag die al enkele malen telefonisch aan ons gesteld is met betrekking tot het zelf 'inplanen' van de nieuwe kickstart. Veel Amiga-gebruikers blijken toch angst te hebben voor de binnenkant van de computer. Dit is echter niet nodig. Een aantal voorzorgsmaatregelen zorgen ervoor, dat er bijna niets mis kan gaan. Zo is het absoluut noodzakelijk om alle computer-apparatuur uit te schakelen, de externe apparaten van de Amiga te ontkoppelen en te zorgen dat u geaard bent. Als u deze drie voorwaarden in ogenschouw neemt, kan de installatie van een nieuwe kickstartrom geen problemen opleveren. Het overzetten op zich is ontzettend eenvoudig. Met een klein schroevendraaiertje wipt u voorzichtig de oude kickstartchip eruit. Vervolgens drukt u of de nieuwe kickstartrom of de selector in de plaats die nu vrijgekomen is. Let erop, dat de chip net zo geplaatst wordt als de oude chip, zie de inkeping. Heeft u een selector 'getransplanteerd', dan moet u nog even de kickstartrom 1.3 en 2.0 in de selector drukken. Bij de kickstartselector wordt een duidelijke handleiding geleverd. Bovendien beschikt de selector over twee 'knijpertjes' die heel gemakkelijk op de pootjes gezet kunnen worden.

Veel succes met het installeren!

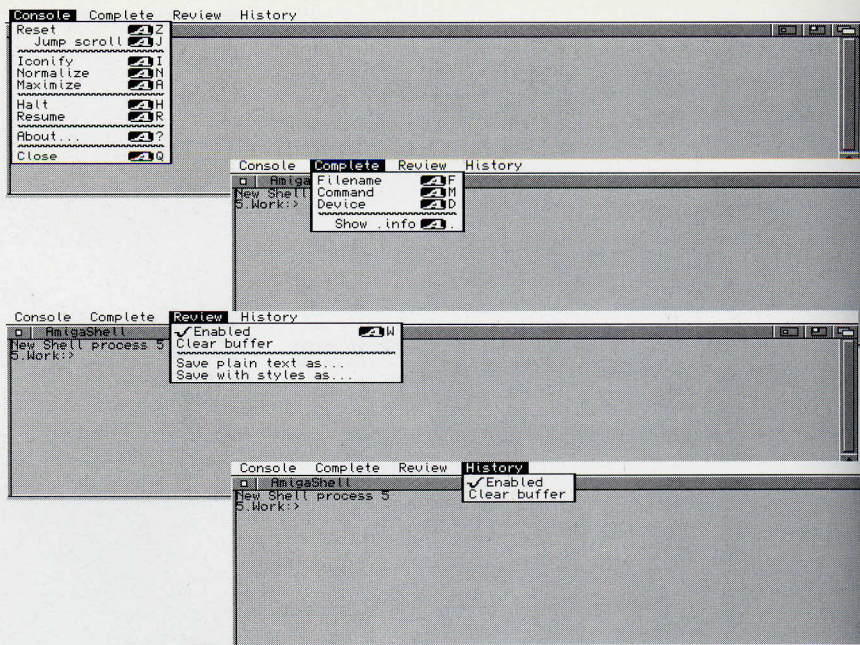




*Wanneer u het shell/Cli
venster ook zo zat bent, dan is
KingCON een verademing.*

Hans van Leeuwen

*Wat verschillende opties die met
KingCON te maken zijn.*



KingCON versie 1.2

KingCON is een console-handler die indien gewenst de standaard 'CON:' en 'RAW:' devices vervangt. Het is 100% compatible en voegt enkele zeer handige opties toe.

Wat zijn de 'CON:' en 'RAW:' devices ? zullen enkelen zich afvragendat is een eenvoudige en moeilijke vraag. Iedereen die zijn of haar Amiga al een tijdje bezit, heeft er ongetwijfeld al eens mee te maken gehad. Een van de eenvoudigste voorbeelden is de CLI of Shell (NewCLI, NewShell). Het gebruik hiervan wordt mede mogelijk gemaakt door de console-handler. Voor uitleg van het gebruik en de mogelijkheden van een Shell/CLI moet ik echter verwijzen naar de AmigaDOS handleidingen die bij de Amiga worden geleverd of die u in de winkel kunt kopen, anders zou dit artikel weleens het hele blad in beslag kunnen gaan nemen.

Toch nog even een klein voorbeeld. Het toetsenbord en het beeldscherm worden gebruikt voor in- en uitvoer. Ze kunnen op dezelfde manier worden aangesproken omdat ze in principe niet verschillen van andere devices. Een oproep van het console-device ziet er als volgt uit:

```
con:x/y/breedte/hoogte/naam
```

Als u een shell opent, dan klikt u 2 keer op de ikoon Shell in de lade 'System' op de Workbench disk of Hard-disk partitie en typet daarin:

```
dir >CON:10/10/400/100/AmigaX
```

en er verschijnt een directory listing in een eigen window en als de listing klaar is verdwijnt de window. Dat wordt mogelijk gemaakt door het console device. Als u in het voorbeeld >CON: vervangt door >RAW: zult u hetzelfde effect zien. CON: en RAW: zijn echter niet identiek, maar hier zal ik nu niet dieper op ingaan.

De console-handler van Workbench 2.0 en hoger (CON:) is al een stuk beter dan die van eerdere versies, maar mist toch hier en daar nog wat opties die het leven zo aangenaam kunnen maken. KingCON is hiervoor de oplossing.

KingCON is geen patch voor CON en RAW maar een complete vervanging. De installatie kan worden gedaan met behulp van een installatie script en er is een speciale versie voor 68020 machine's. De handleiding is zeer uitgebreid en goed leesbaar. KingCON is nog steeds in ontwikkeling. KingCON heeft minstens Kickstart 2.0 nodig !

Enkele van de vele opties die KingCON extra biedt, zijn:

* Het afmaken van filenames met behulp van de TAB toets.

Stel, u wil een programma genaamd, 'IqhepenheleIngenaam' opstarten vanuit de Shell, de kans dat u dat in één keer goed typt is aanwezig, maar niet voor 100%. Als KingCON is geïnstalleerd hoeft u bijvoorbeeld alleen de 'I' te typen en dan op de TAB toets te drukken, nu verschijnt er een file-requester met daarin alle files beginnend met een 'I', u kunt dan met de



muis de juiste uitkiezen, als er maar 1 file bestaat met een 'I' dan zet KingCON die naam er automatisch neer. Dit geldt ook voor devices en assigns, alleen gebruikt u dan de Shift en TAB toets.

* Een buffer, waardoor u tekst die al van het scherm is verdwenen kunt terughalen met behulp van een scrollbar aan de rechterkant van de shell window. Handig bij lange directory listings of teksten etc. De grootte van de buffer kan worden ingesteld en aan en uit worden gezet. De tekst in de buffer kan ook als file worden weggeschreven.

* Pull-down menu's waarmee u alle opties snel kunt bedienen.

* De voorkeur-instellingen kunnen worden opgeslagen.

* Jump-scroll optie.

* De shell kan worden terug worden gebracht tot een AppIcon met alle mogelijkheden van dien.

* U kunt een ikoon van een file op het geopende window van KingCON leggen en dan wordt automatisch zijn pad ingevoerd zonder dat u CD hoeft te gebruiken.

* Asynchrone invoer. U kunt een commando ingeven terwijl het vorige nog wordt uitgevoerd.

* Workbench icondrop wordt ondersteund.

* De huidige directory naam kan worden weergegeven in de window-titel.

* De muis kan worden gebruikt om de cursor op een plaats te zetten in de ingetypte zin.

* De tekst kan elk gewenst (non-proportional) lettertype zijn.

* De buffer verwijdert identieke zinnen.

KingCON is verkrijgbaar bij elke goede PD distributeur, via Amiga.X of rechtstreeks bij de maker :

David Larsson
Gibraltarg. 82:150
S-412 79 GÖTEBORG
Sweden

Conclusie:

Had standaard bij de Amiga gehoord. Iedereen die met de Shell/CLI werkt heeft dit nodig. KingCON voorkomt veel grijze haren en ergernis.

Minpunt:

Is traag op een 68000 machine.

Pluspunt:

Werkt zoals de shell had moeten werken en beter.

Vragen over het bovenstaande artikel? Hans van Leeuwen geeft u altijd antwoord als u hem een gefrankeerde aan uzelf gerichte brief zendt via Amiga.X.

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 16.00 uur op:

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	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
za	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	Heereveen
za	29 april '95	Twentehallen	Enschede
za	6 mei '95	Congresgebouw	Den Haag
za	13 mei '95	De Houtkamphal	Doetinchem
za	20 mei '95	De Hoorse Vaart	Alkmaar
zo	11 juni '95	Evenementhal 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.	Beursgebouw Eindhoven	Benelux Computer '95
7-9 april	Jaarbeurs Utrecht	Inter Expo '95

f 5,- voordeel REDUKTIEBON f 5,- voordeel

Naam:

Adres:

Postcode/Plaats:

Telefoon:

Computer:

Aangeboden door Amiga X augustus/september 1994

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, postbus 61492, 2506 AL Den Haag

De jaarlijkse bijdrage van f 55,- overmaken naar Rabobank Scheveningen t.n.v. Computercreatief rek. nr. 35.76.24.173. of postbank nr. 4063508. Daarna ontvangt u het pasje.

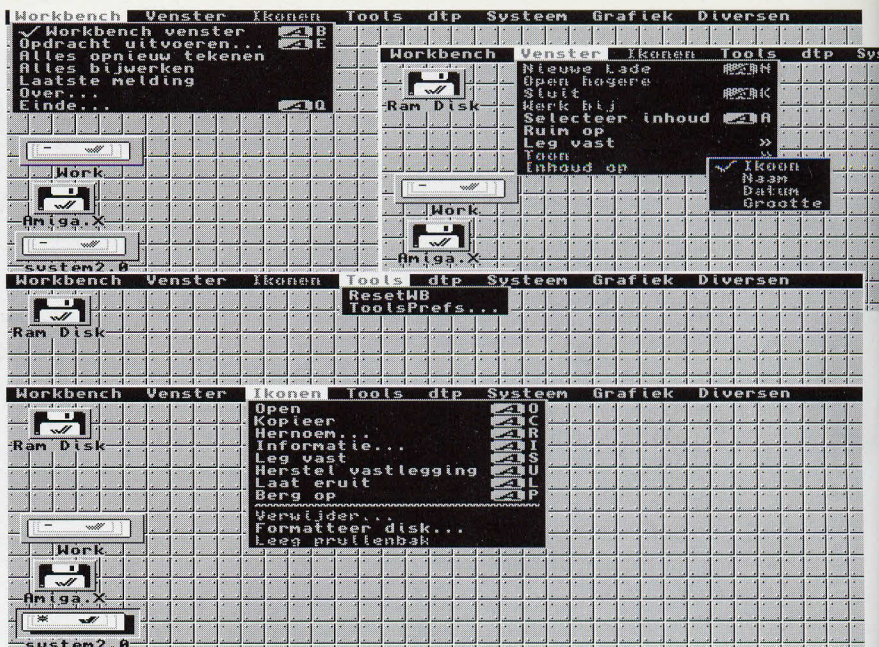
Voor informatie, aanmeldingen, kaartverkoop en abonnement op de beurzen:

Tel. 070-3588929 • fax 070-3587783

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

De menu's van de workbench.



Workbench 3.0 - deel 5

hosted menu items

G Als een menu onderdeel om de een of andere manier niet te gebruiken is dan is hij 'ghosted'. Hij wordt dan minder scherp afgebeeld als de rest van de onderdelen.

