

PPaint 6.0

November 1994, Prijs: DF 9,95 - BF 199

Amiga.x⁶

52 pagina's Amiga.eXtra

Het enige Nederlandstalige maandblad voor de Amiga gebruiker

gratis diskette

* Personal Paint 6.0

* AMAX IV, nieuwe
Mac emulator

* 100 Adreskaartjes
voor F 25,00

* Real3D tekenen:
golven en vlaggen

* Van modem naar
BBS: Fred vertelt

Amiga.x

Coverdisk Amiga.X - November '94, nr: 6

Workbench disk Algemeen:
Mostra, Octamed player, MuchMorePoPa
Diverse&Utilities: Muziekmodules, GuiArc
Schietspel: Galaga

Postbus 81186-3009 GD Rotterdam-010-4559702



8 1710206 122346

De Nieuwe Communicator II.

Met CD netwerk support, PhotoCD-Mediapoint- en Scala ondersteuning. Bedien uw CD32 met muis en toetsenbord, voor alle Amiga's

Communicator Lite II	179,-
Communicator II (met MIDI, keyboard interface. LED's en high speed mode).	249,-
PhotoLite (PhotoCd's lezen op CD32 ,A1200 en A4000 CD-rom)	99,-
CD32 met 2 spelen en gratis PhotoLite	BEL

De nieuwe verbeterde Mtec A1230 turbo, sneller dan de A4000/030

68030 28Mhz + MMU+ SCSI-II optie + 2 Coprocessor sockets. Autoconfig 32 bit ram, makkelijk uitbreidbaar tot 8Mb en uitstekend getest in Amiga Magazine. Inpakken en klaar!



Mtec 1230 0Mb	395,-
Mtec 1230 4Mb gratis FPU	695,-
Mtec 1230 8Mb gratis FPU	BEL
Mtec 1240	NOVEMBER

Computers:

A1200	BEL
A1200 + HD	BEL

Overigen:

Coprocessoren vanaf	19,-
68882 25Mhz	95,-
68882 50Mhz STUNTPRIJS	295,-
4Mb 32 bit simm 70ns 3 jaar garantie	385,-

A1200 32bit ramkaarten 4Mb vanaf	499,-
Blizzard 1220 4Mb	BEL
Viper 030 4Mb	BEL

Paradox SCSI	149,-
A1200 external HD (XDS)	149,-

Software:

Helm 1.62	299,-
Mediapoint 128	699,-
Mediapoint Remote Access	BEL

EUREKA

Nieuw:

A500, 68020 - 0 MB turbo	295,-
A500, 68020 - 1 MB turbo	395,-
(16Mhz, 2 FPU voetjes, 1 of 4 MB 32 bit SIMM optie, Auto config)	

Controlers:

SCSI of IDE controller met 8MB Ram optie (0MB)	349,-
---	-------



EUREKA

Colofon

Nummer 6 - november 1994

Management:

Aart-Jan Moerkerke
Corstiaan Breedveld

Redactie:

Hans van Leeuwen
Rudie Jaspers
Ruud Campsteijn
Sebastiaan Breedveld
Serge Hoogwerf
Jurgen Valks
Ben Kamphuis
Fred van Vliet

Uitgever:

Magazien

Vormgeving/Hoofdreductie:

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:

Rudie Jaspers (zie Pag 16)

Inhoud:

- | | | | |
|----|---|----|--|
| 1 | Inhoud | 22 |  Onze rubriek te koop en gevraagd gratis uw advertentie gezet. |
| 2 |  XiPaint 24 bit, Primera in hogere resoluties, een scanner voor weinig geld, RISCante zaken, een nieuwe DeluxePaint. | 23 |  Redactioneel foutje rechtgezet. |
| 3 |  Over Commodore, onze prijsvraag en communicatie. | 24 |  Personal Paint, sterk verbeterd en niet duur. |
| 4 |  AMAX IV, veel Mac-plezier in uw Amiga. | 26 |  Rudie Jaspers laat u zien dat ontwerpen met Real3D niet moeilijk is. |
| 6 |  Eureka overhandigt de CD32 aan de prijswinnaar. | 29 |  UGA CD's zijn mooi verpakt, is de inhoud net zo mooi? |
| 7 |  Met Mtec de snelheidsgrens over in de A1200. | 30 |  Wat de 3 utilities: GuiArc, ShowDT en Powersnap inhouden. |
| 8 |  Anya, de computer weduwe. | 32 |  Workbench V3.0 deel 6 alweer, over gadgets en formatteren van diskettes. |
| 9 |  Budget software: Klondike deluxe nader bekeken. | 35 |  AMOS cursus deel 7 over IFF plaatjes. |
| 11 |  Adreskaartjes maken en drukken voor F 25,- | 37 |  Wees de held in een tekenfilm met het spel Lital Divil. |
| 15 |  Hoe belt u via uw modem naar een BBS. | 41 |  Video van A tot Z |
| 16 |  Coverstory van Rudie Jaspers. | 43 |  Blitz Basic2, Bit-maps & Slices. |
| 17 |  Muziek deel 3, u vindt de files weer op onze coverdisk. | 47 |  De complete inhoud van onze coverdisk nr 6. |
| 18 |  CfontC, een font bewerker in kleur. | 48 |  Laatste pagina, bestelservice. en laatste berichten. |
| 18 |  Tekentips deel 7, i.p.v. de kunst van het printen, kunst op uw printer. | | |

XIPaint voor 24-bit

MacroSystem heeft weer een nieuw tekenprogramma onder haar vleugels. De naam van het programma is XiPaint 3.0. Met het programma is het tekenen in 24-bit, dus 16,7 miljoen kleuren, een koud kunstje. XiPaint wordt aangestuurd via menu's, requesters, vensters en buttons en kan worden gebruikt door de gelukkige eigenaren van de Retina-kaarten of de Picasso II. Het programma kan gelijktijdig diverse beelden in het geheugen opslaan en bezit ondermeer een Alpha-kanaal, een lichttafel voor animaties, meervoudige 'undo' en ga zo maar door.

Voor bezitters van een Retina grafische kaart is een speciale update-prijs vastgesteld.

Primera naar hogere resoluties

De Fargo Primera kleuren-printer heeft er een grote broer bij. De Fargo Primera Pro werkt, net als de 'gewone' Primera, met thermotransfer- en sublimatie-methoden en levert plaatjes op fotokwaliteit af. Het zijn vooral de 'dots per inch', die het verschil maken. De 'oude' Fargo moest het doen met 200 bij 200 dpi. De Fargo Primera Pro gaat maar liefst tot 600 bij 300 dpi. De prijs van de nieuwe printer zal ongeveer op 4500 gulden komen te liggen.

RISCante zaken

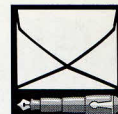
Zoals het er nu naar uit ziet, zal de AAA-Amiga nooit van de grond komen. Mocht Commodore Engeland zich over de Amiga gaa5tn ontfemen, dan zullen naar alle waarschijnlijkheid alle ontwikkelingen rond deze chip in de koelkast worden gezet. Treur niet om dit verlies, want een andere mogelijkheid worden wel tegen het licht gehouden: het gebruik van RISC-processors in de Amiga. Met behulp van een op RISC gebaseerde processor kunnen enorme snelheden worden bereikt. Zo zal de Amiga een snelheid kunnen krijgen, die de huidige Amiga 4000/40 met maar liefst dertig maal kan overtreffen.

Veel scanner voor weinig geld

De Tamarack scanners zijn sinds kort ook toegankelijk voor de Amiga-familie. De A4-scanners kenmerken zich door de goede prijs-kwaliteit-verhouding. Voor rond de 1200 gulden kan de Amiga 2000, Amiga 3000 of Amiga 4000-bezitter al een Tamarack-scanner in handen krijgen. De scanners werken in 24-bit in kleur of 8-bit grijs en gaan tot een resolutie van 1200 dpi hardwarematig en 2400 dpi softwarematig. De bijgeleverde software kent vele mogelijkheden, waaronder het aanpassen van kleur, helderheid en contrast, in- en uitzoomen en variabele mogelijkheden tot het 'uitlijnen' van het scangebied.

Een nieuwe DPaint

In de strijd om de kampioenstitel tekenpakketten heeft ook Electronic Arts zich weer in de strijd geworpen. De eens zo glanzende ster van Dpaint lijkt tegenwoordig aan een hemel vol tekenpakketten minder op te vallen. De jongste poging van Electronic Arts moet hier weer verandering in brengen. De nieuwe telg, Deluxe Paint 5, belooft veel goeds. Het programma kan ondermeer omgaan met Arexx macro's, werkt in 24-bit kleuren, heeft de mogelijkheid om animaties met verschillende paletten te ontwerpen en werkt met 'textures'. Maar er zijn nog meer verbeteringen. Animaties kunnen voortaan groter worden gemaakt dan het scherm, kleurverlopen en doorzichtigheid kunnen worden gemengd en geheel nieuw is de mogelijkheid om een camera-beweging als animatie uit te voeren. Verder zijn een aantal bestaande opties, waaronder de airbrush, sterk onder handen genomen. Het produkt lijkt zeer veelbelovend.



Redactioneel

Met ingehouden adem lijken alle Amiga-liefhebbers de ontwikkelingen rond Commodore Engeland te volgen. Hoewel we graag het bericht zouden geven, dat alles in kannen en kruiken is, kunnen we dat niet. Net als iedereen zitten we bezorgd, maar hoopvol in de wachtkamer te wachten op hetgeen komen zal. Van Commodore Engeland hebben we nog geen uitsluitsel gekregen. Wel is medegedeeld, dat David Pleasance de kans zeer groot acht, dat hun bod aangenomen zal worden. Zoals het er nu naar uitziet zal Commodore Engeland inderdaad de Amiga-lijn gaan voortzetten. De Commodore-man heeft wel aangekondigd enorm blij te zijn met de steun, die hij vanuit heel de wereld heeft gekregen. Naast ontelbare brieven en faxen kreeg hij zelfs geld toegestuurd! "Het is echt hartverwarmend om zoveel goodwill te krijgen", meldde Pleasance. "Het laat me weer realiseren, wat een geweldig fenomeen de Amiga is."

Ook het geruchtencircuit gaat nog steeds door. De laatste verhalen - en let wel, niets hiervan is zeker - is dat Commodore Engeland een partnerschap zal aangaan met een aantal andere bidders. Zo zouden ondermeer Siemens en Samsung gaan samenwerken met Commodore UK. De andere bidders zouden rechten krijgen over de Amiga technologie en Commodore Engeland zou ervoor zorgen, dat de Amiga blijft voortbestaan. Op zich zou deze mogelijke ontwikkeling een goede zaak zijn. Samen sta je tenslotte altijd sterker dan alleen. De laboratoria van andere grote bedrijven zouden de Amiga-ontwikkelingen kunnen versterken en andersom zou de Amiga-technologie de stap naar andere computers en apparatuur kleiner kunnen maken. Misschien een echte 'platform-machine' met zowel Amiga als MS-DOS, Apple Macintosh en andere merken ineen? Overigens gaan ook geruchten dat een Amiga-kaart voor MS-DOS-machines in de maak is. Maar genoeg geroddeld. Het wordt tijd even te kijken wat Amiga.X deze maand in petto heeft.

Allereerst zijn we bij Eureka op koffie-visite geweest samen met de winnaar van de cover-ontwerp-prijsvraag. De opvallende oranje cover met de wandelende CD32-schijf bleek goed voor een CD32 met Communicator. In dit nummer vindt u een korte reportage van de prijs-uitreiking. Even van de gelegenheid gebruik maken: VERGEET DE PRIJSVRAAG IN NUMMER 5 NIET! Een berg van schitterende prijzen ligt op u te wachten. Maak de rebus, beantwoord de vragen en WIN!!

Verder in dit nummer aandacht voor een nieuwe rubriek: Communicatie. Wat kunt u met een modem, wat is een netwerk, hoe log ik in in bulletin boards en waar kan ik ze vinden? Deze en veel andere vragen zullen de komende maanden worden beantwoord. Uw begeleider en system operator is Fred van Vliet. Hij zal u als een rots in de branding helpen ECHT met de Amiga te communiceren.

Natuurlijk vergeten we de 'oude' rubrieken niet. Deze maand weer aandacht voor diverse Amiga-computer-talen, desktop publishing, tekenen, video en spelletjes. We gaan dieper in op de mogelijkheden van het nieuwe tekenpakket Personal Paint 6.0, kijken achter de Mac-schermen van Amax IV en geven weer de nodige nieuwtjes. Ook muziek ontbreekt in dit nummer niet.

Om u nog even nieuwsgierig te maken aan het einde van dit voorwoord: de coverdisk is niet te versmaden. Serieuze Amiga-gebruikers mogen de barstenvolle diskette niet overslaan.

Tot volgende keer en vergeet niet: Er is geen betere vriend dan onze amigo Amiga!

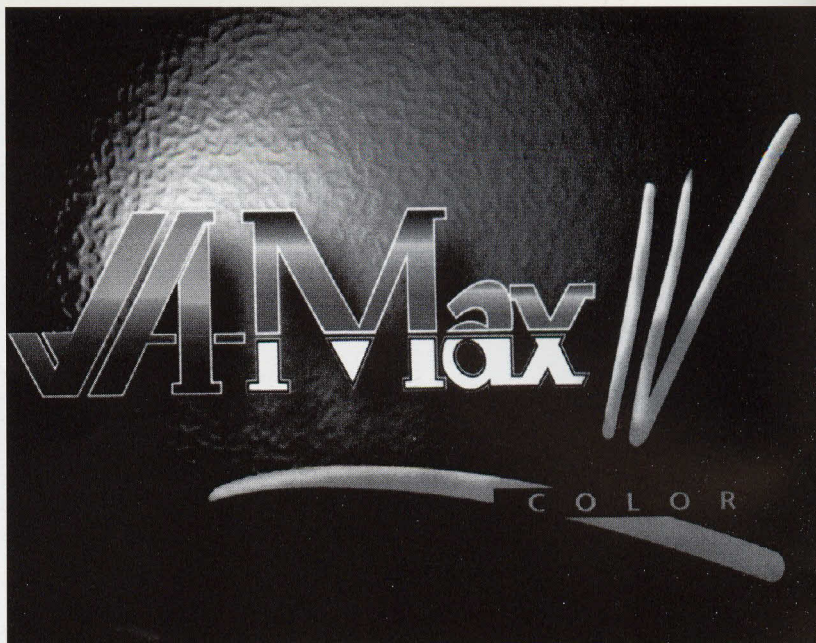
Aart-Jan Moerkerke.



*Weer een emulator om de
Macintosh te imiteren.*

Aart-Jan Moerkerke

Amax zorgt nu voor kleur op de Amiga-Mac.



Amax IV, Mac-plezier

Na de komst van de Emplant is het emuleren van de Apple Macintosh op een Amiga geen probleem meer. Het voordeel van deze kaart boven de al bestaande Amax was ondermeer, dat een kleuren-Mac op het Amigabeeld getoverd kon worden. Amax loopt hierin inmiddels niet meer achter. Met de Amax IV kleuren Mac-emulator staat ReadySoft weer in de emulatie-top. Een blik achter de nieuwe Amax-schermen konden we dus niet laten.

De eerste vergelijking tussen Amax en de Emplant laat niet zo veel ruimte over voor kritiek voor de een of de ander. Beide pakketten hebben dezelfde beloftes in zich: gebruik van kleur (eventueel met behulp van 24-bit grafische kaarten), het 'doorlussen' van geheugen, harddisken en floppies, parallele en seriele poorten, muis en toetsenbord en 'last but not least' multitasking. Ook qua snelheid liggen beide emulators naast elkaar. De Amiga ziet ook bij de Amax IV kaart kans de Macintosh te emuleren op een hogere snelheid dan een vergelijkbare Macintosh. Met een Amiga 4000/40 ontstaat een Macintosh die in de prestaties van een Quadra 950 te boven gaat.

Zorro

Amax IV is een kaart, die in een vrij zorro II slot gestoken moet worden. Naast zo'n slot is een minimum van twee megabyte ram, een harde schijf en een 68020 tot 68040 turbokaart noodzakelijk. Om volledig gebruik van het vierde Amax-kind te kunnen te waarborgen is een hi-res monitor, minimaal vier megabyte ram en een grafische kaart aan te

raden. De Amiga's 500, 500+, 600 of 1200 zijn van Amax-gebruik buitengesloten.

Hiermee is het echter nog niet afgelopen. Om de Mac-emulator te laten draaien is uiteraard ook Macintosh software nodig. Het Mac systeem 7.1 of hoger is aan te raden. Verder zijn nog 128K Mac roms nodig (chips) om de software aan te kunnen sturen. Even een bezoekje aan een Macintosh-dealer is hiervoor voldoende. Let wel op de aan te schaffen systeem-diskettes. Alleen Amiga's met een high density disk kunnen de 'normale' Mac-floppen aan. Wie over low density diskette-stations beschikt zal een speciale dd versie moeten aanvragen.

Het installeren van de kaart is vrij eenvoudig, maar net als bij de Emplant afhankelijk van de te gebruiken Amiga. Zorg dat de Macintosh systeem-software goed aansluit bij de Amiga! Wat moet er precies gebeuren? Allereerst moet de Amax IV kaart in orde worden gemaakt. Voordat u begint: aard uzelf goed. Dit advies kunnen we niet vaak genoeg meegeven. Plaats de Mac-rommetjes op de kaart en schroef de Amiga open om met het 'echte' werk te beginnen. Vervolgens moet de kabel van de diskdrive van het Amiga moederbord worden afgehaald. De stekker wordt daarna in de daarvoor bestemde plaats op de Amax-kaart gestoken. Een andere diskette-kabel moet dan de link tussen het moederbord van de Amiga en de Amax-kaart tot stand brengen. Nu kan Amax in het zorro-slot worden gestoken en kan de Amiga weer worden gesloten.

Keuze na keuze

Het installeren van de software is, dankzij



Commodore's standaard installatie programma, een fluitje van een cent. De Amiga staat nu klaar en hiermee wordt het tijd om de Mac klaar te stomen. Keuze na keuze moet nu worden gemaakt. Maak een keuze uit de te gebruiken diskette-stations, SCSI harde schijven, video-scherm opties, geheugen-grootte, externe poorten enzovoort. Niet altijd even gemakkelijk, maar wel noodzakelijk. Een advies kan hierover niet gegeven worden. Iedereen heeft zo zijn eigen voorkeuren en mogelijkheden. Een tip kunnen we wel geven. Heeft u er geld voor over om de Mac zo goed mogelijk te draaien, koop dan een kant en klare, voorgeïnstalleerde externe Macintosh harddisk bij de Apple dealer.

Sneltekenen

Is alles naar wens ingesteld, dan kan het Mac-plezier beginnen. Bij het loslaten van enkele programma's viel al meteen het grootste nadeel van de Amax IV op. De kaart kan niet alles. Door het gebruik van de goedkopere 128K macrommetjes missen we het 'Colour QuickDraw', wat wel in de duurdere roms te vinden is. Programma's, die hier gebruik van maken zijn in de meeste gevallen niet op de Amax IV te gebruiken. Een voorbeeld is het toch veel gebruikte tekenprogramma Adobe Photoshop 2.5 (lagere versies werken wel goed). Ook ingewikkelde spelletjes hebben door dit 'rom-gebruik' vaak moeite om op te starten.

Ten opzichte van de Emplant valt ook een groot voordeel op. Het geheugen wordt weer 'losgelaten' wanneer een programma op de Mac-emulatie wordt beëindigd. Bij een gebrek aan geheugen aan de Amiga-kant hoeft alleen maar

een Mac-programma worden afgesloten.

Ook voordeel nummer twee komt snel boven. Terwijl via de Emplant alleen files kunnen worden gekopieerd tussen de twee 'machines', werkt Amax IV ook met hele lades. Bestanden kunnen worden gekopieerd zonder 'omzetting' of met behulp van een van de vertaal-opties. Wat de Amax IV zeker voor heeft op de Emplant is verder het gebruik van diskettes. Het pakket van ReadySoft heeft geen problemen met 800k floppies, terwijl de Emplant hier veel moeite mee heeft.

Ready(soft) or not

Als we een keuze zouden moeten maken tussen de Emplant en de Amax IV zouden we zeker een paar maal over ons hoofd moeten wrijven. Geen van beide pakketten is volmaakt en de voordelen en nadelen wegen tegen elkaar af. De Emplant draait gemakkelijker spelletjes en ingewikkelde Mac-programma's, maar de Amax-kaart is gemakkelijker te installeren en levert geen problemen op met diskettes. Verder heeft de Amax IV-emulator het voordeel van het flexibele geheugen-gebruik. Maar de Emplant heeft weer de mogelijkheid (sinds kort) om met een extra Module een MS-DOS-machine tevoorschijn te toveren. Een beslissing is moeilijk. Wie al een Amax II emulator heeft, kan meteen voor de Amax IV kiezen. Een update is goedkoop en zeer eenvoudig. Wie nieuw moet beginnen zou met de Amax IV geen slechte keuze maken, maar met de Emplant misschien toch een iets betere...

De Amax IV werd beschikbaar gesteld door Barlage, telefoon: 045-425881.

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



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 189,-

(Franco, incl BTW)



*Een gastvrij welkom bij Eureka
in Limburg.*

Aart-Jan Moerkerke

*Voor Edwin Groenendijk was het feest, de
daad bij het prijswoord.*



Eureka overhandigt CD32

Weet u het nog. In het vorige nummer van Amiga.X werd de uitslag van de cover-ontwerp-prijsvraag bekend. De winnaar was de ontwerper van de feloranje cover met het gekke, aansprekende CD-mannetje erop. 'I want you', was de tekst die het ventje uitsprak. Die boodschap kreeg Edwin ook: 'We want you'. De gelukkige prijswinnaar werd bij ons uitgenodigd om samen op weg te gaan naar Eureka. Na een rit van drie uur kwamen we in het Limburgse plaatsje Beek aan.

Puntje extra

Direct na aankomst bleken de gastvrije Limburgers hun naam waar te maken. De koffie en een grote vlaai stond klaar om verorberd te worden. Dit 'puntje' extra konden we natuurlijk niet onvermeld laten. Na de felicitaties en een gezellig onderonsje kon de pret voor Edwin Groenendijk beginnen... Het was echter Frank Hoen van Eureka, die de spanning opvoerde met een rondleiding in het bedrijfje.

Speeltje

Trots toonde hij zijn nieuwste speeltje, de Communicator II. De mogelijkheden van het kleine apparaatje met de grote naam bleken die van de voorganger ver achter zich te laten. Via een Amiga kan bijvoorbeeld nu het toetsenbord en de muis op de CD32 gebruikt worden zonder dat ze hierop aangesloten zijn. Bovendien is de mogelijkheid van een serieel netwerk uitgebuit en zijn de overdracht snelheden verhoogd. Wat de Communicator II nog meer kan... dat leest u

verderop in Amiga.X.

Verder mochten we ook een kijkje nemen in de research-ruimte van Eureka, waar druk werd gewerd met printplaatjes en chips. Indrukwekkend en interessant. Maar voor Edwin Groenendijk bleef het popelen om zijn prijs in ontvangst te nemen en die tijd was aangekomen.

Fotootje

Met de hete adem van de fotograaf in de nek werden Frank Hoen en Edwin Groenendijk opgesteld voor het grote moment. Een complete CD32 met spelletjes, joystick en voeding verwisselde van eigenaar. Eureka's Frank Hoen reikte de prijs uit aan onze glunderende prijswinnaar. Een Communicator Lite II was het extraatje dat Eureka Edwin erbij gaf. Hij was de eerste die de II-versie in handen kreeg en kon uitproberen, tenminste... na eerst weer drie uur terug te reizen.

Nogmaals gefeliciteerd Edwin en we wensen je heel veel plezier met de nieuwe CD32.

