

**Lightwave**

Maart 1995, Prijs: DF 9,95 - BF 199

**10**

# Amiga.x

52 pagina's Amiga.eXtra  
Het enige Nederlandstalige maandblad voor de Amiga & Acorn gebruiker

**gratis!** diskette

- \* Lightwave door Aart-Jan bekeken
- \* Digitaal Museum geopend te Zwolle
- \* Stereogrammen nu ook op de Amiga
- \* Midi met Octamed
- \* VideoGraphics 4 van BBS de Saen



**Amiga.x**

Coverdisk Amiga.X - Maart '95, nr: 10

Real3D cursusobjecten: eend en gras  
Plaatje van de tekening  
Utility: DiskSalv2.0  
Stereogram tekenpakket Sirds\_Gen.

Postbus 81186-3009 GD Rotterdam-010-4559702

Indien diskette niet aanwezig vragen bij de kassa!

**Acorn**

LightWave 3D™

Er heeft zich een revolutie voltrokken in de TV- en filmindustrie. Vandaag de dag zijn vrijwel alle special-effects die je in TV shows of bioscoopfilms ziet gemaakt door middel van computer gegenereerde 3D graphics. Voortaan kun jij, met LightWave 3D van NewTek, beschikken over hetzelfde, met een Emmy award bekroonde, grafische gereedschap dat gebruikt wordt voor prime-time shows en bioscoop films als SeaQuest DSV, Babylon 5, Robocop, Unsolved Mysteries, The Tonight Show en Star Trek: The Next Generation.

PC

SGI

AMIGA

DE

PROFESSIONELE

STANDAARD

VOOR 3D

GRAPHICS

# LightWave™ 3D

## MULTI-PLATFORM

Geen ander 3D systeem combineert dit nivo van kracht en flexibiliteit met zo'n gebruiksvriendelijke user-interface. Een voorbij vliegend logo of een special-effect op broadcast nivo, LightWave 3D is de keuze van de beste 3D producers van Hollywood en iedereen die professionele resultaten wil zien.

Advanced modelling, photorealistic rendering & spectaculaire animatie, objecten creëren met LightWave's Modeler, meegeleverde vormen combineren tot complexe objecten, eigen outlines tekenen en die in drie dimensies plaatsen, complexe objecten maken met de Boolean drill bits, organische objecten creëren met de Modeler Metaform tool of PostScript™ fonts bewerken om 3D tekst te genereren, een scene creëren met LightWave Layout, objecten laden en positioneren, surfaces editen, dramatische licht effecten en dynamische camera bewegingen creëren, uw werk previewen als wireframe animatie en stills of complete animaties in 16,8 miljoen kleuren renderen.



VOERMAN AMERSFOORT B.V.  
POSTBUS 321  
3800 AH AMERSFOORT - HOLLAND

Meer informatie? Bel: 033 612 908

**NEWTEK**  
INCORPORATED

## Colofon

Nummer 10 - maart 1995

### Management:

Corstiaan Breedveld  
Aart-Jan Moerkerke  
Postbus 81186-3009 GD Rotterdam

### Redactie:

Hans van Leeuwen - Rudie Jaspers  
Ruud Campsteijn  
Sebastiaan Breedveld  
Serge Hoogwerf - Jurgen Valks  
Ben Kamphuis - Fred van Vliet  
Eric Bruser - Hennie Pompe  
Raymond de Brabander  
Henk Huinen - Ivo Vandermarliere

### Uitgever:

Magazien

### Vormgeving/Hoofdredactie:

Corstiaan Breedveld  
Aart-Jan Moerkerke

### Advertenties:

Tel: 010-4559702

Fax: 010-4422863

BBS: 010-4559351

### Drukker:

Tijl Offset - Zwolle

### Verspreiding:

Nederland:  
AldiPress Tel: 00-31-3406-60700  
België:  
ImaPress Tel: 00-32-3-2300444

### Oplage:

10.000

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

### 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,  
Losse nummers: 199 BF  
Abonnement 1950 BF  
12 nummers

### Cover:

Aart-Jan Moerkerke

Deadline nr 11:

13 maart 1995

1	Inhoud	A4		Aan de slag met de Acorn. Met Paint in de hand legt Gerard u het e.e.a. uit.
2	 Nieuwe XI-paint, Powasave en Lazasave, Tekensbord driver, Lemmings3, nogmaals CD	A6		EasyFont 3. Een mooi fontbeheer programma.
3	 World of Amiga Show, David Pleasance aan het woord, beter nieuws.	21		Een enquête in ons aller belang.
4	 Op 3-D golven van licht. Lightwave, goed, beter, best.	22		Het Real schilderij vordert gestaag. Wat gras erbij.
7	 Plaatjes voor de Videoot samengesteld door de Saen.	24		Workbench 3.0 deel 10 alweer.
8	 Anya, de computer weduwe. De koopjes beurs.	26		Muziek cursus laatste deel: Midi.
10	 Het oog wil ook wat. Nu zelf in kleur stereogrammen maken.	28		De gebruiksmogelijkheden van Opus op een rijtje.
12	 Vierde en laatste deel: alles over lettertypen.	30		Digitaal museum geopend. Op de Amiga gemaakt.
15	 Tekentips deel 11, multiplex plaatjes maken. Verras uw vrienden en kennissen met deze leuke tip.	33		Alle ballen verzamelen! Nieuw flipperkast spel.
17	 Video op de Amiga deel 3. Nogmaals buttons en teksten.	35		Lezers reageren en clubberichten.
19	 Mijn eerste modem deel 4. Over Points en Spots.	36		Te koop gevraagd en aangeboden.
A2	 Inhoud bijbehorende coverdisk.	37		Disksalv versie 3.02 release 12.10. Disk reparateur.
A3	 Fractals als shareware op de Acorn, geprogrammeerd door Michiel van Schaik.	39		Inhoud coverdisks en puzzel.
		40		Laatste nieuws en bestelservice.

### Nieuwe XI-paint

Het tekenprogramma XI-paint is een nieuwe versie rijker. Met XI-Paint 3.1 worden nu ook EGS-kaarten, de Merlijnkaart en de Cyber-vision-kaart ondersteund. Het 24-bit tekenprogramma heeft zijn waarde al bewezen, maar is in versie 5.1 sterk verbeterd. Zo zijn er meer zoom-opties, wordt een Wacom-tekentablet ondersteund en zijn diverse plaatjes-formaten aan het al bestaande lijstje toegevoegd. Bovendien is de anti-aliasfunctie verbeterd. Natuurlijk blijft het programma AGA ondersteunen.

### Tekenbord-driver

Voor gebruikers van een Wacom- of Genius tekenbord is er goed nieuws. Het ingenieurs bureau Helfrich in Duitsland heeft een driver voor de tekentabletten ontwikkeld voor de Amiga. Tot voor kort was alleen een public domain driver te vinden en bleef professionele software achterwege. De driver wordt door Arexx ondersteund en heeft zelfs geen moeite met het nieuwe ArtPad van Wacom.

### Nogmaals CD

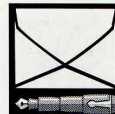
In Amiga.X nummer 8 hebben we al aangekondigd, dat we bij nummer 12 een grote verrassing zullen hebben: een overvolle CD-schijf met plaatjes, muziek en software. Onze oproep om mee te helpen deze CD te vullen blijft gelden. Heeft u animaties, plaatjes, muziek-composities of programma's, die op de Amiga zijn gemaakt? En wilt u ze beschikbaar stellen voor de Amiga.X CD? Schroom dan niet en stuur ons de files toe. Ons adres vindt u elders in dit blad. Voor de nieuwsgierigen onder de lezers: we hebben inmiddels al meer dan 100 megabyte aan grandioze bijdragen van de lezers zelf!

### Maar wel veilig...

In Engeland zijn twee nieuwe speeltjes uitgevonden: de Powasave en de Lasasave. Deze twee kastjes moeten of de monitor of de laserprinter beveiligen tegen overhitting en bovendien energiebesparend werken. De kastjes worden tussen de stroomvoorzieningen en de monitor of laserprinter gezet en de verbinding van het apparaat met de computer. Wanneer de printer of monitor niet gebruikt wordt, zakt de stroom weg om op nul te eindigen. Wanneer het toetsenbord of de muis wordt gebruikt, krijgt de monitor weer energie en wanneer data door de printerkabel wordt geleid, zal de laserprinter weer 'aanslaan'. Gaascom is de uitvinder van de hardware-beveiligers.

### Hallo, daar zijn we weer

Een leuk nieuwtje voor spelfanaten is de terugkeer van de Lemmings. De kleine beestjes, die inmiddels wereldberoemd zijn geworden, spelen de hoofdrol in Lemmings 3. De animaties in Lemmings 3 zijn mooier dan die van de voorgangers. Bovendien zijn natuurlijk weer nieuwe functies ontdekt. De beestjes kunnen meer dan in eerste instantie wordt gedacht. Binnenkort zal Lemmings 3, die voorlopig alleen voor AGA-machines is ontwikkeld, de Nederlandse spellejesfanaten treffen. Uiteraard is Psygnosis degene, die de trilogie van de Lemmings heeft afgemaakt.



# Redactioneel

De Amiga blijkt nog volop te leven. Het bewijs hiervan kon gevonden worden op de 'World of Amiga Show' in het Wembley Conference Centre in het Engelse Londen. Hoewel de beurs niet de grootste allertijden was, praten bezoekers wel over de meest interessante beurs sinds lang. Diverse programma's en hardware zagen op de beurs het eerste daglicht, waaronder de nieuwe versie van Directory Opus 5, de laatste versie van GPFax, een verbluffende demonstratie van Photogenics, een nieuwe tower voor de Amiga 1200 en ga zo maar door. Natuurlijk ontbrak de Cyberstorm 6060 kaart niet. De versneller toonde maar liefst een prestatie van 80 miljoen instructies per seconde. Om een vergelijking te trekken: een Amiga 4000/040 komt niet boven de 20 MIPS uit.

Ook Nederlanders waren op de wereldberoemde beurs te vinden. Zo was Frank Hoen van Eureka aanwezig om de

Communicator en Helm te laten zien.

Eén van de meest spraakmakende nieuwtjes van de drie dagen durende beurs was de aanwezigheid van de Commodore Engeland-baas David Pleasance. Pleasance verklaarde op de beurs, dat het faillissementsproces nog niet afgelopen is, maar dat de kans zeer groot is, dat de Amiga voort zal bestaan. De Engelse Commodore-chef liet merken, dat achter hem een behoorlijke geldschietster staat, die veel goeds voor heeft met de Amiga. Wereldwijde marketing, grootschalige reclame en snelle ontwikkeling moeten de Amiga na afronding van de laatste processen nieuw leven inblazen. De comeback zal erop gericht zijn vooral beginnende computer-gebruikers en MS-DOS-liefhebbers over de streep te trekken om een Amiga aan te schaffen. Weer een stukje hoop op een gigantische terugkomst van onze 'lieveling'. Al met al worden de hoopjes hoop steeds groter en het gezegde luid 'vele kleintjes maken een grote', dus kom maar op met het goede nieuws!

Over hoop gesproken. Deze maand is er weer een hoop te doen in Amiga.X. Allereerst hebben we Lightwave 3.5 getest. Een tipje van de sluier: de verhalen zijn waar! Het programma is grandioos. Verder nemen we een kijkje in de wereld van de stereogrammen en geven we u de kans zelf stereogrammen te maken.

Verder kunt u natuurlijk aan de slag met onze cursussen, kan er weer gebeld worden met nieuwe bulletin boards, zijn er nieuwtjes en wordt er geflipperd met Pinball Illusions. Extra leuke tekentips en handige utilities maken het blad weer af.

De diskette is deze maand niet te versmaden. Natuurlijk vindt u op de schijf de vertrouwde hulp-files bij de cursussen. Maar er is meer: wat dacht u van een programma om zelf stereogrammen mee te maken?

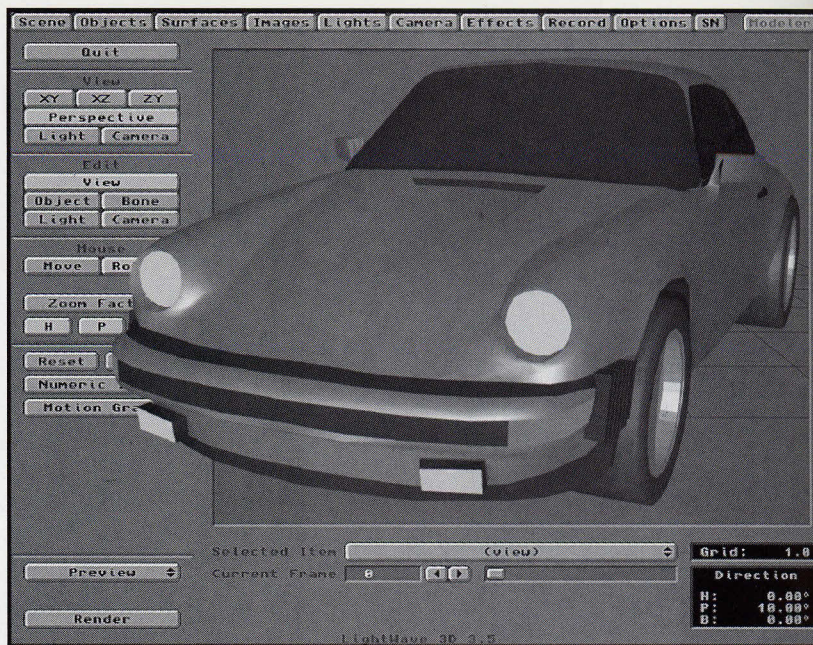
Dat en nog veel meer in Amiga.X van deze maand. Tot de volgende maand!

Aart-Jan Moerkerke.

*De jongste 'stand-alone' 3D-telg Lightwave 3.5 lijkt alle concurrenten ver achter zich te laten.*

**Aart-Jan Moerkerke**

*Een plaatje renderen met Lightwave kan eigenlijk iedereen.*



## Op 3D-golven van licht

Veel Amiga-bezitters zullen intussen de naam 'Lightwave' wel kennen. Vooral films als Seaquest en Babylon 5 hebben het unieke programma ongelooflijk bekend gemaakt. In beide films waren schitterende, op Lightwave gemaakte effecten en 3D-animaties te bewonderen.

In eerste instantie waren alleen de bezitters van een VideoToaster in staat 3D beelden en animaties met Lightwave te maken. Dit is veranderd. Een op zichzelf staande versie, die uitstekend overweg kan met een 'toasterloze' Amiga, heeft de grafische wereld in haar ban. Lightwave 3.5 is zeker één van de beste (zo niet de beste), 3D-programma's ooit gemaakt.