Menu symbolen en shortcuts

Net als het >> teken dat een submenu aangeeft kunnen er nog andere tekens voorkomen in een menu.

* Een Amiga toets gevolgd door een letter geeft aan dat er een shortcut is voor dat onderdeel. U kunt dat onderdeel dan activeren door op de rechter Amiga toets te drukken tesamen met het drukken van de aangegeven letter.

* Een checkmark (soort V) geeft aan dat die optie is geselecteerd.

Tools Menu

Meestal bevat het tools menu alleen het onderdeel 'Reset WB' om de Workbench te resetten. Andere applicaties kunnen hun eigen onderdeel eraan toevoegen.

Vensters

Vensters zijn rechthoelige vlakken op het scherm waar uitvoer in kan komen en invoer gegeven kan worden. Er wordt een venster op het scherm geopend als u twee keer op een disk icoon klikt. In tegenstelling tot schermen bedekken vensters meestal niet het hele beeld. Al kunnen er meerdere vensters tegelijk geopend worden, er kan maar één venster tegelijk informatie ontvangen. Om een venster te selecteren moet u erin klikken.

Venster menu

Het venster van de Workbench is alleen beschikbaar als er een venster geselecteerd is. Met het venster menu kunt u nieuwe lades aanmaken, veranderen hoe de inhoud wordt afgebeeld en het venster sluiten. De beschikbare venster opties zijn:

nieuwe lade

Rechter Amiga + N

- 1) Selecteer het venster waarin u een lade aan wilt maken.
- 2) Kies 'Nieuwe lade' uit het venster menu. De lade wordt gemaakt en heet 'Unnamed!'
- 3) Er komt een rename requester. Verander de naam en druk op return.

Open hogere

Open de lade waarin deze lade staat.

Sluit

Rechter Amiga + K. Sluit het geselecteerde venster. U kunt ook op het sluit gadget drukken.

Werk bij

Tekent het geselecteerde scherm opnieuw.

Selecteer inh.

Rechter Amiga + A. Selecteer alle iconen in het venster.

Ruim op

Zet alle iconen netjes naast en onder elkaar. Deze instelling wordt niet weggeschreven totdat u het snapshot menu kiest.

Leg vast

Schrijft de instellingen van het venster weg.

Snapshot heeft 2 submenu's: venster en Alles. Venster schrijft alleen de instellingen van het venster weg. Met Alles worden ook de posities van de iconen weggeschreven.

Toon

Hiermee kunt u kiezen of u alleen files met een ikoon wilt zien of alle files door middel van Alleen iconen of Alle bestanden. Toon Alle laat files zien die geen ikoon hebben door ze een ikoon te geven. Deze iconen worden niet op de disk geschreven.

Inhoud op

U kunt nu kiezen hoe u de files wilt zien. Er zijn 4 submenu's:

Icoon	- U ziet de files als ikoon.
Naam	- U ziet de files in een lijst, gesorteerd op naam.
Datum	- U ziet de files in een lijst, gesorteerd op datum.
Grootte	- U ziet de files in een lijst, gesorteerd op grootte.

Gadgets

Gadgets zijn geprogrammeerde grafische plaatjes die vaak voorkomen in een venster, requester of scherm. Net als iconen hebben gadgets vaak 'opstaande randen'. U moet ze, net als iconen, met de muis selecteren.

Venster gadgets

De borders (randen) van vensters hebben vaak gadgets om het venster van grootte te doen veranderen, te sluiten of te scrollen. Een venster kan de volgende gadgets bevatten:

Tekst gadget

Een tekst gadget is een rechthoekig vlak in een requester of venster om tekst in te voeren. U kunt de volgende toetsen gebruiken in een tekstgadget:

DEL

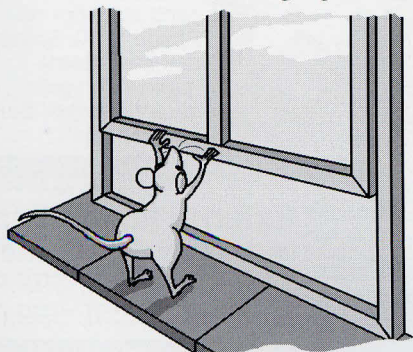
verwijder het teken welke door de cursor bedekt is

Backspace

verwijder het teken links van de cursor.

R Amiga X

haal alle tekst uit het gadget.



R Amiga Q

haal de tekst terug die in het gadget stond voordat hij veranderd was.

shift + cursor naar links

beweeg de cursor naar het begin van het gadget.

shift + cursor naar rechts

beweeg de cursor naar het einde van het gadget.

shift + del

verwijder het teken welke door de cursor bedekt wordt en verder alle tekens rechts van de cursor.

shift + backspace

verwijder alle tekens links van de cursor.

Als u klaar bent met het tikken van tekst dan moet u op return drukken.

Titel balk

De titelbalk van een venster bevat:

- * De naam van een disk.
- * Hoe vol de disk is in procenten.
- * De vrije ruimte in K of MB.
- * De gebruikte ruimte in K of MB.

Depth gadget (diepte gadget)

Het diepte gadget verandert de positie van een venster of een scherm. Als u op de diepte gadget van een venster klikt dat vooraan op het scherm staat dan verdwijnt hij naar achter. Als u op de diepte gadget van een achterliggend venster klikt dan komt hij naar voren.

Zoom gadget

Met de zoom gadget kunt u snel schakelen tussen 2 groottes van het venster.

Grootte gadget

Hiermee verandert u de grootte van een venster.

- 1) Klik op de grootte gadget en hou de knop ingedrukt.
- 2) Verplaats de muis zo dat het venster de juiste grootte krijgt.
- 3) Laat de knop los.

Scroll gadgets

Via de scroll gadgets kunt u de iconen verschuiven zodat u de iconen te zien krijgt die eerst buiten het venster lagen.

Om een gedeelte te zien dat niet zichtbaar is:

- 1) Klik op de scrollbar en hou de muisknop ingedrukt.
 - 2) Beweeg de muis op en neer of heen en weer, dat ligt aan welke scrollbar u aanklikt.
 - 3) Laat de knop los.
- U kunt ook in een leeg gedeelte van een scrollbar of op de pijltjes die erbij horen klikken.

Computer City



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
Jsselmondselaan 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

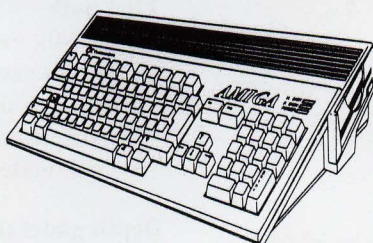
Uitsluitend voor wederverkopers

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 producten en ontwikkelingen voor de Amiga op software- en hardware gebied

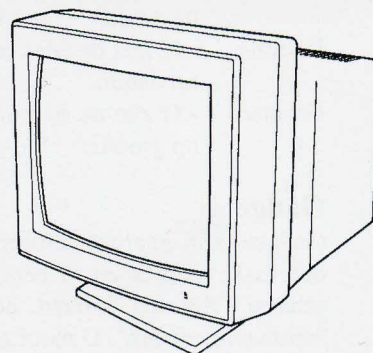


CD32 Console	bel!
CD32 Joypad Commodore	69,00
CD32 Joypad Competition Pro	69,95
CD32 Stofkap	17,95
Titels	bel!



Amiga 1200

Bel voor de actuele prijs en levertijd!



Microvitec 1438

Multiscan monitor, ondersteunt ALLE Amiga resoluties! Horizontaal bereik van 14 t/m 38 Khz. Met Nederlandse handleiding en utility-diskette.

fl. 999,00

Electronic-Design

PAL Genlock	599,00
Y/C Genlock	799,00
Sirius Genlock	1549,00
FrameMachine + Prism/24	1499,00
FrameStore	769,00
TBC Enhancer	bel!
Video Converter II	369,00

Neptun

De nieuwe alpha-channel genlock van Electronic Design

fl. 1299,00



Amos PD CD

Bevat elke diskette uit de Amos PD Library (t/m 621), de eerste 6 nummers van het Totally Amos diskijdschrift, en veel meer
fl. 69,95

Multimedia Toolkit CD

500 24-bit images met ham-8 & ham conversies, 1308 kleuren clip-arts, 2139 z/w clip-arts, 93 scaleable clips, 195 standaard fonts, 120 colourfonts, 107 Adobe fonts, 80 PostScript fonts, 79 CompuGraphic fonts, 214 icons, 750 music modules, 2300 samples, en veel meer. Inkl. front-end menu & utilities voor de Amiga.
fl. 69,95

Clip-Art CD

26000 files in z/w iff, kleur iff, Proclips, EPS, IMG, Corel Draw e.a.
fl. 69,95

Fonts CD

Een CD met 18000 files aan Amiga fonts, in PostScript, PageStream, coloured, en andere formaten
fl. 69,95

Sounds Terrific 2CD

Een dubbel-CD pakket met 1.2 GB aan modules, Sonix scores, midi files, samples in RAW, IFF, WAV & VOC formaten, en veel meer.
fl. 89,95

A1200 HD Diskdrive

Leest, schrijft en formatteert HD diskettes. Intern, ter vervanging van de originele diskdrive. Wordt automatisch herkend, geen software-drivers nodig! Ook te gebruiken als 2e interne drive voor A4000.

fl. 299,00

Overdrive



PCMCIA IDE harddisk controller voor de Amiga 1200. Sneller dan een interne harddisk en geen garantieverlies! Bel voor de prijs!

Uw administratie groeit tot aan het plafond?



VOLAD biedt uitkomst!

Een volledig Nederlandstalig boekhoudprogramma voor slechts **fl. 159,00**

Ongeveer
**7000
Amiga
Public
Domain
Diskettes!**
Bel voor
info!



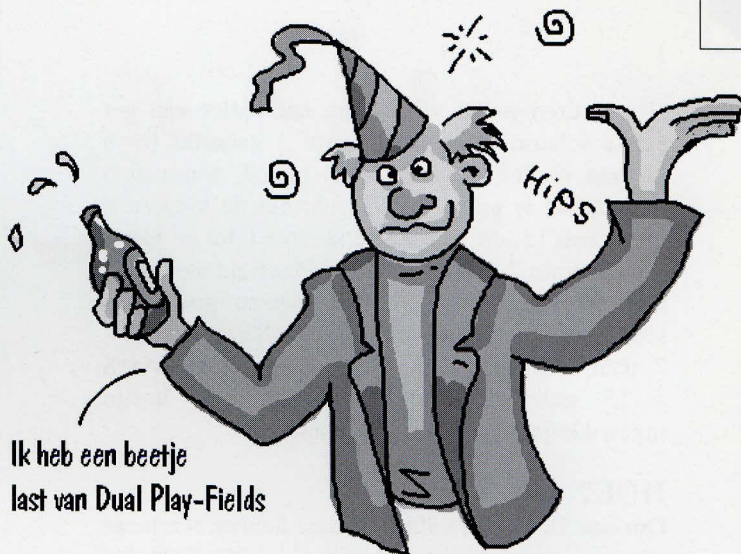
Externe faxmodems

inkl. kabel & software
14.400 baud: **fl. 399,00**
28.800 baud: **fl. 599,00**

Alle prijzen zijn inkl. BTW. Prijzen en levertijd zijn onder voorbehoud.