Amiga.X

**Neem ook U
een abonnement!
Kijk op pagina 45**

**Snelheid voor de Amiga 1200 en
niet al te duur.**

Aart-Jan Moerkerke

*.De cijfers van de MTEC zien er
veelbelovend uit.*

SYSINFO V3.81 An Amiga System Information Program written in R Nic Wilson Software P.O. Box 1164 Toowoomba Qld 4350 A				LIBRARIES		MEMORY AVAILABLE	
SYSTEM SOFTWARE INSTALLED				LIBRARIES		MEMORY AVAILABLE	
kickstart	(512K)	\$00F80000	V39.106			TOTAL FREE CHIP	1947544
utility	32BitRAM	\$002001B0	V39.10			FREE 16 BIT FAST	0
graphics	32BitRAM	\$002039A4	V39.89			FREE 32 BIT FAST	3576544
layers	32BitRAM	\$00207978	V39.61			TOTAL FREE MEM	5524088
keymap	32BitRAM	\$00208240	V37.2			TOTAL MEMORY	6290432
intuition	32BitRAM	\$0021109C	V39.2084			RAM SPEED vs CHIP	+56%
dos	32BitRAM	\$00214DE4	V39.23				
SPEED COMPARISONS				LIBRARIES		INTERNAL HARDWARE MODES	
DHRYSTONES	5405					CLOCK FOUND	COPYBACK N/A
A500 - A600 STD	9.20					AGNUS ECS 2 MEG	INS.CACHE ON
B2000 EXTRA RAM	7.73					MODE PAL	INS. BURST ON
B2000 GVP A3001	0.91					DENISE STD 8362	DAT.CACHE ON
A2500 A2620	2.62					CPU 68030	DAT. BURST OFF
A3000 25MHz	1.16					FPU 68882	RAMSEYREV N/A
PP&S MERCURY '040	0.26					MMU 68030(OFF)	GARY REV N/A
CPU MIPS	5.64					VBR \$00000000	DMAC TYPE N/A
FPU MFLOPS	0.81					MHz 29.00	CARD SLOT YES
CHIPRAM vs A3000	1.00					HORIZ. KHz 15.60	VERT. Hz 50
						ECLOCK Hz 789379	SUPPLY Hz 50

Met Mtec de snelheidsgrens over

De jacht naar snelheid wordt steeds groter. Steeds verzinnen slimme hardware-ontwikkelaars weer manieren om computers snel, sneller, snelt te maken. Of de hoogste trap ooit zal worden bereikt, mag worden afgevraagd. Na de 68000 processor kwam de 68010, 68020, 68030, 68040 en nu zelfs de 68060 processor.

Zelfs de RISC (dertig maal de snelheid van een Amiga 4000/40) komt binnen het bereik van de Amiga. Ditmaal houden we het even op 68030 en 68020 snelheid. Het Duitse bedrijf MTEC heeft voor de Amiga 1200 de MTEC T1230 en voor de Amiga 500 de MTEC 68020 ontwikkelt. De produkten zijn stabiel en goed en wat voor velen belangrijk is: geen grote aanslag op de portemonnaie.

1200

Alleen de MTEC T1230. Niet zomaar een 'racer', maar één met diverse mogelijkheden. Bestukt met de standaard realtime klok, maximaal 8 megabyte fastram en een fpu 'rekenhulp' kan de kaart van eigenaar verwisselen. Het belangrijkste eerst. Een relatief lage prijs van ongeveer 700 gulden is voldoende om de Amiga 1200 sneller te maken dan een Amiga 4000/30. Voor die die 700 gulden krijgt de koper er 4 megabyte, 68882 28 mhz fpu.

Wat het pakket van MTEC mist is een deugdelijke handleiding. Gelukkig is deze niet echt nodig bij het installeren, maar voor wie aan uitbreiding van de kaart denkt, is het een gemis. De installatie werkt volgens een klik en klaar systeem. De kaart

in de uitbreidingspoort steken, het dekseltje weer op het 'potje' doen en klaar is Kees (of hoe de gebruiker ook heet). Daarna doet de kaart prima zijn werk. De 1200 wordt lekker snel en heeft extra geheugen.

Nieuw is de komst van een programmeerbare chip die een 1230 II-versie maakt. Nu kunnen zonder problemen 32-bit programma's worden gedraaid en zijn codes geïntegreerd voor hoge snelheids SCSI 2 harde schijven (of scanners, removables enzovoort). De controller zelf zal rond de 250 gulden gaan kosten.

500

Voor de Amiga 500 is ook een nieuw turbokaartje uit. Met de MTEC 68020 wordt de 500 weer sneller dan grote zus Amiga 1200. De kaart kan bestukt worden met 'gewone' 1 of vier megabyte simmetje en loopt op een kloksnelheid van 16 mhz. Verder heeft de kaart de mogelijkheid om een pga of plcc co-processor in zich te nemen. Een maximum van maar liefst 50 mhz. staat de gebruiker tot zijn of haar beschikking.

Uniek voor de kaart is, dat hij autoconfigurerend is. Het geheugen wordt meteen zichtbaar en kan meteen gebruikt worden zonder verdere poespas. Installatie is gemakkelijk: de 68000 chip eruit en op de kaart plaatsen, de kaart op de plaats van de 68000 chip zetten en de Amiga weer dichtschroeven. Kaal kost de kaart 295 gulden en met 1 megabyte is de prijs 395 gulden.

Eureka was degene die de MTEC aan ons beschikbaar stelde.



*ZIE AMIGA-X NO. 5...NABESTELLEN 010-4559707



Een spel voor jong en oud om tot in de kleine uurtjes te spelen.

Aart-Jan Moerkerke

'Budget-games': leuk en goedkoop.



Klondike deluxe: uren spelplezier

Vanaf dit nummer wederom een nieuwe serie: 'budget-games'. Voortaan geven we één keer in de drie maanden een beschrijving van een wat ouder spelletje, dat tegen een vrij lage prijs bij de Amiga-dealers te verkrijgen is. Ons uitgangspunt hierbij is: 'als het maar leuk is en goedkoop'. Het spel van dit kwartaal hebben we gevonden in Klondike deluxe AGA. Let wel, dit spel is alleen geschikt voor een Amiga 1200, Amiga 4000 of een CD32 met SX-1. Kenners van kaarten hebben direct in de smiezen, dat Klondike een andere naam is voor 'patience'. Dames en heren, het wordt tijd om open kaart te spelen...

Uitleg

Om maar even bij het begin te beginnen, een uitleg van het spel voor degenen, die het niet kennen. Patience, of in dit geval Klondike, is een kaartspel wat alleen gespeeld wordt. Er worden zeven rijen kaarten uitgelegd met de rug naar boven. De kleur en de waarde van de kaarten kan dus niet gezien worden. De eerste rij bevat 1 kaart, de tweede rij 2 kaarten enzovoort. De onderste kaart in de rij wordt open gelegd. De overige kaarten vormen het 'pack', die later wordt gebruikt. Het is de kunst om de kaarten op getal en op tegengestelde kleur te sorteren. Even wat voorbeelden. Een rode twee mag op een zwarte drie worden gelegd; een zwarte koningin komt op een rode koning; een zwarte negen gaat op een rode tien, en zo door. De volgorde van de kaarten is koning, koningin (vrouw), boer, tien, negen, acht, zeven, zes, vijf, vier, drie, twee, aas.

Door het verplaatsen van de kaarten komen 'dichte' kaarten vrij. Wanneer de onderste kaart van een rij niet zichtbaar is, mag deze worden omgedraaid. Met de nu verkregen open kaart kan verder worden gespeeld.

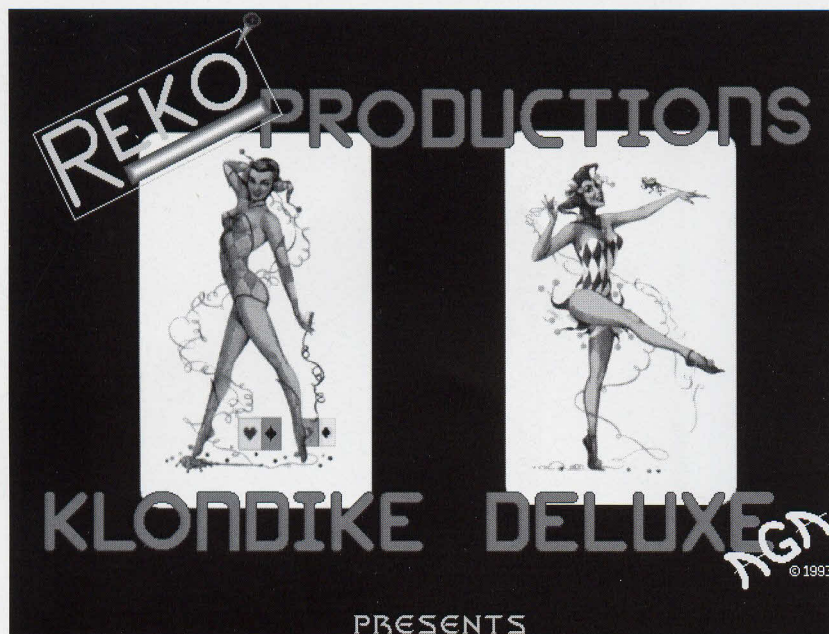
De 'aas' vormt een hoofdfunctie in het spel. Ligt een aas bloot, dan kan deze apart worden gelegd. Hierop kunnen de open kaarten van onderaf worden geplaatst. Op een harten-aas komt de harten twee, daarna de harten drie en ga maar weer door. Zijn de vier kleuren (ruiten, klaveren, harten en schoppen) eenmaal op volgorde op de azen gestapeld, dan is het spel uit.

Na enkele minuten spelen zult u al snel tot de conclusie komen, dat het spel vastzit. U kunt geen kant meer uit. Op dat moment komt het 'pack' naar voren. U draait een kaart van het 'pack' om en kijkt of u deze kaart kunt gebruiken. Lukt het niet, dan draait u nog eens. Door telkens een kaart van positie te veranderen komen weer nieuwe mogelijkheden om de hoek kijken.

Het lukt niet altijd om een spel 'leeg' te spelen. Maar dat maakt het juist zo leuk.

Computer

Dat een computer een leuke partner is bij het patience-spel, blijkt al snel. Ten eerste zijn de kaarten leuk om naar te kijken. Ten tweede is het spel volledig geautomatiseerd. De kaarten worden via de muis omgedraaid en geplaatst en een vrolijk muzikje speelt op de achtergrond. Het installeren van het spel is eenvoudig. Klik op het installatie-icoon en de diskettes worden op de harde schijf gezet. Het spel kan ook gespeeld worden via de 'gewone' diskdrive.



Na de installatie met het spel, volgt het apart kopiëren van de vijf volgdiskettes. Hierop staan maar liefst vijf extra kaart-ontwerpen. Kopieer de bestanden naar de 'cards-lade'. Hierna volgt het veranderen van de 'prefs-file' naar eigen keuze. Met een simpele tekst-editor kan deze file worden aangepast. In totaal kunnen negen kaart-ontwerpen worden ingevoerd. Tik de naam van het kaart-ontwerp in na de getallen in de file. Waar dit precies moet, staat goed aangegeven in de hand-leiding. Schrijf de prefs-file weg en voortaan kun-nen de ontwerpen van de kaarten gedurende het spel veranderd worden. Een tik op de toets met het aan het ontwerp gekoppelde nummer is voldoende. Leuk voor de afwisseling. Bij Klondike deluxe AGA worden twee ontwerpen van Boris Vallejo, een 'gezichten-kaartspeel', een Cindy Crawford-kaartspeel (wauw) en een kunst-kaartspeel bijgevoegd. Keuze te over dus en plaatjes van zeer goede kwaliteit. Al-leen het kijken naar de plaat-jes zorgt al voor spelplezier.

Eigen kaarten

Misschien nog wel leuker is de mogelijkheid om zelf kaarten te maken. Een aantal voorwaarden zijn hieraan verbonden. Elke kaart moet een apart ontwerp hebben, die het nummer CARD00 tot CARD54 krijgen. De kaart moet een hoogte hebben van 130 pixels en een breedte van 88 pixels. Het schermtype, waarin de kaarten gemaakt

moeten worden is HAM8 (256.000 kleuren). CARD 00 is de produktie-kaart, die bij-geleverd is. CARD-001 is de rand van de kaart. CARD-002 is de achterkant van het kaart-spel. CARD-003 is de klaveraas, CARD-004 is de ruitenaas, CARD-005 is de hartenaas, CARD-006 is de schoppenaas, CARD-007 is de klaver twee enzovoort. Alle kaarten moeten in het-zelfde kleurenpalet gemaakt worden. Via het program-maatje 'REKO' kunnen de kaarten worden omgezet in een kaartspel voor Klondike. Het nieuwe spel een andere naam geven (met .reko achter de naam), naar de cards-lade

kopiëren, in de prefs-file zetten en spelen maar!

Conclusie

Al met al is Klondike deluxe AGA een spel met waarde. Het maken van eigen kaarten maakt het spel extra leuk. De bijgeleverde kaartsets zijn mooi en kleurrijk en de muziekjes zijn misschien wat eentonig, maar hierdoor storen ze niet. Het spel wordt geleverd in een luxe video-does, waarin voor de echte liefhebbers nog eens een 'echt' spel kaarten is bijgeleverd. Klasse voor een leuke prijs, want Klondike deluxe AGA kost slechts 39 gulden.

Klondike deluxe AGA werd beschikbaar gesteld door Computer City Rotterdam. Zij hebben het spel (in voorraad) voor iedereen klaarliggen.





Een adreskaartje, hoe klein en hoe simpel u die ook bedenkt, het blijft toch altijd een moeilijke opgave. Wij helpen u tot en met het drukwerk.

Corstiaan Breedveld

Honderd kaartjes als deze geheel volgens eigen ontwerp met PageStream gemaakt, voor F 25,00 in uw bezit.

Westerwoldestraat 7
2352 KZ Leiderdorp
Tel/Fax: 071 - 446622



Mmmjam...

De leukste clown voor verjaarpertijetjes

Adreskaartjes maken en drukken.

Zoals ik in ons nummer 1 uitging van het maken van briefkaarten, ga ik nu in op het maken van adreskaartjes. Een adreskaartje is het visitekaartje van uw bedrijf en is tevens een verpersoonlijking van uzelf. Met de muis in de hand neem ik u mee tot en met het eindprodukt.

Vorm, maat, kleur

Om te beginnen moet u zich afvragen welke maat kaartje u gewenst acht. Adreskaartjes zijn er in even zovele maten en soorten als er dragers daarvan zijn. U kunt kiezen voor een enkele, een dubbele, een liggende of een staande vorm, in een niet rechte vorm gestanst, van ander materiaal dan papier, denk aan leer, hout, steen, karton of plastic, gebruik van kleuren. In deze cursus ga ik uit van het gebruik van papier. Later zult u wel begrijpen waarom ik nu die keuze maak. Verder kies ik voor de uniformiteit, een rechthoekige liggende vorm.

Opzetje

Start PageStream op door tweemaal op het PageStream-ikoon te drukken. Kies in het **file** menu voor *new* en klik op *A4, single sided, portrait*. Zet het grid aan via het **lay-out** menu en stel het grid op 0,5 mm via hetzelfde menu. Voor de grid optie in het menu staat nu een v teken. Op het scherm verschijnen de bekende grid-puntjes. De breedte van het kaartje heb ik bepaald door de breedte van een A4 pagina in tweeën te delen en 1 cm (i.v.m. kantlijn van de printer) er af te trekken. Dus $(21-1):2=10$ cm. De hoogte bepaal ik door uit te rekenen hoeveel kaartjes er uit 29,7 mm gaan.

Met 5 kaartjes à 5,5 cm kom ik op 27,5 cm, hetgeen neerkomt op $2 \times 5 = 10$ kaartjes op een A4. U kiest voor de box tool en plaatst de kruis-pointer zowel horizontaal als verticaal op een halve centimeter in de linkerbovenhoek en trekt de box tot horizontaal 10,5 cm en 6 cm verticaal. Met de tool-pointer activeert u de box en kiest u in het **global** menu voor *edit-coördinates*. De requester die u nu ziet verschijnen geeft aan dat de box 10 cm breed en 5,5 cm hoog is. (Zie plaatje 1).

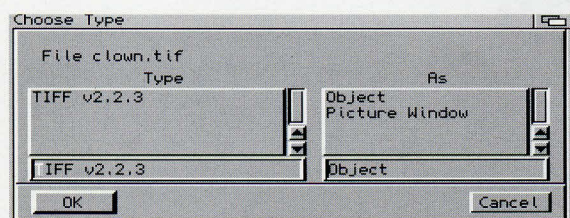
Binnen die box moet alles gebeuren. Voordat u nu verder gaat, dient u voor u zelf al bepaald te hebben wat er zoal op het kaartje terecht moet komen. In elk geval de naam van de drager, zijn adres, zijn telefoonnummer en eventueel zijn functie of beroep. Heeft de drager of de zaak waarvoor hij werkt een logo, dan is het aan te raden deze ook op het kaartje te zetten. Een plaatje zegt vaak meer dan duizend woorden en het wordt ook veel beter onthouden.

Invullen van de lege ruimte

Om de cursus niet op te houden heb ik alvast een kenmerk opgezocht, welke zou kunnen behoren bij



de zelfstandige ondernemer die zichzelf verhuurt als entertainer. Deze graphic laadt u in door via het **file** menu met de pointer tool *import graphics* te activeren. In de file-requester kunt u uw weg zoeken naar de bedoelde graphic en klikt u op OK. Dan verschijnt de choose type requester waarin u kiest voor het clown.tif bestand als object. (Zie plaatje 2). U plaatst nu het plaatje 2x3 cm groot in de linker onderhoek binnen het kader op een halve



cm uit de hoeken.

Met de *variable zoom* keuze in het **view** menu (Amiga 8) actief, plaatst u de pointer/tekstcursor in het midden van de box en trekt een lasso met de linkermuisknop ingedrukt geheel om de box heen. Deze handeling vergroot het kader schermgroot. Wel moet u nog even via de scrollbars rechts en onder zorgen dat het kader weer links boven in de hoek terecht komt.

Met de tekst cursor kiest u *fonts/points* van het **style** menu en klikt u op Garamond, antique, 8 points. U plaatst de cursor ergens op het witte veld en typt het volgende in drie regels in:

Westerwoldestraat 7
2352KZ Leiderdorp
Tel/Fax: 071 - 446622.

U plaatst de tekstcursor weer op een ander blank stukje scherm en u toets in:

De leukste clown voor verjaarpertijtjes.

Activeer de hele regel tekst door de tekstcursor aan het begin van de regel te zetten, de muisknop in te drukken en dan helemaal naar rechts te trekken. De gehele regel wordt nu zwart. Op de wijze zoals hierboven beschreven klikt u nu op Garamond, cursief, 12 points.

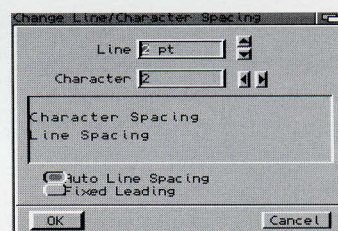
Als laatste nog de naam van de clown. Plaats wederom de tekstcursor op een blank stukje scherm en typ:

Mmmjam...

Op de u nu reeds bekende wijze kiest u voor Garamond, cursief, half vet, 15 points.

Er staan nu drie verschillende tekst objecten. Dat

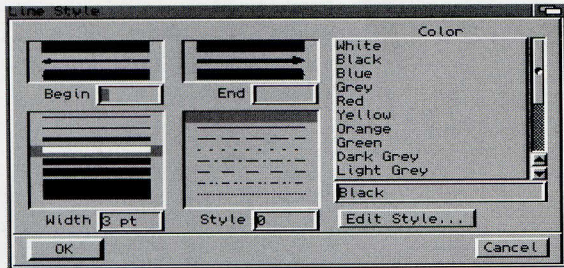
is eigenlijk ook het maximum aan lettersoorten wat u op een vel of stuk papier zou moeten gebruiken. Neemt u meer soorten fonts (in dit geval wordt een bold setting ook als font meegerekend), dan komt dat de duidelijkheid zeker niet ten goede. En duidelijkheid is voor alles toch de bedoeling van zo'n kaartje. Voordat u de drie tekst blokken nu op hun plaats zet, controleert u of de ruimte tussen de letters en de regels wel voldoende is. Voor gewone huis-, tuin- en keukenprinters is het aan te raden een letterafstand van 2 punten te nemen. Voor de regel afstand neem ik meestal ook 2 punten. Dat gaat via het **format** menu met de optie *line/character spacing*. (Zie plaatje 3). Het adresblok activeert u bijvoorbeeld met de pointer tool en kiest u uit het **format** menu *auto justify*. Plaatst u rechtsboven op een halve centimeter van het kader dit adresblokje. Daarna kunt u de lange regel onderaan het kaartje plaatsen op een halve centimeter van de rechter kant. Zoals u ziet is de afstand van de beginletter tot de clown ook ongeveer een halve centimeter. Zo houdt u het beeld op het kaartje in evenwicht en daarop moet u altijd blijven letten.



Als laatste plaatst u nog de naam van de clown rechts naast zijn hoed. Ook weer zo'n halve centimeter er vandaan. Zo ontstaat er een simpel, duidelijk en net kaartje. Dit is slechts een voorbeeld ter ondersteuning van onze DTP cursus, maar u kunt het net zo gek maken als u wilt. Het uiteindelijke doel van een adreskaartje moet u niet uit het oog verliezen: de kijker/klant moet in één oogopslag kunnen zien waar het om gaat en uw kaartje terug kunnen vinden tussen al die andere kaartjes.

Repeteren

Via het view menu zet u nu de gehele pagina op het scherm. Het kader mag natuurlijk niet megedrukt worden, maar hij moet wel blijven staan om de maat van het kaartje te handhaven. Met de pointer tool activeert u het kader en zet de *linestyle* op none (Zie plaatje 4). Het kader ziet u nu niet meer maar het is er nog wel. Om alle objecten te activeren trekt u een lasso om al de objecten heen, door net linksboven buiten het kader te klikken, de linker muisknop ingedrukt te houden om net rechtsonder het kader de muisknop weer los te laten. Alle objecten staan nu op actief.



In het **object** menu kiest u voor *group* en alle losse objecten worden nu als één object gezien.

Nu alles in het zichtloze kader op zijn plek staat, zou u een proefdrukje kunnen maken. Het printen heb ik in de vorige nummers uitvoerig besproken dus daar ga ik nu niet meer op in. Bent u tevreden over mijn/uw ontwerp dan kunt u verder gaan.

Het is natuurlijk de bedoeling dat u het kaartje ook daadwerkelijk kunt laten drukken. Eén kaartje op een A4 is natuurlijk onverstandig, daarom zetten wij het hele A4 vol, tien stuks in totaal. (Had ik in het begin al uitgerekend).

De snelste methode is, om te repeteren. Dat kunt u doen door met het adreskaartje actief in het **object** menu voor de keuze *duplicate* te kiezen. Er verschijnt nu een keuzevenster waarin u het aantal te dupliceren objecten kunt opgeven, doet u hier maar 4. Dan vult u bij verticaal 5,5 centimeter in. (Let er op dat in programma's als PageStream de komma vervangen moet worden door een punt, dus letterlijk zet u neer: 5.5).

Klikt u op "OK" dan ziet u al heel snel het adreskaartje 4x onder elkaar op uw scherm repeteren. Degroepeert u de vijf objecten door ergens op het blanke scherm te klikken. Een andere methode om te repeteren is door een object aan te klikken en op *copy* van het **edit** menu de muisknop los te laten. Daarna kunt u met bijvoorbeeld met *paste* van hetzelfde menu of met de rechter Amiga toets in combinatie met de v toets het object op het scherm copieren.. Plaatst u de pointer tool op 10,5 centimeter horizontaal en een halve centimeter verticaal en druk op de "A v" combinatie. Het kaartje wordt nu rechts van het eerste kaartje geplaatst. Zo kunt u deze handeling steeds 5,5 centimeter naar beneden nog vier maal herhalen. Als u mijn verhaal helemaal heeft kunnen volgen zonder een fout te maken, staan er nu 10 adreskaarten op het scherm, keurig naast en onder elkaar.

Resultaat voor F 25,00

U heeft een prachtig ontwerp gemaakt, u heeft geen vriendje die drukker is en vindt het drukken veel te duur, dan hebben wij een uitstekende oplossing voor u.

Stuur uw PageStream document naar ons toe, eventueel met de gebruikte fonts op dezelfde diskette geplaatst vergezeld van F1.25,00 aan cash of aan cheques naar ons toe. Wij zorgen ervoor dat de 100 adreskaartjes met uw ontwerp op 300 grams linnenpersing na een maand in uw bezit komt. U kunt ook uw bestand naar ons BBS 010-4559351 zenden en F 25,00 overmaken naar onze girorekening vermeld op pagina 45 van Amiga.X nummer 6.