### De eerste kennismaking

De eerste kennismaking met Lightwave is, in vergelijking met veel andere 3D-programma's, erg vriendelijk. Naast een uitgebreid handboek wordt een videoband bijgeleverd, waarop beginners zich kunnen storten. Op een plezierige en vooral gebruikersvriendelijke manier wordt getoond, hoe met Lightwave 3.5 een betrekkelijk ingewikkelde animatie op een eenvoudige manier in elkaar moet worden gezet. Op beeld ziet alles er vrij gemakkelijk uit. Toaster- en Lightwave-meester Lee Stranahan legt - in het Engels natuurlijk - stap voor stap uit, wat met Lightwave kan worden gedaan. Het programma is ontzettend uitgebreid en uiteraard kan niet worden volstaan met een videotje van 20 minuten. De complete band, schrik niet, duurt ongeveer twee uur. Wat opvalt is, dat die twee uur veel minder lijken. De band is, hoewel af en toe wat saai qua opzet, gedurende de

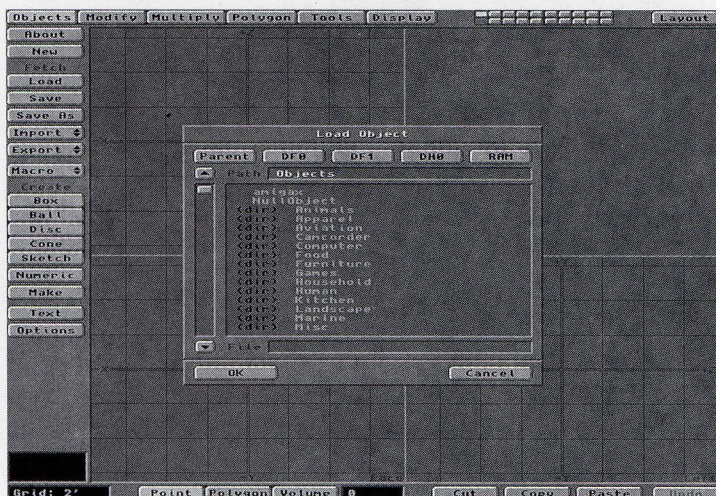
complete twee uur boeiend en vooral educatief. Alle essentiële basishandelingen kunnen na het bekijken van de band worden nagebootst. Werkt u niet met een televisie naast de computer? Dan is het even een kwestie van aantekeningen maken. Geloof me, het is zeer de moeite waard. Ik was in staat na het zien van de band een eenvoudige, maar bloedmooie animatie in elkaar te zetten zonder ook maar een woord in de handleiding te hebben gelezen!

### Beveiliging

Zoals bijna elk professioneel programma heeft Lightwave een hardwarematige beveiliging. Een dongle op de parallele poort moet voorkomen, dat de software gekopieerd wordt. Deze dongle is overigens 'doorgelust', wat inhoudt, dat een printer nog steeds aangesloten kan worden. De ervaring leert echter, dat niet alle printers na het aansluiten van de dongle, probleemloos blijven werken. Een schakelkastje voor de printerpoort is hiervoor een eenvoudige en relatief goedkope oplossing.

De dongle is één van de twee nadelen van Lightwave. Het eerste minpunt is de dongle. Het andere duidelijke minpuntje is het niet-gebruiken van aanwezige grafische kaarten. Lightwave negeerde onze spectrum EGS-kaart onverbiddelijk en werkte alleen maar in ham-6 (Amiga 2000) of ham-8 (Amiga 4000). Alleen de VideoToaster en de Picasso II kunnen worden ingezet. Alle andere kaarten zijn (tot nog toe, want er is een nieuwe versie in de maak) uitgebannen.

Overigens heeft Lightwave niet genoeg aan een standaard Amiga. Om het programma te kunnen



draaien is minimaal een Amiga met 2.04 kickstart, 6 megabyte geheugen, een harde schijf en een 68020 processor nodig. Een 68030-kaart of hoger en meerdere rammetjes zijn echter aan te bevelen.

### Krachtige eenvoud

De daadwerkelijke kracht van Lightwave ligt vooral in het gebruikersgemak. Via de 'modeller' kan op vrij eenvoudige wijze een voorwerp in elkaar worden gezet. In eerste instantie is natuurlijk gevoel voor dimensies noodzakelijk. Verder is het een kwestie van 'kleien'. De voorwerpen zo in vorm brengen, dat uiteindelijk het gewenste resultaat wordt bereikt. Het object wordt van voren, van de zijkant en van boven getoond, waardoor (overigens net als in Real 3D en veel andere 3D-programma's) gemakkelijk gecorrigeerd kan worden. Veel manipulatie-hulpjes, waaronder magneet-, buig- en draai-gereedschappen, staan de ontwerper ter zijde. Om lettertypes te gebruiken, moet de Adobe font-lijst worden geraadpleegd. Gewone Amiga-fonts kan Lightwave niet aan. De ideale manier om een grote font-bibliotheek te vergaren, is de aanschaf van een PC Font-CD voor de CD-rom-drive. Is het voorwerp eenmaal gereed, dan wordt het tijd om de Lightwave layout-module in te schakelen.

### De afwerking

Is het geraamte van het object klaar en weggeschreven, dan kan dit in de layout-module van Lightwave worden opgevraagd. Nu wordt het een kwestie van afwerken. Heeft u een plaatje, wat om het object heengevouwen moet worden, dat kan. Ook het invullen van de achtergrond, het maken van licht, het bewegen van het object en ga zo maar door is mogelijk. En alles gaat

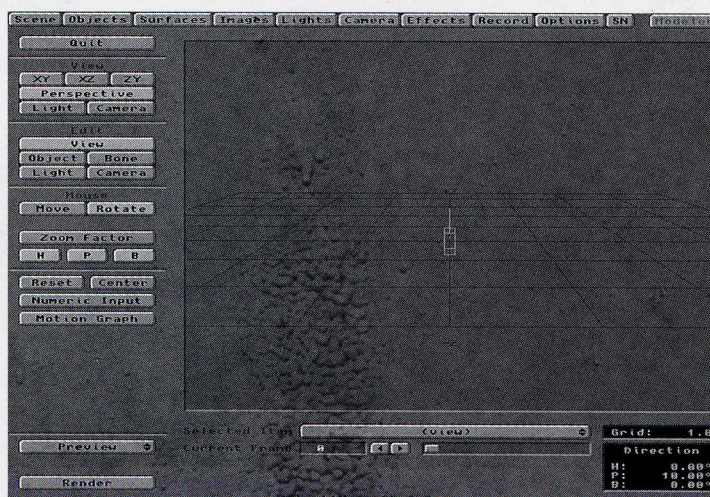
met groot gebruikersgemak. Zonder problemen kunnen de objecten, lichten en de camera worden bewogen en gerotereerd. Uiteraard kunnen voorwerpen ook worden vergroot of verkleind op alle mogelijke manieren.

Ook kunt u kiezen vanuit welk punt u de scène wilt zien. Zo kunt u door het oog van de camera kijken, maar ook vanuit het lichtpunt, in perspectief of vanaf boven-, zij- of voor-aanzicht.

Eén van de andere opties is het geven van beweging aan een object (of de camera). De animatie-mogelijkheden zijn het paradepaardje van Lightwave. Op een gemakkelijke manier kan bijvoorbeeld het beginpunt van een object

(beeld 0) en het eindpunt van een object (later beeld, bijvoorbeeld beeld z) worden vastgelegd. Daarna is het een kwestie van de computer laten uitrekenen hoe de beweging van beeld 0 naar beeld z loopt. Op deze manier kan ook een rotatie worden uitgerekend. Wilt u nog een tussenstap op bijvoorbeeld beeld x en beeld y, dan vormt dat geen enkel probleem. U krijgt een lijn te zien van de weg, die het voorwerp aflegt. Die weg is nog gladder en natuurlijker te maken naar eigen smaak en inzicht. Is de 'weg' klaar, dan kunt u de animatie bekijken in een geraamte-preview. Deze keuze maakt het mogelijk om zonder al teveel render-tijdverlies een eerste indruk te krijgen.

Voor het renderen van een plaatje of animatie zelf kunt u kiezen uit diverse wegschrijf-technieken. Voor plaatjes kan gekozen worden uit 24-bit IFF, Targa of Raw en Ham-6 en -8. Animaties kunnen in 6- en 8-ham worden weggeschreven of direct in verschillende VideoToaster-formaten. Uiteraard kunt u aangeven in welke resolutie moet worden gewerkt, of er anti-alias (het gladder maken van het trappetjes effect) meegegeven moet worden, of bewegings-onscherpte ingebouwd moet worden,



enzovoort. Hier geldt wel: des te hoger de resolutie en des te hoger het niveau van anti-alias, des te langer wordt de rendertijd.

## Menu

Even een korte blik in de menu's van 'modeler' en 'layout'.

## Modeler

**Object** - om de voorwerpen in te laden en weg te schrijven. Dit onderdeel werkt ook met macro's en informatie over de objecten;

**Modify** - om voorwerpen te veranderen en te manipuleren;

**Multiply** - voor het omvormen van 2-dimensionale 'outlines' naar 3D-objecten en het vermenigvuldigen van objecten;

**Polygon** - hier maakt u de 'standaard-geraamten';

**Tools** - gereedschappen om de voorwerpen te vervolmaken;

**Display** - hier kunt u aangeven op welke manier u tegen uw voorwerp aankijkt. Uiteraard zijn zoom-effecten niet vergeten.

Verder kent modeller cels om op tien niveaus aan te geven of u op de voorgrond of op de achtergrond werkt, knoppen om te knippen, te kopiëren en te plakken en per menu-onderdeel een reeks aan mogelijkheden.

## Layout

**Scène** - om de door u (of anderen) gemaakte scènes in te lezen of weg te schrijven, compleet met 'achtergrond-informatie';

**Object** - het laden en wegschrijven van objecten;

**Surfaces** - geeft een voorwerp een 'aankleding' door middel van materiaal of een plaatje;

**Images** - Kies hier uw achtergrond-plaatje;

**Light** - Welke lichten wilt u, hoe hard moet het licht zijn, enzovoort. De keuze is aan u;

**Camera** - Kies het type camera en stel de resolutie in;

**Effects** - te leuke effecten om op te noemen. Kopen en bekijken!;

**Record** - Hoe moeten de gerenderde plaatjes en animaties weggeschreven worden en waar wilt u ze hebben;

**Options** - Wat beperkte mogelijkheden om de eigen voorkeuren op te geven voor het aanzicht van het programma; SN - alleen voor Toaster-versnellers (voor het maken van een netwerk);

**View** - Hier kiest u vanuit welk punt u uw kunstwerk wilt bekijken;

**Edit** - Met welk onderdeel wilt u aan het werk: de camera, het voorwerp, het licht, het aanzicht of de 'bones';

**Mouse** - Met de muis kunt u roteren en bewegen;

**Preview** - maak een geraamte-animatie en bekijk het;

**Render** - render uw ontwerp tot een plaatje of aan

animatie. Ook bij de layout zijn nog meer knoppen te vinden onder de diverse menu-onderdelen.

Teveel om op te noemen in een klein artikeltje. Dit houdt u allemaal van ons te goed. Dat het komt is vrijwel zeker. We zijn bezig met het maken van een Lighthwave cursus.

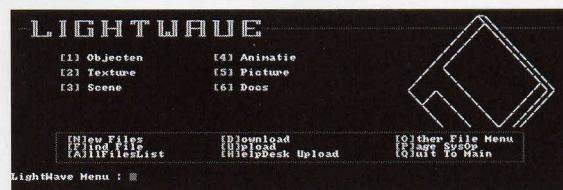
## Overigen

Al met al vormt Lighthwave een programma, dat alleen in superlatieven kan worden beschreven. De vermelde opties en mogelijkheden vormen maar een topje van een gigantische ijsberg vol met moois. Er is nog geen programma wat op het gebied van 3D-animaties aan Lightwave kan tippen. Vooral de combinatie van ongekende mogelijkheden met een groot gebruikersgemak vormt de kracht van het programma. Grote voordelen zijn verder de aanwezigheid van een 'gewone' versie en een versie voor FPU (coprocessor) Amiga, de mogelijkheden voor bewegings-onscherpte, de lijnen en curves voor animaties en mogelijkheid om snel en zuiver een geraamte-animatie te bekijken. Kleine nadelen zijn de dongle en de slechte ondersteuning van grafische kaarten als de Retina, de Picollo en de Spectrum.

Lightwave kan zeker als de meest schitterende nieuwe ster aan het 3D-firmament genoemd worden. De kracht is verbluffend. Maar daar waren we al getuige van in diverse films. Nu de professionele markt heeft laten zien wat Lightwave kan, lijkt de amateur-markt open en bloot te liggen. De prijs is niet te hoog, maar zeker ook niet te laag. Er moet nog altijd meer dan duizend gulden voor het pakketje software worden neergeteld.

## BBS

Wat zeker het vermelden waard is, is het bestaan van een support bulletinboard voor Lightwave. 'The Wall' is te bereiken onder telefoonnummer 05178-17208 en heeft voor Lightwave gebruikers ondermeer objecten, scènes, textures, animaties en plaatjes in huis. Het menu van het bbs is eenvoudig en gemakkelijk en de sysop en de co-sysop zijn zeer vriendelijk en behulpzaam.

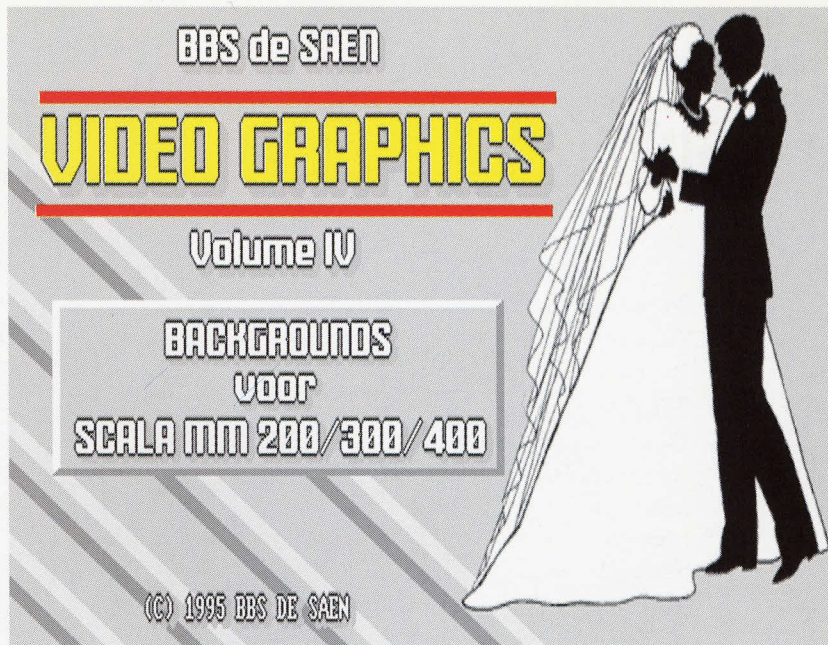


Waar u in uw omgeving aan Lightwave kan komen kunt u informeren bij de importeur, Voerman Amersfoort, telefoon: 033-612908, Lightwave werd beschikbaar gesteld door Eureka.

*Video, een vak apart. BBS De Saen helpt u.*

**Aart-Jan Moerkerke**

*Op zes diskettes vindt u Video Graphics IV, een leuk hulpmiddel voor videoten.*



## Plaatjes voor video

Veel Amiga-gebruikers hebben de link tussen hun computer en video-apparatuur al ontdekt. Voor video-amateurs, in de volksmond ook wel videoten genoemd, staat de Amiga hoog op het lijstje van computer-ontdekkingen voor hun hobby. Voor een relatief lage prijs - in vergelijking met andere computers - is de Amiga in staat om uitstekende resultaten te boeken. Programma's als Scala, Helm, Mediapoint en ga zo maar door zijn hier het veelvuldig gebruikte bewijs van. Ook het aanbod in genlock-uitbreidingen en zelfs complete en professionele edit-machines is voor de Amiga zeer groot. Dat veel softwaremakers zich op de video-wereld storten, is dan ook niet zo gek. BBS De Saen levert ook een bijdrage en zeker geen onverdienstelijke. Wie goed kan tekenen en ontwerpen, zal al snel zijn uitgekeken op de producten van De Saen. Wie dit niet kan - en dat geldt voor het merendeel van de gebruikers - vindt in de Video Graphics serie van De Saen een goede helpende hand. Inmiddels is volume 4 al weer uit. Wat biedt deze uitgave?