*Een scherm kan zelfs groter zijn
dan wat u op uw monitor of
televisie kunt zien.*

Jurgen Valks



Ik heb een beetje
last van Dual Play-Fields

*Hier een scherm, daar een scherm, nog
een scherm.*

AMOS cursus - deel 6

Laat ik eerst even beginnen met somber nieuws over Amos. Eind dit jaar zal op een Engels tijdschrift Amos Professional en Amos Professional Compiler worden vrijgegeven. Europress heeft aangekondigd dat ze stoppen met Amos, dit houdt in dat de 'Major Update' niet uitkomt. Er komt dus ook geen AGA versie van Amos. Verder zijn er al problemen bekend met de nieuwe Kickstart 3.1 & Workbench 3.1, Amos werkt hier niet goed mee. Er schijnt in Nederland een nieuwe Amos Club te zijn. Helaas heb ik hier niets van vernomen, anders had ik het adres kunnen vermelden. Misschien de volgende keer??

REACTIE

Ik hoor steeds vaker zeggen dat de Amos cursus te simpel is, dat klopt ook, dit was ook mijn opdracht: schrijf over Amos zo simpel mogelijk. Misschien komt er ooit een pagina vrij voor gevorderden. Maar u kunt altijd schrijven.

BETER LAAT...

De vorige keer misten we een commando's i.v.m. gebrek aan ruimte. Hier volgen hij:

SCIN

Met 'Scin' kunnen we kijken welk scherm er op de opgegeven hardware coördinaten zit. Dit gaat als volgt:

nummer=Scin(x,y)

Dit commando wordt vooral gebruikt om te kijken of de muispointer op een bepaald scherm zit.

SCREEN CLONE

Een zeer handig commando! U kunt hiermee een bestaand scherm clonen en zo een nieuw scherm maken. De syntax:

Screen Clone schermnummer

U moet eerst het scherm actief maken dat je wilt dupliceren.

DUAL PLAYFIELDS

Met behulp van Dual Playfields kunnen we twee schermen 'mixen'. We zien door het bovenliggende scherm ook het onderliggende scherm. Dit geeft u weer een heleboel nieuwe mogelijkheden. We kunnen deze schermen bijvoorbeeld onafhankelijk van elkaar bewegen. Op deze manier kunnen we een mooie vloeiende parallax scrolling maken: op de achtergrond een grote afbeelding, en op de voorgrond bijvoorbeeld een speelveld, die beiden scrollen. Als we een Dual Playfield willen maken moeten we beginnen met het openen van twee schermen. Aan deze schermen zit wel een voorwaarde: je mag maximaal 8 kleuren gebruiken voor elk scherm. In de volgende tabel een aantal mogelijkheden voor de twee schermen:

1e scherm | 2e scherm | Resol. v. beide schermen

2 kleuren	2 kleuren	Lowres of Hires
4 kleuren	2 kleuren	Lowres of Hires
4 kleuren	4 kleuren	Lowres of Hires
8 kleuren	4 kleuren	Alleen Lowres!
8 kleuren	8 kleuren	Alleen Lowres!

Het kleuren pallet wordt van het pallet van het eerste scherm gebruikt. Scherm 1 gebruikt (in 8 kleuren mode) kleur 0 tot en met 7, waarvan 0 transparant is en scherm 2 gebruikt de kleuren 8 tot en met 15, dit worden de kleuren 0 tot en met 7 voor scherm 2. Als u een Dual Playfield aanmaakt dan zet Amos deze kleuren meteen goed, dus scherm 1 gebruikt kleur 0 - 7 en scherm 2 ook 0 - 7 maar de kleur waarden worden van de kleuren 8 - 15 gebruikt van scherm 1. Een beetje ingewikkeld maar het kan niet anders.

HOE?

Om een Dual Playfield te maken hebben we maar een commando nodig, namelijk Dual Playfield. De syntax ziet er zo uit:

Dual Playfield scherm1,scherm2

Voor dit commando kunt u het beste een 'Wait Vbl' commando plaatsen, Amos wacht totdat de computer het scherm opnieuw heeft opgebouwd. Als we dit niet doen dan is de kans groot dat we dadelijk een verminkt Dual Playfield scherm krijgen.

DUAL PRIORITY

Met Dual Priority kunnen we de volgorde van de Dual Playfield schermen omwisselen, de syntax is:
Dual Priority scherm1,scherm2

VOORBEELD!

Probeer het onderstaande programma maar eens, het staat ook op de coverdisk zodat je de listing niet hoeft over te typen.

```

'' Ons eerste Dual Playfield scherm!
,
Screen Open 0,320,256,4,Lowres : Flash Off :
Palette $0,$0,$FFF
Screen Open 1,320,256,4,Lowres : Flash Off :
Palette $0,$0,$FFF
,
' Dual Playfield aanleggen
,
Wait Vbl : Dual Playfield 0,1
,
' Juiste kleuren zetten
,
Screen 0 : Colour 2,$F00 : Colour 9,$0 : Colour
10,$F : Cls 0
TEKENRUIT[0,0]
,
Screen 1 : Cls 0 : Screen Offset 1,1,1
TEKENRUIT[16,1]
,
Repeat
  For TEL=0 To 30
    Screen Offset 0,TEL,0
    Screen Offset 1,,TEL

```

```

      Wait Vbl
Next TEL
For TEL=30 To 0 Step -1
  Screen Offset 0,TEL,0
  Screen Offset 1,,TEL
  Wait Vbl
Next TEL
Until False
,
Procedure TEKENRUIT[BEG,SCHERM]
  Screen SCHERM
  Ink 2
  For X=BEG To 320 Step 32
    For Y=BEG To 256 Step 32
      Bar X,Y To X+16,Y+16
    Next Y
  Next X
End Proc

```

Een leuke functie van de Amiga dat Dual Playfield, het is jammer dat er een maximum van 8 kleuren aanzit....

SCHERM EFFECTEN

Als laatste behandelen we alvast een commando waarmee je leuke effecten kunt maken, namelijk het ZOOM commando. Laten we eerst de syntax even bekijken:

Zoom source,x1,y1,x2,y2To destination,x3,x3,x4,x4,y4

Veel parameters he? Maar dat klopt ook als u gaat zoomen. We moeten het beginpunt aangeven (x1,y1) en daarna het eindpunt (x2,y2) van het gebied dat we willen vergroten/verkleinen. En als laatste moeten we een gebied (x3,y3 - x4,y4) opgeven waarin het eindresultaat komt te staan. Als dit 'eind gebied' kleiner is als het 'begin gebied' dan worden de graphics verkleind. Als het eind gebied groter is dan worden de graphics vergroot. Ik heb een simpel voorbeeld programma gemaakt dat een tekening op het scherm zet en het gebied onder de muis vergroot. Als u op de rechter muisknop drukt, dan wordt de vergroting 2 keer zo groot. Ik heb als maximale vergroting 128 gebruikt. De regel 'Unpack 6 to 0' wordt in het volgende deel behandeld, dat heeft te maken met het inpakken van tekeningen in geheugenbanken. Typt u de listing over dan werkt deze niet, omdat de tekening 'in' het programma zit wat op de diskette staat. Dat was het dan weer, heeft u vragen dan kunt u altijd een briefje naar de redactie sturen. Die zorgt ervoor dat dat bij mij terecht komt. De volgende keer dus wel IFF tekeningen inladen, pakken etc.

Wegens plaatsgebrek plaatsten wij het laatste voorbeeld op onze coverdisk nummer 5. Redactie.

Deel 6 werkt weer met het programma RxShow die op onze coverdisk staat evenals het bestand "script_6.rexx", het plaatje "Lezer.pic" en een stukje tekst om te proberen.

Ekke Verheul

Ook deze keer heeft u alles in huis om direct aan de slag te gaan met de tekstlezer.

U kunt RXShow opstarten vanuit de Shell (of startup-sequence en de Workbench.

De WBStartup directory is een prima plek voor RXShow, daar het programma weinig geheugen en processor tijd gebruikt als het niet gebruikt wordt.

Vanuit scripts (zoals de startup-sequence) is het niet nodig een omleiding voor in- of uitvoer aan te geven; RXShow koppelt zich volledig los van de Shell waarin het werd opgestart. RXShow is een programma zonder gebruikers-interface.

A
rexx



MultimediaRexx

Voor het lezen van tekst zijn diverse programma's in omloop waarvan MuchMore de meestgebruikte is. Wanneer u serieus een stuk tekst wilt lezen is MuchMore ook zeker aan te raden. Voor geïnteresseerden in ARexx is het interessanter en leerzamer om met ARexx en RxShow zelf een tekstlezer te maken. Er zijn dan diverse hindernissen te overwinnen. Eén probleem komt er in elk geval al om de hoek kijken: er zal een tekst-bestand geopend en gelezen moeten worden. Probeer dit voorbeeld maar eens:

```
- /** ----- Script 6.1 -----
- **/
1 parse arg naam
2 if open(file,naam,'R') then
3 do
4     do while ~eof(file)
5         say readln(file)
6     end
7 end
```

U kunt dit script starten door er een argument aan mee te geven. U kunt uw startup-sequence bijvoorbeeld bekijken door in een Shell 'RX Script6.1 S:startup-sequence' in te typen. Het resultaat is dat uw startup-sequence in de Shell wordt uitgeprint. Niet leuk? Toch gebeurt er wel wat in dit script. Allereerst wil het script weten welk bestand er geprint moet worden. Dat doen we hier door de naam van dat bestand uit de Shell-regel te halen met "parse arg". De variabele "naam" bevat daarna een kopie van dat argument. Ook worden er drie functies gebruikt uit de interne bibliotheek:

open(), eof() en readln(), en dit kan ik u over die functies vertellen:

* **ok = open(ref,naam,doel)**

ok: Een 1 als het openen gelukt is, anders 0.

ref: De naam (welke maakt niet uit) van een variabele die hiermee een referentie wordt naar dit bestand. Alle functies die met dit bestand werken gebruiken voortaan deze naam als referentie.

naam: De AmigaDOS naam van het bestand.

doel: Wat wilt u met het bestand? Als u het enkel wilt lezen, dan zet u hier de 'R' van Read. Wanneer u een nieuw bestand wilt aanmaken (en het oude bestand met dezelfde naam wilt wissen!) zet dan hier de 'W' van Write. Als u aan een bestaand bestand iets gaat toevoegen (dat kan ook) dan komt hier de 'A' van Append. eind van de file zijn aangekomen.

* **ok = eof(ref)**

ok: Een 1 als we aan het eind van het bestand zijn aangekomen, anders 0. Dit wordt veelal gebruikt als in het voorbeeld: met een ontkenning ervoor. "~eof(file)" geeft '1' zolang we nog niet aan het eind van de file zijn aangekomen.

ref: De bestands-referentie (zie open()).

* **tekst = readln(ref)**

tekst: Een regel met (of zonder) tekst uit het bestand. De lengte van de regel kunt u eventueel met de functie 'length()' achterhalen, weet u nog?

ref: De bestands-referentie (zie open()).

Subroutines

Vorige maand heb ik beloofd dat we een subroutine zouden gaan gebruiken. Maar wat is dat en waarom is dat handig? Een subroutine is een stukje code met een eigen naam; een etiketje, zeg maar. Vanuit de rest van de code is die naam te gebruiken als een functie. Compleet met argumenten en resultaat. Een belangrijk voordeel daarvan is dat stukjes code die erg veel op elkaar lijken kunnen worden samengevoegd. De dingen die niet hetzelfde waren kunnen nu door andere argumenten mee te geven toch correct worden uitgevoerd. Dat is vaak overzichtelijker en het maakt het programma korter. Het geeft ook de mogelijkheid 'modulair' te werken door kleine, eerder geteste stukjes code samen te voegen tot een nieuw programma. De meeste programmeertalen maken gebruik van subroutines. Bij ARexx staan de subroutines onderaan, na de "exit" opdracht, zodat ze alleen worden uitgevoerd als ze ergens in de rest van de code worden aangeroepen. Een subroutine begint met de naam die we eraan willen geven, gevolgd door een dubbele punt. Op de regel daarna komt de eerste opdracht en na de laatste opdracht (of ergens in het midden) wordt de subroutine verlaten met "return". Het programma springt dan terug naar de plaats waar de subroutine werd aangeroepen.