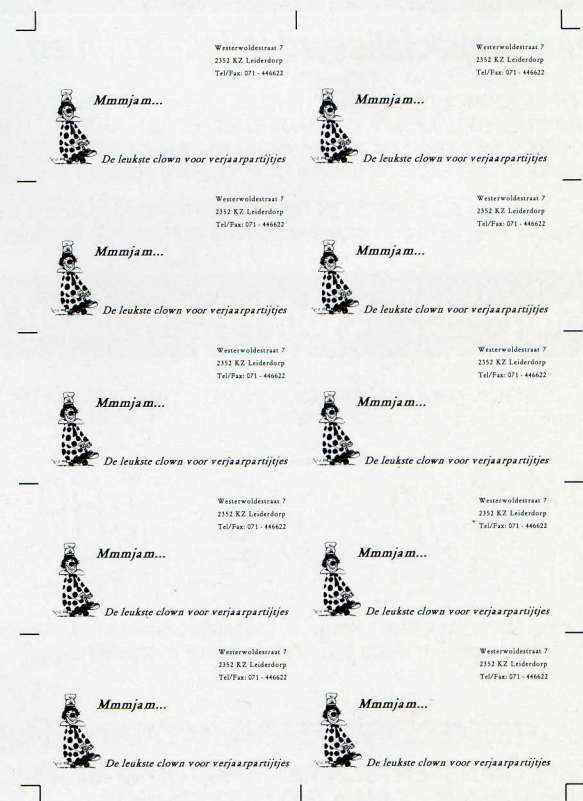
Tip

Wij hebben met opzet nog niet voor kleur gekozen, maar u kunt natuurlijk wel met grijstinten werken door gebruik te maken van o.a. een fill style, want de kaartjes worden in offset gedrukt op een resolutie van 2400 DPI.

Bij tien inzendingen plaatsen wij uiteraard 1 kaartje van iedere inzender op een A4 zodat wij dan slechts 1 film nodig hebben. Uw diskette sturen wij niet terug, wel het stukje film waar uw adreskaartje vanaf gedrukt is.

Aan de slag dus, wij verwachten overstelpt te worden met uw ontwerpjes.

Inzendingen na 1 december 1994 kunnen wij niet meer behandelen.



Voorbeeld van een A4 met 10 kaartjes, inclusief snijlijnen

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

Muziek software (voor Toccata/Maestro)

Samplitude-SMPTE (SMPTE, MTC) 595
Mignon 2.0/SMPTE, MIDI sequencer 475
SMPTE-Interface (Samplitude, Mignon) 475

VLab Video Digitizers

Realtime videobeelden digitalizeren in 16,7 miljoen kleuren. Door verschillende tijdschriften uitgeroepen tot de beste videodigitizer! Inclusief AdPro loaders.

VLab-Par (alle Amiga's) 695
VLab-Par-VC (SVHS/Hi8, alle Amiga's) 935
VLab-VC (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

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.

MacroSystem repareert nu ook A1200 en A4000 (SMD)!

MacroSystem

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
Zorro Expansion Card, 4 x Z2, 3 x AT 425

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.)

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

Heeft u een HP deskjet of matrix lintprinter?

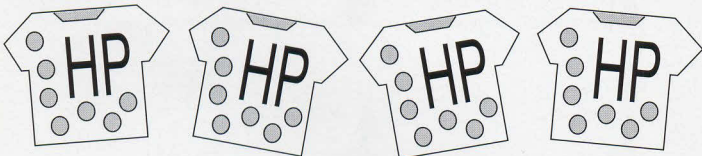
Wij zijn gespecialiseerd in inkt en linten.

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"-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 keukenoven naar bekers, 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

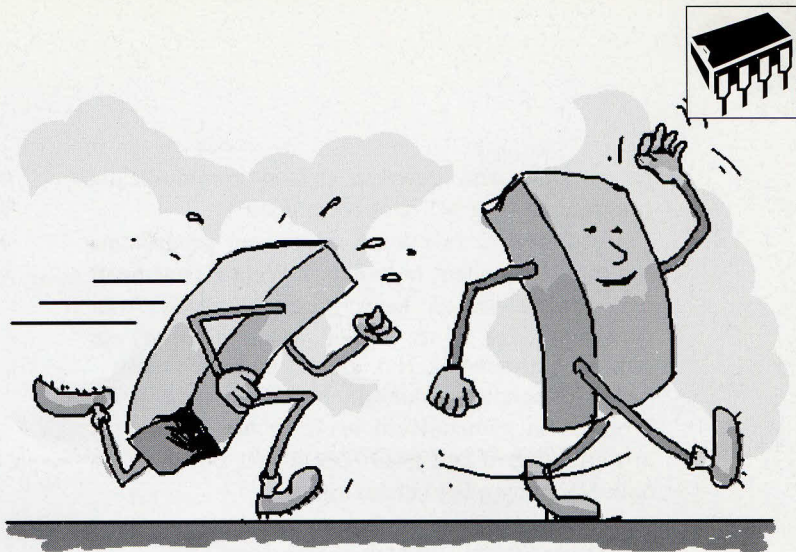
t.n.v. Datamarkt PD-Service, of door toezending van
cheque of contant naar;

datamarkt

PD-Service

Postbus 66 • 1791 AD DEN BURG • 02220 - 13762

Fred van Vliet



*Bit na bit worden aan de andere kant weer
verenigd.*

Mijn eerste modem

Ik zal mijzelf eerst even voorstellen: mijn naam is Fred van Vliet. ik ben System Operator en de komende tijd uw gids en toeverlaat in de wonderlijke wereld van Data Tele Communicatie. Net als velen van u heb ook ik de Amiga ooit gekocht als zijnde een spelcomputer met betere geluidskwaliteit en grafische mogelijkheden. De software was schaars en duur in de winkels en op de weinige games die ik toen in mijn bezit had raakte ik snel uitgekeken. Dus op zoek naar nieuwe mogelijkheden met de Amiga. Ik vond deze door de Amiga aan het telefoonnet te koppelen en op die manier andere Amiga-fanaten te ontmoeten om goedkoop en simpel aan hele leuke software te komen, zoals: Viruscheckers, Plaatjes, Muziek, Spelletjes, Gebruiksprogramma's enz. enz.

Modem

Een schat aan informatie en software die niet meer kost dan een telefoontje. Het leuke ervan is, dat alle software vrij te kopiëren is. Om uw Amiga op het telefoonnet aan te sluiten heeft u een modem nodig. Dit is een apparaat dat de signalen van uw Amiga omzet naar impulsen, die op hun beurt weer over het telefoonnet gezonden kunnen worden. De impulsen die hij terugkrijgt zet hij weer om naar een begrijpelijke taal voor de Amiga. Deze modems zijn verkrijgbaar in diverse snelheden en merken. Het eerste modem wat een ieder wel eens gezien heeft is het viditel modem. Dit is een van de langzaamste die er is en wordt heden ten dag niet meer gemaakt. Van de snelheden die op dit moment gehanteerd worden volgt hieronder een opsomming:

2400 bps (bits per second)
9600 bps
14400 bps
28800 bps

Een modem wat op 2400 bps draait is wel het minste wat u nodig heeft. Tot een jaar of wat geleden moest voor dit modem nieuw in de winkel nog steeds 200 of zelfs 300 gulden worden betaald. Tegenwoordig is zo'n modem voor onder de 100 gulden te koop. Bij de aanschaf van een modem geldt de volgende regel: hoe sneller het modem des te lager kan uw telefoon rekening zijn. De telefoon rekening heeft u zelf helemaal in de hand. Alle modems worden standaard geleverd met de volgende onderdelen:

1 voeding
1 handleiding, meestal Engels
1 telefoondraad met 2 Amerikaanse pluggen
1 Terminal Programma en evt als het modem fax mogelijkheden heeft een fax programma met handleiding (wederom in het Engels)

U mist dan de volgende onderdelen:

1 seriële kabel, om het modem op de Amiga aan te sluiten, te verkrijgen bij iedere goede computer winkel.
1 telefoon stekker met een ingang voor een Amerikaanse plug, te verkrijgen bij de primafoon winkel.

Nadat u volgens de gebruiksaanwijzing het modem aangekoppeld heeft, kunt u gaan bellen.... maar oh hemel, laat de fabrikant of de winkelier,



nu zo dom zijn geweest er een communicatie programma voor MS-Dos bij te doen!!

Tja probleem .. hoe komt u aan een programma om met het modem te bellen..? Welnu, daar heeft de redactie in al haar goedheid reeds voor gezorgd, deze is te vinden op de diskette van **Amiga.X** nummer 4. Het is 1 van de betere terminal programma's namelijk, Ncomm. Nadat u dit programma geïnstalleerd heeft en het vervolgens opstart krijgt u een zwart beeld met boven in de balk Ncomm en het versienummer.

Communicatie met het modem

Voor 90% van de modems geldt het volgende: u typt AT&F en drukt dan op return, waarop uw modem antwoordt met O.K. Vervolgens kijkt u naar het modem en ziet u een aantal lampjes branden, boven 1 van deze lampjes staat AA, dit staat voor Auto Answer. Deze optie zetten we even uit omdat het modem anders direct de telefoon opneemt als iemand naar u belt, want dat is voor de beller een zeer onprettige ervaring (veel gekraak en een oorverdo-vend geratel). U typt nu dus in ATSO=0 en wederom antwoordt uw modem met O.K. Het lampje gaat uit. Wij slaan deze instellingen op in het geheugen van uw modem, zodat u het niet iedere keer hoeft te herhalen. Dit doet u door AT&W in te typen en wederom plaatst het modem O.K. op uw scherm.

Nummer bellen

Nu kunt u gaan bellen via het modem. Ik zal aan het einde van dit artikel wat telefoonnummers geven. Bellen doet u door het volgende in te typen: ATD en dan het telefoonnummer, aan elkaar en zonder streepjes. Als alles goed gaat en het desbetreffende nummer is niet in gesprek krijgt u bovenin beeld de snelheid waarop uw modem een verbinding heeft gemaakt.

Vervolgens vraagt het systeem wat u net heeft gebeld, om uw naam. Heeft u uw naam ingetoetst dan stelt het bbs de vraag of hij klopt. Omdat u een nieuwe user (beller) bent, krijgt u daarna nog meer vragen te beantwoorden. Vult u deze vragen in alle rust in, dat kost slechts een paar minuten. De informatie is alleen voor het systeem bedoeld en niet voor derden. De System Operator (Sysop) zal nooit informatie doorgeven zonder uw toestemming.

SCHRIJF UW PASWOORD OP, U KUNT ZONDER PASWOORD NIET MEER INLOGGEN...!!

De System Operator is meestal wel bereid u wat verder op weg te helpen, op zijn/haar systeem. Rest mij voorlopig om u veel plezier toe te wensen

en u een paar telefoonnummers te geven die u kunt bellen. De volgende keer zal ik wat dieper ingaan op het gedrag in het bbs en wat u, zoal tegen kunt komen.

The Riddle	010-4156948
Data Control	010-4196669
De Verdeler	010-4126107
Grafix Attack	010-4745816/4741062
BBS Janson Soft	01187-1625
Lordscave BBS	036-5335138 (Almere)
Lordscave BBS	05700-44851 (Deventer)
Lordscave BBS	040-428517 (Eindhoven)
Chipbusters BBS	04780-13551
CompEx BBS	05700-10479 (Deventer)
Ruby's	074-429128
Fake BBS	070-3295389

*U kunt voor vragen via **Amiga.X** terecht bij Fred van Vliet.*

Coverstory

Dit keer was de eer aan mij om een coverplaatje te maken en waar zou ik dat anders mee doen dan met Real3D.

Het thema van de cover is 'communicatie' en mijn taak was daar een passend beeld bij te maken. Real3D is natuurlijk uitstekend geschikt om realistische beelden tevoorschijn te toveren, maar mijn motto is: De werkelijkheid, die hebben we toch al?

Daarom vind ik het dus veel leuker om met een dergelijk programma een abstract beeld te maken. Met het 3D programma ben ik in staat sculpturen te maken die ik in werkelijkheid met de grootste mogelijke moeite nog niet voor elkaar zou krijgen. Het is niet nodig daarvoor de trucendoos van Real3D te raadplegen. Met eenvoudige vormen en kleuren bereik ik al vaak wat ik voor ogen heb.

Wat is 'communicatie': taal, boodschappen overbrengen, telefoon, fax, modem, tv, radio, sateliet. De cover is een weergave van een HI-TECH communicatie maatschappij waarin wij leven. Razendsnel vinden de verschillende boodschappen hun weg naar hun doel.

Niet alleen de achterliggende gedachte bij dit beeld is belangrijk, ook de compositie, kleur en plaatsing in het vlak spelen een grote rol. Het is ten slotte een cover en die mag gezien worden in een winkel. Een cover moet dus ook nog aantrekkelijk zijn voor het oog en zeker niet opvallend zijn.

Rudie Jaspers



Muziek blijft velen beroeren en met name het zelf maken en editeren van muziek. Eric Bruser legt het allemaal uit.

Eric Bruser



Tapes hebben we niet meer nodig, alles op CD digitaal.

Muziek - deel 03

Deze maand gaan we via het programma Octamed met de samplelist en de sample-editor werken. De samplelist is een lijst met paden van samples, d.w.z. een lijst die aangeeft waar uw samples zijn opgeslagen. Dit is vooral handig als uw arsenaal samples meer dan drie diskettes beslaat. U kunt in deze samplelist klikken en de sample wordt in octamed geladen, of er verschijnt een requester die vraagt een bepaalde schijf in de drive te stoppen. U kunt natuurlijk ook een samplelist maken van een directory op een harde schijf. Het is handig uw samples naar soort in te delen. Dit kan bv. een diskette zijn met drumgeluiden, een directory met instrumenten. Goed, we gaan eens een samplelist maken.

Sample-list

Als u al samples heeft en u heeft ze netjes in een directory of op een diskette staan, dan gaat u eerst in Files in Octamed zoeken naar de directory. Staat de directory op het scherm, dan gaat u naar Slist. Met "dir add" voegt u een nieuwe lijst toe. Links ziet u de samples, die u kunt aanklikken, zodat ze in Octamed worden geladen. Rechts ziet u het volledige pad van de lijst. Om de lijst op te slaan, drukt u op "save list s:" waarbij de lijst naar

de s: directory wordt geschreven. Ook kunt u samples uit modules in een lijst opslaan. Als u uitgave 2 en 3 in uw bezit heeft dan heeft u ook de modules bassgeksong en pianohuis in uw bezit. Als u een van deze modules laadt en u gaat naar de samplelist, dan kunt u de samples uit de module bij uw lijst voegen door op "save all" te drukken. Bij "save inst" schrijft octamed alleen de sample weg die op dat moment zichtbaar is.

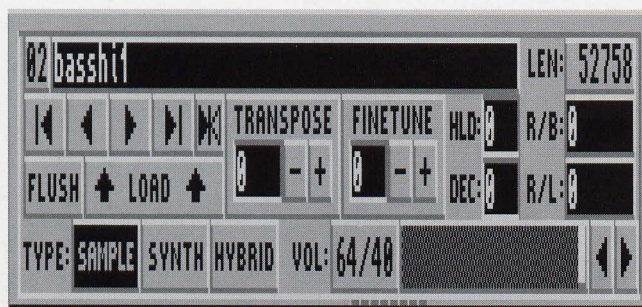
Sample-editor

In de vorige workshop hebben we heel even kunnen proeven van de sampleeditor. Dit is een belangrijk onderdeel van Octamed. Hier kunnen we samples in stukken knippen, delen aan elkaar plakken, echo's toevoegen, ruis weghalen etc. etc. Op de coverdisk staan een paar samples waar we mee gaan werken. Laad de sample "warautumn-loop". Deze sample uit Jeff wayne's musical The war of the worlds ziet er in de sampleeditor een beetje vlak uit. Dit komt doordat de sample niet op het maximale volume gesampled is. Druk op range all. Type achter "chg.vol" 200 en 200 in. Druk nu op chg.vol. De geluidssterkte van de sample wordt nu verdubbeld. De eerste 200 staat voor het startvolume, de laatste staat voor het eindvolume. Helaas wordt het ruisgehalte in de sample ook verdubbeld. Druk nu naast range all op "filt". De ruis wordt uit de sample verwijderd, maar de sample klinkt ook iets doffer. Met acht-bit samples blijft het altijd worstelen. Om doffe samples helder te laten klinken gebruikt men "boost".

Tik tik

Druk nu op "loop on". Aan de buitenkanten van de



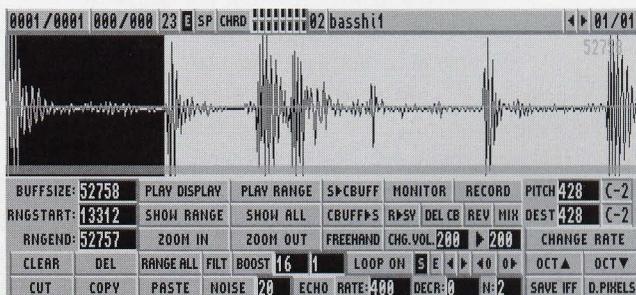


sample verschijnen twee (blauwe) strepen. Druk op de toets p. De sample wordt nu voortdurend herhaald. Aan het eind van de sample ziet en hoort u een stukje geluid wat "teveel" is. Er zit een tik in de sample. Druk met de linkermuistoets op de blauwe streep aan het eind van de sample. Hou de muis ingedrukt en sleep de blauwe streep een klein stukje naar links. Doe dit net zo lang tot de tik verdwenen is. U kunt ook een stukje in "range" zetten. Dit doet u met de rechtermuistoets. Als u nu op show range drukt, kunt u precies zien waar de tik zich bevindt.

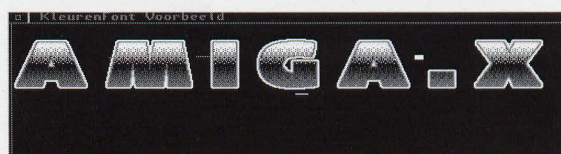
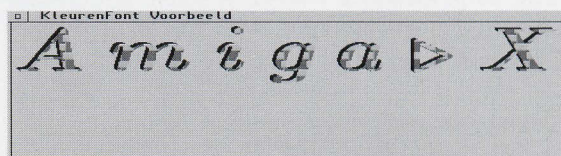
Hartslag

Een andere sample die op de schijf staat is "drummerbeat2". Zoals u kunt horen is dit een kant en klaar drumpatroon. Als u er een tijdje naar luistert, wordt deze sample toch wat saai. Gelukkig kunt u de sample in stukken knippen, zodat u uw eigen variaties kunt maken. Ga naar de sampleeditor en u ziet dat deze sample eruitziet als een soort hartslag. Druk op "range all" en druk op sample to copybuffer (s->cbuff). Ga naar een lege instrumentplaats. Ga nu naar het instr-menu.

Vul boven de naam van een nieuwe sample in. Ik heb gekozen voor basshi1, omdat er in het eerste stukje sample een bassdrum en een highhat te horen zijn. Druk op return. Octamed geeft als melding "Error:sample not found". Dit klopt ook want we moeten de sample nog maken. Druk nu op cbuff->s. We hebben nu een exacte kopie van de sample. Zet nu alles na de bassdrum en highhat in range (zie plaatje). Druk op cut en we houden een klein stukje over. Als u deze procedure herhaalt, dan heeft u allemaal kleine stukjes die u in een module eindeloos kunt combineren. Als we dit willen doen, dan zullen we de snelheid moeten bepalen, waarmee de sample "geloopt" wordt. Ga naar de originele sample (drummerbeat2) en zet in de sample-editor loop off. Ga naar het play menu en de tracknotatie en speel de sample in op de posities 000 en 032. Druk nu op play block. De sample speelt wel, maar sluit niet goed aan. Met de linkse twee <> in het playmenu, kunt de afspeelsnelheid van octamed verhogen. De sample loopt goed op de snelheid 051/06. Nu kunnen we op een tweede track spelen met onze zelfgeknipte stukjes. Op de diskette staat een voorbeeldmodule. Veel succes!

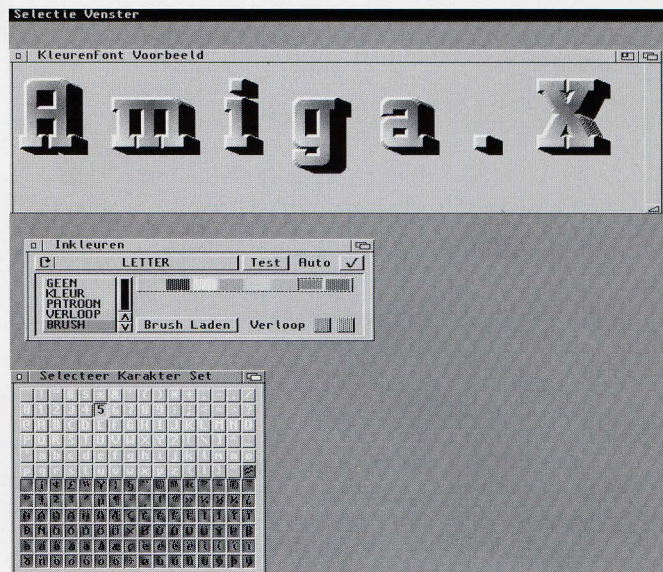


CfontC voorbeelden:



Aart-Jan Moerkerke

De mogelijkheden van het programma zijn groot..



16 kleuren in één letter

Met het programma CFontC is het mogelijk zelf kleurenfonts te maken. De standaard lettertypes van de Amiga kunnen worden gebruikt om kleuren, schaduwen en patronen te krijgen. Een leuke hulp voor video-ondertitelaars en tekenaars, die veel met letters werken. Het programma werkt gemakkelijk en is te gebruiken door iedereen met een Amiga met kickstart 2.0 of hoger.

Beveiliging

De installatie van het kleurenfont-programma werkt eenvoudig. Na het installeren komt echter meteen het eerste nadeel van CFontC tevoorschijn: de beveiliging. Staat CFontC eenmaal op de harde schijf, dan is het noodzakelijk bij het opstarten van het programma nog één keer de originele diskette in het diskettestation te plaatsen. De beveiliging wordt nu op de harde schijf geïnstalleerd. Zodra de CFontC-lade echter verplaatst wordt of de harde schijf anders wordt ingedeeld, dan moet opnieuw de originele schijf gebruikt worden. Bij installatie op een floppie is het nog erger. Bij iedere opstart is de originele diskette nodig! Ga dus zorgvuldig met het origineel om.

Nadeel nummer twee - meteen het laatste nadeel - is het ontbreken van een gedrukte handleiding. Op de diskette van CFontC staat wel een tekstdocument, maar wanneer geen printer voorhanden is, is het telkens inladen van de tekst wat lastig.

Kleuren maar

Na de settings te hebben ingevoerd voor eigen

gebruik, kan met het daadwerkelijke creëren worden begonnen. Kies als eerste een lettertype uit. Zorg er dan voor, dat u via het settingsmenu een eigen tekstje invult. Dit is wel zo leuk. Via het vensters-menu kunt u nu het voorbeeld in beeld brengen. Wanneer u de diverse effecten loslaat, kunt u de veranderingen meteen in beeld zien.

Het 'inkleur-venster' is de daadwerkelijke ontwerp-deel van CFontC. We beginnen met de 'letter-optie'. U kunt kiezen voor een 'lege' letter, een letter met één kleur, een vulling van verlooptinten, een patroon of een 'voorgebakken' of zelfgemaakte brush. De laatste mogelijkheid is verreweg het leukste en geeft de gebruiker echt de kans om de fantasie op de vrije loop te laten.

Vervolgens kan de rand worden veranderd, is er de mogelijkheid om schaduw-effecten mee te geven en kan de ruimte links en rechts van de letter worden ingevoerd. Het gevolg is een veelvoud aan mogelijke lettertypes in 4, 8 of 16 kleuren. Is de letter naar uw zin, dan wordt het tijd om de nieuw gemaakte font weg te schrijven voor later gebruik.

Kopen?