### Start

Allereerst bestaat Video Graphics deel 4 uit zes volgepropte diskettes. Op diskette 1 is nog de nodige programmatuur voor de video enthousiast te vinden. Daarna is het afgelopen met de programma's en komen de plaatjes aan de orde. Maar we lopen niet al te ver vooruit. Zo meteen leest u wat u per diskette kunt verwachten. De diskettes van BBS De Saen zijn in elk geval goed verzorgd. Zelfs de beginner kan er iets mee doen. De diskettes zijn zelfstartend, wat inhoudt,

dat u ze alleen in een diskette-station moet plaatsen en de computer moet aanzetten (of herstarten). Vervolgens verschijnt het hoofdplaatje van de Video Graphics-serie en kunt u met het menu de diverse opties aan wijzen. Op deze manier kunnen plaatjes worden bekeken, documenten worden gelezen en programma's worden gestart. Het pakket bevat in totaal 197 plaatjes, 80 tekstfiles met illustraties en enkele programma's.

### Op een rijtje

Even de inhoud van de diskettes op een rijtje zetten: Diskette 1 bevat de programma's. Hier vindt u Mini Morph om zelf morphs (animaties, waarbij het ene object veranderd in het andere object - de 'Terminator-effecten') te maken. Verder zijn er Panel, een gereedschap voor Scala EE100 gebruikers, Showfont om lettertypes te kunnen bekijken, PPData om gecrunchte powerpacker-files te kunnen uitpakken en zelf files in te pakken en Videobase, een database om uw collectie videofilms in bij te houden.

Ook de tekstbestanden zijn op de eerste diskette te vinden. Zo krijgt u gebruiksaanwijzingen van Brilliance, Scala MM400 en het animatie-programma Adorage, wordt u verrast met testverslagen van de Personal Animation Recorder, een tijdcode programma voor de Amiga en het Video Backup systeem en is er een uitgebreid document met 'alles wat u van video moet weten'. De overgebleven ruimte is opgevuld met 25 symbolen in schaduw-vorm. Zo kunt u kiezen uit beroepen, vakantie, feesten en dineren.

Diskette 2 biedt 7 achtergronden over feesten, 14 achtergronden met huwelijks-aangelegenheden en 17 grote brushes van karikatuur-dieren.

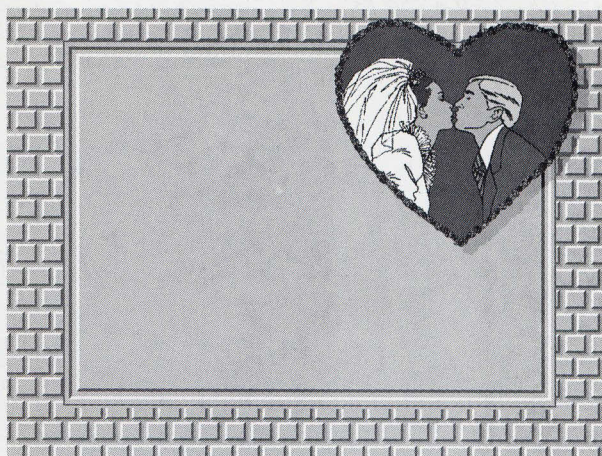
Diskette 3 en 4 bevatten respectievelijk 6 gedigi-



# ANYA DE COMPUTERWEDUWE

ALS JE EENMAAL BEGONNEN BENT OM LARIEKOEK ONDER HET LOGO TE ZETTEN, MOET JE DAAR MEE DOORGAAN LIJKT ME...





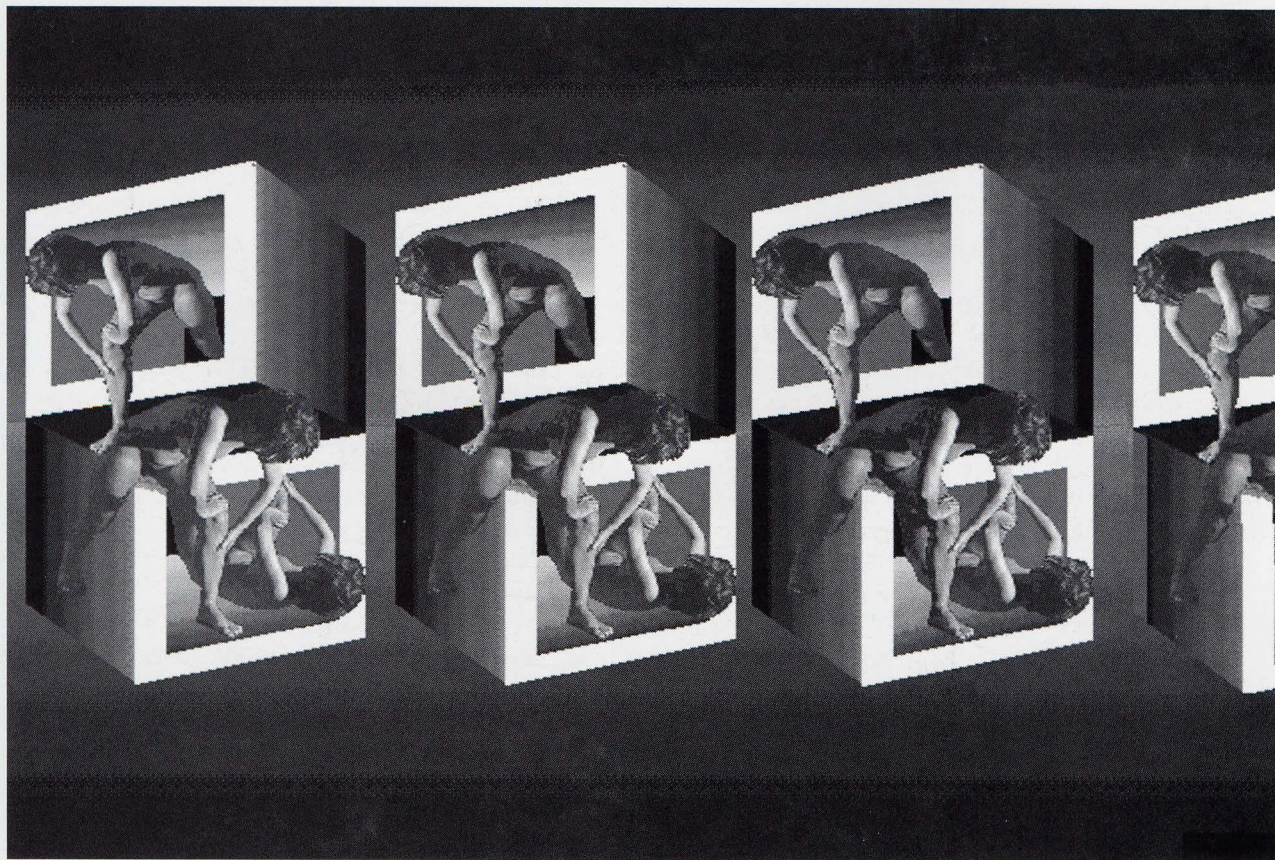
taliseerde achtergronden van bos, stenen, planten en rotsen en 8 achtergronden met bergen, bos, winterbeelden en landschappen. De volgende diskette, nummer 5 bewaart 10 achtergronden met karikatuur dieren en 15 achtergronden over sport. De laatste diskette, nummer 6, heeft maar liefst 92 files: 20 symbolen van Garfield, 33 symbolen met 'aandachtstrekkingen', 12 silhouetten van sportbeoefenaars, 17 grote kleurenbrushes van atleten en 10 diverse symbolen.

Al met al vormt het pakket een leuke manier om

een video leven in te blazen. Een kunstenaar zal er zijn neus voor ophalen, want HIJ kan het natuurlijk beter. Maar video-amateurs, die gewoon leuk aan de slag willen en een leuke amateurvideo willen maken, zullen bijzonder in hun nopjes zijn met de Video Graphics serie. Een bijzonder leuke en vooral gemakkelijke manier om een bibliotheek met zeer bruikbare plaatjes te vergaren. Ook voor kabelkranten bijzonder geschikt.

*Verkrijgbaar bij BBS de Saen. (Zie advertentie).*

### Onmogelijke Figuren in Stereo. (Zie pagina 12 en 13)



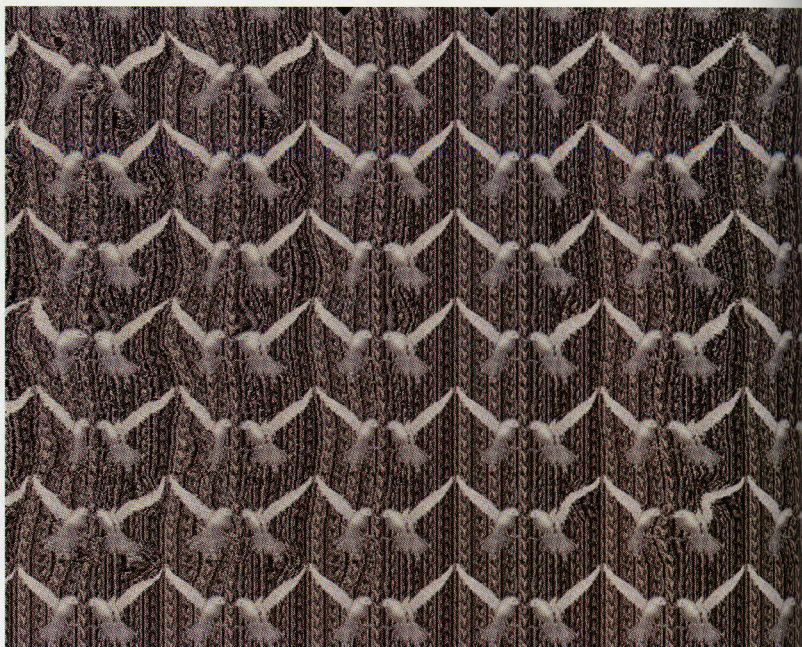
*Een voorbeeld uit een reeks perspectief onmogelijke figuren van Piet van Mook : twee gekoppelde kubussen met mensfiguren. In serie gezet geeft het magic-eye stereo-effekt echte diepte aan een onmogelijke ruimte.*



*Laat de betovering zijn werk doen: een 3-dimensionaal beeld komt uit een 2-dimensionaal plaatje.*

**Aart-Jan Moerkerke**

*Sommige mensen zien het meteen. Anderen blijven hopeloos turen.*



## Het oog wil ook wat

In korte tijd hebben stereogrammen de wereld veroverd. In de boekenwinkels liggen tal van plaatjesboeken met de meest mooie stereogrammen, videobanden met plaatjes en animaties zijn in alle soorten en maten te verkrijgen en zelfs programma's schieten als paddestoelen uit de grond. Het stereogram heeft menig 'kijker' in zijn ban. Leuker dan het kijken zelf is echter het maken van stereogrammen. Dat kon al op de PC, maar nu is er voor de Amiga ook het een en ander aan software verkrijgbaar. Op de diskette van Amiga.X vindt u zo'n stereogramprogramma.

### Oogcontact

Diverse boeken over de techniek achter stereogrammen zijn al op de markt. Vanuit wetenschappelijk oogpunt wordt uitgelegd hoe het kan, dat 2-dimensionale beelden 3D-plaatjes in zich herbergen. Het gaat ons te ver om dit relaas na te lezen en over te typen. Zo werkt het niet. Overigens zal dit maar een klein deel van de lezers echt interesseren. Wat wel van groot belang is, is enige kennis over het zien van stereogramma. Hoe kunt u die mooie plaatjes zien, waar iedereen over praat?

### Drie manieren

Er zijn drie manieren om stereogramma te kunnen zien. Allereerst - en deze manier ervaar ik zelf als de gemakkelijkste manier - het parallel kijken. Stel uw ogen scherp op een punt aan het einde van de kamer. Schuif langzaam het stereogram tussen uw ogen en het punt waarop u scherp heeft ge-steld. Probeer echter uw ogen te blijven focussen op het punt aan het einde van de kamer. Laat uw ogen

zich ontspannen en aanschouw het 3D beeld.

Een andere techniek is het spiegelen. Deze manier is alleen mogelijk wanneer het stereogram op televisie (of monitor) geprojecteert wordt of wanneer het op glimmend papier is gedrukt. Probeer uw spiegelbeeld te zien op de beeldbuis of het glimmende papier en stel uw ogen hier scherp op. Bij 'doffe' plaatjes kunt u ook een glasplaat gebruiken en dit op het plaatje leggen, zodat toch een spiegelbeeld kan ontstaan. Door het ontspannen, moet het 3D-beeld weer geopenbaard worden. De laatste techniek is het scheelkijken. Breng het plaatje tot tegen uw neus en probeer door het plaatje heen te kijken. Houd uw ogen in deze stand en verschuif het plaatje tot ongeveer leesafstand. Ook hier is het dan weer een kwestie van ontspannen.

Lukt het u niet meteen om de 3D beelden te zien, wanhoop niet. Ikzelf heb er ook enige weken over gedaan om het goede punt te pakken te krijgen. Blijven proberen is het enige advies. Heeft u de draad eenmaal te pakken, dan is het net als schaatsen: u verleert het niet snel.

### Zelf aan de slag

Met het programma 'SIRDS', dat op de diskette van deze maand is bijgeleverd, kunt u zelf stereogrammen maken. Het programma kunt u laden door op het icoon te klikken. Via het onderdeel Picture Screen Type geeft u aan van welke resolutie en welk schermtype u gebruik wilt maken. Met SIRDS screen type kiest u voor het scherm en resolutie van het uiteindelijke resultaat. Het pattern of patroon is het voorgrond plaatje of het patroon. U kunt hier een brush of plaatje laden en veranderen.



Nu laad u in picture het 3d-beeld, dat u zelf in bijvoorbeeld DPaint gemaakt heeft. Dit beeld bestaat uit grijstinten, waarbij de lichtere tinten naar voren komen en de donkere tinten naar achteren. Bestudeer het plaatje bij het programma en gebruik het pallet van dit plaatje om zelf in een tekenprogramma een 3D object te tekenen.

### Opties

In SIRDS kunt u vele opties inzetten om het stereogram te bewerken. Zo kan de diepte worden

ingesteld, kan de lichtheid worden beïnvloed en kunnen zelfs 3D effecten worden gemaakt en gemixt met uw origineel. Wanneer alles naar wens is ingesteld, klikt u op 'use' en het stereogram wordt gemaakt en wordt op het beeld geprojecteerd. Zo kunt u meteen zien of uw stereogram gelukt is en kunt het vervolgens bewaren.

Veel succes met het zien en maken van stereogrammen. Bij het artikel vindt u in elk geval enkele voorbeelden, waar u op kunt oefenen.



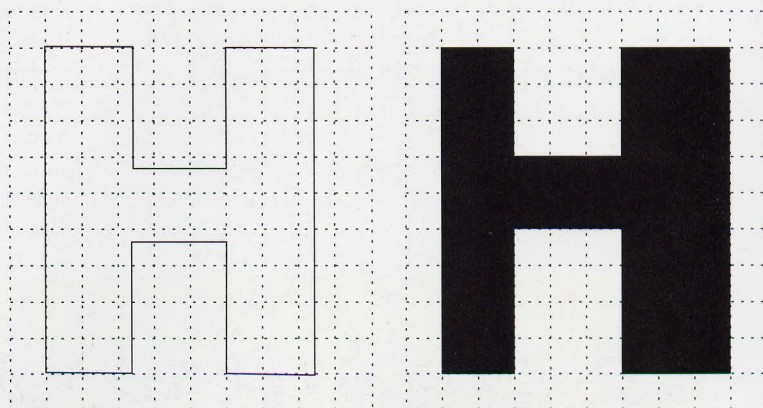
*Deze zijde onderhouden. Zend uw eigen resultaten in, eventueel voor de CD-Rom.*



*TypeSmith Hints worden aangemaakt als u een font exporteert in het Compugraphic Intellifont of PostScript Type 1 lettertype formaat.*

**Corstiaan Breedveld**

*Zonder hints komen de poten van de "H" dan op het ene grid en dan weer op het andere.*



## Alles over lettertypen - deel 4

### Hints

Hints verbeteren de verschijningsvorm van lettertypes als die op een klein corps worden vertoond of in een lage resolutie. Een Hint is een speciale instructie die bepaalt hoe een outline letter getoond wordt. Wanneer een letter op een pagina of op een scherm getekend wordt, zal het bijna nooit gebeuren dat de letterpunten exact corresponderen met het grid. Hints geven de letteroutline een belangrijk aspect mee en wijzigen de outline zodanig dat de letterpunten meer overeenkomen met het grid.