In script 6.2 heb ik een subroutine gemaakt die een regel tekst meekrijgt om die door RxShow te laten splitsen in stukjes die op het scherm zouden passen. Die stukjes tekst worden bewaard in speciale variabelen waarvan de namen beginnen met 'buffer.'. Na de punt komt een andere variabele waarvan de waarde aan de naam wordt toegevoegd. Er ontstaan dus namen als 'buffer.1', 'buffer.2', enz, zoveel als er nodig zijn. Het *aantal* stukjes wordt bewaard in de variabele 'regels'. Nadat alle tekst zo is opgeslagen laat dit script ze in de Shell zien, door wederom een subroutine aan te roepen. We hoeven straks alleen die laatste subroutine ('ShowBuffer()') maar te herschrijven (zie script 6.3) om de tekst niet in de Shell maar in RxShow terecht te laten komen.

```

/** ----- Script 6.2 -----
- */
1  parse arg naam
2  options results
3  buffer. = ""; regels = 0
4
5  address RXSHOW

6  LOAD "Lezer.pic"
7  FONT SMALL "CSTriumvirate.font" 20
8  ALIGN LEFT 40
9  TXTYPE '3D+'
10 POINTER ON

```

```

11
12  if open(ref,naam,'R') then
13  do
14      do while ~eof(ref)
15          tekst = readln(ref)
16          BufferText(tekst)
17      end
18  ShowBuffer()
19  end
20  STOP
21  exit
22
23  BufferText:
24  txt = space(arg(1),1)
25  do while length(txt) > 0
26      FITTEXT SMALL txt
27      fit = result
28      if fit > 0 then
29          do
30              regels = regels + 1
31              buffer.regels = substr(txt,1,fit)
32              txt = substr(txt,fit+1)
33          end
34      else txt = ""
35  end
36  return 0
37
38  ShowBuffer:
39  do r = 1 to regels
40      say buffer.r
41  end
42  return 0

```

Maar eerst valt er nog het een en ander over script 6.2 te vertellen. Op regel 2 is er "options results" bijgekomen omdat we informatie van RxShow terug verwachten. Op regel 3 geven we de samengestelde variabelen 'buffer.' een default-waarde en wordt de variabele 'regels' (die voor ons bijhoudt hoeveel regels er in het geheugen staan) op nul gezet. Met een punt-komma ertussen kunnen meer opdrachten naast elkaar gezet worden. Op regel 5 geven we de poort-naam door van het programma waar de niet-ARexx opdrachten naar toe moeten: RxShow. Tot regel 11 komen er dan wat RxShow opdrachten. Die zijn voor de 6.3 toevoeging nodig, maar ook voor 6.2 zijn de meesten noodzakelijk. De opdracht 'FITTEXT' (regel 26) moet weten met welk font en op welk plaatje die tekst moet 'fitten' (passen). Bovendien zijn 'ALIGN' en 'TXTYPE' van invloed op de ruimte waar de tekst in moet passen. De regels 12 tot 22 komen u grotendeels is bekend voor, alleen wordt op regel 16 de subroutine 'BufferText()' aangeroepen tot alle tekst gelezen is en komt op regel 18 'ShowBuffer()' aan bod. De laatste laat alle regels zien waarvan we nu weten dat ze geen overbodige spaties bevatten (zie regel 24; 'arg(1)' staat voor het argument 'tekst') en dat ze allemaal op het plaatje passen. Om de tekst te laten passen

hebben we in de subroutine 'BufferText()' de RxShow-opdracht 'FITTEXT' gegeven. Die geeft het totaal aantal letters van de woorden die maximaal op het scherm passen (RxShow breekt de zinnen netjes af) aan ons terug in 'result'. Met behulp van de functie 'substr()' uit de ingebouwde bibliotheek worden de te lange regels in stukken geknipt (regel 31 en 32).

ShowBuffer versie 2

Tot nu toe heeft al dat geprogrammeer nog niet zo veel fraais opgeleverd. Dat gaat veranderen als de functie die de regels moet laten zien, 'ShowBuffer()', ook van RxShow gebruik gaat maken. Er komt dus nog wat code bij...

Op regel 39 (van script 6.3) wordt een constante gedefinieert. Niet dat dat voor ARexx iets anders betekent dan dat de variabele 'rpp' (regels per pagina) de waarde '9' krijgt, maar voor ons is dat makkelijk wanneer die waarde ooit moet veranderen - bij een ander font bijvoorbeeld.. anders zouden we die waarde op vier plaatsen moeten veranderen. De variabele 'paginas' verandert na de initialisatie op regel 40 ook niet meer. De variabele 'pag' houdt bij welke pagina nu zichtbaar is. We beginnen natuurlijk bij de eerste pagina maar de waarde van 'pag' is altijd één minder en wordt op regel 41 dus op nul gezet. Tussen regel 42 en 67 blijft deze subroutine hangen in een 'eeuwige' lus. Eeuwig totdat het script op regel 60 terecht komt omdat er op het 'STOP' gadget geklikt is. Regel 43 is verantwoordelijk voor het plaatsen van de gadgets, vijf stuks, waarna het plaatje direct in beeld komt. Misschien is het leuk om uzelf eens af te vragen waarom het een foutmelding oplevert als regel 45 met 46 wordt verwisseld...

Na de opdracht 'SHOW' (regel 44) worden de buffer en het zichtbare scherm verwisseld. De opdracht 'YPOS' gaat normaal naar de buffer maar komt door 'SWAP' bij het zichtbare scherm. Als we niet eerst de opdracht 'SWAP' versturen gaat 'YPOS' dus naar de buffer... en die is er (bij de eerste keer) nog niet, pas na 'SAMEPIC'! Dat levert dus een foutmelding op.

De tekst wordt na 'SWAP' (dus zichtbaar) op het scherm gezet van regel 47 tot 51. Merk op dat de laatste pagina regels kan bevatten die in 'BufferText()' geen waarde kregen omdat de tekst op was. Die regels zijn hier leeg danzij regel 3, waarbij de 'buffer.' variabelen een default-waarde kregen. Als de tekst op het scherm staat 'swappen' we terug en wordt de buffer weer geheel vers neergezet (regel 53). Daarna is het wachten tot er op één van de vijf gadgets wordt geklikt (regel 54). Hier zou u 'WAIT 7' van kunnen maken zodat het script na 7 seconden automatisch naar de volgende pagina gaat. Het blijft dan hangen op de laatste

pagina tenzij u na regel 65 'else return 0' tussenvoegt.

De 'WAIT' opdracht geeft in de variabele 'result' informatie over de gekozen actie. Hier wordt die voor de duidelijkheid eerst in een nieuwe variabele 'gadget' gestopt (regel 55). Daarna is het aan een eenvoudige 'select, when, otherwise' constructie om van pagina te veranderen of terug te keren naar het hoofdprogramma. (Listing 3 staat wegens plaatsgebrek op de coverdisk).

In werkelijkheid

Het script 'Script_6.rexx' op de diskette wijkt hier en daar iets af van de code in deze cursus. Zo zijn er de 'error' en 'syntax' routines bijgedaan; die zijn erg handig voor het opsporen van fouten. Om die te activeren moet er bovenaan 'signal on error' en 'signal en syntax' worden toegevoegd. Maak daar gebruik van als u variaties wilt proberen; van fouten maken kunt u leren.

Ook is er een tweede 'FONT' gedefinieerd; het formaat 'NORMAL'. Dat formaat word gebruikt bij de 'FITTEXT' opdracht (regel 26) en bij de 'TEXT' opdracht (regel 49). Het kleine font ('SMALL') blijft in gebruik voor de gadgets. Dat heeft wel wat.

Niets is leuker (bijna niets) dan het zelf verzinnen van een programma en het vervolgens nog maken ook. Dat is leuk maar niet per definitie leerzaam. Kleine variaties op een bestaand script bedenken en uitzoeken waarom dat (soms) anders uitpakt dan bedoeld was, is érg leerzaam en óók heel leuk! En mocht u een iets pittiger uitdaging zoeken... probeer zelf eens het antwoord te vinden op de volgende vragen:

1. Wat is de beste manier om de tekst gecentreerd op het scherm van RxShow te krijgen?
2. 'BufferText()' ontvangt zijn argument met "arg(1)". Is daar ook een andere manier voor?
3. Waarom moet (op regel 10) de pointer worden aangezet?
4. Op regel 32 wordt met "substr()" een stuk van de tekst afgehaald. Waarom is het derde argument hier niet nodig?

Antwoorden:
1. Regel 8 wissen.
2. "parse arg txt", en dan "txt = space(txt,1)", of, nog korter, "arg txt; txt = space(txt,1)".
3. RxShow zet de pointer normaal uit, en dat is lastig bij het selecteren van de gadgets...
4. Met het derde argument van "substr()" kan worden aangegeven hoeveel letters er in de nieuwe regel moeten komen. Wanneer dat argument wordt weggeglaten kopieert substr() txt tot aan het eind van die regel. En dat is hier de bedoeling.

COMPUTER

HARDWARE

BARLAGE

Openingstijden :

Kerkrade Dinsdag t/m Vrijdag : 10.00 t/m 13.00 en 14.00 t/m 18.00
 Den Haag Dinsdag t/m Vrijdag : 10.00 t/m 13.00 en 14.00 t/m 18.00
 Dokkum Dinsdag t/m Vrijdag : 9.00 t/m 12.00 en 13.00 t/m 18.00
 Vrijdagavond : Koopavond 19.00 t/m 21.00
 Al onze winkels zijn
 op zaterdag geopend: 10.00 t/m 17.00

G.V.P

G-Force A2000 030 40/40/4	1495,-
G-Force A2000 040 33mhz,4MB	2495,-
G-Force 040 A3/4000 , 33mhz,0MB	2395,-
G-Force 040 A3/4000 , 33mhz,4MB	2795,-
G-Force 040 A3/4000 , 40mhz,0MB	2795,-
G-Force 040 A3/4000 , 40mhz,4MB	3195,-
G-Force A1230 S-II 40/0/0	595,-
G-Force A1230 S-II 40/0/1	679,-
G-Force A1230 S-II 40/0/4	995,-
G-Force A1230 S-II 50/0/0	895,-
G-Force A1230 S-II 50/0/1	995,-
G-Force A1230 S-II 50/0/4	1295,-
G-Force A1230 S-II 50/50/4	1595,-
SCSI kit A1291	229,-
Bij aanschaf van A1230 slechts	
1 MB voor G-Force	99,-
4 MB voor G-Force	469,-
16 MB voor G-Force	2225,-

GVP IO extender	259,-
GVP G-Lock	669,-
GVP EGS28/24 spectrum 1MB	779,-
GVP EGS28/24 spectrum 2MB	949,-
GVP DSS 8+	189,-
GVP Phone pack	649,-
GVP Hardcard A4008	299,-
Cinemorph	149,-
Image FX	495,-
Image FX voor EGS	125,-
EGS-Graphic pack IV-24	129,-
EGS-Graphic pack Retina	199,-
EGS-Graphic pack Standard Amiga	79,-
EGS-Graphic pack Visiona	299,-
EGS-Graphic pack Domino	199,-
EGS-Graphic pack Picasso	199,-
EGS-Graphic pack Picollo	199,-
EGS-Graphic pack Merlin	199,-
EGS-Graphic pack Rainbow	249,-

Nieuw !!!
 EGS Video module ...