CFontC is een leuk programma met veel mogelijkheden. Het is jammer dat het op 'standaard' Amiga's wat traag is, maar de kleurenpracht maakt veel goed. Met CFontC is programmeur Ekke Verheul erin geslaagd een leuk en goed geprijsd stukje software af te leveren. Vooral fervente video-ondertitelaars, die kleurenfonts gebruiken, zullen met CFontC erg in hun sas zijn.

CFontC is te koop bij ASWARE voor 89 gulden.



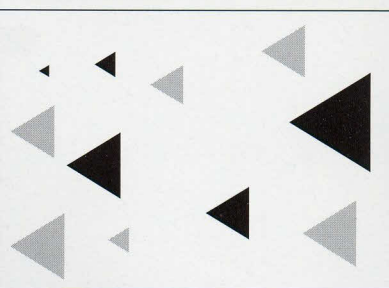
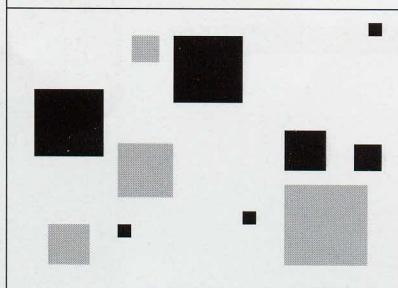
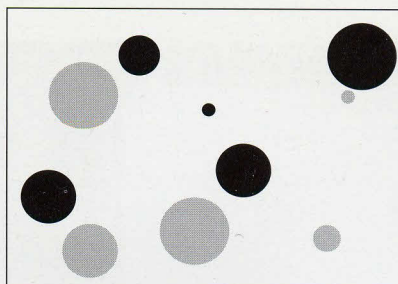
De kunst van het printen hebben we al in onze reeks DTP gehad, nu dus echt kunst op de printer.

Corstiaan Breedveld

Elk van de drie vormen hebben op hun beurt weer elk van de drie hoofdkleuren. Per deel is het in kleur geprint, steeds het volgende deel eroverheen. Het resultaat ziet u op de pagina hiernaast.

Deel 3

Deel 4



Deel 1

Deel 3

Tekentips - deel 07: Kunst

Om maar met de deur in huis te vallen: de meeste grafiek artiesten onder u hebben na lang aarzelen, kijken en vergelijken een voor hun doel geschikte printer gevonden en meestal een die ook kleuren kan hanteren. Dus wat gebeurt er in het algemeen? De artiest probeert om zijn op het scherm staande ontwerp zo goed mogelijk op zijn printer te krijgen, hetgeen al de nodige probeersels kost. Hij ziet daarbij al te vaak over het hoofd dat een printer meer is dan een printer. U kunt de printer ook zien als een drager van inkt en als een stuk gereedschap, waarover een goede controle te verkrijgen is met wat geduld en tips.

Elk stuk gereedschap wat de kunstenaar hanteert heeft zijn karakteristieke eigenschappen en beperkingen. Met waterverf kunt u natuurlijk geen houtskool gelijkende tekening maken en lijken Amiga tekeningen niet op olieverfschilderijen. Prints uit een ink-jet of desk-jet printer zien er niet helemaal uit als dezelfde tekening op uw scherm. Ook lijkt een negen naalds geprinte tekening niet op dat wat er uit een ink-jet komt.

Toch kunnen al deze printers uiteindelijk een galerie kwaliteit opleveren. De nu beschreven techniek heb ik op een Nec-pinwriter CP6 printer gebaseerd, maar u kunt hem natuurlijk ook op uw eigen printer toepassen. Om zeker van een goed resultaat te zijn moet u een goede kwaliteit papier kiezen. Hoe beter die kwaliteit is hoe beter de resultaten. Op papier, welke een klei-achtige gladde oppervlakte heeft, is een maximale kleurverzadiging mogelijk.

Double-Pass print techniek

Positioneer het ingevoerde papier zodanig in uw printer dat wanneer hetzelfde vel weer in de printer moet, dat vel op dezelfde plaats bij de printkop begint. Bijvoorbeeld door de bovenzijde van het papier goed te lijnen met de bovenkant van de plastic strip bij de printkop. Dat gaat het nauwkeurigste door de toets voor paper-feed te gebruiken. Ook kunt u dan als extra nog een potloodstreepje zetten als een soort register merkje.

Geef nu op de Amiga het print commando. Als het printen klaar is, draait u het papier terug tot aan de oude positie (het register streepje). U zorgt ervoor dat de beginpositie van het tweede te printen plaatje exact op de beginpositie van het eerst geprinte plaatje staat. U zult zien dat tijdens het printen de ergerlijke printlijnen grotendeels zullen verdwijnen.

Sommige schermplaatjes zijn echter niet geschikt om uit te printen. Alle kleuren blijken te donker uit te vallen wanneer u voor de tweede keer over het plaatje print. Vooral een donker plaatje komt er niet goed uit. Het zwart wordt diep van kleur, maar de kleuren worden tegen zwart aan, van het plaatje blijft dus niet veel over. Kleuren met een hoge verzadiging printen uitstekend en hoewel ze aan intensiteit toenemen bij een tweede druk, zullen ze toch gaan afwijken van wat u op het scherm heeft staan. De blauwen, paarsen en violetten zijn meestal wel kleurrijk. De lichte kleuren daarentegen, vooral wanneer er wat blauw in zit zien er armzalig uit. De printer zet namelijk voor lichte kleuren wijd verspreide dots (punten) neer. Deze punten zijn naar verhouding altijd nog tamelijk donker op het papier en vormen een onregelmatig,



storend patroon. Vaak staat lichtblauw zo tegen wit aan dat men wellicht beter geel had kunnen gebruiken. Op de monitor lijken de lichtste kleuren van geel en blauw meer op een gebroken wit, maar op een printer is het blauw veel donkerder dan geel. Dus het is zaak om in de gaten te houden wat uw printer kan en pas daarop uw schermplaatje aan. Ik raad u aan om veel te experimenteren met uw printer en om alle handelingen te noteren. Een donkere tekening kan natuurlijk wel wat opgelicht worden met behulp van diverse programma's zoals AdPro, Brilliance, ImageMaster, DPaint 4.5 enz. Hoewel u een bleke prent op het scherm ziet staan, zullen ze toch wel donkerder worden als u er voor de tweede of zelfs voor de derde maal overheen print. U krijgt dan heldere kleuren zonder printstrepen. Om nog een ander resultaat te verkrijgen kunt u eens proberen om het papier een weinig te verschuiven ten opzichte van het registerstreepje. Met die techniek bereikt u een verzachting en er ontstaat een anti-aliasing wat vooral op diagonale lijnen een scherper effect heeft. Probeer ook eens om twee verschillende plaatjes over elkaar heen te printen. Hierbij houdt u van te voren rekening met de twee ontwerpen. Dat soort probeersels werken uitstekend met plaatjes die niet echt een "hangop" kwaliteit hebben. Zo kunt u tijdens het printen mooie abstracte kleuren laten ontstaan.

Multitasking

Maakt u vooral gebruik van de multitasking van de Amiga, zodat u snel uw printinstellingen kunt wijzigen via het preferences icoon (WB1.3) of via PrinterGX in de Prefs directory (WB2.0 e.v.). Op WB1.3 staat standaard ordered dithering aan tesamen met smooting. (F)loyd (S)teinberg dithering strooit de pixels willekeurig van kleur naar kleur en is soms heel interessant om te zien. Een goede truc is om de eerste printgang

met ordered dithering te printen en de tweede met F-S. Staat smooting ook nog aan, dan verdoezelt u een beetje het blokjes effect. Dat kan bij sommige fonts een oplossing zijn. Laat uw printer het afweten m.b.t. het diepe zwart, dan kan double-pass printen een oplossing zijn. Verbaasd zult u zijn over het feit dat, indien u tractor-feed heeft, deze heel nauwkeurig werkt. Daartoe kunt u bijvoorbeeld van drie vellen ketting papier in uw printer het laatste vel aan het eerste plakken met behulp van cello tape. Zo draait het papier perfect door naar het register streepje. Kunt u met verschillende kleurenlinten in uw printer werken, dan is dat eigenlijk ook heel interessant. Print diverse vormen in geel en ga er dan met een rood lint in andere vormen (eventueel overlappend) overheen en u ziet vanzelf oranje tinten ontstaan. Zo kunt u uw fantasie verder uitbreiden en uitwerken. Stuur ons eens een resultaat van uw probeersels.



Aangeboden:

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.

Commodore CPU board 68040, 25Mhz.
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)

Nieuw: Amiga 500 + 1 MB extra geheugen en heel veel extra's.
Telefoon/Fax: 05162-2724 (ferdi).

A1200, 200MB Harddisk, 2MB/2MB+clock, Monitor 1942 stereo, mousemaster, 3 joysticks, stofkap, 200 merkdiskettes. Alles in één koop! F 1.700,-
Telefoon: 079-411184, na 6 uur.

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 Mhz + Coprocessor + 2 MB Ram.
Vraagprijs F 1.000,-
Telefoon 04950-363824

Amiga 3000, 2MB/4MB, 40 MB harddisk/240 MB harddisk Quantum LPS, extra diskdrive met digitale trackdisplay, microswitchmuis, multisync monitor 1950. P.n.o.t.k.
Telefoon: 036-5315150

Amiga500 spellen, sensible soccer '94 edition, Mortal Kombat, Cannon Fodder, Zool2, First Samurai en nog veel meer.
Telefoon: 050-416676

A1200 met 116 MB harddisk, 2MB/8MB, met 68020+68882, 25 Mhz Coprocessor, Monitor 1084 ST, externe drive HD 1,44 Mb/1,76 Mb, inclusief prof. software: Prof. Page 4.0, Prof Draw 3.1, Art Department 2.5, DPaint 4.5 AGA, 26 Fontdtp (ongeveer 600 fonts). Ideale DTP machine. Alles in één koop!
Telefoon: 01880-20763

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

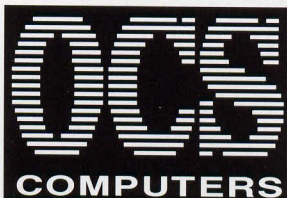
Gezocht: Beschrijving van de Commodore flicker fixer AGA 2000E
Telefoon: 03469-1607

Gezocht: Beschrijving en bijbehorende controle diskette van de harddisk controller Commodore v.d. A2500 met nummer VX-B-VO-8849
Telefoon: 03469-1607

A4000 of A1200
Telefoon: 036-5315150

Gezocht: Commodore 1084S monitor, 128K Ram uitbreiding voor bridgeboard A2088.
Telefoon: 03404-60855

HIER GRATIS GEPLAATST:
computerspulletjes te koop of gevraagd op te geven via ons telefoon, FAX of BBS-nummer.



TEL. 078-197070
FAX 078-195788
V.Goghstraat 1-5
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** parkeergelegenheid voor de deur. Op 100 mtr. afstand van het NS-station.

NU OOK CD-ROM SERVICE, BEL VOOR DE CONDITIES

Amiga 4000/030 4 mb 130 mb
Amiga 4000 LC 040 6 mb 130 mb
Amiga 4000/040 6 mb 130 mb
Amiga 4000/040 **Tower** 6 mb 130 mb
Meerprijs 260 MB A4000 modellen
Amiga 1200 2 mb

Amiga 1200 2 mb 20 mb
Amiga 1200 2 mb 210 mb conner

GEHEUGEN-UITBREIDINGEN

2 MB uitbreiding A1200 met klok
4 MB uitbreiding A1200 met klok
4 MB simm A4000

Supra RX 500 2-8 MB A500 extern
Commodore A2058 2-8 MB A2000
68882-25 Mhz copro A1200/4000

HARDDRIVES/CONTROLLERS

GVP HD-8+ 85 MB A500
GVP A4008 85 MB A2000/4000
GVP A4008 losse controller
Tandem CD+IDE controller A2000/4000
Archos Overdrive CD-ROM A600/1200
FASTlane Z3 fast SCSI-2 voor **A4000**
Syquest removable hardd. 270 MB 3,5"
Quantum LPS 340S 340 MB SCSI
Losse inbouw-drives A1200

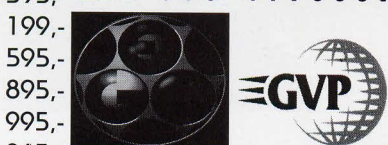
AMIGA



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
BBS 010-4196669



Vermelde prijzen zijn inclusief 17,5 % BTW

TURBOBOARDS

MB1230 XA A1200 40 MHZ v.a. 995,-
MTEC **1200** 28 Mhz 030 turbo 4 MB 695,-
MTEC **500** 14 Mhz 020 turbo v.a. 295,-
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,-

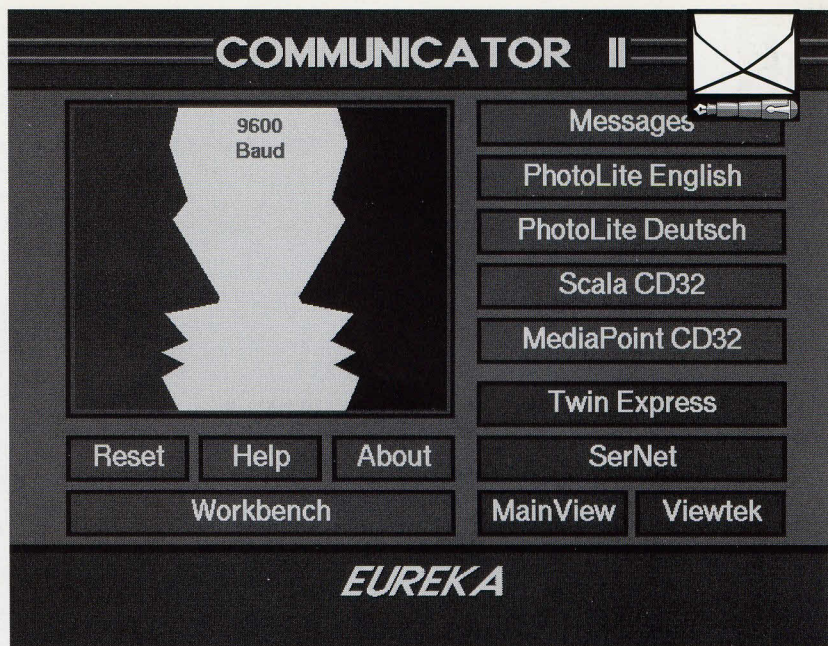
DIVERSEN

AKF50 Multisync (meer resoluties dan 1942) 995,-
KCS dual HD-drive 498,-
CD-32 met 2 titels 495,-
Atari LYNX spelcomputer **99,-**
GVP EGS true color grafische kaart 895,-
SX-1 CD-32 expander **545,-**
Alfa Data multiface card 295,-
Best **28K8** extern fax-modem **595,-**

De Communicator II is nu echt uit.

Aart-Jan Moerkerke

Een nieuw scherm wijdt de Communicator II in.



Foutje, bedankt

In het vorige nummer van Amiga.X hebben we een foutje gemaakt. Een oplettende lezer heeft het misschien al gemerkt. De test van de Communicator was niet die van de II-versie, maar van de eerste versie van het paradepaardje van Eureka. Deze maand proberen we dit foutje meteen goed te maken door een kleine beschrijving te geven van de ECHTE Communicator II. De veranderingen zijn subtiel en onopvallend. Het resultaat is dit echter niet. Een overzichtje van de nieuwe mogelijkheden geven we hieronder.

SerNet

Een van de belangrijkste veranderingen bij de Communicator II is de mogelijkheid om een serieel netwerkje op te bouwen met SerNet. De CD32 kan hiermee als een cd-rom worden gebruikt, maar dat is nog niet alles. SerNet is een netwerk-programma wat het mogelijk maakt om de CD32 als extra device op de andere Amiga aan te spreken. De iconen van de CD32-devices worden netjes op de 'remote-Amiga' weergegeven. We beginnen met het installeren van SerNet op de twee machines. Gestart wordt met de CD32. Start op met de CD van de communicator en kies de SerNet knop met de joystick of muis. Kies de snelheid en klik op OK.

Hierna is de andere, willekeurige Amiga aan de beurt. Open de Public-domain-lade en selecteer SerNet in dezelfde snelheid als die van de CD32. Wanneer het programma klaar is met laden, komt er een venster in beeld. Klik in dit venster en laad via het menu (rechter-muisknop) het programma

'StartDnet'. Na de boodschap 'DNet running' loopt het seriele netwerkje. Door in de shell of cli 'Snet:cd0' te tikken, komt de CD van de CD32 netjes op de workbench te staan. Hetzelfde geldt voor een eventuele harddisk op een SX-1 uitbreiding. Tik bijvoorbeeld 'SNet:dh0' en de harde schijf komt er ook bij op de afstands-Amiga. Grandioos! Zonder problemen kunnen files worden gekopieerd van de een naar de ander en kunnen zelfs programma's vanaf de CD32 op de andere Amiga worden gestart.

Muizenissen

Het laatste grapje komt nog: ook de muis en het toetsenbord van de Amiga 2000, 500 of welke u ook voor de communicatie met de CD32 gebruikt kunnen worden overgezet naar de CD-machine. Om dit voor elkaar te krijgen kiest u na het starten van het seriele netwerk het programmaatje 'NetKeys'. Wat gebeurt er: als u het scherm aan de linkerkant uitgaat verschijnt de muis op het CD32-beeldscherm. Klik maar raak en beweeg wat u wilt... u zult zien: het werkt perfect. Hetzelfde geldt nu ook voor het toetsenbord. Tikken op de CD32 via het toetsenbord van de andere Amiga. Het gedoe met schakelkastjes en ingewikkelde draden-hoopjes is voorbij!

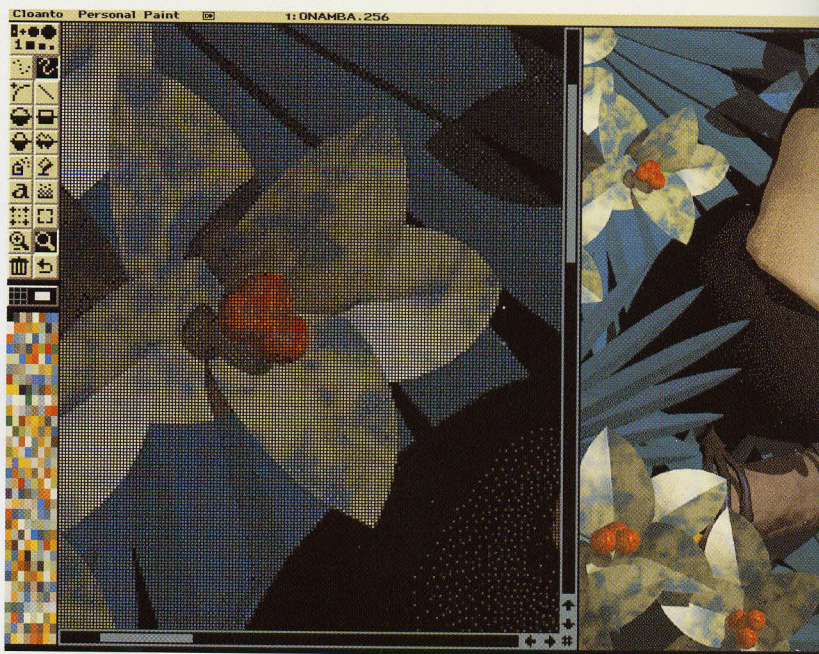
TwinExpress

Als laatste belangrijke verbetering: de snelheid via TwinExpress. Afhankelijk van uw Amiga kunnen snelheden van maar liefst 290.000 baud worden bereikt. Het kopiëren (overzenden) van gegevens in nu een zeer kort fluitje van een cent!

Tekenen met een persoonlijke benadering in Personal Paint 6.0. Zo op het oog weinig veranderd, maar schijn bedriegt.

Aart-Jan Moerkerke

Personal Paint heeft een vrijwel perfecte vergroting met dithering.



Personal Paint: sterk verbeterd!

Veel ontwikkelaars van tekenpakketten lijken de weg naar de Amiga inmiddels gevonden te hebben. Was het vroeger een keuze tussen Dpaint en ... Dpaint, nu komt het ene na het andere tekenpakket in de Amiga-winkels te liggen. De concurrentie-strijd lijkt voor de Amiga-gebruikers een goede zaak en niet alleen voor de variatie. Vanwege de 'paint-battle' wordt de kwaliteit van de programma steeds beter, worden steeds meer mogelijkheden ontdekt en krijgen computer-artiesten steeds meer Amiga-honger. Niet voor niets werken veel televisie-stations, ontwerpbureaus en kunstenaars met Amiga-hardware en -software.

Nu is de markt weer uitgebreid met Personal Paint 6.0 van Cloanto & Nomad. Het bedrijf heeft een sterk produkt de Amiga-wereld binnen weten te krijgen, dat zich goed kan meten met programma's als Brilliance en DPaint. Vooral het werken met kleuren gaat het Cloanto-programma zeer goed af.

Saai

Om maar even saai te beginnen: de installatie van het programma. Personal Paint 6.0 vormt hierin geen uitzondering. Net als bij de meeste programma's laat dit tekenprogramma zich via een installatie-script snel en eenvoudig op de harde schijf zetten. Naast het programma zelf worden



diverse lades mee-gekopieerd. Zo vinden we lades met animaties, plaatjes, ikonen, kleuren, gereedschappen, uit-

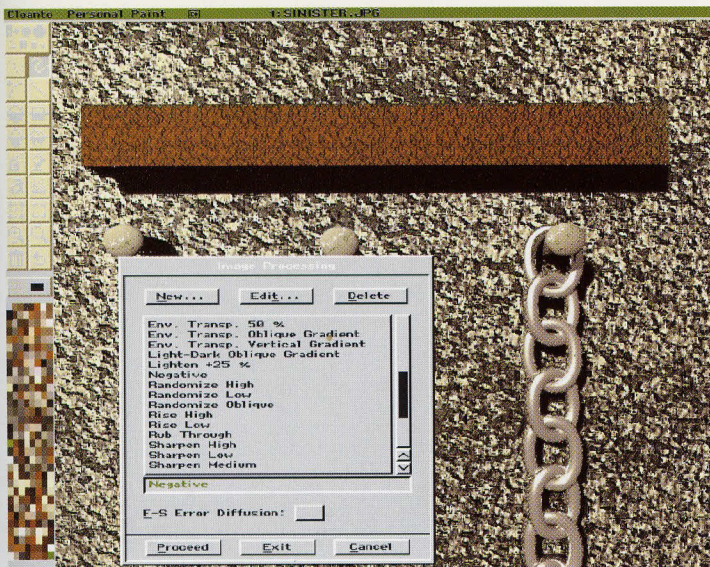
snedes en stencils in onze hoofdlade. Verder wordt een documentje bijgeleverd met enige aanwijzingen. Na de installatie volgt - om maar even de chronologische volgorde aan te houden - het opstarten van het programma. Personal Paint 6.0 lijkt verdacht veel op de voorafgaande 4.0 versie. Schijn bedriegt, zegt men... en dat klopt.

Beweging

Er lijkt eindelijk beweging in Personal Paint te zijn gekomen. Het tot nu toe uitblijvende animatie-gevoel, is nu prominent aanwezig. Hiermee komt Cloanto eindelijk binnen het bereik van de concurrenten. Hoewel een animatie mogelijk is, verloopt dit stukje tekengereedschap nog niet zo soepel als in vergelijkbare programma's. Toch is de eerste poging van Cloanto niet zondermeer slecht. Een leuk extraatje, dat veel andere programma's missen, is bijvoorbeeld een animatie-venster. Hierin worden de diverse animatie-stapjes beeld voor beeld getoond. In een oogopslag kan de 'animeerjongen' of het 'animeermeisje' zien hoe de beelden elkaar opvolgen. Verder is het comprimeren van animaties in Personal Paint ongeëvenaard. De grootte van een animatie wordt aanzienlijk kleiner door deze optie. Handig voor bezitters van een kleine harddisk. Goede opties zijn ook het 'beeld-voor-beeld timen' en het maken van animaties met diverse beeld-palletten. Programma's als Dpaint IV en Brilliance 2.0 missen deze optie.