Neem als voorbeeld het plaatje hierboven, waar we met de letter "H" aan de gang zijn gegaan. Het grid achter de letter toont het beschikbaar aantal punten op het scherm. De verticale banen zijn 2.5 punt groot in het vierkant. Zodoende kunnen er twee of drie punten gebruikt worden om de letter te kunnen laten zien. Als nu het font-programma twee punten gebruikt in plaats van drie dan zien de verticale poten van de "H" er ongelijk uit. Indien in een hoge resolutie gewerkt wordt, valt dat niet zo op, maar in lage resoluties wel. Heeft het programma de mogelijkheid om hints mee te save dan zorgen die ervoor dat de beide verticale poten van de "H" even dik blijven, als ze op het scherm getekend worden.

### TypeSmith Hints

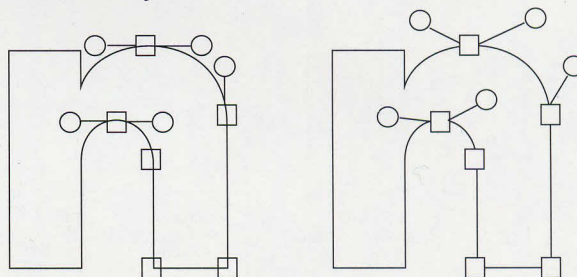
Natuurlijk zijn er veel meer hints mee te geven dan in dit voorbeeld. TypeSmith PostScript Hints bevatten ook nog zones om de letters op een lijn te krijgen, om eventueel verticale poten te kunnen

overlappen. Als een lettertype vanuit het Intellifont is geïmporteerd en later weer geëxporteerd zonder te worden veranderd, dan zullen de hints worden geconverteerd. Wordt echter een lettertype geconverteerd van PostScript type 1 lettertype naar Compugraphic Intellifont, zullen er nieuwe hints aangemaakt worden, omdat er verschillen zijn tussen die twee lettertypeformaten.

PostScript Type 1 lettertypen of Compugraphic Intellifont behouden hun hints als de lettertypen ook weer in hun eigen formaat weggeschreven worden.

### Ronde hoeken

Wanneer een pad een niet merkbare overgang moet hebben tussen twee segmenten, kunt u dat heel precies bereiken door gebruik te maken van de trekblokjes aan de bézier curven. Gelijkmatige overgangen zijn vooral van belang als twee curve delen met elkaar verbonden worden of tussen lijndelen en curve-delen. Om zeker te zijn van zo'n mooie overgang moeten de trekbloklijnen in de richting gaan van de punten waarmee ze verbonden zijn.



Juist geplaatste trekblokjes

Onjuiste trekblokjes



## Beperkte paden

Paden moeten zo weinig mogelijk punten bevatten, zonder dat de lettervorm aangetast wordt met inacht-neming van de algemene richtlijnen. Het beperken van paden vermindert het geheugen-gebruik en verhoogt de snelheid waarmee gewerkt kan worden.

Er bestaan een aantal vaste regels om paden te beperken:

### Lijndelen

Gebruik geen twee lijndelen waar één lijn deel al voldoende is. Het extra lijndeel voegt helemaal niets aan detail toe, maar gebruikt wel extra file-ruimte.

Gebruik geen kromme paden waar rechte paden kunnen staan. Dus de trekblokjes van een kromme lijn op een recht lijn plaatsen.

### Nullengte-delen

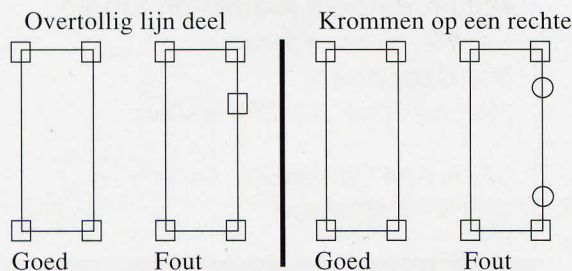
Gebruik geen nul lengtedelen. Beginners gebruiken die nog al eens met het maken van een pad naar het beginpunt van de letter, om dan het pad te sluiten via het sluit-pad-tool. Het sluitpad heeft dan een lengte van nul. Als de voorgaande lijn een rechte is, kunt u gerust het sluitpad-tool gebruiken om het laatste lijn deel (pad) te trekken en tevens de vorm te sluiten. Is daarentegen het vorige pad een kromme, dan moet het sluitdeel een lengte van nul hebben. Het hier bovenstaande kunt u bereiken door een letter vantevoren te plannen en te weten hoe u hem moet gaan tekenen.

### Onnodige krommen

Het is niet nodig om twee krommen te tekenen voor een lijndeel, dat minder dan 90 graden is, als een krommelijndeel gebruikt kan worden in het zelfde kromme pad. Probeer altijd om met zo weinig mogelijk krommen een bocht te maken.

### Copyright

Wat de rechten betreft moet, u als vanzelfsprekend geen bestaande lettertypen inladen, om ze onder uw eigen naam weer weg te schrijven. Omdat lettertypen eigenlijk programma's zijn, zijn ze ook beschermd. Zie het handboek van TypeSmith voor meer Copyright details aangaande lettertypen.



## Kerning

Als laatste in deze serie nog even wat over de letterafstanden onderling. Zoals u wellicht al eens ondervonden heeft op een ouderwetse schrijfmachine, hebben alle letters dezelfde afstand, zoals de vroegere loden letters dat hadden. Elke letter werd in lood gegoten. Het breedste gedeelte van de letter was meteen ook de maat van de stempel,



Met kerning

Zonder kerning

de loden staaf waarop de letter aan vast zat. Zo onstond er tussen de "A" en de "V" een grote afstand. Dat werd bij sommige letters ondervangen door de uiteinden van de poten van de V en de A enigszins naast het blok te gieten. De letters werden hierdoor wel erg kwetsbaar.

Via de computer is dat natuurlijk helemaal geen probleem meer. Kerningwaarden (de afstand tussen de letters) kunnen per twee letters bepaald worden. Een stel letters dat aan elkaar gekerned is, wordt een kerning pair genoemd. U kunt een kerning pair een positieve of een negatieve waarde geven. Zodra een kerning pair bepaald is, zullen ze zich op het papier en op het scherm steeds aan hun eigen afstand voldoen, vermits het programma waarmee u werkt met kerning kan omgaan.

Als u in het menu de kerning pairs opvraagt, krijgt u een lijst te zien met alle kerning pairs op een rijtje. Is er echter geen font ingeladen of u bent een nieuwe aan het ontwerpen, dan is er nog geen kerning pair beschikbaar. De kerning per set letters kunt u wel steeds opvragen en kan per set anders gedefiniëerd zijn. U kunt een nieuw paar aanwijzen door op de eerste gevraagde letter te klikken en daarna op de tweede verlangde letter. Wilt u meteen zien wat u gedaan heeft, dan kunt u op preview klikken. Het is vanzelfsprekend makkelijker, om als uw font nog geen kerning pairs bevat, deze van een bestaand lettertype over te nemen. De kerning sets worden in een aparte file bewaard. Dus u kunt die dan later bij elk willekeurig lettertype door op het Load Kerning gadget te klikken, de verlangde set inladen.

Ik hoop dat u na deze reeks weer het één en ander duidelijk is geworden wat de lettertypes betreft. Echt ingaan op het programma TypeSmith doe ik niet, daar het niet zo heel dikke handboek heel duidelijk is, wat de functies betreft.

*Volgende maand gaan ik met Art Expression aan de slag.*

# AMIGA

## REALTIME DIGITAL VIDEO = VLAB MOTION

VLab Motion maakt van uw Amiga een digitale videorecorder. De bijgeleverde MovieShop software maakt het mogelijk om video (beeld én geluid!) te editen, te monteren en te voorzien van vele (ingebouwde) effecten. VLab Motion heeft daarnaast ook een ingebouwde genlock- en keying-mogelijkheid (voor het zgn. weerman-effect).

VLab Motion incl. MovieShop	2495
Toccafata 16 bit audiokaart	745
VLab-Y/C 24-bit video-digitizer	725
VLab-par-Y/C voor A1200	895
Sek'd Sample en Midi software	bel

## ACCELERATORS / SCSI

MS 1240MA voor A1200, 68040, 25 MHz, tot 32 Mb RAM, 0 Mb	1845
MS 1200M, RAM uitbreiding	bel
Warp Engine 040/40 MHz, 0 Mb	3295
Fastlane Z3 SCSI-controller	950
MultiEvolution A2000/500, V3.4	245
Quantum Lightning & Empire HD	bel
Toshiba CDROM:	
XM3501B, Quatro Speed, intern	820
XM3501S, Quatro Speed, extern	995

## STUDIO PRINTER SOFTWARE 2.0

De ideale printerdriver voor o.a. HP en Epson Stylus Color printers 135

## GRAPHICS

Retina Z2, 4 Mb voor A2000	795
Retina BLT Z3, 4 Mb voor A3/4000	1245
TV-Paint 2.0 (voor div. kaarten)	495
Morph Plus 24 bit morphing	495
Scala InfoChannel	895



## MONITORS

14" MicroVitec 1438, 15-40 KHz	895
17" Trinitron monitor, 30-82 KHz	2695
17" IDEK MF-8617, 23.4-86 KHz	1975
verlooptkabels, switchboxes e.d.	bel

## WACOM UD1212 TEKEN-TABLET

Draadloze 4-knops cursor en drukgevoelige pen. Voor PC, Amiga en Acorn!

Wacom ArtPad A6 formaat	469
Wacom UD1212 A4+ formaat	1595

# ACORN



## ACORN RISC COMPUTERS

Acorn A3010 RISC computer, 1 Mb RAM, 2 Mb ROM, HD diskdrive (1.6 Mb). Pakket incl. tekstverwerker, tekensoftware en 6 games (o.a. Zool!) 795  
Acorn A5000, 4 Mb, 210 Mb HD 1995  
Let op: aanbieding RiscPC 603!!  
RiscPC 601, 2 Mb, 210 Mb HD 3495  
RiscPC 602, 5 Mb, 210 Mb HD 3995  
RiscPC 603, 9 Mb, 420 Mb HD --> (!) 4999  
486 PC Card bundled 535  
ACA 20, 1Mb VRAM upgrade 425  
16 Mb SIMM voor RiscPC bell!  
Benieuwd naar de RiscPC? Maak dan een afspraak voor een demonstratie!

## SOFTWARE

ArtWorks, 24-bit vector drawing	589
Impression Publisher, prof. dtp	589
PhotoDesk, 24-bit teken-software	619
Eureka, Excell comp. spreadsheet	419
TurboDriver, voor Epson Stylus Color	189

## MacroSystem bv

Bennebroekerdijk 187 2136 LX Zwaanshoek  
tel.: 023-296166 fax: 023-470973  
Tromplaan 1 3951 CL Maarn  
tel.: 03432-1323 fax: 03432-3103  
Alle bedragen zijn inclusief BTW. Prijswijzigingen voorbehouden. Leveringen op onze voorwaarden.

## Heeft u een HP deskjet of matrix lintprinter?

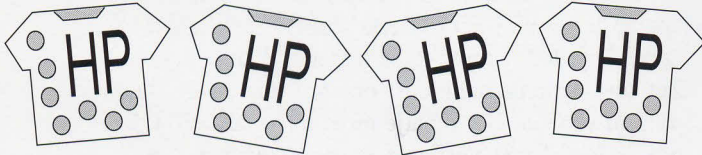
*Wij zijn gespecialiseerd in inkt en linten.*

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!**

# BBS DE SAEN

## VideoGraphics IV

Het nieuwste pakket voor de Scala-gebruiker. 7 diskettes met 197 graphics en 80 tekstfiles, complete handleiding Scala MM400, Adorage en Brillance. Achtergronden en symbolen met thema's als: Huwelijk, Feest, Dieren, Sporten, Landschappen, Vakantie en Aandachttrekkers F 49,-

## Video Backup System

Backup uw HD op videoband, Nederlands handboek! F 157,95

## CD-Rom

Extern voor A1200/A600 via PCM CIA, inclusief installatie F 649,-

## Hanna Barbara Animation Studio,

software, boeken, videoband F 109,95

## handscanner

256 Grey Scale, 800 DPI, AlfaData F 399,-

DPaint AGA - WordWorth - Oscar -

Dennis - Printmanager NU F 99,-

POSTBUS 407 - 1500 EK ZAANDAM

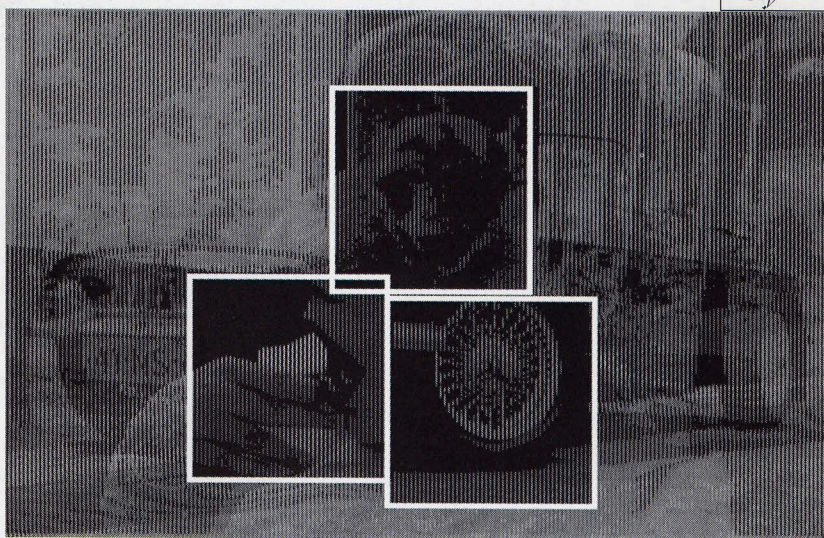
TEL. 075-166762 FAX 075-125700

ABN/AMRO ZAANDAM NR. 58.82.25.118 POSTBANK NR. 5787712  
K.V.K. ZAAANLAND NR. 21.429

*De geheimen van multiplex  
plaatjes voor u ontvouwen.*

*Corstiaan Breedveld*

*Drie gedigitaliseerde plaatjes via diverse  
handelingen tot één plaatje gemerged.*



## Tekentips - deel 11: Multiplex

U kent ze vast wel van de souvenirs- en speelgoedwinkel. Ook als reclameobjectjes waren ze nogal eens geliefd. Een plaatje met daarvoor een onscherp ogend stukje geribbeld plastic. Als u dan het geheel een stukje naar links kantelde, dan zag u bijvoorbeeld Donald Duck zijn snavel open staan en kantelde u het plaatje naar rechts, dan stond de snavel dicht. Op die manier ontstond er een vorm van animatie. Ook werd het gebruikt om twee verschillende foto's te laten zien. Dat effect kan natuurlijk op onze getrouwe Amiga met behulp van bijvoorbeeld DPaint bereikt worden zonder glaasje, maar wel met een "lensje". De te gebruiken plaatjes worden in verticale lijnen gebroken om later alle plaatjes weer bij elkaar te voegen. Door er een "lensje" voor te houden, zijn deze plaatjes één voor één weer zichtbaar te maken. Het "lensje" of beter gezegd het masker bestaat uit verticale lijnen, die ervoor zorgen dat er slechts één foto tegelijk te zien is. (Zie wit gekaderde vierkanten).