Fl. 199,-

Diversen

Harddisk Seagate 260 MB	595,-
Harddisk Seagate 425 MB	695,-
Harddisk SCSI-2 1 GB	1695,-
NEC CD-ROM dual speed	549,-
Modem 14.400	449,-
Modem 28.800	649,-

Geachte klant ,

Helaas kunnen wij niet alle artikelen vermelden welke wij kunnen leveren. Staat er een artikel niet vermeld , bel ons dan even, wij kunnen U vertellen wat de prijs en levertijd is.

Nog enkele complete systemen.

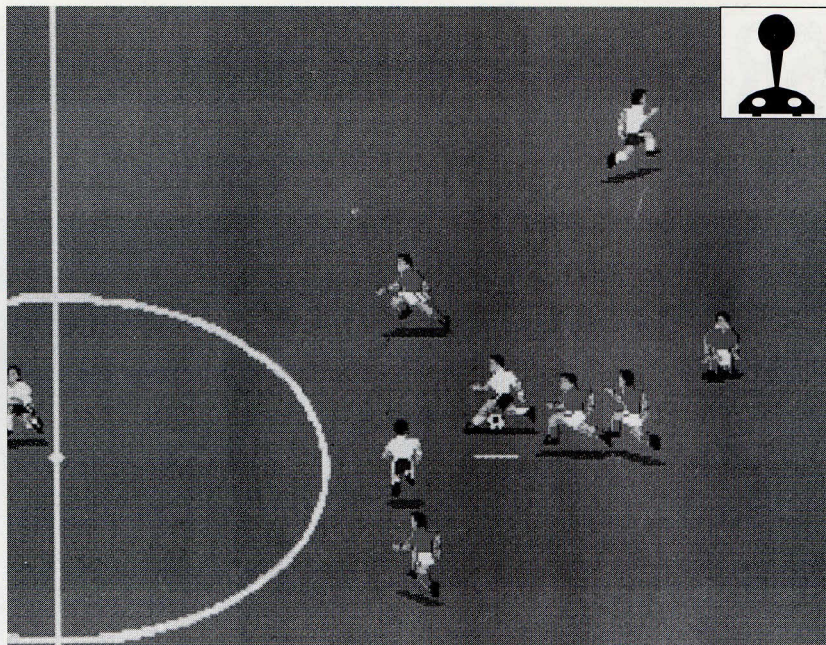
Amiga 2000 , 170MB Harddisk, 2MB chipram, 4MB fast, 32.768 kleuren	1495,-
Amiga 2000 , 260MB Harddisk , 2MB chipram, 4MB fast 32.768 kleuren	1595,-
Amiga 2000 , 030 , 25mhz , 5mb , 260MB HD Kleurenkaart 32.768 kleuren, EGS	2295,-
Amiga 2000 , 030 , 25mhz , 5mb , 260MB HD Merlin 4MB	2495,-
Amiga 2000 , 040 , 33mhz , 5mb , 260MB HD, Kleurenkaart 32.768 kleuren, EGS	3795,-
Amiga 2000 , 040 , 33mhz , 5mb , 260MB HD, Merlin 4MB	3995,-
Amiga 2000 , 030 , 25mhz , 5mb , 425MB HD, Kleurenkaart 32.768 kleuren, EGS	2395,-
Amiga 2000 , 030 , 25mhz , 5mb , 425MB HD, Merlin 4MB	2595,-
Amiga 2000 , 040 , 33mhz , 5mb , 425MB HD, Kleurenkaart 32.768 kleuren, EGS	3895,-
Amiga 2000 , 040 , 33mhz , 5mb , 425MB HD, Merlin 4MB	4095,-
Amiga 2000 , 030 , 25mhz , 5mb , 260MB HD, EGS kaart 2MB	2395,-
Amiga 2000 , 040 , 33mhz , 5mb , 425MB HD, EGS kaart 2MB	3995,-

Al deze aanbiedingen gelden zolang de voorraad strekt .!!!!!!

Na de wereldcup komt Anco met haar nieuwe voetbalspel, voetballen op de computer.

Aart-Jan Moerkerke

Koppen, trappen en sliden met Kick Off 3.



Kick Off 3

Een beetje mosterd na de maaltijd lijkt het wel. Maandenlang was Nederland in de ban van Oranje. Maar nu de oranje gekte verdwenen is komt Anco met het voetbalspel Kick Off 3. De timing had, vooral met het oog op de verkoop, beter mogen zijn. Maar het spel is er: de opvolger van Kick Off 2. Kick Off is een bekende naam in computerland. De eerste en tweede versie van het spel bleek ongekend in prestatie en veroverde al snel de harten van Amiga-spelende voetbalenthousiastelingen. De controle over het spel - en met name over de bal - was niet te vergelijken goed en apart. Het zicht van bovenaf zorgde voor veel spelplezier, de controle van de bal op acht verschillende manieren maakte het spel af. De voetbalwereld was klaar voor een Kick Off 3 en wachtte met spanning af. Die spanning is nu doorbroken. KickOff 3 is een beetje teleurstellend.

Jammer

Jammer is vooral, dat het spel maar voor een klein aantal Amiga-gebruikers is bestemd. Ten eerste is er alleen een AGA-versie voor de Amiga 1200 en ten tweede is een joypad met vier 'vuurknoppen' of een joystick met twee gescheiden werkende knoppen nodig. En wie heeft nou zo'n ding? Weinig, heel weinig Amiga-gebruikers. Jammer is ook de mysterieuze verdwijning van een aantal leuke opties. Zo kan de speler zoeken naar het zicht van bovenaf en naar de handige acht-richting-controle tot hij of zij een ons weegt. Het gevolg is een afschuwelijk 'afkick-gevoel'. De joystick-bewegingen moeten helemaal opnieuw worden aangeleerd. Het zij-aanzicht went snel. Toch betekent ook dit een verlies van het Kick Off-gevoel.

Aftrap

Nu de nadelen eruit zijn - hèhè, dat lucht op - op naar de aftrap. Het spel begint met een keuze-menu. Hoe wilt u spelen: vriendschappelijk, in een uitdaging met dertig andere elftallen of in de Wereldcup? Verder komen er nog meer vragen. Welke tactiek wordt gespeeld, met welk team, welke snelheid moet het spel hebben en bent u een beginner, een middelmatige speler of een gevorderde? Eenmaal op alle vragen antwoord gegeven, is het tijd voor de Kick Off. Ondanks het 'nieuwe-oude' zij-aanzicht ziet het voetbalveld, dat bezaaid is met spelers, er goed uit. Leuke animaties geven het spel, bij bijvoorbeeld het uitdelen van gele of rode kaarten, overtredingen en doelpunten, extra cachet. Het echte spel valt, vooral door de nieuwe controle van de joystick, wat tegen. Gelukkig bevat Kick Off 3 een oefenoptie. Onze raad luidt dan ook: ga door met oefenen tot u het gevoel heeft, dat u de bal onder controle kan houden.

Wel goed

Uiteraard heeft Kick Off 3 ook voordelen. Heeft u een Amiga 1200 met 1 megabyte ram en een speciale joystick, dan is het spel oogstrelend mooi om te zien. Saaiheid in het beeld komt dan ook niet voor. Daar zorgen de animaties wel voor. Ook het aantal spelers (4), dat het spel kan spelen is goed. Des te meer zielen, des te meer vreugd.

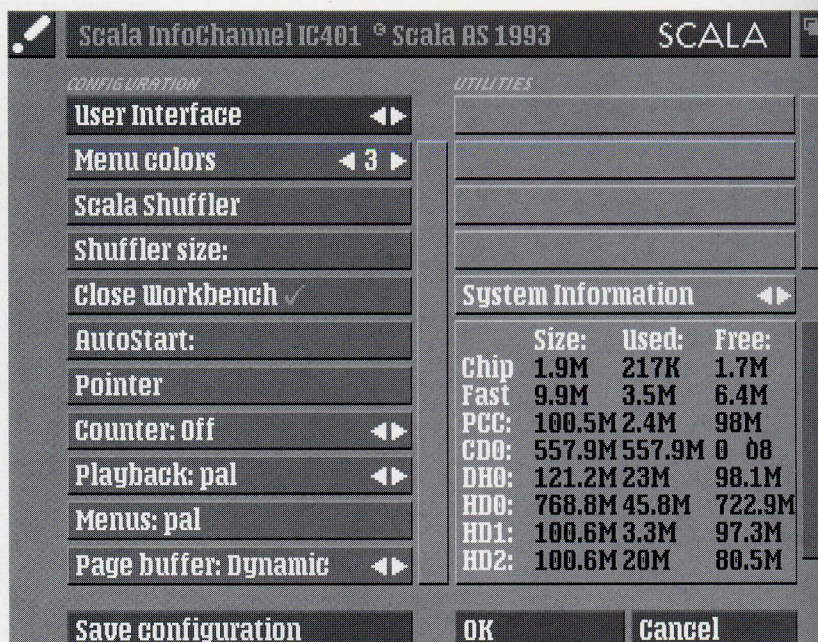
Over naar de cijfertjes:

Grafisch 8
Muziek 7,5
Speelbaarheid 5,5
Verslavingsniveau 5
Prijs/prestatie 6.

*Het 'oude' Scala IC400
programma heeft een nieuw
broertje.*

Aart-Jan Moerkerke

De paradepaardjes van Scala.



InfoChannel IC500

Het Scala InfoChannel IC500 is het eerste nieuwe paradepaardje. Dit kabelkrantsysteem is een vernieuwing van IC400 en heeft al haar mogelijkheden in zich. De nieuwe update kan prima overweg met MPEG-video. Bovendien is een nieuw automatisch systeem bedacht om in te loggen in draaiende kabelsystemen. Verbeterde en nieuwe mogelijkheden zorgen ervoor, dat het Scala InfoChannel IC500 een compleet en zelfstandig medium kan vormen. Voorbeelden hiervan zijn MPEG software codering en een optie voor hardwarematige decoding, mogelijkheden om plaatjes te bewerken, ondersteuning van digitisers als Vlab en Framemachine, ingebouwde teken-gereedschappen en ondersteuning van diverse plaatjes-formaten. Ook ScalaNet (het netwerk-programma) is verbeterd. De prijs van het programma komt op ongeveer 2500 gulden (exclusief BTW) te liggen.

MPEG decoding

Scala MD100 is de naam van de nieuwe MPEG decoder van het bedrijf. Hiermee is het ondermeer mogelijk om video en animaties in 24-bit (16,7 miljoen kleuren) en 16 bit stereo-geluid direct van van CD-ROM of harddisk af te spelen. De video-beelden kunnen omgezet worden naar S-VHS digitale kwaliteits video.

Het pakket bestaat uit een MPEG decoder-kaart voor de Amiga 2000/3000 en 4000, een video-module met composiet, RGB en Y/C uitgang, de benodigde Scala EX-software modules en de MPEG coderingssoftware.

Scala MD100 zal in de winkel rond de 1570

gulden (excl. BTW) gaan kosten). Naast een Amiga heeft dit pakket of Scala MM (Multi Media) 300 of IC500 nodig.

Video bewerken

Met de Scala Video Editor VE500 heeft de video-Amiga-producent een combinatie van hardware en software ontdekt, waarmee video bewerkt kan worden. De VE500 heeft enkelvoudige frame-nauwkeurigheid en kan met hetzelfde gemak worden bediend als de andere Scala-produkten. Een nieuwe RS-422 controller is een van de onderdelen van het pakket. De kostprijs van de VE500 komt rond de 4995 gulden (excl. BTW).