Goed geheugen

Personal Paint kan zich verder bogen op een zeer goed geheugen. We hebben het hier over 'nep-



geheugen' oftewel virtueel geheugen. Zonder moeite gaat Personal Paint 6.0 verder waar andere programma's ophouden. Is het ram-geheugen op, dan geen nood. Het programma gaat automatisch over op het imitatie-geheugen van de harde schijf. Wie A(GA) zegt, moet ook B zeggen, lijkt het motto van Personal Paint. Wat is namelijk het geval? Cloanto heeft het voor elkaar gekregen in 256 kleuren te werken op niet AGA-machines met grafische kaart. Via ondermeer de Picasso, Spectrum, Retina, Talon en Rainbow laat Personal Paint 24-bit plaatje moeiteloos in om ze vervolgens in 256 kleuren op het scherm te zetten. Geen moeilijke invul-formulieren om ze via de grafische kaart om te zetten. Nee, het tekenprogramma spreekt de 24-bit kaart automatisch aan als een plaatje in meer kleuren wordt opgevraagd. Klasse!

Bewerken

Of het kapsones is of terechte trots, wie zal het zeggen, maar Cloanto heeft in Personal Paint 6.0 een aardig rijtje mogelijkheden voor beeldbewerking geïntegreerd. Adpro, Image FX of Image master moet echter niet meteen in de kast worden gegooit. De opties zijn leuk, maar worden vrij langzaam uitgevoerd. Zelfs op een Amiga met 68040 processor lijkt de klok voorbij te tikken. Zelfs op 040 fpu snelheid gaan de bewerkingmogelijkheden tergend langzaam. Desalniettemin, de opties zijn er, variërend van verscherpen en vervagen, tot olievert- en watervert-effecten. En ook al zijn deze mogelijkheden vervelend langzaam, de kwaliteit is opvallend goed.

Opmerkelijk zijn ook de mogelijkheden om formaten anders dan iff in te laden. Gif, Jpeg, BMP, PCX en andere formaten worden door Personal Paint 6.0 niet uit de weg gegaan.

Kleurenkoning

Buitengewoon goed is de manier, waarop het tekenprogramma omgaat met kleuren. Personal Paint heeft een ontzettend goede kleur-reductie.

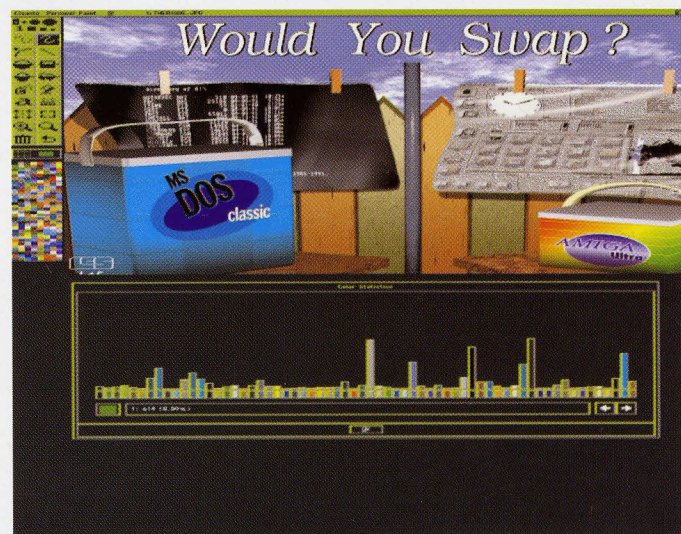
Via het welbekende 'remap' commando lijken bij elkaar gevoegde plaatjes in 16 kleuren bijna net zo mooi als in andere programma bij 256 kleuren. Op ongekende wijze past Personal Paint 6.0 de diverse uitsneden aan elkaar aan. Het resultaat is om van te kwijlen. Geen flauwe kleuren en storende aanpassingen, maar heldere resultaten. Zelfs bij een resolutie van 1280 bij 1024 levert Personal Paint via de door ons gebruikte Spectrum EGS kaart schitterende plaatjes in 256 kleuren zien.

Conclusie

Als we alle voordelen en nadelen op een rijtje zetten, moeten we concluderen dat Personal Paint 6.0 de aankoop meer dan waard is. De prijs is in vergelijking met andere programma's zeer goed te noemen. Het grote aantal mogelijkheden is een helende pleister op de wonde van de snelheid. Personal Paint is traag, ontzettend traag. Voor wie snelheid van groot belang is, moet de nieuwe Cloanto-telg snel uit de weg gaan. Wie meet belang hecht aan kwaliteit komt beslist niet bedrogen uit. Wanneer Cloanto meer snelheid in het programma weet te brengen, is Personal Paint zeker een winnaar. Tot die tijd zullen programma's als Dpaint en Brilliance een iets hogere trap op de tekenladder innemen. Toch is dit jammer, want nogmaals, de kwaliteit van Personal Paint is buitengewoon goed.

Als we een cijferlijstje voor Personal Paint in vergelijking met Dpaint IV en Brilliance 2.0 zouden moeten maken, zou dit er als volgt uitzien:

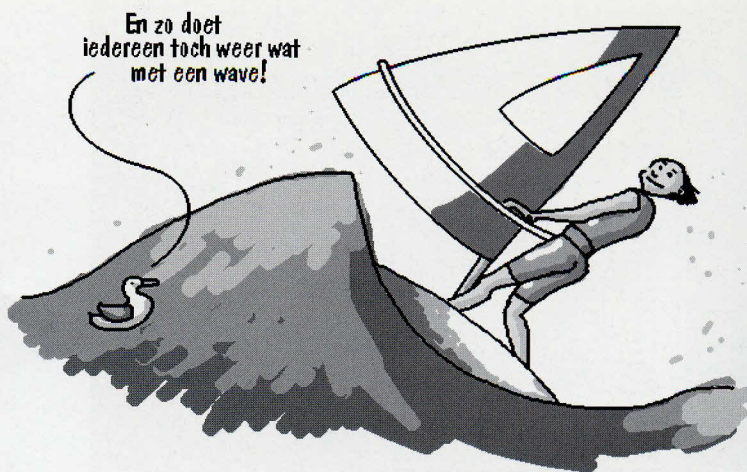
	P PAINT 6.0- DPAINT IV - BRILL 2.0		
gemak	8	8	8
prijs/kwaliteit	8	7,5	7,5
mogelijkheden	9	8	8
kleurgebruik	9	8	8
animatie	7	8,5	9
snelheid	6	8,5	8,5





Golven maken in 3D, een vlag laten wapperen, groot en klein.

Rudie Jaspers



Ider zijn golfje.

3D tekenen - deel 6

Aangekomen bij de zesde cursus bent u vast wat bekender geworden in het programma en in staat om al heel wat te maken in Real3D.2.

In de nummers drie en vier heb ik veel van de animatie mogelijkheden uit de doeken gedaan, onder andere het maken van een bowlingbaan. Met deze kennis kunt u natuurlijk veel meer maken dan alleen een bowlingbaan. U kunt nu elk gewenst object op een ander object laten botsen, laten stuiteren en een object gemaakt uit verschillende delen uit elkaar laten vallen. We gaan nog even door met animatie.

Vlag

Als een vlag wilt laten wapperen dan kunt u hiervoor de 'WAVE method' gebruiken. Deze optie is duidelijk niet alleen bedoeld om een vlaggetje te maken, het woord zegt het zelf al 'wave' oftewel golf. Wat u ook wilt laten golven, een hele zee of een briefje van honderd wat over straat dwarrelt, het kan met 'wave'. Het werkt als volgt: Maak eerst het oppervlak, in dit geval de vlag, Create/Freeform/Mesh (zie plaatje 1). Nu geeft u aan dat u een 'wave' animatie gaat maken met Create/Structure/Method en u kiest uit alle mogelijkheden uiteraard 'WAVE' en klikt daarna op OK. In de Tools window ziet u nu het woordje WAVE (WAVE) verschijnen, klik hier twee keer op. U zit nu 'onder' WAVE (WAVE). Nu gaat u een assenstelsel maken, deze bepaalt de lengte en de hoogte van de golven. Teken dit assenstelsel zoals in het tweede plaatje, dus in het zelfde 'viewwindow' als waarin u de 'mesh' heeft gemaakt. U trekt hierin een lijn van onder naar boven, dit is de x-as vanuit het centrum (zie 2).

Maak nu, ook onder WAVE (WAVE) een 'circle'

maar nu in het zijaanzicht (zie3).

De animatie is nu klaar om afgespeeld te worden (zie 4).

Als u de 'mesh' met Spline map een scan van een vlag of van papiergeld geeft zal deze afbeelding zich met de vorm van de 'mesh' meevervormen, dus in een animatie ziet dat er heel overtuigend uit.

Een verassend effect bereikt u ook door in plaats van één 'mesh' meerdere 'primitives' te gebruiken, bijvoorbeeld een rij blokjes of bolletjes.

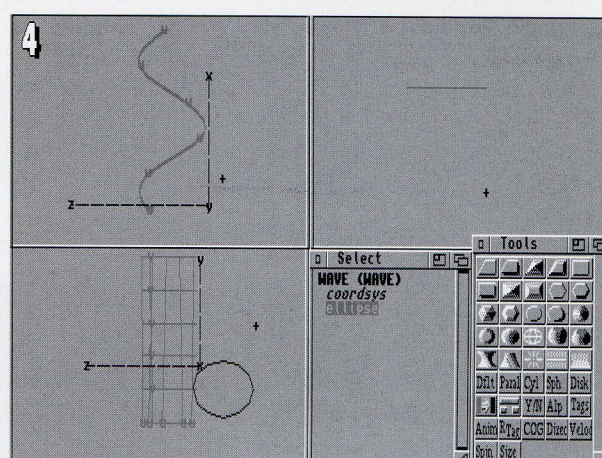
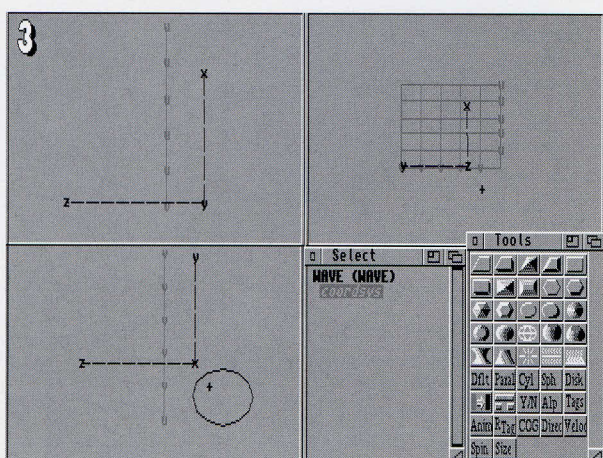
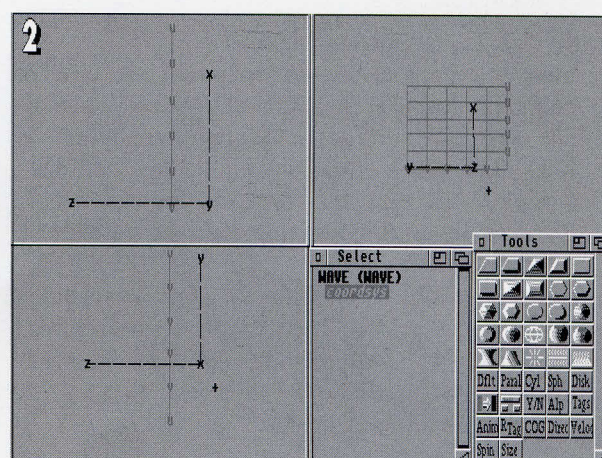
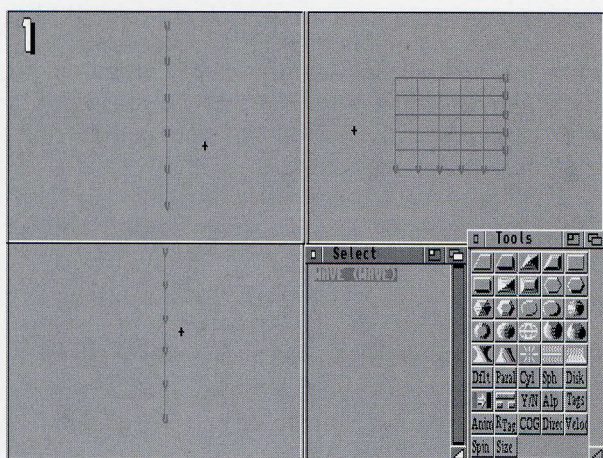
Stuiteren

Het stuiteren van een object is ook bepaalbaar. Hiervoor is de 'tag' FREB oftewel 'rebounding factor'. Als u die niet toevoegt staat hij op 1.0 dit betekent dat het object één keer stuitert en met dezelfde kracht omhoog gaat. Bij FREB 0 stuitert het object niet maar valt stil bij een botsing. Bij FREB 0.5 stuitert het object wel en zakt daarna weer terug, zoals een tennisballetje een paar keer stuitert waarbij de kracht steeds zwakker wordt en het op een gegeven moment weer stil komt te liggen.

We laten nu het animeren even achter en gaan wat dieper in op het maken van objecten. U bent inmiddels bekend met de 'primitives', de blokjes de balletjes, de driehoekjes enz. Ook de 'Lathe' tekenoptie kent u als u het eerste nummer gelezen heeft. Behalve 'Lathe' zijn er in die reeks nog een flink aantal mogelijkheden die uw ideeën waarheid kunnen maken. In de plaatjes hieronder ziet u uitgebeeld hoe ze werken.

EPSF.ToolPics.

Er bestaat ook de mogelijkheid om een object op



te bouwen met de B-Spline tekentools. Dit zijn curves, rechte lijnen enz. Doormiddel van twee of meer lijnen te tekenen en te selekteren, kunt u met rotate, sweep en nog een aantal mogelijkheden, nieuwe vormen creëren. We zullen ze even nader bekijken.

Create/Freeform/...

Coplanar

Hiervoor zijn minimaal 2 lijnen nodig. Dit kunnen golvende lijnen zijn of cirkels, de eerst geselecteerde lijn is de lengte van het object, de tweede is de breedte. Op deze manier kunt u heel makkelijk een vlag of een stuk opgerold papier tekenen.

Orthogonal

Werkt ongeveer zoals Coplanar, maar nu hangt de vorm ervan af welke lijn u als eerste selecteert, dit kan hele verassende vormen opleveren. De eerst geselecteerde vorm draait als het ware om de andere vorm heen.

Rotate

Werkt ongeveer zoals Lathe, de eerste geselecteerde lijn is de contour de tweede is de as van het

uiteindelijke object.

Swing/Move

Hiervoor zijn ook 2 lijnen nodig. De eerste is de lengte, de tweede is de breedte en de derde bepaalt de buiging van de uiteindelijke vorm.

Swing/Size

Werkt zoals Swing/Move, maar nu verandert de grootte van het object onder invloed van het derde object.

Build from Curves

Hiervoor zijn 4 lijnen nodig. De werking hiervan kunt u het beste zelf bekijken door te experimenteren.

Mesh-Pixel Tool

Hier moet u een klein Bitmap plaatje inladen. Elke pixel hiervan wordt dan vertaald naar een punt in een 'mesh'.

BEND

Een 'mesh', dus geen primitive, kunt u met 'Bend' van vorm veranderen. Er zijn een aantal mogelijkheden.



Met al deze mogelijkheden kunt u dus de mogelijke vormen eindeloos uitbreiden. Het moet nu mogelijk zijn om elke denkbare vorm in Real3D te maken, misschien niet in één keer, maar bestaande uit meerdere objecten en met behulp van de Boolean/AND NOT functie.

In het intro-plaatje van het vorige nummer, zag u een vlieg. Deze vlieg is eenvoudiger te maken dan op het eerste gezicht lijkt. Hij bestaat voornamelijk uit primitieve objecten, behalve de voelspriet en de vleugels.

Voelspriet

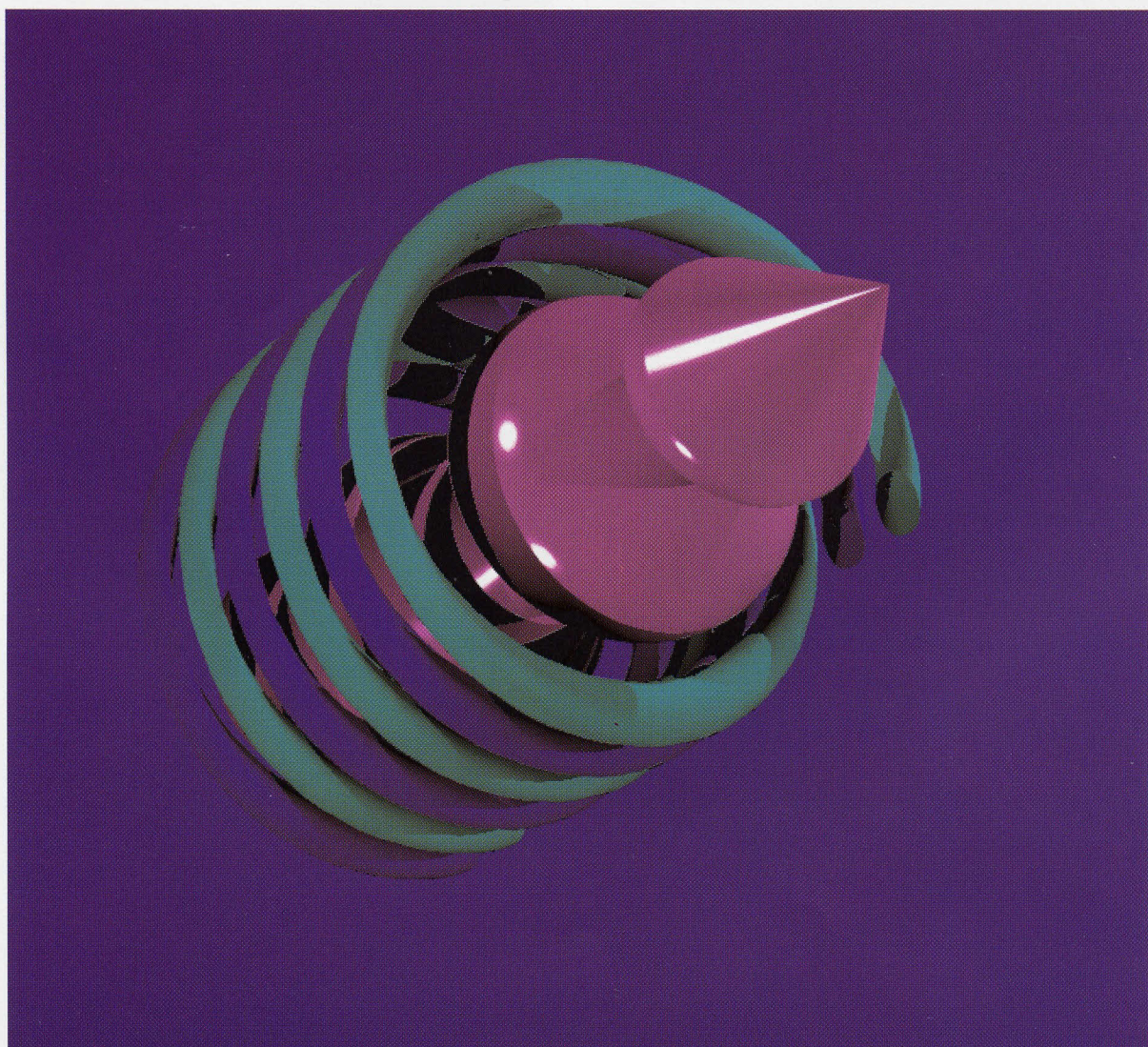
De voelspriet heb ik gemaakt met behulp van de optie 'Rounded Circ. Subd.'. Na het aanklikken van deze optie moet u de dikte van de voelspriet aangeven met behulp van een cirkel. Daarna moet

u een lijn tekenen om de vorm aan te geven, na iedere klik op de linker muisknop kunt u van richting veranderen en zodra u op de rechtermuisknop drukt word de spriet gevormd.

Vleugels

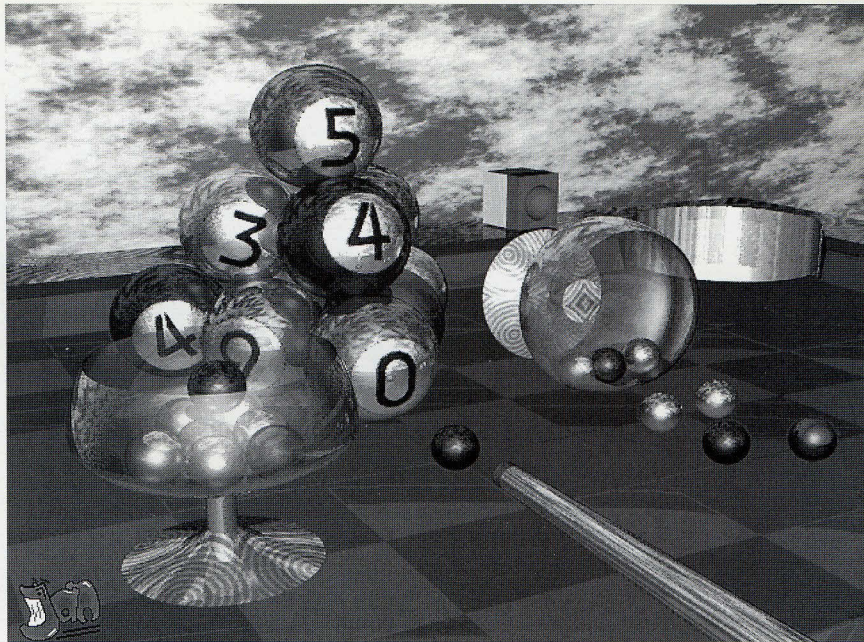
De vleugels heb ik gemaakt met 'Mesh'. Met de optie 'Move Knotpoint' kunt u de verbindingpunten van plaats veranderen terwijl de verbindingslijnen die ertussen zitten mee vervormen. Verdere uitleg is niet nodig, u moet deze optie zelf uitproberen om de mogelijkheden ervan te ontdekken.

Rudie Jaspers werkt al vanaf ons nummer 0 aan deze serie over 3D. Heeft u vragen, opmerkingen of ideeën, dan kunt u direct bij hem kwijt. Telefoon: 01608-16714, wel na 6 uur.



Aart-Jan Moerkerke

UGA zet de mooiste plaatjes en leukste modules op een CD-rijtje.



Kijken en luisteren met UGA

Wie een CD-rom speler heeft, zal al snel in de gaten krijgen, dat de ene na de andere CD op de markt wordt gebracht. Helaas is er voor de Amiga nog maar bitter weinig te krijgen. Amiga.X en UGA-software hebben besloten hier iets aan te doen. Met een CD-collectie vol met plaatjes en modules, die ook voor de Amiga te gebruiken zijn, gaan we de multimedia-wereld in. Een collectie met kunstwerken en muziek, van 45 artiesten uit elf landen is het resultaat.

Kijken

Niet zonder enige trots heeft UGA Software de eerste editie van de United Computer Artists aangekondigd. Deze unieke CD bevat een veelvoud aan plaatjes en muziekjes en is zowel te gebruiken door PC-gebruikers als Amiga-enthousiastelingen. Uiteraard zijn op de CD programmatjes aanwezig om de plaatjes en muziekjes te kunnen bekijken en beluisteren. De meeste plaatjes zijn in 256 (of meer) kleuren en komen het beste tot hun recht op een Amiga met grafische kaart of een Amiga met de AGA chipset (1200, 4000 of CD32). Programma's als AdPro, Image FX, diverse tekenprogramma's en converters kunnen de plaatjes uiteraard wel omzetten naar het gewenste aantal kleuren, als u een niet AGA-machine heeft met in de hoogste resolutie slechts 16 kleuren. Zelfs hiermee zult u verbaasd staan van het resultaat.

Luisteren

De muziek-modules zijn in het .mod-formaat. Diverse muziekprogramma's als Med en Protracker kunnen hiermee zonder problemen

overweg. Vijfendertig componisten hebben hun creativiteit op de computer losgelaten en kwamen voor de dag met een overvolle muziek-lade. De muziekjes zijn gewoon als achtergrondmuziek te beluisteren, maar natuurlijk ook perfect geschikt voor multimedia-producties.

Bestellen

Via Amiga.X kunt u aan de collectie van graphics en muziek komen. Het bestellen is eenvoudig: Vul gewoon de onderstaande bon in, knip deze uit (of maak een kopie als u het blad niet wilt beschadigen) en stuur het op naar:

Amiga.X
Postbus 81186
3009 GD Rotterdam.