### Hoofdpagina en plaatjes

Om te beginnen is het wel handig als u er eerst voor zorgt drie of vier plaatjes tot uw beschikking te hebben, die allen hetzelfde soort palet gebruiken. In dit voorbeeld ga ik uit van drie plaatjes in 16 grijstinten. Laad één plaatje in DPaint om het palet te verkrijgen. Maak het scherm schoon en activeer het vergrootglas door op de "m" toets te drukken.

Kies drie kleuren, die u later weer heel gemakkelijk terug kunt vinden. Gebruik een enkel-pixelige brush, kies één van de eerste kleuren en

zet een pixel op het scherm. Kies voor de volgende kleur en plaats die naast de vorige pixel. Zo doet u dat ook met de derde kleur. Het aantal pixels moet corresponderen met het aantal te gebruiken plaatjes.

Via de brushtool pakt u deze drie pixels gezamenlijk op. Activeer nu de vulrequester door met de rechter muisknop op de vultool te klikken en kies voor *Pattern from Brush*. Ga nu terug naar het scherm, zet alle menu's uit met de F10 toets en vul het scherm. U zult, als u met het vergrootglas kijkt nu een verticaal patroon zien van steeds drie opeenvolgende lijnen. Ziet u dat niet, dan heeft u de drie pixels niet goed opgepakt. Bewaar dit scherm als hoofdscherm-1.

Laad nu plaatje 1. Schakel met "j" naar het reserve scherm en laad het hoofdscherm-1. Activeer nu de stencilrequester door in het **effects** menu de optie *stencil* suboptie *make* aan te klikken. Kies als voorgrondkleur de eerste verticale lijnkleur op het hoofdscherm en klik op *Make Stencil*. Druk nu op "j" om weer naar het plaatjes scherm te schakelen, daarna op de "" toets om het stencil aan te zetten. Zet de achtergrondkleur op nul en maak het scherm schoon. Het plaatje moet nu veranderd zijn in een beeld met verticale strepen, maar wel nog heel goed herkenbaar. Zet het stencil uit met de "" toets en bewaar het plaatje als "plaatje 1 bewerkt". Zo kunt u dat ook doen met plaatje twee en drie, er voor zorgend dat elke opvolgende verticale lijnkleur bij dat specifieke plaatje hoort. Zo is nu elk plaatje veranderd in verticalen die in steeds opeenvolgende posities staan.

Nu wordt het tijd om plaatje 1 in te laden en om te





schakelen naar het reserve scherm, waar plaatje 2 ingeladen moet worden. In het **picture** menu kiest u nu voor *Spare* submenu *Merge in Front*. Omdat de verticale lijnen op kleur nul staan, worden de twee plaatjes perfect samengevoegd. Druk nu weer op de "j" toets en laad plaatje 3 in. Kies wederom voor *Merge in Front* om de drie plaatjes samen te voegen.

### Zichtbaar maken

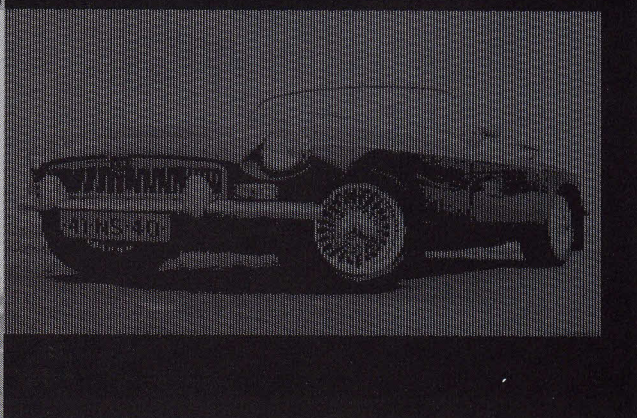
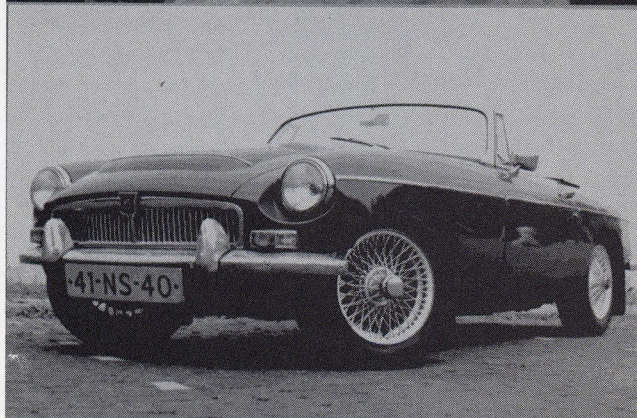
Nu alle drie de plaatjes door elkaar staan, is de tijd gekomen om een kijker te maken. Laten we dat een lens noemen. Wat er nu eigenlijk moet gebeuren is, dat er een masker gemaakt moet worden via een brush, die steeds twee van de drie lijnen bevat van het multiplex plaatje. U kunt dan met die brush aan uw muis over het scherm gaan om elke tekening apart te kunnen "decoderen".

Laad daarvoor eerst het hoofdscherm, dat u eerder gemaakt heeft. Kies in het *Stencil Make* requester één van de drie verticale lijnkleuren en *Make Stencil*. Ga nu terug naar het scherm en kijk even of de achtergrondkleur niet die van de verticale stencilkleuren is. Maak het scherm schoon en zet *Stencil* uit.

Het scherm bevat nu verticale lijnen van één en twee pixels breed. Zet de achtergrondkleur op die van de éénlijnige verticale en pak een stuk ervan als brush op als een testlens. De enkelvoudige verticale lijn is eigenlijk de doorzichtlijn en moet

nu op transparant staan, waardoor één plaatje zichtbaar wordt. Bewaar het hele scherm voor later gebruik. Met de lensbrush nog aan de muispointer laad u nu het multiplex plaatje in. Beweeg de brush langzaam over het scherm en u zult de plaatjes één voor één weer tevoorschijn zien komen. Om het effect nog enigszins te verhogen kunt u op de F2 toets drukken (*Color Mode*) en andere kleuren als lens kleuren gebruiken. Een ander interessant effect bereikt u door op *SHIFT-G* te drukken, terwijl u met de lens brush over het scherm gaat, om het grid op een door u bepaalde positie te zetten. Zo krijgt u een meer stabiele beweging. Met de "g" toets zet u het grid aan of uit. De plaatjes die ik als voorbeeld gebruikt heb, zijn eerst ingescanned met een Sharp-JX100 scanner en via *AdPro* enigszins opgelicht. Ik heb ze expres in *Hi-Res* lace gedaan, opdat de lijnen anders iets te grof zouden worden. Het is mogelijk tot zelfs 9 plaatjes op het scherm te gaan, als er tevens van horizontale lijnen gebruik gemaakt wordt. Als de plaatjes met een opeenvolgende beweging zijn opgenomen, dient zich de mogelijkheid aan van een bijzondere animatie. Of wat denkt u van cartoonachtige gapjes met een lens?

*Wie nog betere toepassingen heet kan ze altijd aan ons toesturen. De leukste plaatsen we in ons volgend nummer.*



Dit keer komen we nog even terug op het invoeren en opmaken van teksten en brushes door middel van die pagina editor.

Hennie Pompe

Het voorbeeld met een brush achtergrond en de tekst eroverheen.



## Video op de Amiga - deel 3

In het vorige nummer heeft u al een stukje met de paginaeditor kunnen stoeien. Dit keer komen we nog even terug op het invoeren en opmaken van teksten en brushes door middel van die pagina editor, omdat het misschien wel allemaal even wat te snel voor u is gegaan. Druk op het knopje BEWERK om naar de paginaeditor te gaan, nadat de fontlijst is opgemaakt ziet u een lege pagina voor u. Onderaan ziet u een venster, dat u met de return toets naar de achtergrond kunt zetten. Kies uit het diversen menu de optie *schermgrootte* en stel uw werkblad in op HOGE RES en 32 kleuren. Als u een tekst op de lege pagina wilt toevoegen, moet u eerst een kader aangeven, waarin deze tekst dan wordt opgemaakt. Plaats de muispointer op de linker bovenhoek van het kader, dat u moet uitzetten, trek vervolgens met de linker muisknop ingedrukt het kader naar de rechter onderhoek en laat de muisknop los. U ziet het kader nu op het scherm.

### Verplaatsen

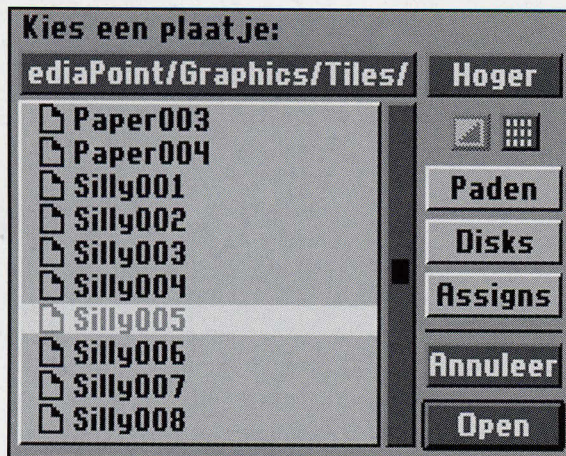
Om het kader te verplaatsen kunt u gewoon de rand ervan beetpakken met de muis en verslepen naar de gewenste plaats. Om het kader te veranderen van vorm of afmeting kunt u de blokjes op de horizontale/verticale lijnen beetpakken met de muis en het geheel in de juiste vorm verschuiven. Voor dit voorbeeld gebruikt u een tekstkader, dat even breed is als het hele scherm en de helft van de hoogte in beslag neemt. Schuif het kader naar de bovenste helft van het scherm. Als u dit voor elkaar heeft kunt u tekst invoeren. Dubbelklik op het kader om de tekst editor te activeren. U ziet nu een cursor links boven in de

hoek. U tikt de tekst "WATERS-NOOD 1995" in voor ons voorbeeld. De tekst ziet er nogal saai uit in deze vorm, maar door enige aanpassingen kunt u het geheel zeer presentatief maken.

Eerst moet u de tekst even verdelen. Daartoe plaatst u op de eerste regel alleen de tekst Watersnood. Dit kunt u net als in een tekstverwerker doen, door met de cursor achter de letter D te gaan staan en daarna op de returntoets te drukken. De rest van de regel wordt verplaatst naar de eerst volgende regel. Nu kunt u de eerste regel voorzien van een lettertype en een eigen kleur. U moet eerst de tekst op die regel selecteren door de tekst met de muis aan te wijzen. Klik met de muis op de eerste letter en trek de muispointer tot de laatste letter, die u van een lettertype wilt voorzien. Laat vervolgens los en u ziet de letters nu negatief. Kies uit het **tekst** menu voor de optie *font* en selecteer de lettertype STONEHILL\_HI. Neem de middelste maat van 54 punten hoog en klik op OK om het font te laden. Op dezelfde manier kiest u voor de optie *kleur* in het **tekst** menu en selecteert u de kleur geel. De tweede regel zet u in hetzelfde font, maar dan met een hoogte van 88 punten. Verander de kleur van de tekst naar WIT.

### Kaders

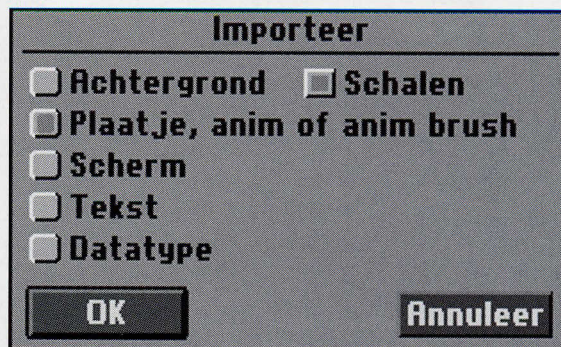
Kies *venster instellingen* uit het **diversen** menu en zet de vulling van uw tekstkader op transparant. Onder de keuze *opmaak* uit het **tekst** menu vindt u allerlei optie's om uw tekst verder op te maken. (zie figuur 2) ANTIALIAS verfijnt het trappetjes effect van diagonale lijnen in uw tekst of brushes, door op de cycle button te klikken kunt u het effect meteen zien. Met *inspringen* kunt u de tekst



centreren of uitlijnen langs de kantlijnen. De button *karacterbreedte* plaatst de karakters verder uit elkaar. *Regelhoogte* bepaalt de afstand tussen elke regel in het tekstkader. *Cursiefhoek* geeft de hoek aan van die tekst, die u cursief in het kader plaatst. *Schaduwtype* bepaalt het soort schaduw effect voor uw tekst. *Schaduw lengte* staat voor de maat van het schaduw effect. *Schaduw richting* voor de richting van het schaduw effect. *Onderstreep dikte* bepaalt de dikte van de lijn, wanneer uw tekst is onderstreept. *Onderstreep afstand* bepaalt de afstand tussen uw tekst en de onderstreep lijn. Het knopje *weg* laat, zoals de returntoets, het venster verdwijnen. Ach, het spreekt eigenlijk allemaal voor zich.

### Voorbeeld

In ons voorbeeld zet u de tekst, die is opgemaakt, op centreren. De schaduwkleur zet u op zwart door eerst op het gekleurd vierkantje links van de tekstkleur te klikken en daarna volgens dezelfde manier als bij de tekst op de gewenste kleur te klikken. Bij het schaduwtype kiest u voor het eerste effect na hetgeen wat er al staat. Op decycle button verschijnt een wit met een zwart onderliggend vierkantje. Om de tekst te ondersteunen, plaatsen we nog even een brush op de pagina. Druk op het knopje *weg* om het venster onder in beeld te laten verdwijnen en teken met de muis opnieuw een kader, dat u plaatst onder het tekstkader wat u al heeft gemaakt. Maak dit keer een vierkant, dat even breed is als de bovenstaande tekst en verdeel de plaats van het kader zo, dat alles een beetje mooi is verdeeld over de hele

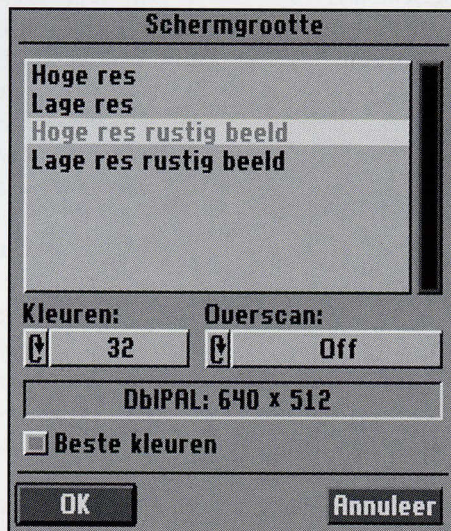


pagina. Kies vervolgens *importeer* uit het diversen menu. Uw te importeren plaatje is een brush die u op schaal moet plaatsen. Markeer de buttons voor schalen en voor

Plaatje/anim/animbrush en klik op OK om verder te gaan. Selecteer de brush "The Netherlands" die in de lade "graphics/maps/" te vinden is en klik vervolgens op OK om het gewenste plaatje te laden. Bij de vraag of u het kleurenpalet van dat plaatje wilt gebruiken, klikt u *annuleer*. Het plaatje verschijnt nu op het scherm.

### Afmaken

Als laatste in dit voorbeeld plaatst u nog even een achtergrond op deze pagina om het geheel wat op te vullen. Kies voor *importeer* uit het **diversen** menu en markeer de buttons voor achtergrond en schalen en selecteer vervolgens de achtergrond "SILLY005", die te vinden is in de lade "graphics/tiles/". Bij de vraag of u de plaatjestegeel wilt gebruiken, klikt u op OK. De hele achtergrond wordt daarmee opgevuld met diversen kopiën van dat plaatje. Bij de vraag of u het palet van de achtergrond wilt gebruiken, klikt u op *annuleer*. De lege achtergrond wordt nu gevuld met het gekozen plaatje. Uw pagina is in zijn geheel klaar. Het mist alleen nog het gironummer ten behoeve van de slachtoffers van de ramp. Maak het geheel zelf verder af door het tekstkader en de brush te voorzien van een effect. Selecteer eerst het kader en kies dan voor *effecten* uit het diversen menu. Bewaar de pagina doormiddel van de **BEWAAR ALS** functie uit het **project** menu.