Teletext

Wie een kabelkrant-systeem van Scala gebruikt, zal verguld zijn met het nieuwe teletext-systeem. Voortaan kan - net als de diverse TV-kanalen - teletext gemaakt worden via de Scala Teletext Insertor TI500. 'Onder' een composiet signaal worden de teletext-pagina's gezet, zodat elke kabelkrantkijker met een simpele druk op de teletext-toets van de afstandbediening ook de Scala teletext kan ontvangen. Via het Scala InfoChannel en ScalaNet kunnen op het werkstation de teletext-pagina's gemaakt worden, terwijl het zendstation de gemaakte pagina's uitzendt. Met de bijgeleverde TTV-edit kan de maker de pagina's exact zo op televisie krijgen als hij of zij deze op de computermonitor afgebeeld ziet. Scala TI500 kan 25 pagina's per seconden verzenden en heeft 800 pagina-nummers tot haar beschikking. De prijs: 5999 gulden (excl. BTW).

Ruud Campsteijn

*Rekenen was nooit mijn sterkste kant, blij
dat ik een Amiga computer heb.*

PHOE!

Gelukkig heb ik
een Amiga die dat
effe voor me kan vertalen



A1

Assembler - deel 2

Nadat u vorige keer de theorie heeft kunnen lezen, is het deze keer tijd om het assembler-pakket ASM-One in de praktijk uit te proberen (als u dat nog niet gedaan heeft). Op de 'cover-disk' vindt u namelijk een volledig werkende demo-versie, met alleen de 'save'-opties verwijderd. U kunt dus teksten inlezen en assembleren maar als het programma u bevalt en u wil er echt meegaan werken, dan zult u het moeten kopen; 'Try before you buy', zoals dit in het Engels genoemd wordt! Overigens hoeft u niet te zoeken naar de nieuwste versie, want er is er maar 1. Er zijn wel aangepaste versies in de omloop maar deze zijn het produkt van figuren die met het originele pakket niets van doen hebben.

SNELLE INSTAP

Vorige keer heb ik u uitgelegd hoe u met ASM-One kunt werken, maar om het geheugen even op te frissen hier nog even een korte handleiding: Na het opstarten kiest u allereerst WELK en HOEVEEL geheugen u wilt gebruiken om de gegevens (o.a. source-tekst) in op te slaan. Hierna kunt u met behulp van de 'prompt' (commandoregel) het pakket besturen. Als u toevallig een assembler-source heeft liggen kunt u dit inlezen met 'R' en daarna omzetten in echte, voor de Amiga verwerkbare machinetaal met 'A'. Gaat alles goed en meldt de assembler u dat er 'No Errors' (geen fouten) waren, dan start u uw programma met 'J'. Overigens kunt u de tekst zelf aanpassen in de editor door op 'Escape' te drukken. Kijkt u verder eens rond in de debugger, de geheugen-viewers, de menu's en vooral de editor. Als u het pakket zelf al (wat) begrijpt dan maakt

dat de rest weer een stuk makkelijker!

GETALLEN

In de machinetaal spelen getallen een zeer grote rol. Zeer vaak is het een soort spelletje van: 'Welk getal stop ik in welke vakje?', waarbij een 'vakje' een 'adres' voorstelt in het geheugen van de Amiga. Dit kan (eventueel later) de loop van uw programma beïnvloeden. Natuurlijk is dit een zeer sterk vereenvoudigde weergave van de werkelijkheid, maar het geeft een beeld van hoe belangrijk getallen kunnen zijn. Dit geldt overigens niet alleen voor assembly, maar voor ELKE programmeertaal! Getallen worden op verschillende manieren weergegeven. De 3 bekendste (lees: meest gebruikte) zijn: Decimaal, Hexadecimaal en Binair. Deze 3 getalstelsels zal ik deze keer uitvoerig uit de doeken doen!

TEN EERSTE: DECIMAAL

Decimaal is u zeer zeker al bekend, hoewel misschien niet onder deze noemer. Het decimale stelsel is namelijk het 10-tallige stelsel, dat inhoudt dat er met 10 basisgetallen gewerkt wordt: 0 t/m 9... Misschien (lees: waarschijnlijk) begint er bij u nu wel iets te dagen, want het decimale stelsel is namelijk wat wij in het dagelijks leven gebruiken om een hoeveelheid aan te duiden. Dus: 1 auto, 3 broden, 12 kilo, etc. Omdat u dit stelsel al kent en gewend bent zult u het merendeel van het werken met getallen decimaal doen.

DAN: HEXADECIMAAL

Nu wordt het al moeilijker. Dit is namelijk het 16-tallige stelsel en er wordt dus gewerkt met 16 basisgetallen. Hier schieten de 10 decimale getal-

len tekort en worden ze aangevuld met de letters A t/m F. Dus tot uw beschikking staan 0 t/m 9 en A t/m F, waarbij 0 t/m 9 hun normale waarde behouden en A t/m F de waarden 10 t/m 15 hebben. Om een hexadecimaal getal terug te rekenen naar een decimaal getal gaat u nu als volgt te werk: De waarde van een symbool (dus 0 t/m 9 en A t/m F) is gelijk aan de waarde van het symbool zelf vermenigvuldigd met de waarde van de positie. Dus:

Hexadecimaal getal	3	C	0
Positiewaarde	16^2 =256	16^1 =16	16^0 =1
Symboolwaarde	$3*256$ =768	$12*16$ =192	$0*1$ =0

Als u die uitkomsten bij elkaar optelt krijgt u $768+192+0=960$. Als u een hexadecimaal getal wilt gebruiken in b.v. ASM-One, dan moet u dit voorafgaan door een '\$' (dollar-teken); Dus $\$3C0=960$.

TEN SLOTTE: BINAIR

Het binaire stelsel is het 2-tallige stelsel en wordt door ELKE computer intern gebruikt om ALLE getallen in op te slaan. Binair heeft maar 2 symbolen: 0 en 1, oftewel de 'enen en nullen'. Om een binair getal terug te rekenen gaat u exact hetzelfde te werk als bij een hexadecimaal getal, alleen vervangt u dan alle grondgetallen van 16 door grondgetallen van 2. Kijkt u maar naar het volgende voorbeeld:

Binair getal	1	1	0	1
Positiewaarde	2^3 =8	2^2 =4	2^1 =2	2^0 =1
Symboolwaarde	$1*8$ =8	$1*4$ =4	$0*2$ =0	$1*1$ =1

Een binair getal wordt overigens voorafgegaan door een '%' (procent-teken). Het getal %1101 uit het voorbeeld is dus decimaal $8+4+0+1=13$. In het hexadecimale stelsel zou u dit getal weergeven met \$D.

SAMENVATTEND

Samenvattend kunnen we concluderen dat qua gemak om mee te werken het decimale stelsel het van de andere 2 wint. In veel gevallen echter is het binaire stelsel het nuttigst vanwege de overzichtelijkheid (elke positie is als een soort 'schakelaar': Aan of uit, 1 of 0 dus).

Hexade-cimaal kunt u gebruiken om grote getallen kort te noteren, maar op de andere voordelen komen we later nog terug. Ter vergelijking van de bovenstaande 3 stelsels een kort tabelletje:

decimaal	binair	hexadecimaal
0	0000	0
1	0001	1
2	0010	2
3	0011	3
4	0100	4
5	0101	5
6	0110	6
7	0111	7
8	1000	8
9	1001	9
10	1010	A
11	1011	B
12	1100	C
13	1101	D
14	1110	E
15	1111	F

Overigens kunt u in ASM-One heel eenvoudig getallen uitrekenen: Als u achter de prompt een '?' (vraagteken) typt en dan een formule, bijvoorbeeld $\$3e*(\%1101+45)$, dan krijgt u de uitkomst te zien in o.a. decimaal, hexadecimaal en binair.

U kunt dus een getal zeer snel omrekenen door eenvoudigweg het getal achter de '?' te plaatsen. Als u bijvoorbeeld wilt weten hoe \$C8A er binair uitgedrukt uit ziet, dan typt u '? \$C8A'. Kijkt u nu rechts dan ziet u, naast o.a. de decimale variant, een rij 'enen en nullen' staan. Deze rij kunt u zo overnemen in uw programma (overigens ZONDER de punten die er tussen staan).

Vergeet u niet eerst het procentteken in te tikken anders denkt ASM-One dat u een decimaal getal bedoelt en dat kan vreemde resultaten opleveren; %101101 is namelijk heel wat minder als decimaal 101101...

Overigens geldt ook hier: Oefening baart kunst ! Als u in het begin niet volledig door heeft hoe de verschillende stelsels werken, experimenteert u er dan eens grondig mee.

Een zeer goed hulpmiddel hierbij is het hierboven vermelde '?'-commando om getallen en zelfs complete formules uit te rekenen. Probeert u bijvoorbeeld eens om een binair getal om te rekenen naar decimaal en uw uitkomst hiermee dan te controleren.

De stelsels kunnen vrij lastig zijn om onder de knie te krijgen, maar het is zeer handig en in sommige gevallen zelfs belangrijk dat u ze beheerst.

De volgende keer gaan we beginnen met het werkelijke programmeren. Tot dan !

Amiga.X

52 pagina's 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
Laurensbaai 43
2904 AK Capelle a/d IJssel

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

AMIGA

Amiga 1200	17.900 bf/fl	985
Amiga 1200 desktop dynamite	20.900 bf/fl	1.149
Amiga 1200.HD260Mb(3.5")	27.990 bf/fl	1.539
Amiga 4000/030/2Mb	46.900 bf/fl	2.575
Amiga 4000/040/6Mb	83.900 bf/fl	4.620

CD32	9.995 bf/fl	549
CD32 + SX1 + Muis + Klavier	24.950 bf/fl	1.369
SX-1 + Goldfish CD	11.900 bf/fl	654
Communicator light	3.600 bf/fl	199
Communicator + Midi	4.995 bf/fl	275

Monitor/TV Saba	11.990 bf/fl	659
Monitor Microvitec 1438	17.990 bf/fl	989
Monitor Idek 17" MF-5017	43.500 bf/fl	2.390
Monitor Idek 17" MF-8617	39.995 bf/fl	2.199

MEMORY

Microbotics:		
MBX 1200Z/klok/68881/1Mb	7.900 bf/fl	435
Hawk:		
A1200/klok/2Mb	6.900 bf/fl	379

TURBOKAARTEN

M-Tec:		
Turbo68030/28Mhz/klok/0Mb	7.990 bf/fl	439
Turbo68030/28Mhz/klok/4Mb	15.995bf/fl	879

Microbotics:		
M1230XA/50/50 (50MHZ/MMU + 50MHZ Coprocessor + klok) 0Mb	19.950 bf/fl	1.095
M1230XA/50 4Mb	27.950 bf/fl	1.535
GVP:		
A1230 Turbo+ 50Mhz/4Mb	29.900 bf/fl	1.645
A1291 SCSI contr. voor A1230	3.900 bf/fl	215

!! Alle GVP producten leverbaar !!