De collectie bestaat uit twee CD's. Per CD komt de prijs bij Amiga.X slechts op 40 gulden te liggen.

Naam: _____

Adres: _____

Postcode: _____

Plaats: _____

Tekent in voor -- CD's à F 40,00

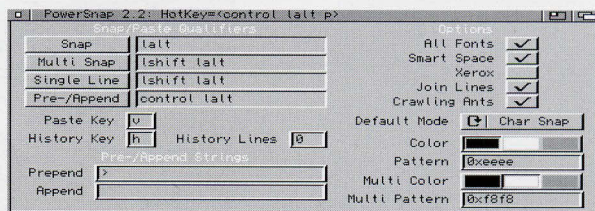
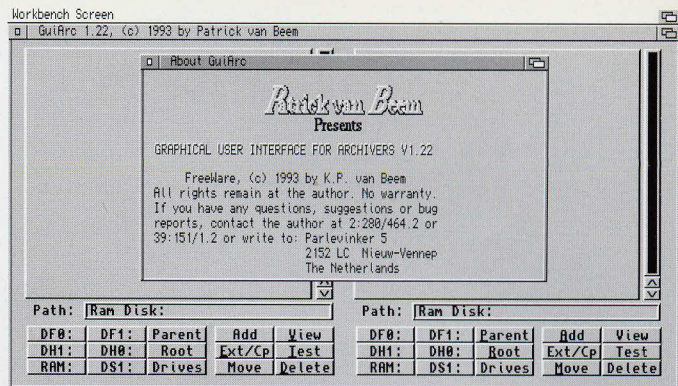
Bij voldoende belangstelling krijgt u vanzelf een accept giro/of rekening van ons, waarna wij tot verzending overgaan.



GuiArc, een arc master, erg makkelijk bij het bewerken van arc files, Powersnap, een tekst util enen ShowDT om plaatjes te laten zien.

Hans van Leeuwen

Het scherm van GuiArc alleen al is duidelijk genoeg. Het PowerSnap scherm spreekt voor zich.



GuiArc - PowerSnap - ShowDT

GuiArc is een programma wat er op het eerste gezicht uit ziet als een vereenvoudigde versie van Disk-Master of DirOpus, dit is ook een beetje het geval alleen is het doel van GuiArc het werken met "ingepakte" programma's te vereenvoudigen. GuiArc opent twee windows, één bron en één doel window, als u bijvoorbeeld in het bron window, files aanklikt kunt u deze laten inpakken door een klik op de juiste button, als u op een verzameling "ingepakte" files klikt (bijv; "lalala.lha"), dan kunt u die laten uitpakken door een klik op de juiste button of door middel van een dubbele klik op de file de inhoud van deze file bekijken en er een selectie uitmaken. U hoeft dan dus niet alles in één keer uit te pakken. Eigenlijk is alles mogelijk wat het desbetreffende in/uitpak programma ondersteunt, alleen is alles nu zonder typewerk uit te voeren. In het programma zelf kunt u alles instellen wat u nodig hebt, wilt u meer uit het programma halen dan zult u een tekstverwerker nodig hebben om het bijgeleverde bestand met standaard instelling aan te passen. GuiArc is verkrijgbaar bij elke goede PD distributeur, via Amiga.X of bij de maker:

Patrick van Beem Parlevinker 5
2152 LC Nieuw-Vennep 02526-73461

Conclusie:

Handig programma wat mij al veel tijd en ergernis heeft bespaard.

Minpunten:

Komt in het gebruik af en toe wat instabiel over. Er moet nog een tekstverwerker aan te pas komen als iemand echt wat meer wil dan standaard.

Pluspunten:

Duidelijke handleiding zelfs wat betreft de veranderingen die u kunt maken met de tekstverwerker. Bezit Nederlandse handleiding.

PowerSnap2.2 maakt het mogelijk om met behulp van de muis, letters op een scherm naar een ander scherm (tekst editor, CLI, etc) te kopiëren. Het maakt niet uit wat voor soort of welke grootte de letters hebben, dwz zolang ze maar niet-proportioneel en niet groter dan 24 pixels breed zijn.

Opties van PowerSnap zijn:

- * Ondersteunt volledig het clipboard.device. U kunt dus 'gevangen' tekst in alle programma's die het clipboard.device ondersteunen kopiëren.
- * Vangt drukbare letters, van ' ' (32) tot 'y' (255).
- * Ondersteunt alle keymaps.
- * Gebruikt een relatief kleine handler (+/- 13K). PowerSnap gebruikt ongeveer 22K geheugen.
- * Herkent alle non-proportional fonts tot een maximum van 24 pixels breed ongeacht welke hoogte. Herkent ook scaleable fonts.
- * Herkent tekens in de modes ; plain, underlined, bold, inverse, bold underlined, inverse underlined, inverse bold en inverse bold underlined.
- * Werkt met letters met kerning data (zoals de courier.font die bij WB 2.0 wordt geleverd).
- * Onthoudt de posities van letters tot een maximum van 8 schermen.
- * Plakt lange zinnen aan elkaar.
- * Heeft een 1 zin mode, hiermee kunt u alle gevangen tekst achter elkaar op 1 regel laten zetten.



- * Ondersteunt de middelste muis-button als je muis die heeft.
- * Invoeroutine is geschreven in assembly.
- * Heeft een uitgebreide interface zodat je alle instelling met de muis kunt doen.
- * PowerSnap is een commodity.
- * Multisnap mogelijkheid. Maakt het mogelijk om gevangen tekst aan een eerder gevangen tekst te plakken.
- * Herkent tekst in alle kleuren met gelijk welke achtergrondkleur.
- * SMARTSPACE optie. Power-Snap neemt aan dat din gen die hij niet herkent, spaties zijn.
- * Houdt indien gewenst een buffer bij met daarin maximaal de laatste 99 dingen die je hebt gevangen. Als je op de buffertoets drukt verschijnt er een scherm met daarin de laatst gevangen teksten, hieruit kunt u dan de gewenste tekst kiezen.
- * Is font-sensitive (scherm past zich aan aan het ingestelde lettertype) en heeft een localized user interface (kan in elke gewenste taal worden gezet, mits bijgeleverd of zelf vertaald).
- * Instelling kunnen worden opgeslagen.
- * Herkent tekstlijnen met een extra pixel er tussen.
- * Je kunt zelf aangeven welk Clipboard gebruikt moet worden. De iffparselibrary wordt gebruikt voor het laden en wegschrijven.
- * Optioneel instelbaar hoe de te vangen tekst wordt aangegeven, bijvoorbeeld door het kruipende mieren lijntje. Kleur van de mieren en hun patroon is instelbaar.
- * Werkt alleen op Kickstart 2.0 of hoger.

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

Internet: nico@augfl.be
FidoNet: 2:292/603.10
AmigaNet: 39:120/102.10

Snail-mail: Nico François Corbielaan 13
B-3060 Bertem BELGIUM

Conclusie:

Dit is weer zo'n programma van Nico François. Heel handig voor iedereen die wel eens typt in wat voor vorm dan ook.

Minpunten:

Heeft soms nog wel eens moeite met het vinden van de letters.

Pluspunten:

Het werkt, op het minpunt na, als een droom. Zeer uitgebreide en duidelijke handleiding die wel nodig is als u het onderste uit de kan wilt.

ShowDT 2.3 is een programma dat tekeningen laat zien met behulp van Data Types. Data Types zijn data files waarin bepaalde formaten van data files (zoals: Samples, Tekst, Tekeningen, etc etc) worden beschreven. Als u ShowDT opdracht geeft om een tekening te laten zien kijkt hij naar de aanwezige Data Types en leest een stuk van de tekening in om te kijken wat voor soort tekening het is. Standaard worden bij workbench 3.0 Data Types geleverd voor:

- 8SVX	voor IFF geluid
- AmigaGuide	voor Amiga Tekst
- FTXT	voor IFF tekst
- ILBM	voor Bitmap tekeningen

Het voordeel van deze modulaire manier van programmeren is dat er altijd nieuwe Data Types kunnen worden toegevoegd zonder de programma's die er gebruik van maken te moeten updaten om ze te gebruiken. Ik ben op het moment in bezit van de volgende Data Types:

- De vier eerder genoemden	
- ANIM	voor animaties
- CDXL	voor CDXL films
- GIF	voor GIF tekeningen
- JPEG	voor JPEG tekeningen
- MacPaint	voor MacPaint tekeningen
- PCX	voor PCX tekeningen
- Windows Bitmap	voor Windows Bitmap tekeningen
- Windows Icon	voor Windows Icon ikonen

en er zullen er intussen al weer enkele kunnen worden toegevoegd.

ShowDT kan, indien gewenst, ook tekeningen in een andere resolutie laten zien dan dat ze oorspronkelijk zijn gemaakt. ShowDT is er in twee versies namelijk een normale versie met requester en een speciale versie voor degenen die gebruik maken van het Magic User Interface.

Als extra biedt ShowDT ARexx ondersteuning, met alle voordelen van dien. ShowDT is verkrijgbaar bij elke goede PD distributeur, via Amiga.X of rechtstreeks bij de maker:

Chris Lawrence 2880 SE 31st Street
Ocala, Florida 34471-6252 U.S.A.

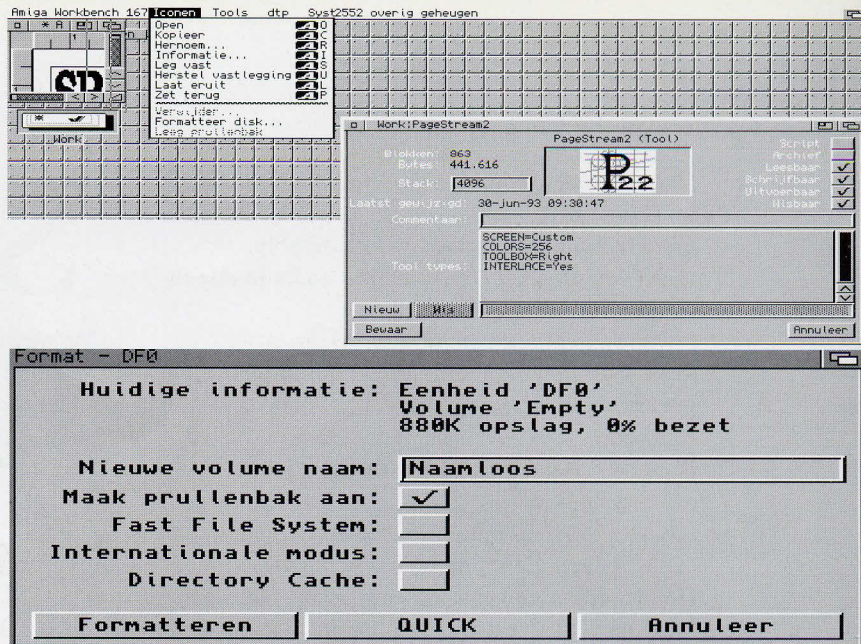
Conclusie:

ShowDT is een leuke viewer, niets wereldschokkends maar ik vond het alleen al leuk dat er eindelijk wat wordt gedaan met Data Types. Dit biedt vooral voor de toekomst veel perspectief en maakt de Amiga steeds meer compatible met andere systemen.

*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

*Het informatie menu, het ikoon
informatie requester en de format
requester.*



Workbench 3.0 - deel 6

Close Gadget (sluit gadget)
Door op dit gadget te klikken sluit het venster. Als het laatste venster van een applicatie gesloten wordt, dan stopt meestal het programma.

Actie gadgets

Actie gadgets staan in requesters, preferences, editors en andere vensters. De meest voorkomende actie gadgets zijn:

SAVE	Schrijf veranderingen weg
USE	Gebruik de veranderingen zonder ze weg te schrijven
CANCEL	Maak veranderingen ongedaan
OK	Bevestig en sluit het venster
RETRY	Probeer iets opnieuw
CONTINUE	Ga verder met de volgende stap
HELP	Geef help informatie

Check box

Geeft aan of een optie aan of uit staat. Als de optie aan staat, dan is het vakje leeg.

Cycle gadget

Een cycle gadget bevat een lijst met opties. Door iedere keer op het gadget te klikken, komt er een andere optie te voorschijn. Om terug te "bladeren" moet u de shiftknop ingedrukt houden en op het gadget drukken.

Radio knop

Met een radio knop kunt u een optie uit een lijst die volledig op het beeld staat kiezen. Selecteer een radio knop door er op te klikken. De vorige keuze wordt dan uitgezet.

Scroll list gadgets

Met een scroll list gadget kunt u iets kiezen uit een lijst die kan scrollen. Een scroll list laat alle opties zien als er doorheen wordt gescrolled en niet een tegelijk. U kunt ook door de lijst scrollen door op de pijltjes te klikken. U kiest een optie door er op te klikken. Als onder het gadget een tekst gadget staat dan kunt u daar informatie tikken die niet in de lijst staat zoals een filenaam.

Slider gadget (schuif gadget)

Met een slider gadget kunt u een bepaalde waarde kiezen. De waarde van de slider staat er naast. Om de waarde te veranderen moet u de slider heen en weer schuiven tot de juiste waarde ernaast staat.

Ikonen

Ikonen menu

Dat is bedoeld voor iconen. Hiervoor moet wel eerst het ikoon geselecteerd zijn.

Open Rechter Amiga+O

Een ikoon openen is hetzelfde als hem dubbel aan klikken. U opent dus een lade of u start een programma op.

Kopieer Rechter Amiga + C

Met kopieer kunt u een copie maken van een lade, project of tool binnen een venster. U kunt ook diskettes met het kopieer menu kopiëren:

- 1) Doe de bron diskette in een diskdrive
- 2) Klik op het ikoon van de disk
- 3) Selecteer kopieer uit het iconen menu. Doe de Workbench disk erin als daarom gevraagd wordt.

- 4) In een requester wordt vermeld hoeveel keer u de disk moet verwisselen.
- 5) Klik op "Doorgaan" in de swap requester. Tijdens het kopiëren van de disk staat er onder het ikoon BUSY.
- 6) Doe de bron diskette in de drive en klik op "Doorgaan"
- 7) Doe de bron diskette waarop de disk gekopieerd moet worden als daarom gevraagd wordt in de drive. Blijf de diskettes wisselen totdat "Disk Copy Finished" verschijnt.
- 8) Haal de gekopieerde diskette eruit.

Hernoem

Zo kunt u een ikoon een andere naam geven.

Informatie

Hiermee kunt u informatie bekijken en veranderen van het ikoon. De inhoud van het informatie venster kan verschillen per ikoon. De volgende informatie ziet u altijd:

Naam	-De naam en het type van het ikoon
Plaatje	-Het plaatje van het ikoon
Grootte	-Het aantal blocks
Stack	-De stack die erbij hoort
Datum	-De datum wanneer het ikoon is gemaakt of voor het laatst veranderd

Voor een disk ikoon staat er ook of hij wel of niet write protected is.

Voor een lade, trashcan, project of tool kunt u de volgende attributen veranderen:

Script	-Het file is een script
Archief	-Wordt aangezet door backup programma's. Geeft aan dat de file ook op een backup staat
Leesbaar	-De informatie kan gelezen worden
Schrijfbaar	-De informatie kan naar de file worden geschreven
Uitvoerbaar	-Het is een opstartbaar programma
Wisbaar	-Het item kan worden gewist

Als het ikoon een project is dan kan er een Default Tool gadget zijn. Dit geeft het pad aan naar het programma die het project heeft aangemaakt. Als u het ikoon tweemaal aanklikt dan zal het programma wat erbij hoort ook opgestart worden. Als er een Commentaar gadget is dan kunt u daar tot 79 tekens commentaar inzetten. Om veranderingen in het informatie venster weg te schrijven, moet u op het Bewaar gadget klikken.

Leg vast

Leg vast schrijft de posities weg van de geselecteerde iconen. Opent u daarna het venster, dan zullen de iconen op de laatst bewaarde plek staan.

Herstel vastlegging

Dit haalt de Leg vast positie van een ikoon weg. De volgende keer dat u het venster opent, zullen de iconen opnieuw neergezet worden.

Laat eruit

Hiermee kunt u een vaak gebruikt ikoon op het Workbench scherm laten zetten zodat u niet iedere keer de lades hoeft te openen. Ook als u de machine opnieuw start, staat het ikoon nog in het Workbench scherm.

Zet terug

Zet een ikoon terug op de plek waar hij vandaan kwam voordat de Laat Eruit functie was gebruikt.

Verwijder

Met verwijderen kunt u iconen verwijderen.

WAT U MET VERWIJDER VERWIJDEERT, KUNT U NIET MEER TERUG KRIJGEN!

Formateer disk

Door een disk te formatteren maakt u hem gereed om er informatie op te kunnen zetten.

ALS U EEN DISK FORMATTEERT, WIST U ALLE INFORMATIE DIE EROP STAAT.

Selecteer het ikoon van de disk die geformatteerd moet worden. Kies daarna formateer disk. Het format venster zal geopend worden. U typt in een tekst gadget de naam voor de nieuwe disk.

U kunt nog vier items selecteren.

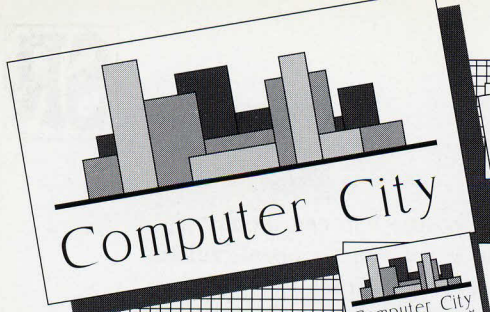
Hiermee kunt u een Trashcan op de disk zetten, Fast File System (FFS) gebruiken, International Mode en/of Directory Caching aanzetten. Disks met caching kunnen alleen worden gebruikt op Amiga's met Kickstart 3.0.

Door het Fast File System te selecteren krijgt u een disk waar meer op past. Deze disks zijn echter niet te gebruiken op Amiga's met KickStart versie lager dan 2.0.

Door International Mode te selecteren heft u een case-sensitivity probleem voor internationale tekens op. Het is aan te raden deze optie aan te zetten. De disks kunnen dan alleen niet gelezen worden door Amiga's met een KickStart versie lager dan 3.0.

Met Directory Caching versnelt het openen van lades, file requesters en listings. Deze disk is niet te gebruiken op Amiga's met KickStart versie lager dan 3.0.

Quick format is voor diskettes die al een keer geformatteerd waren. U kunt een totaal nieuwe diskette niet met Quick Format formatteren. Quick Format is sneller dan Format, alleen eventuele fouten op de diskette worden niet gevonden.



Postorder 010-4512507

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



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
IJsselmondseilaan 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

GRATIS MAILING!

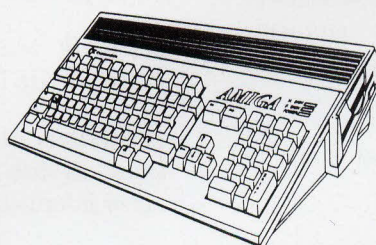
Geef ons uw naam en adres op, en u ontvangt voortaan twee-maandelijks GRATIS onze nieuwsbrief met daarin een volledige en actuele **prijslijst**, informatie over de **nieuwste PD software** (met omschrijving en beeldschermfoto's) en berichten over de allernieuwste produkten en ontwikkelingen voor de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

Amiga CD32



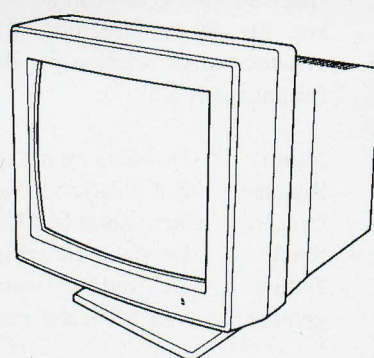
Inkl. voeding, TV-kabel, joypad en 2 spellen

fl. 499,00



Amiga 1200

Bel voor de actuele prijs en levertijd!



Microvitec 1438

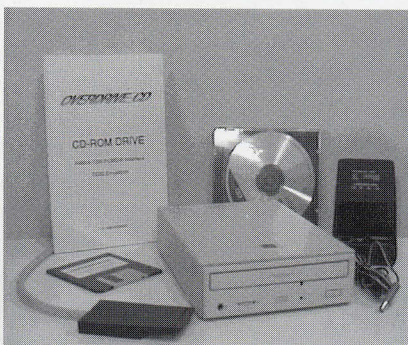
Multiscan monitor, ondersteunt **ALLE** Amiga resoluties! Horizontaal bereik van 14 t/m 38 Khz. Met Nederlandse handleiding en utility-diskette.

fl. 999,00

Electronie-Design

Calvin video montage	bel!
PAL Genlock	599,00
Y/C Genlock	799,00
Sirius Genlock	bel!
Sirius Genlock II (12/94)	bel!
FrameMachine + Prism/24	1499,00
FrameStore	769,00
TBC Enhancer	bel!
Video Converter II	369,00

Overdrive CD1200



Externe CD-rom speler voor de Amiga 1200, inkl. CD-32 emulatie software, PhotoCD software, audio-menger, kabels, behuizing en voeding.

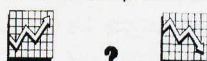
fl. 599,00

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

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!

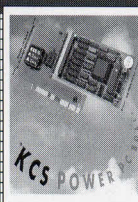
Overdrive



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



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



KCS
Power
PC
Board
Amiga 500
fl. 99,00

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

Tekeningen in AMOS laden is het laatste deel van deze inleiding cursus. Volgende maand gaan we verdeeld over een paar delen een compleet schietspelletje maken.

Jurgen Valks



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

AMOS cursus - deel 7

Weer wat nieuws op Amos gebied: AGA & Intuition Extension. Jawel, een Amerikaan heeft een AGA & Intuition Extension geschreven. Ik heb een demo versie gekregen, maar deze werkte voor geen meter met Amos 1.36 terwijl dat wel zou moeten volgens Andy (de programmeur). De fout was al snel gevonden, het is een bug in Amos. De versie voor Amos Professional kon ik helaas niet proberen omdat mijn A1200 al weer voor de tweede keer achter elkaar in reparatie is. Misschien iets voor de volgende keer. Mensen die interesse hebben om de extensie te bestellen moeten maar even een kaartje sturen, als het verzoek boven de 50 ligt dan zal ik de extensie gaan bestellen vanuit Amerika.

IFF TEKENINGEN

Dit keer gaan we werken met IFF tekeningen. Amos ondersteunt het inladen en zelfs inpakken van IFF tekeningen perfect! Een IFF tekening maakt u gewoon met bijvoorbeeld Deluxe Paint. We kunnen een tekening inladen met het commando 'Load Iff'. Achter het commando zetten we de naam van de tekening en daarna het nummer van het scherm waarop we de tekening willen plaatsen. Probeer het volgende maar eens uit in de Direct Mode van Amos (gewoon op de escape toets drukken als u Amos heeft ingeladen) :

```
Load Iff "Df0:Extra.Pic",0
```

Zorg er wel voor dat u de Amiga.X diskette in drive DF0 hebt zitten, anders werkt het niet. Het programma laadt de tekening en opent scherm 0

met de goede instellingen voor de tekening. U ziet de tekening na een paar seconden op het beeld staan. We hoeven achter de naam van de file niet het scherm nummer op te geven, maar dan moeten we er wel voor zorgen dat het scherm waarop we de tekening willen plaatsen wel de goede afmetingen heeft voor de tekening en we moeten er ook voor zorgen dat het aantal kleuren gelijk is.

TEKENING BEWAREN

Ook heeft Amos de mogelijkheid om een scherm als een IFF tekening te bewaren op disk. Hiervoor hebben we het commando 'Save Iff'. Dit is de syntax van dit commando:

```
Save Iff "naam" of
Save Iff "naam",compressie methode
```

Voor compressie methode kunnen we 0 (of niets) of 1 gebruiken. Gebruikt u optie 1 dan geeft u aan dat u de Amos compressie methode wilt gebruiken, dit houdt in dat de tekening wordt ingepakt (en dus verkleind). Het gevolg is echter wel dat u de tekening niet meer kunt inladen in bijvoorbeeld Deluxe Paint.