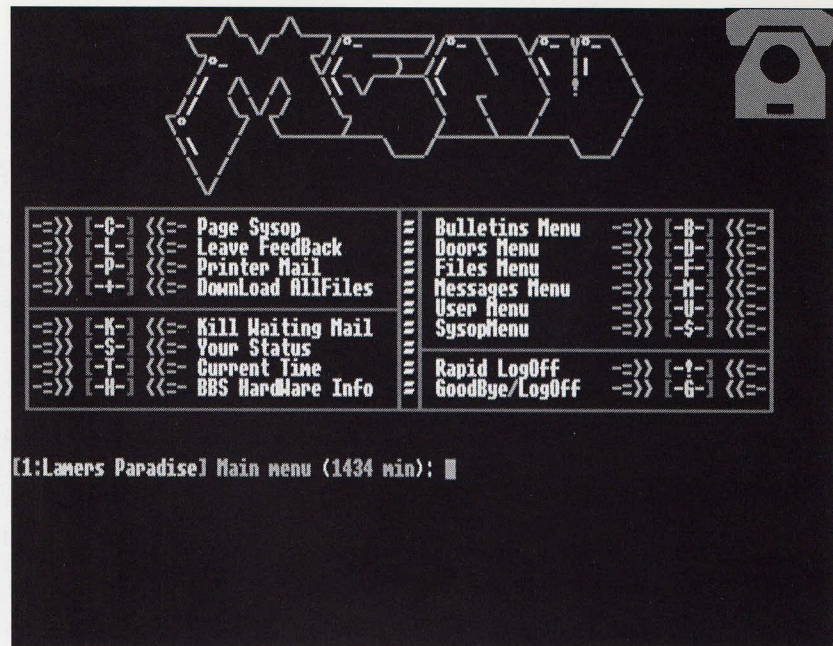


*Volgende keer vertel ik u hoe een CDTV aan te sluiten is door middel van een nul-modem kabel en hoe u de CDTV aan kunt sturen met de Xapp modules. Voor vragen: Hennie Pompe 040-542820.*

Deze keer gaat het over het zogenaamde qwk programma.

Fred van Vliet

Het inlogscherf.



## Mijn eerste modem - deel 5

**B**este Lezer, afgelopen keer hebben we het gehad over het off-line lezen van uw berichten met een point programma. Deze keer wilde ik het hebben over een andere vorm daarvan, het zgn qwk programma. Een dergelijk programma is amiqwk. Het programma hebben wij even geïnstalleerd en getest. Van instellen was eigenlijk geen sprake, want er zit een goed install script bij. Dat pakt het programma uit naar de directory van keuze. U start het programma op en geeft vervolgens aan waar uw download directory zich bevindt, omdat het pakket daar uiteraard qwk pakketten zoekt, die hij uit en in moet pakken.

U geeft ook even aan waar uw editor zich bevindt en hoe het uitpak programma heet Lha en Emacs. Dit programma vereist wel dat het bbs waar u uw berichten ontvangt/leest een zogenaamde qwk door draait, waarmee het bbs uw berichten in kan pakken en verzenden.

U belt vervolgens uw bbs met ncomm of een ander terminal programma en roept de qwk-door van dat bbs aan en vertelt hem welke berichten-area's u interessant genoeg vindt om off-line te lezen. Hij pakt deze vervolgens voor u in en stuurt ze uw kant uit. Daarna logt u netjes uit, start het qwk programma, kiest uit het menu open qwk pakket en wijst dan het gedownloadte pakket aan. Dit pakt hij vervolgens uit en u kunt gaan lezen.

Als u nu een bericht ziet, waar u op wilt reageren kunt u dit doen door reply te kiezen. Emacs start op en u kan uw reactie gaan schrijven. Vervolgens pakt u het geheel weer in met het qwk programma en upload het pakket in de qwk door van het bbs en die verwerkt het dan weer verder. Dit is eigen-

lijk de meest simpele vorm van off-line lezen die er is. Het nadeel is dat netmail dus wel onmogelijk is, omdat u geen pointnummer hebt. Ik zou zeggen: probeert u het eens uit en dan ziet u vanzelf dat dit eigenlijk een wat mindere vorm van off-line lezen is en dat het point pakket voorkeur geniet.

### Terminus

We hebben voor u een ander terminal pakket gedownload en even onder de loep genomen: Terminus. Terminus wordt aangeprezen als de opvolger van Jr-Comm en ziet er inderdaad precies hetzelfde uit op een paar hele goede mogelijkheden en aardigheidjes na. Het pakket wordt compleet geleverd met documentatie en een install programma, dat de vertrouwde Commodore installer aanspreekt.

U pakt het pakket in zijn geheel even uit naar een tijdelijk directory en klikt vervolgens even op het install ikoon. Hij vraagt netjes aan u of u expert bent of niet: klikt u hier maar gewoon op expert. Hij gaat dan aan u vragen waar u Terminus wilt installeren (in welke directory) en er komt een selectie requester tevoorschijn. Daar geeft u vervolgens aan waar de directory zich bevindt of u maakt met dezelfde requester even een directory aan. Vervolgens installeert het programma zichzelf. Leuke bijkomstigheid is dat er 2 install scripts meegeleverd worden: 1 voor harde schijf en 1 voor diskette. Nu start u het programma op.

Wat opvalt is, dat het programma ingesteld staat op het public screen, ofwel het scherm wat op dat moment actief is. Dat brengt met zich mee, dat de kleurinstelling van het programma niet echt het



mooiste is, maar dat kunt u wijzigen door in uw instellingen screen te kiezen en daar vervolgens als instelling pal hoge res aan te geven en het aantal kleuren. In principe is 8 kleuren genoeg, maar als u een redelijk snel modem hebt en een snelle processor of veel geduld, is 16 kleuren een aanrader, aangezien u dan de helderheidsverschillen van de kleuren kunt zien. Grijs is met 8 kleuren wit en bruin is in 8 kleuren geel, dus 16 kleuren ziet er uiteraard heel anders uit.

Een hele leuke optie van Terminus is de mogelijkheid om een inlog script te maken. Dat gaat door uit het scripts menu de optie record te kiezen. Vervolgens gaat uw bbs bellen. U logt in en gaat naar de qwk door, kiest daar download de messages, logt vervolgens weer uit, kiest de optie stop en schrijft het script weg.

De volgende keer kunt u het script starten vanuit terminus en hij haalt uw qwk berichten op en logt weer uit. Een dergelijk script kunt u uiteraard ook aanmaken voor het uploaden van de berichten. Dit maakt Terminus uitermate geschikt als terminal voor het halen van uw qwk pakketten. De algehele indruk is, dat Terminus een zeer goed programma is en zeker de moeite waard om het eens te installeren en te proberen.

### BBS van de maand

En dan zijn we nu weer toe aan het bbs van de maand. Deze maand is ons oog gevallen op The Voyage in Rotterdam. De sysop van dit bbs is Manuel Groeneweg. Manuel is begonnen met een 2400 baud modem, nadat hij zich die heeft aan laten praten door een vriend van hem die een bbs draaide. Hij vindt dit na een paar maandjes dusdanig leuk, dat hij het tijd vond om eens een wat sneller modem aan te schaffen. Dat vond hij best wel leuk zo'n snelheid, maar zoals bij de meeste mensen betekent meer snelheid ook, dat ze grotere files naar zich toehalen.

Manuel dacht: ik ga ook een bbs beginnen zodat er ook eens wat naar mij geupload wordt. Dit deed hij een jaar later en als bbs keuze koos hij direct voor een heel snel pakket, genaamd Xenolink. Nu is de aanschaf van dat betreffende pakket redelijk hoog, maar dat vond hij wel de moeite waard.

Hij draait nu al zo'n 2 jaar een bbs op xenolink en schrijft ook utilities voor dat programma. Zo heeft hij bijvoorbeeld een mooie filetagger gemaakt waarmee u de te downloaden files kunt merken met een leuk balkje. Verder heeft Manuel net als ieder ander bbs een grote verscheidenheid aan files op zijn bbs staan, waaronder zijn specialiteiten zoals hij dat noemt: mangaplaatjes, programeer utilities en een speciale shock area. In de shock area staan wat plaatjes, die u eigenlijk zou moeten downloaden om te begrijpen wat de areanaam in houdt. De harddisk van The Voyage

is op dit moment 250MB groot, maar hij hoopt hem binnenkort aan te vullen met een hd van ongeveer 500 mb. Verder heeft hij ook een cd-rom on-line staan met ruim 6000 gif files bikini style en er is een leuk gevuld doorgame menu. Ook heeft hij een aantal netwerken op het bbs zoals Nlanet, Amynet, Fidonet, Meganet, Animenet en zeer binnenkort ook usenet.

Points zijn dus ook van harte welkom en deze kunnen zich gratis aanmelden bij hem of dat ook voor usenet geldt, is helaas onbekend. Wat wel jammer is, is dat Manuel geen Bulletins heeft, dus hierdoor zal zijn score iets lager uitvallen. Dan zijn we nu toe aan de algemene indruk van het bbs van Manuel.

Bereikbaarheid	9
File Aanbod	10
Doorgames	9
Menu Structuur	9
Bulletins	0
-----	
Totaal Score	37

Wij van **Amiga.X** wensen Manuel in de toekomst veel succes met zijn bbs. The Voyage is te bereiken onder telefoonnummer 010-4614906 14.400 bps.

Rest mij nog de tip van de maand en de gebruikelijke telefoonnummers. Er was verzocht door onze Belgische lezers om wat bbsnummers uit België te plaatsen. Helaas kan ik niet aan dit verzoek voldoen, omdat ik tot nu toe geen beschikking heb over een Belgische bbslijst of nodelijst en deze ook niet verstrekt wordt door de bbsen die ik bezocht heb in België.

### Tip van de maand:

ROEP EEN SYSOP NIET MIDDEN IN DE NACHT TENZIJ U ZEKER WEET DAT HIJ WAKKER IS. OOK EEN SYSOP IS EEN MENS EN LAAT WEL EENS ZIJN CHATPAGE AANSTAAN PER ONGELUK. HET IS WAT BIZAR OM WAKKER TE WORDEN VAN EEN GILLENDE COMPUTER. SCHRIJF DAN LIEVER EEN BERICHTJE.

Explorer BBS:	010-4863893
Room#109 BBS:	071-411907
Flash Line:	071-323618
Penthe BBS:	01736-98146
Het Enge Bos:	02510-47830
Sodom & Gomorra:	03210-10281

*De schrijver dezes is te bereiken via Amiga.X of Data Control BBS 010-4196669*

**Computer City**  
IJsselmondselaan 250  
3064 AV Rotterdam

**010-4517722**

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

**Computer City**  
Postorder

**010-4512507**

Openingstijden:  
24 uur per dag!

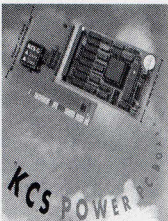
**Computer City**  
Wholesale

010-4511537  
010-4514029

Uitsluitend voor wederverkopers

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

**KCS**  
**Power PC Board**  
Amiga 500  
fl. 99,00  
bel voor A500+  
en 2/3/4000 versies



**GRATIS MAILING!**



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

**microdeal** **HiSoft**  
High Quality Software

**Megalosound**  
Stereo sampler met direct-to-disk recording  
fl. 99,00

**Aura**  
12-bit stereo sampler met 12-bit uitgang  
fl. 299,00

**MIDI Interface** fl. 69,00  
**VideoMaster** fl. 189,00  
**VideoMaster AGA** fl. 225,00  
**Clarity-16** fl. 499,00  
**Amas-2** fl. 249,00  
**Squirrel PCMCIA SCSI** bel!



**Public Domain Software**

Ruim 7000 diskettes vol met Public Domain software voor de Amiga, onderverdeeld in o.a. de volgende series: ACS, AGA, Amateur Radio, Amok, Amos, Bavarian, Daug, Daug Musik, Erotika, Franz, Fred Fish (=AmigaLibDisk), Kickstart, Killroy, MIDI Songs, NewsFlash FreeWare, RHS DTP ClipArt, RHS Fonts, RHS Icons, RHS Porno, RPD, Saar, SACC, Sultan, TBAG, Time, UGA, en veel meer! Wij hebben ook een katalogus beschikbaar, waarin alle PD diskettes omschreven staan!

**Bel voor meer informatie!**

**Apollo**

A500 IDE controller met optie voor turbo	199,00
A2000 IDE controller	169,00
A2000 IDE/SCSI controller + ram-optie	299,00
A1200 Ram-uitbreiding met SCSI-2 contr.	bel!
A1230 030 turbokaart met ram-optie	bel!

**Verzending door heel Nederland en België**

# ENQUÊTE - Wie heeft wat en wie wil wat!

Amiga.X wil zo dicht mogelijk bij de lezers staan. Deze maand houden we daarom een enquête. Het uiteindelijk doel is het afstemmen van de artikelen en de coverdisk, voorbereiden op toekomstige ontwikkelingen en natuurlijk... een beoordeling. We stellen kritiek (vooral opbouwende) zeer op prijs. Heeft u verder nog opmerkingen, schroom dan niet om ons deze toe te zenden. U kunt het ingevulde enquête-formulier (of een geschreven of getypte versie MET vragen en antwoorden) sturen naar Amiga.X, Postbus 81186, 3009 GD Rotterdam (Nederland) of op ons BBS plaatsen.

## Amiga.X

- 1) Welk cijfer geeft u Amiga.X als tijdschrift (0-10)?
- 2) Welk cijfer geeft u de coverdisk van Amiga.X (0-10)?
- 3) Welke Amiga-onderwerpen hebben uw voorkeur (top 3)?
- 4) Welke genre's software hebben uw belangstelling (top 3)?
- 5) Wat mist u in Amiga.X?
- 6) Wat mist u op de coverdisk?
- 7) Welke artikelen mogen beslist niet verdwijnen?
- 8) Wat is uw mening over onze 'uitwijk-manoeuvre' met Acorn.X?
- 9) Wat is uw mening over ons plan om éénmalig een CD uit te brengen met plaatjes, muziek en software?
- 10) Bent u bereid eenmalig meer te betalen, als er een CD i.p.v. een coverdisk is bijgevoegd (richtprijs 14,95 i.p.v. 9,95 gulden)?
- 11) Welk cijfer geeft u het BBS van Amiga.X (0-10)?
- 12) Wat mist u op het BBS?

## ALGEMEEN

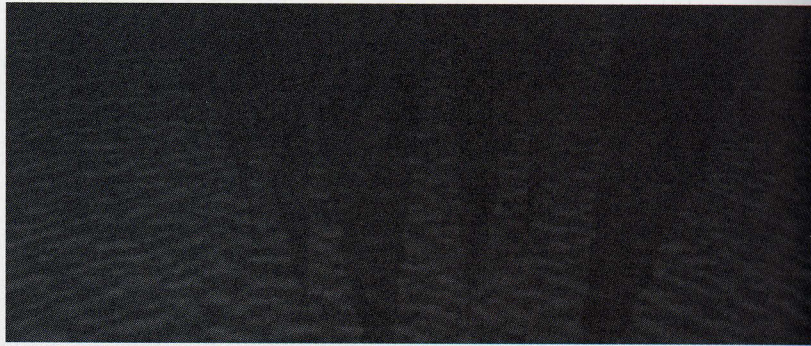
- 1) Welke Amiga heeft u?
- 2) Welke uitbreidingen bezit u?
- 3) Welke kickstart-versie heeft uw Amiga?
- 4) Bezit u een CD-ROM-speler?
- 5) Bezit u een HD-diskette station?
- 6) Bezit u een modem?
- 7) Bent u lid van een computerclub?
- 8) Stelt u erg prijs op onze coverdisk of vindt u hem overbodig?