GENLOCKS

Electronic Design:		
Pal genlock	11.900 bf/fl	655
YC genlock	15.900 bf/fl	799
Neptun	26.900 bf/fl	1.345
Sirius	24.900 bf/fl	1.645
Video converter II	7.990 bf/fl	385
Frame machine incl. prisma 24	31.500 bf/fl	1.539

**Fargo Primera Color Printer
35.990bfr / fl 1.985**

CD 32 SOFT

Microcosm + T shirt	2.350 bf/fl	129
Frontier Elite II	1.595 bf/fl	88
Gunship 2000	1.595 bf/fl	88
John Barnes European Football	895 bf/fl	49
Brutal Football	1.595 bf/fl	88
Wembley Soccer	1.650 bf/fl	90
Summer Olympix	1.100 bf/fl	60
Seek & Destroy	1.450 bf/fl	80
Liberation	1.950 bf/fl	109
Morph	1.650 bf/fl	89
Fire Force	1.650 bf/fl	89
Mean Arenas	995 bf/fl	55
Zool 2, enz.	1.595 bf/fl	89
Goldfish	1.390 bf/fl	79
Giga PD2.2, enz.	1.395 bf/fl	79

HARDWARE

Overdrive 250Mb A1200	17.900 bf/fl	985
Fastlane Z3 fast SCSI 2 contr.	16.900 bf/fl	930
DKB 4091 fast SCSI 2 contr.	19.990 bf/fl	1.099
Oktagon scsi controller A2/4000	6.500 bf/fl	359

CD-Rom FX001D d. sp. IDE	7.950 bf/fl	439
CD-Rom Zappo A1200	11.900 bf/fl	655
Tandem controller	3.900 bf/fl	215
Tandem controller PCMCIA	3.900 bf/fl	215
Asim CDFS cd-rom contr. softw.	3.990 bf/fl	219
CDx Xetec cd-rom interface soft	3.850 bf/fl	210

SyQuest 105 Mb IDE	11.950 bf/fl	659
SyQuest 105 Mb SCSI	12.950 bf/fl	715
SyQuest 270 Mb SCSI/IDE	19.950 bf/fl	1.099
Medium 105 Mb	2.950 bf/fl	165
Medium 270 Mb	5.450 bf/fl	299
Externe behuizing SyQuest	5.450 bf/fl	299

Hand Scanner	7.900 bf/fl	435
Hand Scanner met OCR software	9.990 bf/fl	549
Hand Scanner Collor	16.900 bf/fl	929
Flatbed Scanner HP Scanjet IIC	49.990 bf/fl	2.750

Modem US R Dual Courier HST	26.900 bf/fl	1.480
Modem USR Sportster	11.950 bf/fl	659
GP Fax software	1.400 bf/fl	75
C-Net (BBS Software)	9.850 bf/fl	545
Ethernet kaart ASDG	15.900 bf/fl	875
Ethernet PCMCIA kaart	12.900 bf/fl	710
Enlan DFS netwerk software	10.995 bf/fl	599

A4000/1200 Tower behuizing	14.900 bf/fl	820
Zware voeding A5/6/1200 250W	3.995 bf/fl	220
Drive 3.5" Intern 1.76 Mb HD		
A500/2000/4000	4.950 bf/fl	275
Drive 3.5" Extern 1.76 Mb HD	5.995 bf/fl	329

Geheugen A500	1.650 bf/fl	90
Geheugen A500+	2.400 bf/fl	132
Kickstart 3.1 + Workbench 3.1		
A500/2000	4.650 bf/fl	255
A3000	5.400 bf/fl	299
Parnet kabel + soft	795 bf/fl	45

snd digi.: Megalosound	1.895 bf/fl	105
Amas 2 + Midi	5.400 bf/fl	295
Clarity + Midi 16bit	8.100 bf/fl	445
GVP DSS8+	4.500 bf/fl	229
Technosound Turbo 2	3.495 bf/fl	195

NEDERLANDS GEBRUIKERS HANDBOEK

WERKBANK 3.0 + AMIGADOS 3.0
995 bf fl 55 Uitgegeven door: **J.P.C.**

MACROSYSTEM

VLab gewoon	7.500 bf/fl	415
VLab YC	12.500 bf/fl	689
VLab Par	11.900 bf/fl	655
VLab Par YC	15.900 bf/fl	875
VLab Motion	42.995 bf/fl	2.365
WarpEngine Turbokaart (68040,40Mhz,SCSI-II)	59.950 bf/fl	3.295
Grafische 24bit kaarten:		
Retina BLT Z2 4Mb	15.950 bf/fl	879
Retina BLT Z3 4Mb	19.950 bf/fl	1.100
VCode intern	1.950 bf/fl	109
VCode extern	4.900 bf/fl	269
Auto monitor switch Retina	4.500 bf/fl	249
Auto mon. switch + VCode	6.200 bf/fl	340
Toccata	12.950 bf/fl	710
Maestro Professional	20.950 bf/fl	1.150
Maestro Professional met DAT recorder + MR Backup	34.995 bf/fl	1.925

SOFTWARE

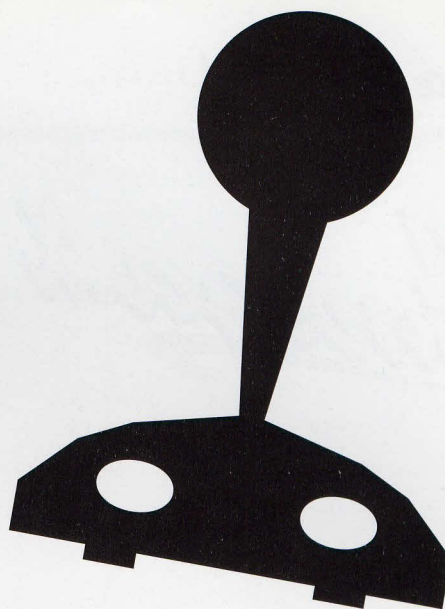
Studio (druk programma)	2.295 bf/fl	125
True Print 24	3.495 bf/fl	190
Art Department 2.5	10.900 bf/fl	599
Doug Cranes Pro Control ASDG	3.850 bf/fl	210
Multiframe voor Art Department	3.600 bf/fl	199
Professional Conversion Pack	3.800 bf/fl	209
ASDG Abekas	7.500 bf/fl	410
ASDG Scanner Control		
HP Scanjet IIC	6.995 bf/fl	385
Epson Scanners	6.995 bf/fl	385
Pegger	5.400 bf/fl	295
Brilliance 2.0	4.750 bf/fl	260
DPaint IV	4.750 bf/fl	260
Personal Paint	3.450 bf/fl	189
Broadcast Titler 2 Super Hires	10.900 bf/fl	599
Broadcast Titler 2 Font Enhancer	7.450 bf/fl	409
Scala MM 300	14.995 bf/fl	825
Scala 500	2.900 bf/fl	159
Scala EE100	9.950 bf/fl	549
MediaPoint.	10.950 bf/fl	599
Cando	6.500 bf/fl	355
Amiga Vision	1.500 bf/fl	80
Helm	5.500 bf/fl	299
Adorage 2.0	4.350 bf/fl	239
Imagemaster	7.500 bf/fl	410
Real 3D	18.900 bf/fl	999
Imagine 3.0	29.995 bf/fl	1.650
Essence Volume II + Forge	4.950 bf/fl	275
Image FX full version	8.995 bf/fl	495
Director 2.	4.795 bf/fl	260
The Publisher	1.795 bf/fl	99
Showmaker	3.400 bf/fl	185
Image Finder	1.995 bf/fl	109
Video Director	3.995 bf/fl	219
Scenery Animator 4.0	3.900 bf/fl	215
VistaPro 3.0	3.795 bf/fl	210
VistaPro Light	1.695 bf/fl	95
VistaPro 3.0 CD Rom	6.900 bf/fl	379
MakePath voor VistaPro	1.795 bf/fl	99
Maxon Cinema 4D	6.295 bf/fl	345
Maxon CAD 2 Architect	18.600 bf/fl	999
X-Cad 2000	3.900 bf/fl	215
X-Cad 3000	12.900 bf/fl	710
ARexx	1.995 bf/fl	109
Amos Professional	2.650 bf/fl	145
Amos Compiler	1.950 bf/fl	110
Blitz Basic 2	3.850 bf/fl	210
Hisoft Basic 2.0	4.450 bf/fl	245
ArgAsm 68000	2.995 bf/fl	165
Devpac 3	3.850 bf/fl	210
Maxon ASM	3.600 bf/fl	199
High Speed Pascal	5.650 bf/fl	310
Kick Pascal Maxon	5.900 bf/fl	325
Sas/C 6.5	15.900 bf/fl	875
Maxon C++ Developer	13.950 bf/fl	765
Kindwords 3.0	2.800 bf/fl	155
Final Copy II	3.900 bf/fl	215
Final Writer release 2	5.900 bf/fl	325
Wordworth 3.0A	5.400 bf/fl	295
Maxon Word	6.950 bf/fl	380
Mini Office	2.900 bf/fl	159
Type Smith 2.01	9.500 bf/fl	520
Pagestream 3.0	13.500 bf/fl	739
Superbase Personal 4	8.250 bf/fl	455
Superbase Professional IV	10.950 bf/fl	599
Twist Maxon	6.295 bf/fl	345
Edward Maxon	1.950 bf/fl	109
Money Matters	2.750 bf/fl	150
Professional Calc 2.0	8.495 bf/fl	465
Directory Opus 4.12(ned. handl.)	3.900 bf/fl	215
Dirwork 2	3.950 bf/fl	215
Quarterback 6.0	3.990 bf/fl	220
Quarterback Tools De Luxe	3.295 bf/fl	180
Video Back-up system	2.200 bf/fl	120
THI Tools	1.850 bf/fl	99
Disk Expander	1.900 bf/fl	105
Distant Suns 5.0	14.995 bf/fl	825
Bars & Pipes Professional	7.800 bf/fl	429
Music X 2.0 + Notator-X	4.950bf/fl	275
Samplitude-Pro II (SEC'D)		
enz.		

Elke maand plaatsen we nieuwe programma's, PD en utilities op onze coverdisk.

P_d

Aart-Jan Moerkerke

Dacht u dat u tot een van de snelste joystick knuppelaars behoorde? Met GIMMIC's WAGGLER daalt uw snelheid desatreus.



Amiga.X - coverdisk nummer 5

Het gaat steeds beter met onze coverdisk. Over nummer 4 hebben wij ook heel weinig klachten gehad. Hoewel wij ons uiterste best doen om fouten te voorkomen, blijft het een feit dat er van de 10.000 diskettes die wij kopiëren toch altijd wel een zeker percentage niet helemaal goed zal blijken te zijn. Treft u het niet, dan kunt u altijd de diskette even retourneren en u krijgt van ons dan onmiddellijk een nieuwe toegestuurd. U hoeft dan dus niet te bellen.

Coverdisk nummer 5

Deze diskette werkt als volgt:

Kies met één van de vier functietoetsen de F1, F2, F3 of F4 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 buttons klikken.

Nu klikt u met de linkermuistoets op één 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. Net als de gehele coverdisk zelf zijn sommige uitgepakte diskettes zelf-startend. Dit houdt in, dat u de diskette in de drive moet stoppen en de computer moet resetten. Daarna komt het programma in beeld!

Veel Succes!

1.DMS

Op 1.dms staan onze cursus files zoals listings voor Amos, PostScript en Arexx. Verder plaatsen wij hierop nog de ontbrekende document files van

het Ncomm programma welke wij op coverdisk vier hadden geplaatst.

2.DMS

Op de util disk staat de utility KingCON, waarover wij op pagina 30 en 31 uitgebreid verslag doen. Ook staat er AsmOne op, de assembler die wij in onze cursus op pagina 43 en 44 gebruiken. Dit is een demo versie, dus programma's bewaren is er niet bij.

3.DMS

Van de Fish-disk hebben wij het programma Post afgehaald en voor u op onze schijf gezet. We zullen zien of we deze post diskette zo kunnen maken, dat u hem ook kunt booten en het programma starten. Voer de listings van 1.dms regel voor regel in en een tipje van de postscriptsluier wordt voor u opgelicht. Een leuk hebbedingetje, te meer daar we denken dat de meesten zo'n schijfje nooit uit zichzelf aan zullen schaffen wegens de onbekendheid van Post.