IFF BANKEN

Een van de mooie opties van Amos is dat we een tekening (of sprites, bobs etc) kunnen bewaren 'in' ons programma zodat we de tekeningen niet elke keer hoeven in te laden. Dit houdt wel in dat uw programma een stuk groter wordt als u het bewaart, omdat alle tekeningen in het bestand zitten. Hoe gaat dit te werk? In Amos kunt u 'banken' aanleggen. U reserveert een stuk geheugen voor

bijvoorbeeld muziek, graphics, data enz. We noemen deze banken ook wel geheugen banken. Probeer het volgende maar eens in de direct mode van Amos:

```
Default
Load Iff "Df0:Extra.Pic",0
Spack 0 to 5
```

Wat gebeurt er nu? Met regel 1 opent u het default scherm van Amos. Met regel 2 laden we de tekening weer van de diskette. Regel 3 pakt scherm 0 in, in geheugenbank 5. Omdat geheugenbank 5 niet bestaat wordt deze automatisch aangemaakt door het 'Spack' commando. We kunnen de inhoud van de bank op deze manier laten zien:

```
Default
List Bank
```

We zien nu op het scherm de volgende regel:

```
5 - Pac.Pic S: $0033B5c8 L: $004E2A
```

De waardes kunnen verschillen met het bovenstaande. Wat betekent dit nu? Het eerste getal heeft het nummer aan van de geheugenbank, daarna komt er een verkorte omschrijving te staan, in dit geval Pac.Pic wat betekent dat er een gepackte tekening staat. Achter S: staat het geheugenadres waar de bank begint en achter de L: staat de lengte van de bank. Allebei de waarden zijn hexadecimaal weergegeven.

Laten we eerst de syntax van het command SPACK eens bekijken:

```
Spack scherm nummer To bank nummer of
Spack scherm nummer To bank nummer
,x1,y1,x2,y2
```

Bij de tweede methode kunnen we een bepaald gedeelte van het scherm bewaren. We willen de tekening nu natuurlijk ook weer 'unpacken' ofwel uitpakken uit de geheugenbank. Dit doen we zo:

```
Default
Unpack 5 To 0
```

De tekening wordt nu uit geheugenbank 5 op scherm 0 geplaatst. De geheugenbank blijft bestaan! We kunnen deze wissen, maar daar komen we de volgende keer op terug. De syntax van Unpack is:

```
Unpack bank nummer of:
Unpack bank nummer To scherm nummer of:
Unpack bank nummer,x,y
```

Bij de eerste methode moeten we eerst het goede scherm actief maken (zie een van de vorige delen). De tweede methode hebben we net uitgelegd. Bij de derde methode kunnen we de positie van de tekening op het scherm veranderen. Dit gaat niet wanneer de tekening net zo groot is als het geopende scherm.

Naast Spack hebben we ook nog het commando 'Pack'. Het verschil tussen beide commando's is dat 'Spack' de kleuren bewaart in dezelfde memorybank en dat doet het commando 'Pack' niet. Als we 'Pack' gebruiken dan moeten we ergens in het programma de kleuren bewaren. Als we een tekening hebben gepacked met 'Pack' (dus zonder kleuren) en we 'Unpacken' deze op het scherm dan zul je zien dat alle kleuren door elkaar liggen. Gebruik daarom bij voorkeur 'Spack'.

Nog even wat regeltjes voor het 'packen' en 'unpacken':

- Als een geheugenbank al bestaat dan wordt deze overschreven.
- Als een scherm al geopend is wordt ook deze overschreven.
- Gebruik altijd bank 5 en hoger, de onderliggende banken zijn gereserveerd voor Sprites, Bobs, Icons, Muziek etc.

Na zeven nummers over AMOS beginselen te hebben geschreven gaat Jurgen Valks volgende maand een nieuwe serie beginnen. Hij gaat voor u en met u een compleet schietspel programmeren. Zo krijgt u te maken met het "hangen" van sprites en/of bobs aan de muis en/of Joystick. Het maken van een scorelijst en hoe een achtergrond eenvoudig kan scrollen. Hij levert u ook de tekeningen en de listings erbij op onze coverdisk zodat u gelijk aan de slag kunt.



KLEURENPRINTSERVICE

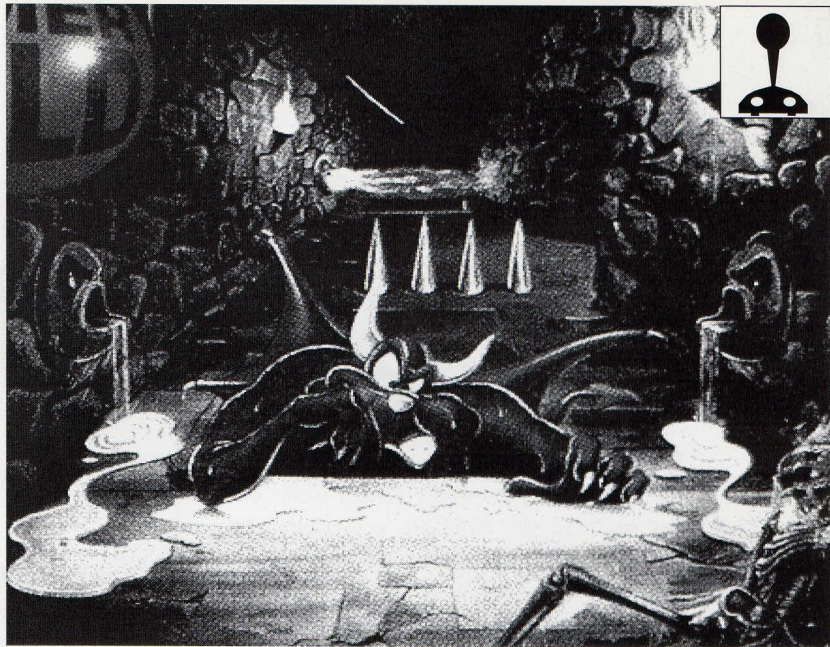
Kleurenprints vanaf F 15,00
DTP werkzaamheden
Ontwerpen van logo's

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

Wees de held in een tekenfilm.

Aart-Jan Moerkerke

De hoofdfiguur in Lital Divil.



Een duivels spel

Tekenfilms hebben al generaties lang weten te boeien. Computerspelletjes zijn echter van de laatste tijd. Dat er een combinatie mogelijk was, konden Amiga-gebruikers al ontdekken met spelletjes als Space Ace, Dragon's Lear en consorten. Het grote nadeel was, dat er een groot aantal diskettes en lange laad-tijden aan kleefden. Sinds de komst van de CD32 verandert dit. Een CD kan veel, veel meer informatie bevatten (tot ongeveer 600 megabyte) en laadt stukken sneller. Van dit gegeven heeft Gremlin gebruik gemaakt. De software-specialist kwam kort geleden met het spel 'Lital Divil', een tekenfilm en spel in één. Het resultaat mag gezien worden. Gremlin is maar liefst vier jaar bezig geweest met het ontwerpen en uitvoeren van het gigantische spel. Dat Lital Divil dan ook niet op floppy disk zal verschijnen, spreekt voor zich. Een slorige dertig megabyte gaat op aan de plaatjes, animaties, muziekjes en programmaatjes. Een werkelijk verbazingwekkend spel, waarbij spelen om te kijken het bijna wint van spelen om te winnen.

Pizza

Hoofdropspeler in het grote CD32-avontuur is Mutt, een vervaarlijk uitzienend rood duiveltje, dat opdracht meekrijgt. Hier komt het 'cartoon-effect' al om de hoek kijken. Mutt hoeft geen ingewikkeld script te volgen. Gevangen prinsessen redden is er niet bij. Evenmin hoeft Mutt de strijd tegen het kwaad aan te gaan om zo een bijna verloren wereld weer op goede voet te zetten. Nee, Mutt gaat op zoek naar... een mystieke pizza. Om bij het Italiaanse hapje te komen, moet het

duiveltje vijf levels doorlopen. Elk level is op zijn beurt volgestopt met doolhoven, griezelige tegenstanders, deuren, kamers, helpende beestjes en veel, vooral zeer veel voorwerpen en puzzels. Is het een platform-spelletje, een avonturenspeel, een tekenfilm? Nee, het is Lital Divil.

Werelden

De eerste wereld, waarin het verhaal van Mutt het duiveltje begint is de Onderwereld. De wereld lijkt het enige level in het spel, maar wanneer Mutt de Grote Raad ontdekt in de Oudheidkamer, komt wereld nummer twee in zicht. De originele naam van dit level is wel te raden: de Overwereld. Daarna volgt de tocht door het Labirint van de Chaos op zoek naar de pizza. Mutt kan in verschillende kamers voorwerpen vinden of kopen. Goud is dus nodig!

Het wegschrijven een spel op diskette is mogelijk, als een diskdrive op de CD32 is aangesloten (bijvoorbeeld door een SX-1). Het save kan echter enige tijd duren. Alleen in de Save-kamer... als je die ooit kan vinden, die op elk level aanwezig is, is dit mogelijk. Ook aan het einde van elk level kan het spel weggeschreven worden. Het kan alleen wel een uurtje of twee duren voordat het einde van een wereld is bereikt. Het gaat zelfs zover, dat de makers van het spel een speltijd voorspellen van 100 uur. Ga er maar eens aanzitten!

Humor

Lachen staat voorop in Lital Divil. Grap na grap rolt over het scherm. Eén van de meest komische momenten is het einde van het kleine rode



monstertje. Mutt ziet steeds weer op een andere, zeer komische manier aan zijn einde te komen. De gekke bekken, rare bewegingen en sinistere geluiden zijn niet van de lucht. Hanna Barbra kan er met tekenfilms als The Flintstones ook wat van, maar de grappenmakers van Gremlin hoeven zich niet te schamen. Het spel is leuk, erg leuk.

Van het begin tot het einde staat humor voorop.

Beweging

Ongetwijfeld het meest fantastische element van het spel is de animatie-veelvoud. Het is geen wonder, dat er vier jaar over Lital Divil is gedaan. Tot in de laatste details springt, rent en slaat Mutt zich een weg door de vijf werelden. Hij wordt hierbij vergezeld door andere bewegende beestjes, mensen en voorwerpen. Zelfs de achtergronden doen vrolijk mee aan het bewegingsspel.

Voor wat betreft de beweging van het rode duiveltje met de joypad: klasse. De reactie van Mutt is goed. Het rode knaapje loopt, springt, slaat en ontwijkt op commando.

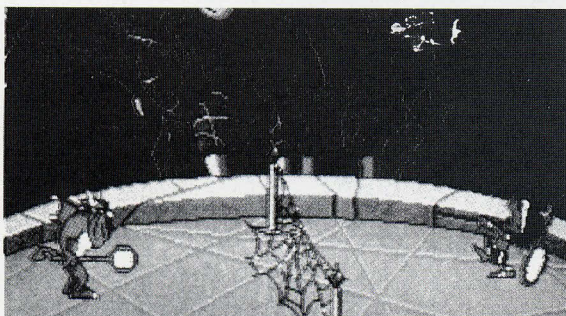
Wie te lang wacht met het bewegen van Mutt krijgt weer een giller voor zijn kiezen. Na een paar seconden geeft Mutt een flinke geeuw, gaat liggen en droomt over schapjes die over een hek springen. Het blaten van de wollige beestjes ontbreekt hierbij niet.

Ook het binnengaan van kamers is een geval apart. Niet kloppen of netjes de deurklink pakken. Nee, Mutt doet het op zijn eigen manier: hij trapt de deur gewoon in. Hoezo met de deur in huis vallen? Onverwachte momenten maken de bewegingselementen in het spel af. Het koekeloeren door een raampje kan bijvoorbeeld een flinke slag in het gezicht opleveren van een wezen, dat net hetzelfde aan het doen was.

Ik was het bijna vergeten te noemen: Lital Divil is een volledig 256-kleurenspeel.

Geluidseffecten

Ook bij de geluiden en muzikjes is het al snel duidelijk dat Lital Divil niet al te serieus genomen moet worden. De yaiks, oefs en spashs blijven boeien. De geluidseffecten zijn bijna net zo grappig en ingenieus als de animaties van onze gevleugelde vriend, en dat wil wat zeggen.



Puzzels

De vijf levels zijn doorzeefd met puzzels. Wie van puzzelen houdt, krijgt de tijd van zijn leven. Wie er niet van houdt, pech gehad. Niet alle voorgelegde problemen zijn moeilijk. Soms liggen de oplossingen wel erg voor de hand. Andere puzzels zullen weer de nodige hersenkraaksels opleveren. Gelukkig zijn vrijwel alle hersenbreeksels op te lossen zonder echt de haren uit het hoofd te trekken.

Let goed op alle voorwerpen, die Mutt tegenkomt. In de gevaarlijke kamers kunnen deze heel goed uitkomen. Een tipje van de sluier kunnen we alvast oplichten. Om de spinnenkamer te overleven (een grote moederspin blaast hier continu kleine pesterige en dodelijke ettertjes uit) is een spuitbusje insecticide voldoende om als overwinnaar uit de strijd te komen. Deze bus is weer te vinden in één van de winkeltjes. Maar om de spuitbus te kunnen kopen is weer goud nodig. Simpel, maar je moet er wel even bij nadenken. Gaat het u al duizelen?

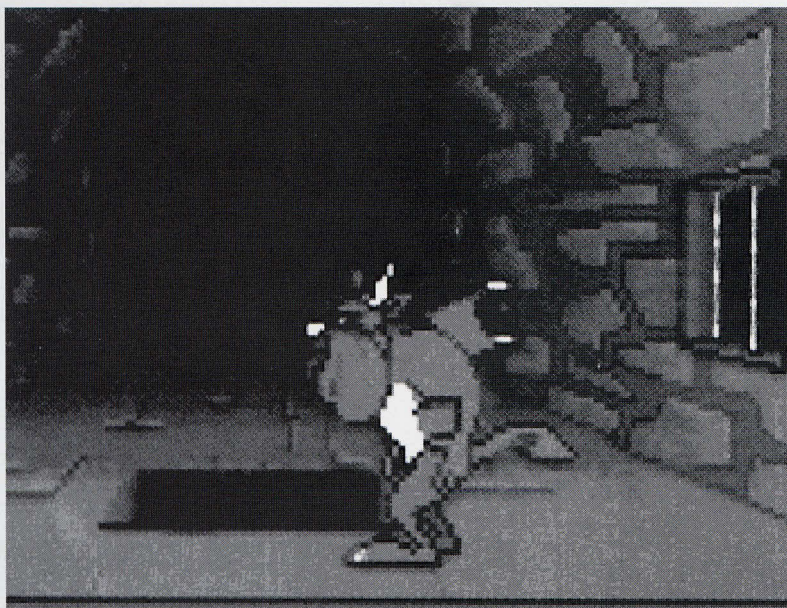
Uiteraard zijn we niet alle puzzels, kamers en werelden uit gaan proberen. Een review, die meer dan 100 uur zou kosten werd ons een beetje veel van het goede.

Levensbehoefte

Net als alle wezens heeft Mutt bepaalde levensbehoeften. Gedurende het spel raakt onze held energie kwijt door in putten te vallen, brand te trotseren, geslagen te worden en ga zo maar door. Zijn energie-gehalte kan echter worden opgepept. Zo nu en dan komt de rode ridder voedsel tegen. En wat doe je hiermee? Eten natuurlijk. Na het nuttigen van voedsel zal het energie-niveau van Mutt weer opgepept worden.

Wachters

Bij elk begin van een level krijgt Mutt te maken



met een wachter. De demon verspert hem de weg naar de mystieke pizza en wat Mutt eraan doen: slaan, slaan en nog eens slaan. Het eerste level is gemakkelijk. Hoe vaak de demon Mutt ook tegen de vlakte slaat, het maakt niet uit. De kleine duivel staat gewoon weer op om een nieuw pak slaag in ontvangst te nemen. De demon zelf is gelukkig minder onkwetsbaar. Een paar rake klappen en hij stort over de railing van de brug de diepte in. Zorg ervoor, dat u niet te snel went aan de onkwetsbaarheid. Het incasseringsvernogen tegen de eerste wachter is éénmalig. Het is slechts om in de 'mood' te komen. Verderop in het spel wordt Mutt net zo kwetsbaar als u en ik. Een paar tikken kan hij wel hebben, maar diverse malen tot moes geslagen worden is voldoende om een lachwekkende sterfscene tevoorschijn te toveren.

Zonneschijn

Nu zult u zich toch afvragen: is het nou echt allemaal zonneschijn en rozegeur? Nee, natuurlijk niet. Dat kan geen enkel spel opbrengen. Wat na lange duur wat vervelend gaat worden is het monotone gangenstelsel. Elk spel gaat op een gegeven moment vervelen, maar met Lital Divil is dit moment heel ver weg. Het is één van de meest opwindende spelletjes, ooit gemaakt voor de Amiga (al is het een CD32). Wat ook een beetje vervelend is, dat er geen snelheid in het spel zit. Hoewel de reacties goed zijn, beweegt Mutt zich niet als een supersnel dondertje over het scherm. Aan de ene kant is dit maar goed ook, anders zouden teveel

leuke effecten verloren gaan. Aan de andere kant zou iets meer snelheid af en toe wel mogen om het speltempo wat te verbeteren. Desalniettemin lijkt het dat Lital Divil een heel nieuw spelletjes-tijdperk inluidt. Mocht een spel als Lital Divil ooit afgewisseld kunnen worden met snelle platform-scenes, dan zal het onverslaanbaar worden. Het is nu een beetje teveel gedwaal door de gangen en kamers.

Wat ook een beetje jammer is, is dat hele gangenstelsels, maar een klein beeld van het scherm benutten. Hoewel de rand mooi is en voorzien van af en toe opkomende animaties, was het volgens mij leuker geweest om

beeldvullend te spelen gedurende het hele spel.

Toch is Lital Divil zeer bijzonder. De titel 'interactieve tekenfilm' zal niet misstaan. De krachten van de CD32 worden ten volle benut. Voor andere software-ontwikkelaars zal het een heidens karwei zijn dit spel te evenaren of te overtreffen. Een cijferlijstje voor Lital Devil is snel gemaakt, volgens mij de hoogste notering tot nog toe:

Grafisch 9
Muziek 9
Speelbaarheid 9
Verslavingsniveau 8,5
Prijs/prestatie 9.



COMPUTER

HARDWARE

BARLAGE

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

Commodore

Amiga 1200	949,-
Amiga 1200 , 20MB	1095,-
Amiga 1200 , 60MB	1295,-
Amiga 1200 , 260MB	1495,-
Amiga 1200 , 425MB	1675,-
Amiga 1200 , 540MB	1749,-
Amiga 4000 030,2MB	2795,-
Amiga 4000 LC 040 ,2MB	3895,-
Amiga 4000 040,6MB	4895,-
Amiga 4000 Tower	695,-
Amiga 1200 Tower	649,-
Profex 15 khz	595,-
Monitor Microvitek 1438	895,-
Monitor IDEK 5017 17"	2295,-
Monitor IDEK 8617 17"	1995,-
CD 32	395,-
Monitor/TV SABA	595,-
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	679,-
Meerprijs voor Scala EE100	395,-
Mediapoint	495,-
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,-

A.S.S

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

Blitzbasic 2 V1.9
Fl. 209,-

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 ! ! ! ! GG2 bus+

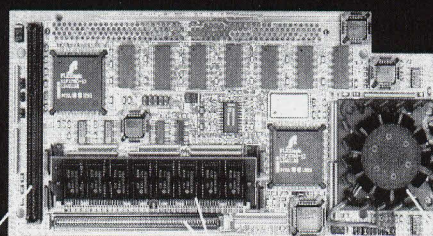
Hiermee kunt U PC harddisken, multi IO, ethernetkaarten etc. gewoon via Uw Amiga gebruiken. U dient wel minimaal 1 zorro slot en 1 ISA slot achter elkaar vrij te hebben.

Introductieprijs Fl. 295,-

EMPLANT
MAC QUADRA EN 486 DX 50 PC
PC EMULATOR
FL. 1295,-

AMIGA CD 32 **FL. 395,-**

AMIGA CD 32 incl.
SX-1 box **FL. 995,-**



A4000
G-FORCE
040/40

40 mhz 040 incl. 4MB ram

FL. 2.795,-

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

Een woordenlijst met de meest voorkomende video-begrippen, handig om te hebben en te bewaren voor bij onze serie over video, welke wij volgende maand gaan uitbreiden.

Aart-Jan Moerkerke

D'r zijn zóveel manieren om een videoband te bekijken



Gezicht 1999?

Video-Amiga van A-Z

Wie de Amiga voor video-doeleinden wil gebruiken zal zich vaak blindstaren op de vele begrippen, die hierbij om de hoek komen kijken. Om daar een helpende hand bij toe te steken, hebben we een soort video woordenboekje gemaakt. De meest voorkomende begrippen zijn op een rijtje gezet. Om het extra gemakkelijk voor u te maken staan de woorden uiteraard netjes in alfabetische volgorde. Video van A tot Z dus...

8mm

Veel video camera's zijn gebaseerd op 8 mm videofilms. De kwaliteit hiervan is hetzelfde als de VHS (zie bij de v) camera's.

Anti-alias

Dit is een methode om het 'trappetjes-effect' of 'jagging' te verdoezelen. Bij bitmap-tekeningen of letters worden ronde lijnen opgebouwd uit vierkantje pixels. Echt rond worden deze lijnen dus nooit. Door het gebruik van anti-alias worden de 'trappetjes' door overgangskleuren opgevuld, waardoor het lijkt alsof de lijn ronder wordt.

Bit

Bij een aanduiding met 'bit' wordt gedeut om de hoeveelheid kleuren (of in sommige gevallen kwaliteit van het geluid). Zo kan een normale niet-AGA Amiga in de hoge resolutie 4-bit aan, 16 kleuren. 1-bit geeft 2 kleuren en elke bit erbij geeft een dubbele kleuren-mogelijkheid. (2 bit = 4 kleuren, 6 bit = 64 kleuren... 24 bit = 16,7 miljoen kleuren). Grafische 24 bit kaarten geven dus de

hoogste mogelijkheid met 16,7 miljoen kleuren.

BNC

Een professionele video-aansluiting. Deze aansluitingsstekkers worden vaak gebruikt in videostudio's en werken via een 'plug en draai vast-systeem'.

Composiet

Composiet is een standaard video-sig-naal. Alle onderdelen van een videobeeld worden via dit sig-naal samengeperst om via een kabel overgestuurd te kunnen worden. Hierdoor 'verwateren' sommige details, die bij RGB (zie R) en YC (zie Y) wel goed zichtbaar zijn.

Contrast

Dit is de 'felheid' van het beeld. Des te hoger het contrast, des te meer zwart en wit tegen elkaar zullen afsteken. Bij het verhogen van het contrast gaan echter veel tussen-kleuren verloren.

Digitiser

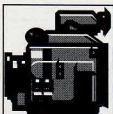
Via dit apparaat is het mogelijk om video-beelden te 'bevriezen' en om te zetten in een computer-plaatje.

Encoder

Een stukje hardware om computersignalen (RGB) om te zetten naar gebruik voor televisie of video-recorder (PAL).

Fade

Met fading worden de overgangen van video en geluid bedoeld. Een fade in laat een video-beeld of



geluidsfragment langzaam opkomen, terwijl een fade out het beeld of geluid laat wegsterven. Door gebruik van een fade kunnen twee beelden of geluidsfragmenten worden afgewisseld en gemengd.

Genlock

Dit stukje technologie maakt het mogelijk om video-beelden te mengen met computerbeelden. Zo kunnen titels en animaties op video worden gemonteerd.

Hi8

Dit is hetzelfde al 8mm, maar dan met een betere beeldkwaliteit. De films zijn 8 mm breed, maar hebben een groter pixel-bereik, waardoor de beelden scherper worden. Te vergelijken met S-VHS.

Interlace

Televisies en monitors werken met een 'interlace-systeem'. Dit houdt in, dat een plaatje wordt opgebouwd uit even en oneven lijnen. Deze lijnen worden niet tegelijkertijd geprojecteerd, maar wisselen elkaar binnen een tijdsbestek van 1/50ste seconde.

Het blote oog kan deze wisseling niet zien en neemt een heel plaatje waar. Het interlace heeft echter wel als bij effect, dat soms trillingen te zien zijn. Door het snel afwisselen van de beeldlijnen lijken vooral dunne, horizontale lijntje te trillen.