**De animatie gaat verder. Eenden en gras...hoe maakt u dat?**

**Rudie Jaspers**

*Het water met een spiegeling.*



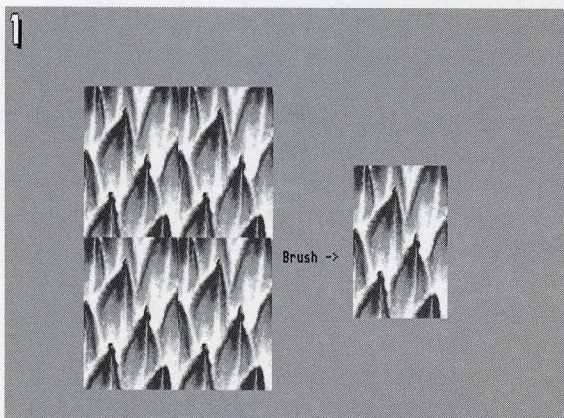
## 3D tekenen - deel 10 - De eend

**Een echte eend?**  
Het zal meer op een beeldje van een eend gaan lijken. Het maken van een eend in Real3D, is nogal een ingewikkelde toer. Het is onmogelijk een eend na te bouwen in Real3D die op een echte eend lijkt, hoe goed u uw best ook doet.

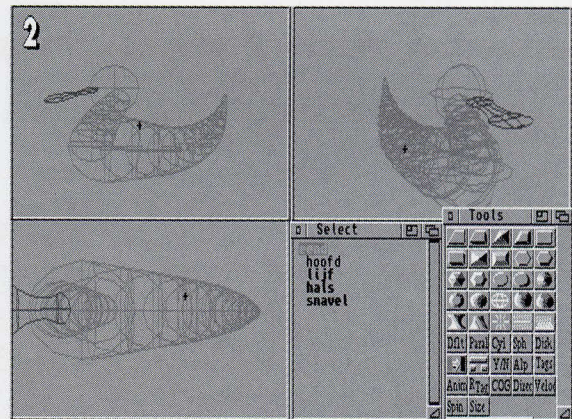
### Verenpatroon

Om te beginnen moet u het verenpatroon van een eend bekijken en die ongeveer natekenen in bijvoorbeeld DeluxePaint of Brilliance. U kunt natuurlijk ook een stukje scannen van een foto en daarna zo uitknippen, dat wanneer u ze weer aan elkaar plakt, er een soort behang van veertjes ontstaat. Een eend is niet overal hetzelfde, dus u moet de eend in verschillende onderdelen verdelen. De vleugels, de hals en de staart. (zie 1)

De eend, die ik heb gemaakt bestaat grotendeels uit Create/Compound Tools/ Conical Subdivided



onderdelen. Hiermee kunt u bijvoorbeeld het lichaam heel 'aerodynamisch' maken. (zie 2)



### Gras

Een grasveld bestaat uit miljarden grassprietjes. Wanneer we al die grassprietjes zouden willen maken (wat in Real3D kan), is dat ten eerste een hels karwei en ten tweede zou het erg veel render-tijd kosten. Wat ook een mooi resultaat oplevert is om een paar grassprietten van heel dichtbij te renderen en die laten bewegen in de wind. Zo'n grasspriet is makkelijk te maken. Maak een B-spline curve. Let erop dat u een beginpunt, een eindpunt, maar zeker ook een middelpunt moet maken. Het middelpunt is nodig om het grassprietje echt te laten buigen in de wind (zie 3). Maak ook een tweede lijn. Dit is dan het draaipunt, die mag bestaan uit twee punten. (maar die moeten wel een curve zijn) Dan kunt u met



Creat/Free-form/Rotate (zie ook nummer 6) het grassprietje vormen. Het grassprietje moet in een apart 'level' staan, omdat u een 'wave' animatie gaat maken. In nummer 6 staat precies hoe dat moet, maar ik zal het nog even duidelijk uitlegen.

Het grassprietje staat in een apart level. Kies nu Create/Structure/Method. U kiest uit alle mogelijkheden 'WAVE' en klik daarna op OK. In de Tools window ziet u nu het woordje WAVE (WAVE) verschijnen. Klik hier twee keer op, waarna u onder het level zit. Nu gaat u een assenstelsel maken (coördsys). Teken dit assenstelsel in een zij-aanzicht van het grassprietje van onder naar boven (zie 4). Maak nu in hetzelfde level, maar nu in het bovenaanzicht, een 'circle'. Hier slingert het object dan als het ware doorheen en geeft het een heel natuurlijk effect. En klaar is het bewegend grassprietje (zie 3). Op de coverdisk staat een voorbeeld van zo'n animatie, laadt het in als object. U kunt nu de kleur en textuur bepalen en het sprietje zo vaak dupliceren als u wilt. De 'wave' dupliceert dan vanzelf mee, want die zit in hetzelfde level.

Voordat u de animatie gaat renderen, kunt u het beste eerst renderen als 'wireframe'. Dit gaat sneller en het geeft een goede indruk van het resultaat.

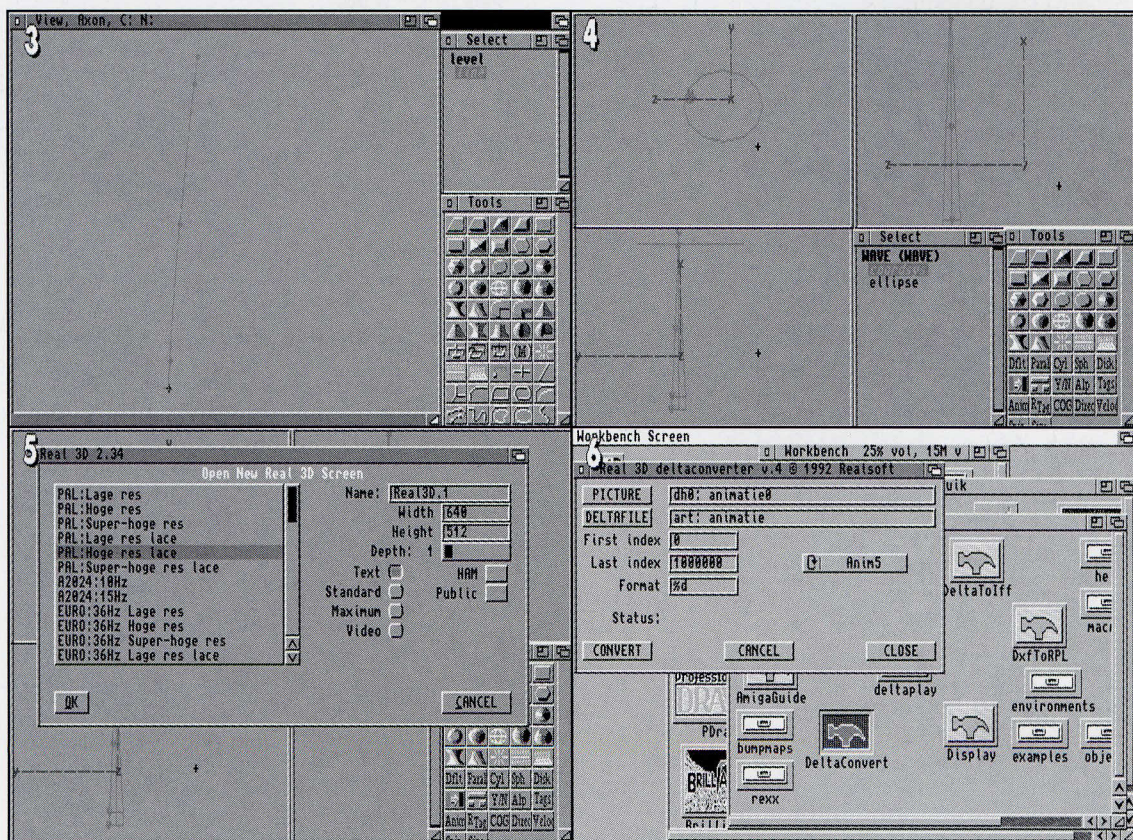
#### U kunt het volgende doen:

Maak of laad een animatie, klik op Project/Environment/Open screen en selecteer een scherm

met de resoluties die u wenst (zie 5). Voor een 'wireframe' animatie kunt u het beste een diepte van 1 (2 kleuren) en een Hi-Res beeld kiezen. Klik op Project/Windows/View Borderless en u krijgt een nieuw scherm-window. Sluit (close) de andere Real3D schermen en windows.

Open het animatie-window en zet de 'Time' op 0 d.m.v. de 'Time' schuifbalk of door de tijd in te typen. Kies het scherm door de naam van dat scherm aan te klikken. En zet de Wireframe/Ray Trace schakelaar op wireframe. Geef het path aan, bijv: Dh1:animatie en bepaal het aantal frames in het Resolution hokje en activeer de 'Save' schakelaar. Druk op het 'play animation' knopje "...>|" en de animatie zal worden gerenderd. Wel zal die frame na frame worden gesaved, met het programma Deltaconvert kunt u er een animatie van maken.

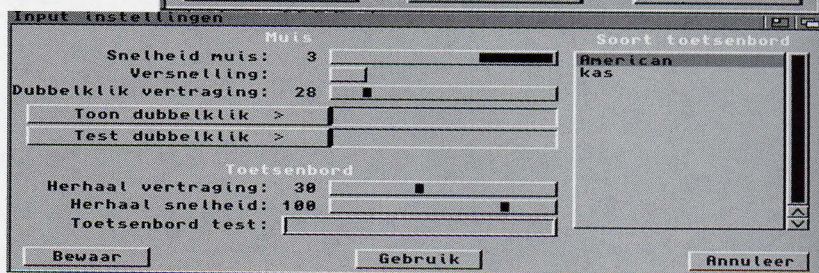
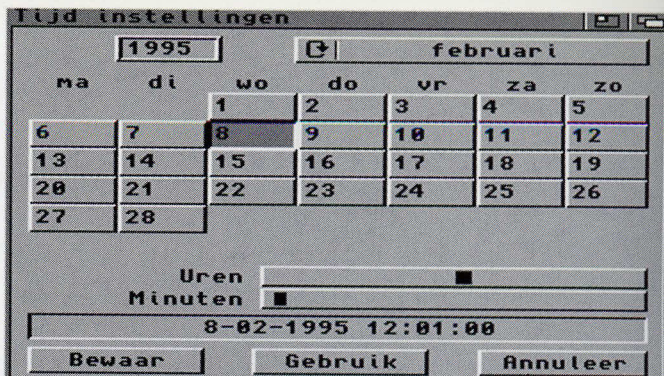
Na het opstarten van Deltaconvert ziet u een venstertje (zie 6). Klikte u op PICTURE dan verschijnt er een requester. Hierin klikt u op het eerste plaatje van de animatie, in dit geval: animatie0. Daarna klikt u op DELTAFILE. Er verschijnt een requester waarin u de naam van de animatie moet geven, bijvoorbeeld: Landschap\_wire. U ziet ook een blokje met daarin "Fast Delta", als u hier één keer op klikt verandert het in "Small Delta". Als u nog een keer klikt verandert het in "Anim5". Dat is goed. Nu klikt u op convert en na een poosje staan alle losse plaatjes als animatie op uw harde schijf of diskette. De losse plaatjes kunt u verwijderen.



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

**Corstiaan Breedveld**

*Boven het venster met de Time editor en daaronder het Input venster.*



## Workbench 3.0 - deel 10

### Data Types

Data Types zijn stukjes software, die worden gebruikt door programma's. Ze beschrijven het formaat van de files zoals plaatjes, geluid en tekst. De volgende Data Types zijn beschikbaar op de Workbench.

- 8SVX - IFF geluid files
- AmigaGuide - Amiga help files
- FTXT - IFF tekst files
- ILBM - Bitmap plaatjes

U kunt nieuwe Data Types beschikbaar maken door ze in de Devs/ Data Types lade te slepen.

### DOSdrivers

DOSdrivers zijn software devices die de mogelijkheden van AmigaDOS uitbreiden.

### Keymaps

In deze files staan toetsenbord configuraties.

### Monitors

De Devs/Monitor lade bevat iconen voor monitors die u kunt gebruiken.

### Printers

In de Printers directory staan de beschikbare printers. Op een diskette systeem is de Printers Directory in het begin leeg. Het activeren van een printer verschilt bij een disk of harddisk systeem.

Om een printer te gebruiken bij een harddisk systeem:

- 1) Open de Storage lade/Printer lade.

- 2) Sleep het ikoon naar de Devs/Printer lade.

- 3) Selecteer de gewenste printer in de Printer Preferences editor.

Om een printer te gebruiken bij een diskette systeem:

- 1) Open de Devs lade op de Workbench disk.
- 2) Doe de Extras disk erin en open de Storage/Printers lade.
- 3) Sleep het ikoon van de gewenste printer op het Devs/Printer ikoon.
- 4) Selecteer de gewenste printer in de Printer Preferences editor.

### Preferences

In de Prefs lade staan verschillende editors waarmee u uw systeem aan kunt passen.

### Editors menu's en Presets lade

Met uitzondering van Time heeft elke editor 3 menu's: Project, Bewerk en Opties. Via deze menu's kunt u verschillende instellingen laden. Normaal gesproken worden deze files weggeschreven in de Presets lade, maar ze kunnen overal weggeschreven worden.

### Project menu

Met het Project menu kunt u instellingen wegschrijven of laden.

### Open

Laadt een eerder weggeschreven file.

### Bewaar als

Schrijft de actuele instelling weg.

**Quit**

Stop de editor zonder de veranderingen te gebruiken/saven.

**Bewerk menu****Herstel standaardinstellingen**

Zet de instellingen terug naar default.

**Laatst bewaarde versie**

Gebruik de laatst weggeschreven instellingen.

**Herstel**

Gebruik de instellingen zoals ze stonden voordat u de editor opstartte.

WBPattern en Pointer hebben bij Edit nog meer items:

**Knip**

Knipt het werkgedeelte naar het Clipboard. Werkgedeelte wordt ook schoongemaakt.

**Copieer**

Kopieert het werkgedeelte naar het Clipboard.

**Plak**

Vervangt het werkgedeelte met hetgene dat het laatst geknipt of gekopieert was.

**Wis**

Maak het werkgedeelte schoon.

**Maak ongedaan**

Herstel de laatste verandering.

**Laad plaatje**

Opent een requester voor het laden van een plaatje.

**Herstel standaardinstelling**

Zet standaard WBPattern instelling terug.

**Laatst bewaarde versie**

Zet het laatst weggeschreven plaatje terug.

**Herstel**

Gebruik het plaatje zoals hij was voor u de editor startte.

**Opties menu**

Het opties menu bevat het "Ikonen aanmaken?" item. Hiermee kunt u bij de weggeschreven files iconen maken. U kunt dan die instellingen kiezen door het icoon dubbel aan te klikken.

**Time editor**

Met de Time editor kunt u de datum en de tijd veranderen. Om de datum te veranderen:

- \* Klik op het cycle gadget rechtsboven tot de juiste maand er staat.
- \* Klik op het jaar gadget. Verwijder het oude jaar en tik het correcte jaar.
- \* Klik de juiste dag van de maand aan.

Om de tijd te veranderen:

- \* Versleep de Uren of Minuten slider zo dat hij de juiste tijd aangeeft.

**Input editor**

Met de Input editor kunt u instellen hoe snel u de muis wilt laten bewegen en hoe snel de toetsen repeteren en welk toetsenbord u heeft.

**Snelheid van de muis**

Via de Snelheid muisslider kunt u instellen hoe snel de muis pointer beweegt. Hoe hoger de waarde, hoe sneller de muis zal zijn.