4.DMS

Door J. Vroegop werd ons een spel gestuurd genaamd Gimmic's Wagglers. Een "joystick ruk" programma, waarvoor onze grote dank. Wij vinden het een gek spelletje, maar we zijn wel even zoet geweest. Hoe snel kunt u uw joystickknuppel rondraaien, heen en weer halen enzovoort. Laat ons uw score eens weten. De groep Gimmic's heeft toestemming gegeven om het te mogen verspreiden.

Veel plezier met de coverdisk. Heeft u problemen of vragen, dan kunt u deze schriftelijk kwijt via Uitgeverij Magazien, Postbus 81186, 3009 GD Rotterdam.

Amiga.X

Naam:

Adres:

PostCode

Woonplaats:

wil graag bestellen:

1 Kickstart Rom 2.04 F 69,-

1 Kickstart Selector F 45,-

beiden: F 99,-

Omcirkel wat u verlangt

Adverteerders index

Alfa Data	Cover Pagina 2
Amiga.X	Pagina 48
Asware	Pagina 16
Barlage	Pagina 40
Barlage	Cover Pagina 4
Barlage	Cover Pagina 2
CompArt printservice	Pagina 10
Computer City	Pagina 34
Computer Connection	Pagina 10
Datamarkt	Pagina 14
J.P.C.	Pagina 46
Macrosystem	Pagina 14
O.C.S.	Pagina 42
PC discount	Pagina 31
Transform	Pagina 14

Inhoud coverdisk 2

Muziekmodule: door Erik Bruser.

Swazinfo: vervangt de informatie van het Workbench menu.

AmiCDROM: hiermee kunt u uw CD-ROM drive aansturen voor CDTV-CD's, PhotoCD's, MacCD's.

Protris (Tetriscclone): leuk spel

Sys: Packman clone

Image FXloader: kunt u Foto CD plaatjes in Image FX laden.

Diverse listings: deze listings worden in Amiga.X nummer 2 bij de cursussen gebruikt. Ook de tekst files en plaatjes gebruikt in de DTP cursus staan hierbij.

Inhoud coverdisk 3

Empire_soccer, een voetbalspel wat heel snel over uw scherm kan scrollen. Raak de bal met uw Joy-Stick

Muziekmodule: pianohuis. Een mooi stuk muziek door Erik Bruser.

PARm, een mooie menu maker voor op de Workbench.

SuperDuper 3.0, een uitgebreid en zeer snel kopieer programma, met spraak.

Inhoud coverdisk 4

Diverse listings: Arexx, AMOS, Blitz.

Utilities: Iconian

Communicatieprogramma: Ncomm, zet u zich in verbinding met de rest van de wereld.

Spel: SlideIt 2, schuif met de blokjes en duik van het ene spel naar het andere.

Arexx: RxShow, een klok gemaakt.

Binnenkort hopen nummer 0 weer te koop te hebben op flop of als copie. Van **Amiga.X** nummer 1, 2,3 en 4 nog voldoende. Te bestellen door per nummer Fl. 9,95 over te maken op ons postbanknummer in Nederland of België.

Werkbank 3.0 op zijn Nederlands

Werkbank 3.0 is in het Nederlands geschreven door Ivo Vandermarliere en uitgegeven door J.P.C. te Genk, België.

U kunt dit boek bij ons bestellen door Fl. 75,00 over te maken op onze postbank-rekening. (Fl. 65,00 en Fl. 10,00 porto) onder vermelding van WB3. U krijgt van ons na ontvangst van het bedrag het boek compleet met een aardige attentie toegestuurd.

Onze postbankgegevens staan op pagina 34.

COMPUTER

HARDWARE

BARLAGE

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

Commodore

Amiga 1200	949,-
Amiga 1200 , 20MB	1195,-
Amiga 1200 , 260MB	1495,-
Amiga 1200 , 425MB	1649,-
Desktop dynamite pack	139,-
Amiga 4000 030,2MB	2495,-
Amiga 4000 LC 040	3895,-
Amiga 4000 040,6MB	4595,-
Amiga 4000 Tower	695,-
Monitor 1084 ST	495,-
Monitor 1942	895,-
Monitor Microvitek	995,-
Monitor IDEK 5017 17"	2395,-
Monitor IDEK 8617 17"	2195,-
CD 32	395,-
Monitor/TV SABA	649,-
Monitor/TV Panasonic	849,-
S-VGA Monitoren	vanaf 495,-

Software

Art department Pro V2.50	595,-
Multi frame voor Art department	199,-
Professional Conversion pack ..	209,-
ASDG Abekas	409,-
ASDG Scanner control voor :	
HP Scanjet IIC	385,-
Epson Scanners	385,-
Word Worth V3.0	295,-
Word Worth V2.0	189,-
Final Writer release 2	325,-
Pagestream V3.0	495,-
Egde	149,-
Directoryopus V4.12	149,-
Amos Professional	99,-
Amos pro compiler	89,-
Brilliance V2.0	259,-
Scala MM211	395,-
Scala MM300	795,-
Meerprijs voor Scala EE100	395,-
Mediapoint	595,-
Superbase Professional	595,-
Studio	125,-
True print 24	189,-
Broadcast Titler 2 Super hires..	595,-
Broadcast Titler 2 font enhancer	409,-
Video director	219,-
Light wave	Bel
Bars & Pipes Professional	825,-

Towers

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

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,-

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.....	bel
Syquest 88MB cartridge.....	bel
Syquest 105MB intern	bel
Syquest 105MB cartridge	bel
Syquest 270MB intern	bel
Syquest 270MB cartridge	bel
Syquest cartridge 105MB	bel
Syquest cartridge 270MB	bel
Externe SCSI behuizing	195,-
Ext. SCSI Tower voor 4 units.....	595,-

Nieuw !!!!

Overdrive CD	649,-
HP Deskjet 520	679,-

Ook leverbaar diverse amigagames ,
Karaoke CD's en CD rom titels

CDTV en CD32 Titels

Microcosm + T-Shirt	129,-	Frontier elite II	89,-
Gunship 2000	89,-	Summer Olympix	59,-
John Barnes European Football	49,-	Wembley Soccer	89,-
Zool 2	89,-	Seek and destroy	79,-
Robocod	49,-		
Morph	89,-	Goldfish	109,-
Liberation	109,-	Giga PD 2.1	79,-
Fire Force	89,-	Giga PD 2.2	79,-
Brutall Football	89,-	Fresh fish	59,-
Beavers	79,-	Aminet Februari	59,-
Fly harder	55,-	Photolite	79,-
Arabian nights	79,-	17 bit collection	69,-
Nick faldo's golf	69,-	17 bit continuation	69,-
Trolls	69,-		
Total carnage	99,-	En nog veel meer	

CD 32 incl. SX-1,20MB harddisk ,
microcosm limited , edition,
pinball fantasies, oscar,
diggers, dangerous streets,
wing commander + keyboard
Fl. 1249,-

Blitzbasic 2..... Fl. 209,-

Bel voor onze aktuele CD32 en Mpeg CD lijst

Drukfouten / wijzigingen voorbehouden.

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

COMPUTER

HARDWARE

BARLAGE

Openingstijden :

Kerkrade Dinsdag t/m Vrijdag : 10.00 t/m 13.00 en 14.00 t/m 18.00
 Zaterdags : 10.00 t/m 17.00
 Den Haag Dinsdag t/m Vrijdag : 10.00 t/m 13.00 en 14.00 t/m 18.00
 Dokkum Dinsdag t/m Vrijdag : 9.00 t/m 12.00 en 13.00 t/m 18.00
 Vrijdagavond : Koopavond 19.00 t/m 21.00
 Onze adressen en telefoonnr's vindt U op de achterpagina.

G.V.P

G-Force A2000 030 40/40/4	1495,-
G-Force A2000 040 33mhz,4MB	2495,-
G-Force 040 A3/4000 , 33mhz,0MB	2395,-
G-Force 040 A3/4000 , 33mhz,4MB	2795,-
G-Force 040 A3/4000 , 40mhz,0MB	2795,-
G-Force 040 A3/4000 , 40mhz,4MB	3195,-
G-Force A1230 S-II 40/0/0	595,-
G-Force A1230 S-II 40/0/1	679,-
G-Force A1230 S-II 40/0/4	995,-
G-Force A1230 S-II 50/0/0	895,-
G-Force A1230 S-II 50/0/1	995,-
G-Force A1230 S-II 50/0/4	1295,-
G-Force A1230 S-II 50/50/4	1595,-
SCSI kit A1291	229,-
Bij aanschaf van A1230 slechts	169,-
1 MB voor G-Force	99,-
4 MB voor G-Force	469,-
16 MB voor G-Force	2225,-
GVP IO extender	259,-
GVP G-Lock	669,-
GVP EGS28/24 spectrum 1MB	779,-
GVP EGS28/24 spectrum 2MB	949,-
GVP DSS 8+	189,-
GVP Phone pack	649,-
GVP Hardcard A4008	299,-
Cinemorph	149,-
Image FX	495,-
Image FX voor EGS	125,-
EGS-Graphic pack IV-24	129,-
EGS-Graphic pack Retina	199,-
EGS-Graphic pack Standard Amiga	79,-
EGS-Graphic pack Visiona	299,-
EGS-Graphic pack Domino	199,-
EGS-Graphic pack Picasso	199,-
EGS-Graphic pack Picollo	199,-
EGS-Graphic pack Merlin	199,-
EGS-Graphic pack Rainbow	249,-

Nieuw !!! EGS Video module ...

Fl. 199,-

Diversen

Harddisk Seagate 260 MB	595,-
Harddisk Seagate 425 MB	695,-
Harddisk SCSI-2 1 GB	1695,-
NEC CD-ROM dual speed	549,-
Modem 14.400	449,-
Modem 28.800	649,-

Geachte klant ,

Helaas kunnen wij niet alle artikelen vermelden welke wij kunnen leveren. Staat er een artikel niet vermeld , bel ons dan even, wij kunnen U vertellen wat de prijs en levertijd is.

Nog enkele complete systemen.

Amiga 2000 , 170MB Harddisk, 2MB chipram,4MB fast,32.768 kleuren	1495,-
Amiga 2000 , 260MB Harddisk ,2MB chipram,4MB fast 32.768 kleuren	1595,-
Amiga 2000 , 030 , 25mhz ,5mb , 260MB HD Kleurenkaart 32.768 kleuren, EGS	2295,-
Amiga 2000 , 030 , 25mhz ,5mb , 260MB HD Merlin 4MB	2495,-
Amiga 2000 , 040 , 33mhz ,5mb , 260MB HD,Kleurenkaart 32.768 kleuren,EGS	3795,-
Amiga 2000 , 040 , 33mhz ,5mb , 260MB HD,Merlin 4MB	3995,-
Amiga 2000 , 030 , 25mhz ,5mb , 425MB HD,Kleurenkaart 32.768 kleuren,EGS	2395,-
Amiga 2000 , 030 , 25mhz ,5mb , 425MB HD,Merlin 4MB	2595,-
Amiga 2000 , 040 , 33mhz ,5mb , 425MB HD,Kleurenkaart 32.768 kleuren,EGS	3895,-
Amiga 2000 , 040 , 33mhz ,5mb , 425MB HD,Merlin 4MB	4095,-
Amiga 2000 , 030 , 25mhz ,5mb , 260MB HD,EGS kaart 2MB	2395,-
Amiga 2000 , 040 , 33mhz ,5mb , 425MB HD,EGS kaart 2MB	3995,-

Al deze aanbiedingen gelden zolang de voorraad strekt .!!!!!!