Keying

Dit is een methode om twee video- of computerbronnen op een speciale manier 'over elkaar heen te leggen'. Het 'weerman-effect' is hier een voorbeeld van. Een weerman vertoont zijn kunsten voor een blauwe achtergrond.

Via blauw-keying wordt al het blauw blootgesteld aan andere beelden, terwijl de andere kleuren onaangetast blijven. Over de blauwe achtergrond kan bijvoorbeeld via computerbeelden een weerkart worden geprojecteerd.

Multimedia

De term zegt het al: meerdere media combineren om tot een presentatie of video-productie te komen. Via de multi-media programma's kunnen ondermeer video-recorders en -camera's, cd-roms, digitale videobronnen (CDVideo/LaserVideo), geluidsbronnen (CD e.a.), computerbeelden en ga zo maar door aangesproken worden om tot een productie te komen.

NTSC

De Amerikaanse beeldstandaard voor video.

Overscan

Deze term geeft aan dat buiten het 'zichtbare' beeld wordt gewerkt. Veel video-producenten werken met overscan vanwege de afwijkende afstellingen van televisies. Wanneer een televisie iets teveel naar een kant 'trekt' wordt een zwarte band zichtbaar. Door gebruik te maken van overscan wordt buiten dit zichtbare beeld gewerkt en maakt de 'zwarte band' plaats voor het 'buitenbeeld'.

PAL

De Europese beeldstandaard voor video. Alleen de Fransen wijken met de SECAM standaard van deze Europese norm af.

SECAM

De Franse beeldstandaard voor video.

SCART

De Europese standaard-aansluiting voor videobeeld en stereo-geluid via een kabel. Veelal worden televisie en video via een SCART-aansluiting aan elkaar verbonden.

SVHS

Een hoge kwaliteit videosysteem, afgeleid van het VHS-systeem. De S staat hierbij voor 'super', wat de hogere kwaliteit moet aangeven. Het aantal pixels en daarmee de scherpte is beter dan die van VHS. Vergelijkbaar met Hi8.

Tulp

De meest gebruikte aansluiting voor zowel video als stereo. Deze 'stekker' bestaat uit een metalen huls met daarin een metalen plugje. In de meeste gevallen staat de kleur geel voor 'video', de stekkerkleur rood of wit voor het rechter geluidskanaal en de kleur zwart voor het linker geluidskanaal.

VHS

Het meest gebruikte video-systeem, voluit Video Home Systeem.

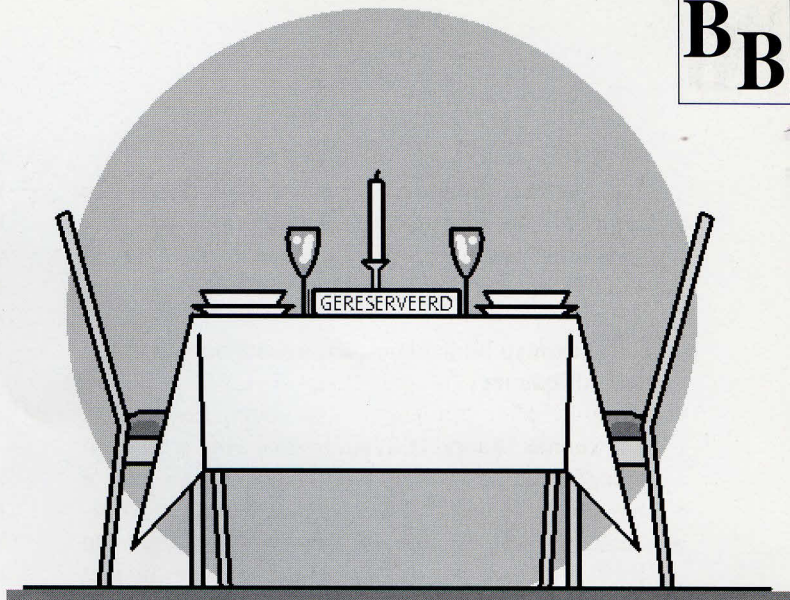
YC

Het videosignaal, wat bereikt wordt met SVHS en Hi8 systemen. De kwaliteit hiervan is beter dan die van composiet-video.

Wij van de redactie zouden graag van de lezers willen weten met welke video problemen zij het meest wordtelen. Lezers, bel, schrijf of fax ons. Aan de hand van uw opmerkingen kunenn wij een selectie maken met betrekking tot de video onderwerpen. Tips zijn uiteraard ook welkom.

Jurgen Valks

Batplanes en Slices reserveren.



Blitz Basic 2 deel 5

Nieuws.
Blitz2 update 1.9 is vertraagd in verband met 3 grote bugs die Simon over het hoofd heeft gezien, maar ik heb de doc files al gekregen en het is een major update al zeg ik het zelf. Meer AGA commando's, nieuwe scherm effecten, een mogelijkheid om copperbars te maken en nog veel en veel meer. Ook zijn de Reflective Images Library's nu opgenomen in Blitz! Al me al streeft Blitz2 Amos met gemak voorbij...

BLITZ USER GROUP N.L.

Ja, het is er. Een gebruikersgroep voor mensen die in BlitzBasic programmeren, er zijn voorlopig geen kosten aan verbonden. Wilt u lid worden stuur een kaartje naar: Blitz User Group N.L., Kerkeind 8a, 5293 AB, Gemonde. Vergeet niet uw BlitzUser nummer te vermelden als u dit hebt, dit nummer heeft u gekregen wanneer u de registratie kaart heeft opgestuurd. Ik kan binnenkort BlitzBasic 2 leveren voor een zeer aantrekkelijke prijs.

BITMAPS

Ok daar gaan we dan, de bitmaps, slices en shapes. Voor dat we objecten zoals bobs, sprites enz. op het beeld willen plaatsen zullen we eerst een bitmap moeten aanmaken. Een bitmap is eigenlijk niet meer dan een stuk geheugen dat we reserveren voor tal van doeleinden. Als we een bitmap hebben aangemaakt dan kunnen we dit ook niet meteen zien, daarvoor hebben we weer een Slice nodig.

We hebben met BlitzBasic twee verschillende om-

gevingen waarin we kunnen programmeren, zo is er de normale Amiga methode en zo hebben we de Blitz methode. Als we in de normale Amiga methode programmeren dan hebben we niets te maken met slices, wel met bitmaps. We beginnen eerst met het programmeren in de Blitz mode. Later komen we vanzelf bij de normale Amiga methode.

Bekijk het volgende voorbeeld maar eens:

```
Blitz
Bitmap 0,320,256,4
Slice 0,44,4
Show 0
MouseWait:End
```

Gebruikers van een harddisk:

LET EROP DAT U WACHT TOTDAT HET LED
UIT IS VOORDAT U DIT PROGRAMMA
START!!!

Plaats voor de zekerheid voor de regel met het commando 'Blitz' de volgende regel: VWait 50. Nou, is dat niet simpel? Maar als u dit programma start, dan wordt het scherm zwart, de muispointer verdwijnt en de drive houdt op met tikken. Met andere woorden: we hebben de multitasking uitgeschakeld! Dit houdt in dat we nu puur de kracht en snelheid van de Amiga kunnen gaan gebruiken, maar het heeft ook wel weer een klein nadeel: de Amiga is nu crash gevoelig ofwel we mogen maar heel weinig fout doen.

WAT?

Laten we het programma maar eens doorlopen. Op regel 1 gaan we in Blitz mode, de multitasking wordt nu uitgeschakeld. De tweede regel maakt een bitmap aan, de syntax hiervan is:

Bitmap bitmapnummer,breedte,hoogte,aantal bitplanes

De waarde 'Aantal Bitplanes' staat voor het aantal kleuren van de bitmap. Het aantal kleuren kunt u berekenen door: $2^{\text{aantal bitplanes}}$. In het voorbeeld hebben we dus 16 kleuren in gebruik. Op regel 3 maken we een Slice aan, als we dit niet doen dan zien we de bitmap niet, en krijgen we ook meteen een error melding. De syntax van het slice commando is als volgt:

Slice slicenummer,y,breedte,hoogte,flags, aantal bitplanes,sprites,breedte1,breedte2

of:

Slice slice nummer,y,aantal bitplanes

Zoals u ziet hebben we twee mogelijkheden om een slice te genereren. De eerste methode geeft u meer controle over een slice en zal meer gebruikt worden in bijvoorbeeld een spel of demo. Als 'y' positie nemen we altijd 44, omdat dit de normale positie is op het scherm. De breedte en hoogte spreken voor zich zelf. De flags kun je uit de volgende tabel halen:

Flags: Effect:

```
-----
$fff8 Standaard lo-res slice6
$fff9 Standaard hi-res slice4
$fffa Lo-res, dual-playfield slice6
$fffb Hi-res, dual-playfield slice4
$fffc HAM slice6
```

De 'flags' bestaan uit een serie bits. Aangezien dit nogal gecompliceerd in elkaar zit zullen we deze voorlopig niet behandelen. De tabel staat wel in de Reference Manual.

Als we bij de tweede methode een 8 bij de waarde optellen dan krijgen we een hi-res scherm ofwel:

Slice 0,44,4 -> Een lo-res scherm met 16 kleuren.
 Slice 0,44,4+8 -> Een hi-res scherm met 16 kleuren.

Het aantal bitplanes spreekt ook voor zich (4 in ons voorbeeld). Dan komen we bij 'Sprites', deze moet standaard altijd op 8 staan. Hiermee geven we aan wat het maximale aantal sprites is dat we

binnen de slice kunnen plaatsen. Breedte1 & Breedte2 zet de standaard op de breedte van de bitmap. Op regel 4 hebben we nog het 'show' commando. Met dit commando laten we de bitmap zien op het scherm, normaal is dit niet zichtbaar. De syntax van Show is:

Show bitmap nummer

of

Show bitmap nummer,xpositie,ypositie

Met dit commando kunnen we dus een bitmap laten scrollen, deze methode is zeer eenvoudig: we maken een bitmap aan van bijvoorbeeld 640*256, en we maken een Slice van gewoon 320 breed, vergeet niet voor breedte1 & Breedte2 ook 640 in te vullen! Daarna maken we een lus waarin we de xpositie elke keer verhogen in het Show commando. Heel makkelijk dus.

We zijn er al weer doorheen, zoals u waarschijnlijk al heeft gezien wordt de Blitz Basic cursus om en om gewisseld met de Assembler cursus, u zult nu dus wat langer moeten wachten op het volgende deel. De volgende keer zullen we beginnen met het plaatsen en bewegen van shapes ofwel bobs.

Schrijf of bel naar Jurgen Valks rechtstreeks voor uw vragen en/of bestellingen voor Amos en/of BlitzBasic.

BBS: 010-4559351

Wij hebben gemeend ons BBS nummer 010-4559793 ook voor het grote publiek open te zetten. Voorlopig treft u bij ons de .DMS files aan die reeds op onze diskettes stonden. Van lieverlee zullen er files toegevoegd worden die ons erg nuttig lijken. Ons modem staat op 14.400 Baud, dag en nacht. Houd u er alstublieft rekening mee, dat het BBS in deze vorm enigszins experimenteel is. Wij hopen dat u er veel plezier aan zult hebben.

Arexx

Door omstandigheden hebben wij de cursus Arexx even stop moeten zetten. Inmiddels zijn wij op zoek naar een Arexx medewerker (publicist), die regelmatig voor ons Arexx kan uitleggen aan de hand van eenvoudige voorbeelden.

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.HD340Mb(3.5")	25.900 bf/fl	1.425
Amiga 4000/030/2Mb	49.990 bf/fl	2.750
Amiga 4000/040/6Mb	89.990 bf/fl	4.945

CD32	8.900 bf/fl	489
CD32 + SX1	17.900 bf/fl	985
SX-1	9.900 bf/fl	545
Communicator light	3.400 bf/fl	185
Communicator + Midi	4.500 bf/fl	250

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 produkten leverbaar !!

GENLOCKS

Electronic Design:		
Pal genlock	11.900 bf/fl	655
YC genlock	15.900 bf/fl	875
Neptun	26.900 bf/fl	1.479
Sirius	24.900 bf/fl	1.369
Video converter II	7.990 bf/fl	439
Frame machine incl. prisma 24	31.500 bf/fl	1.730

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
Ultimate Body Blows	1.595 bf/fl	88
Summer Olympix	1.100 bf/fl	60
Impossible Mission	1.595 bf/fl	88
Liberation	1.950 bf/fl	109
Emerald Mine	880 bf/fl	49
Banshee	1.595 bf/fl	88
Universe	1.895 bf/fl	105
CD Exchange	1.100 bf/fl	60
Cannon Fodder	1.590 bf/fl	88
Simon the Sorcerer, enz.	2.100 bf/fl	115

SOFTWARE

Studio (druk programma)	2.295 bf/fl	125
True Print 24	3.495 bf/fl	190
Art Department 2.5	9.800 bf/fl	539
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	3.900 bf/fl	215

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 MM 200	6.900 bf/fl	379

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
Imagine 3.0	20.000 bf/fl	1.099

Essence Volume II + Forge	3.950 bf/fl	219
Image FX full version	6.995 bf/fl	385
Director 2.	4.500 bf/fl	249
The Publisher	1.795 bf/fl	99
Showmaker	2.995 bf/fl	165

Image Finder	1.295 bf/fl	71
Video Director	3.995 bf/fl	219
Scenery Animator 4.0	3.900 bf/fl	215
VistaPro 3.0	1.990 bf/fl	109
VistaPro Light	1.695 bf/fl	95

VistaPro 3.0 CD Rom	5.900 bf/fl	325
MakePath voor VistaPro	695 bf/fl	39
Terraform	695 bf/fl	39
Maxon Cinema 4D	6.295 bf/fl	345

Maxon CAD 2 Architect	18.600 bf/fl	999
X-Cad 3000	9.950 bf/fl	549
ARexx	1.995 bf/fl	109
Amos Professional	2.650 bf/fl	145
Amos Compiler	1.890 bf/fl	105

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	13.500 bf/fl	740
Maxon C++ Developer	13.950 bf/fl	765
Final Copy II	3.900 bf/fl	215

Final Writer release 2	5.900 bf/fl	325
Wordworth 3.0A	4.500 bf/fl	249
Maxon Word	6.500 bf/fl	359
Mini Office	2.900 bf/fl	159
Type Smith 2.01	8.400 bf/fl	460

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	7.600 bf/fl	419
Directory Opus 4.12(ned. handl.)	3.500 bf/fl	190
Dirwork 2	3.900 bf/fl	215
Quarterback 6.0	3.950 bf/fl	215

Quarterback Tools De Luxe	3.990 bf/fl	220
Video Back-up system	3.295 bf/fl	180
THI Tools	2.200 bf/fl	120
Disk Expander	1.850 bf/fl	99
Distant Suns 5.0	1.595 bf/fl	88

Bars & Pipes Professional	12.900 bf/fl	709
Music X 2.0 + Notator-X	7.800 bf/fl	429
Samplitude-Pro II (SEC'D)	4.950 bf/fl	275
Maxon Magic	1.690 bf/fl	95
X-Copy, Siegfried Copy	1.450 bf/fl	80

enz.		
-----------	--	--

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.	16.900 bf/fl	929
Oktagon scsi controller A2/4000	6.500 bf/fl	359

CD-Rom FX001D d. sp. IDE	7.500 bf/fl	412
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.	3.900 bf/fl	214

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	18.900 bf/fl	1.038
Medium 105 Mb	2.600 bf/fl	143

Medium 270 Mb	3.900 bf/fl	214
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	16.900 bf/fl	929
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:		

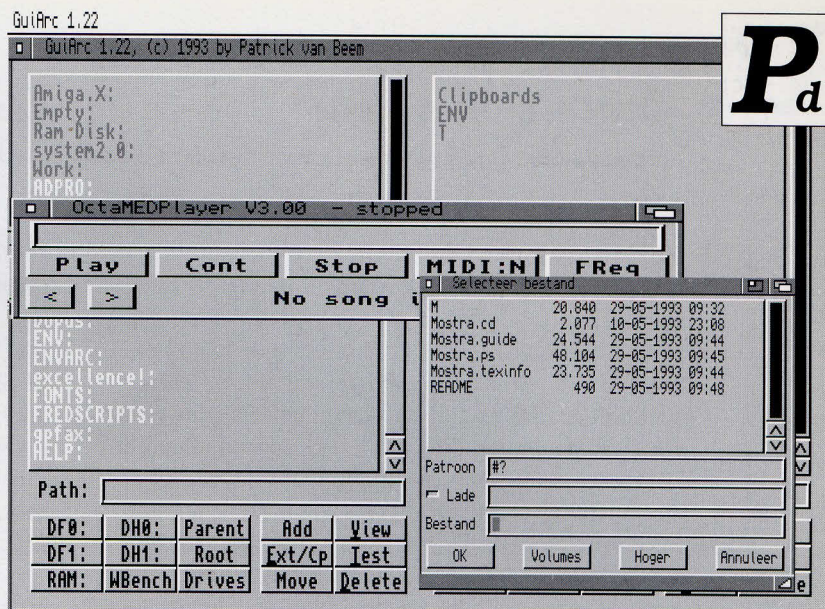
Retina BLT Z2 4Mb	15.950 bf/fl	879
Retina BLT Z3 4Mb	19.950 bf/fl	1.100
VCode intern	1.950 bf/fl	109
VCode extern	4.900 bf/fl	269
Auto monitor switch Retina	4.500 bf/fl	249

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

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

Aart-Jan Moerkerke

Mostra en OctamedPlayer staan op onze algemene disk en GuiArc op de Diverse&Utilities disk.



Amiga.X - coverdisk nummer 6

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

Is een workbench disk. Op deze disk hebben wij een muziek player, een plaatjes viewer en een tekst viewer geplaatst. Het is de bedoeling dat u deze disk goed bewaart. Van deze programma's

die erop staan, zullen wij in de toekomst steeds gebruik gaan maken. Het leek ons namelijk onzinnig om elke keer een viewer op onze coverdisk te plaatsen. Op deze manier kunnen wij namelijk nog mer programma's op de coverdisk kwijt. Mocht u hem later kwijtraken, hij staat ook op ons BBS nummer 010-4559351. Hiulp bij de tekst viwer vindt u door als het programma gestart is op help te drukken.

2.DMS

Op deze Diversen&Utilities diskette staan de muziek modules en voorbeelden die gebruikt zijn door Eric Bruser bij zijn muziek cursus.

Het plaatje clown.tif wat bij onze cursus DTP gebruikt is, in de directory DTP.

De utility GuiArc hebben wij er ook maar bij gezet, het programma dat door Hans van Leeuwen op pagina 30 besproken wordt. De twee andere utils zetten wij op het BBS, wegens schijfruimtegebrek. Op het laatste moment ontdekten wij nog een klein foutje in de Arexx listing van de vorige keer. Voor de verbeterde versie hadden wij geen ruimte en tijd meer. Volgende keer maar weer.

3.DMS

Een denderend schietspel. Probeer met een scheepje de bommen te ontwijken en de vijand weg te schieten. Het lijkt erg makkelijk maar ik vond hem nogal lastig.

Corstiaan.

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

Vertragingen

In dit laatste pagina stukje wil ik nog even kwijt dat we de produktie van ons tijdschrift na het maken van de films niet echt meer in de hand hebben. Als de drukkerij niet op tijd drukt, als de boekbinder niet op tijd de bladen snijdt, vouwt en niet, als de sealer niet alles op tijd aangeleverd krijgt, dan wordt het moeilijk om de bladen op tijd in de winkel te krijgen. Tot over maat van ramp werd de bar code in alle vier de kleuren meegedrukt, hetgeen betekent dat hij dan niet meer zo goed te lezen is. Dus AldiPress moest op al onze bladen een nieuwe bar code stickeren. Alweer een vertraging van een week. We werken er nu erg hard aan om deze vertragingen uit te sluiten.

KickStart 2.0 update kit

Onze KickStart kit is nog steeds voor een totaal bedrag van F 99,- verkrijgbaar. U krijgt na storting van **F 105,-** op ons postbanknummer toegestuurd: 1 KickStart Rom 2.0 (waarde 69,90), 1 KickStart selector (waarde F 45,-), Workbench 2.1.

België

Voor het eerst zal Amiga.X ook over heel België leverbaar zijn. Wij laten ons tijdschrift door ImaPress in België verspreiden, hetgeen betekent dat onze totaal oplage weer teruggebracht is naar opnieuw 10.000 stuks. Bij AldiPress Nederland is de oplage beter afgestemd op de verkoop punten.

Fouten

Er blijven nog steeds zwerffoutjes te ontstaan, onze excuses daarvoor.

Corstiaan Breedveld

Adverteerders index

Amiga.X	Pagina 45
Barlage	Pagina 40
Barlage	Cover Pagina 3
Barlage	Cover Pagina 4
CompArt printservice	Pagina 5, 36
Computer City	Pagina 34
Datamarkt	Pagina 14
Eureka	Cover Pagina 2
J.P.C.	Pagina 46
Macrosystem	Pagina 14
O.C.S.	Pagina 22
Transform	Pagina 14

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.

Inhoud coverdisk 5

Diverse listings: Arexx, AMOS, Blitz, alsmede de ontbrekende files van Ncomm van disk 4.

Utilities: Kingcon, een nieuwe shell waarin veel meer mogelijk is.

Programma: Post (gevonden op een Fishdisk), een postscript programmeertaal, waarin u ook o.a. postscript op uw scherm kan zetten, of naar uw printer, of naar disk.

Gimmic's Wagglers: een joystick spel waarmee u kunt laten zien hoe snel u met een joystick overweg kunt.

Nummer 0 is weer leverbaar. Wij hebben hem in zwat/wit gecopieerd. Van **Amiga.X** nummer 1 t/m 5 zijn er 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 45.

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
 Zaterdags : 10.00 t/m 17.00
 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,-

Stunt van de maand....

**G-Force A1230,40mhz
 al vanaf
 FL. 549,-**

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 .!!!!!!

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

✓ DEN HAAG Tel. 070-3684748 Fax 070-3688992
Rabarberstraat 142A 2563 RP Den Haag

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

VECTOR

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

Electronic design

PAL Genlock	595,-
YC Genlock	795,-
Sirius Genlock	1249,-
Neptun Genlock	1295,-
Pegasus PC	595,-
Video Converter II	395,-
Frame store	795,-
Frame machine	795,-
Frame machine incl. Prism 24 ..	1495,-
Prism 24 module los	795,-
Scala MM2.11 bij aanschaf van	
een electr. Design Genlock	395,-
Flicker fixer genlock compatible	549,-
Y-kabel voor Frame machine ...	69,-
Videoscan	2795,-

Macrosystems

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

COMPUTER

BARLAGE

NR. 1

HARDWARE

Alfa Data

Alfa Power 500	325,-
Oktagon 2008 AT/IDE	199,-
Oktagon 2008 SCSI	379,-
Alfascan 256 greyscale	449,-
Tandem controller	195,-
Tandem+CD-rom Dual speed..	595,-
Tandem A1200 PCMCIA contr.	195,-
Alfa data Mouse 260 dpi	39,-
Alfa data mouse 400 dpi	5,-
Alfa optical mouse	95,-
Multiface card III	249,-
Trackball MT-A	79,-
Trackball MT-AC	109,-

P.B.C Biet

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

Fargo Primera

Primera Color pinter	1995,-
Primera Kl.lint 3color 115 pr...	109,-
Primera Kl.lint 4color 80 pr....	109,-
Primera kl. lint mono 400 pr...	105,-
Primera printkopreinigingsset.	63,-
Primera papier A4 200 bl.....	69,-
Primera papier enkelz. 200 bl.	55,-
Primera papier dubbelz.200....	65,-
Primera photo realistic kit	549,-
Primera photo refill kit	295,-
Primera T-Shirt transfer A4 10.	65,-
Primera transparentfolie	99,-

M-PEG kaart MD100

voor A2/3/0000

introductieprijis Fl. 1549,-
incl. Scala MM200 Fl. 1749,-

Nu volop leverbaar

Kickstart 3.1 + Workbench 3.1 voor Amiga 500/2000 Fl. 249,-
Kickstart 3.1 + Workbench 3.1 voor Amiga 3000/4000 Fl. 289,-

BARLAGE COMPUTER HARDWARE