**Versnelling**

Als de versnelling aanstaat, blijft de muis snelheid hetzelfde als u een klein stukje beweegt. Als u over een groot stuk heengaat, dan beweegt de muis steeds sneller. Dat is handig wanneer als u met grote schermen werkt.

**Dubbelklik vertraging**

Met de dubbelklik vertragingsslider kunt u instellen hoe snel een dubbele klik moet zijn. De waarde kan variëren tussen de 1 en de 200. Met het Toon Dubbelklik gadget kunt u kijken hoe lang de dubbele klik mag duren. U kunt de dubbele klik testen met het Test Dubbelklik gadget. Als de dubbele klik snel genoeg was, dan komt er "DUBBEL-KLIK" naast het gadget te staan. Zo niet, dan komt er "Te Traag" te staan.

**Herhaal vertraging**

De meeste toetsen op het toetsenbord herhalen zichzelf als u ze ingedrukt houdt. Via de Key Repeat slider kunt u instellen hoe snel een toets moet beginnen met herhalen.

**Herhaal snelheid**

Met deze slider kunt u instellen hoe snel een toets zich herhaalt.

**Toetsenbord test**

In dit gadget kunt u de herhaal snelheid en Herhaal vertraging testen.

**Soort toetsenbord**

Hier kunt u het type toetsenbord kiezen, te weten:

cdn	Frans Canadees
ch1	Zwitsers Frans
ch2	Zwitsers Duits
d	Duits
dk	Deens
e	Engels
f	Frans
gb	Groot Brittannië
i	Italiaans
n	Noorwegen
po	Portugees
s	Zweeds
usa2	Dvorak

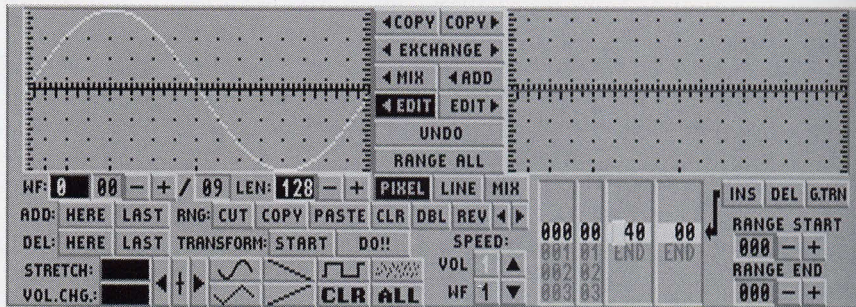
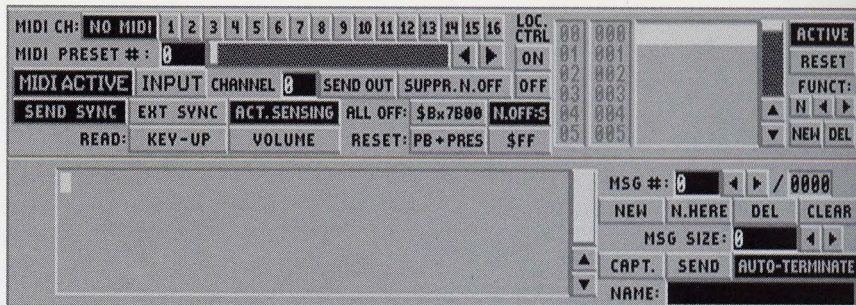
*Volgende keer gaan we het hebben over de Screenmode, Overscan, Palette, WBPattern.*



*In dit laatste deel wil ik in het kort aandacht besteden aan de andere mogelijkheden van octamed.nl. MIDI en synthetisch geluid.*

**Eric Bruser**

*De bovenste screendump hoort bij Midi en het onderste venster hoort bij synth.*



## Muziekcursus - laatste deel

Midi is een naam voor communicatie tussen een computer en een digitaal geluidsapparaat, zoals bijvoorbeeld een synthesizer of een iets duurder keyboard. Ook zijn er 16-bit samplers (akai) en zelfs gitaren die van midi-aansluitingen voorzien zijn. Onze Amiga is standaard niet voorzien van een midi-interface. Met midi is het mogelijk een keyboard vanuit de computer te programmeren, zodat het keyboard speelt wat de computer hem opdraagt. Octamed kan ook met midi-signalen overweg. De laatste versie van Octamed kan maar liefst 32 kanalen tegelijk aansturen. Het geluid komt dus niet uit de computer, maar uit een externe bron, die door de computer wordt bestuurd. Omdat octamed bijna hetzelfde omgaat met midi-signalen, als met Amiga-samples, is Octamed een ideaal instappakket voor de midi-wereld.

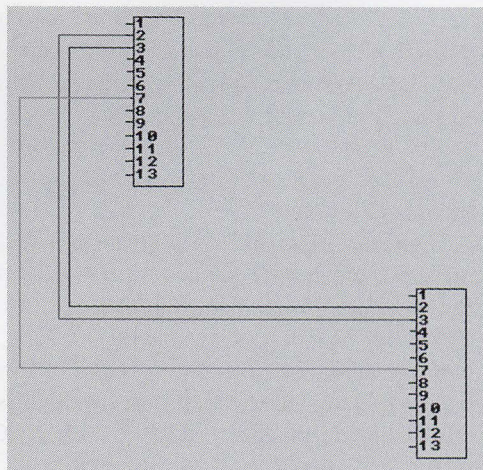
### Meester en slaaf

Het leuke aan midi is, dat u niet alleen keyboards als externe geluidsbron kunt gebruiken, maar ook een andere Amiga. Het enige wat u ervoor nodig heeft is een null-modemkabel en twee Amiga's met octamed. Sluit de null-modemkabel aan op de seriële poort van de Amiga's. Ga bij de ene Amiga in Octamed naar het midi-menu. Zet "midi active" aan en "send sync". Op de andere Amiga moet "ext sync" aangezet worden. Nu is de ene Amiga de meester en de andere de slaaf. Dit wil zeggen dat als de ene Amiga begint met spelen, de andere Amiga automatisch volgt. U heeft nu dus acht geluidskanalen (vier per amiga). Misschien werkt het ook in acht kanalen-mode

(zestien kanalen in totaal), maar dit heb ik niet kunnen uitproberen. Het is een goedkope manier om met midi te werken. Dus als u zo'n gloednieuwe Amiga 4000 tower heeft gekocht, gooi dan uw oude 500 niet weg.

### Nullmodem kabel

Een nullmodemkabel is de simpelste manier om twee Amiga's te verbinden. Deze kabels worden vaak gebruikt om spelletjes te spelen die voorzien zijn van een serial link. Het zelf maken van zo'n kabel is vrij eenvoudig, mits u niet bang bent eens een soldeerbout te hanteren. U heeft twee seriële connectoren nodig en een bijpassende 25-polige draad. Van deze draad heeft u er maar drie nodig. Eén draad komt aan pin 7. De andere draad komt bij de ene connector aan pin 2 en aan de andere connector aan pin 3. Bij de derde draad is dit precies andersom. (zie tekening)





## Synthetisch geluid op 40 graden wel goed schoon ?

Nee het gaat hier niet om een een nieuw wasmiddel, maar weer één van die vele mogelijkheden die Octamed verheft boven de andere "trackers": synthsounds. Synthetische geluiden zijn geen samples, maar geluidsgolven. Deze geluidsgolven zijn bijvoorbeeld: sinus, streep, diagonaal en ruis.

Als dit alles u niets zegt, dan zullen we eens zo'n geluid gaan ontwerpen. Start Octamed op en ga naar het instr menu. Verander by "type" sample in synth. Geef het geluid een naam, zodat u het meteen kunt horen. Ga nu naar het synth menu. U ziet nu twee vensters, waarin u met de muis kunt tekenen of een standaard tekening (sinus, diagonale lijn) kunt zetten. Terwijl u tekent, hoort u het geluid veranderen. U kunt het geluid langer of korter maken. In tegenstelling tot een sample kan een synthsound zo lang worden als u wilt zonder dat dit extra opslagruimte kost. Een synthsound is tussen de 512 bytes en 3kbytes groot.

De voorbeeldmodule, die voornamelijk synthsounds bevat, is dan ook maar 60 kbyte groot. Nu er een geluid gemaakt is, moet dit nog worden voorzien van commando's die aangeven hoe het geluid moet worden vervormd. Dit is ongeveer hetzelfde als effecten bij samples.

Rechtsonder ziet u als het goed is "Ins" met een pijl naar een regel, die er als volgt uitziet: " 000 00 40 00". Waarbij 40 staat voor het startvolume van de geluidsgolf. Een voorbeeld van een opkomend en langzaam wegzakkend geluid zou zijn:

30 00	- startvolume
chu 00	- maak volume harder
10 00	- 10 harder
chd 00	- maak volume zachter
03 00	- 3 zachter
03 00	
03 00	
03 00	

Voor andere commando's verwijs ik naar de handleiding die bij Octamed geleverd wordt, omdat het er simpelweg teveel zijn om hier te behandelen.

## Octamed tips

\*Als u een directory vol samples aan het laden bent en dat schiet maar niet op, ga dan tijdens het laden naar het "slist" menu. Doordat Octamed de bestanden nu niet hoeft te tonen, wordt de directory veel sneller geladen.

\*Heeft u een Amiga 1000, 500(+) of 600 en heeft u het idee dat Octamed uw tempo niet kan volgen, ga dan naar het misc menu en druk op "dep 2". Oc

tamed verschijnt nu in een 4 kleuren scherm en de vu-meters worden uitgezet, zodat Octamed ook op een 68000 naar behoren werkt.

\*Als het chord aangezet wordt op mijn Amiga 1200, dan kan in tegenstelling tot een Amiga 500, maar twee tonen tegelijk gespeeld worden. Dat komt, omdat de meeste Amiga's 1200 een ander toetsenbord gebruiken, dat dit simpelweg niet kan. Een voordeel van de Amiga 1200 is echter weer dat als u maar één geluidskanaal op een versterker aansluit alle vier de kanalen hoorbaar zijn.

\*Een tekst voor uw module als u hem speelt in Octamedplayer of octamed?

Ga naar "trans" menu en type er op los bij "Text:". Ook kunt u elk block een eigen tekst geven. Dit kan in de geheugenbalk onder de 4 tracks.

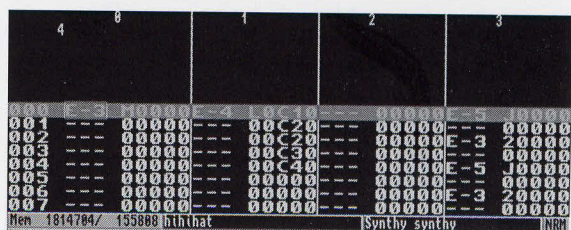
\*Vele modules maken met dezelfde samples is ook mogelijk. Druk op het rechtse pijltje in dezelfde balk als *edit* en *chord*. Bevestig de vraag "add new song" met Y. U kunt nu een nieuwe module gaan maken. De voorbeeldmodule "Hardrockcafe" is zo'n multimodule en bevat 4 nummers. Als u de shift ingedrukt houdt terwijl u Octamedplayer laadt, worden ze automatisch alle 4 achter elkaar afgespeeld.

## Laatste Nieuws

De nieuwe 12-bit sampler van microdeal, de Aura, zal worden voorzien van een speciale versie van Octamed. Deze versie kan ook omgaan met het 12-bit stereo kanaal van deze pcmcia-sampler, naast de eigen Amiga kanalen.

Dit was het laatste deel van de Octamedworkshop. Er zijn nog vele facetten van octamed onbesproken gebleven, maar de basis om met het programma te werken is gelegd. Ik hoop dat u nog veel plezier met Octamed heeft en wellicht kom ik nog een van uw creaties tegen op de cd-rom die op nummer 12 van Amiga.X zal komen. Stuur ze dus op, die Octamedmodules!

*Eric Bruser tekende voor deze cursus en we danken hem voor zijn goede uitleg en wensen hem met zijn studie veel succes toe. Bedankt Eric!*

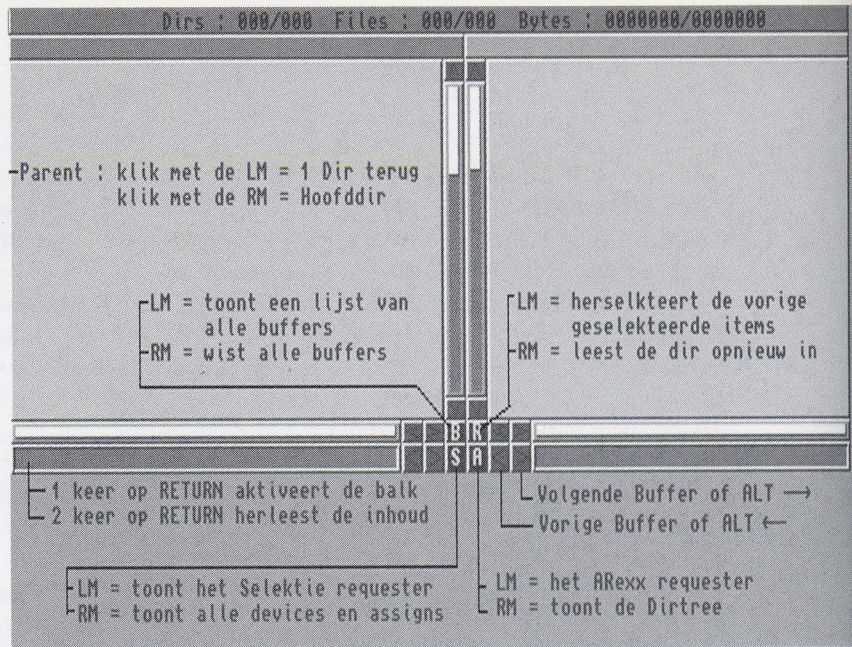




*Ivo Vandermarliere, onze vaste Belgische medewerker maakte een nieuwe cursus waarin veel verklaringen zijn opgenomen.*

**Ivo Vandermarliere**

*Een verklarende screendump van DirOpus.*



## Werken met DirOpus IV - deel 1

### TechSupport

Deze functie toont een venster dat informatie bevat die u nodig hebt als u technical support wilt, evenals telefoonnummers en e-mail adressen.

### ButtonIconify

Deze functie doet iets gelijkaardigs als Iconify, uitgezonderd, dat het venster dat op de Workbench geopend wordt, alle buttons bevat, evenals de menus die eraan hangen. Dit laat u toe om programma's vanuit Directory Opus te starten, zelfs als het "iconified" is.

### Filter

Deze functie laat u een filter zetten, waarbij je bepaalt welke bestanden gebruikt moeten worden bij recursieve directorie operaties.

### LHA Add

Deze functie laat u bestanden maken en toevoegen aan een LHA archive. Om bestanden aan een archive toe te voegen, opent u een directorie in het non-actieve venster waarheen u de archive wilt schrijven, selecteert u de bestanden en directories die u wil toevoegen, en dan selecteert u deze functie. Daarna wordt naar de naam van de te creëren of de toe te voegen archive gevraagd.

### ARC Add

Deze functie laat u bestanden maken en toevoegen aan een ARC archive. Om bestanden aan een archive toe te voegen, opent u een directorie in het non-actieve venster waarheen u de archive wilt schrijven, selecteert u de bestanden en directories

die u wilt toevoegen en dan selecteert u deze functie. Daarna wordt u naar de naam van de te creëren of de toe te voegen archive gevraagd.

### ZOO Add

Deze functie laat u bestanden maken en toevoegen aan een ZOO archive. Om bestanden aan een archive toe te voegen, opent u een directorie in het non-actieve venster waarheen u de archive wilt schrijven, selecteert u de bestanden en directories die u wilt toevoegen en dan selecteert u deze functie. Daarna wordt naar de naam van de te creëren of de toe te voegen archive gevraagd.

### New File

Deze functie zal de editor op dezelfde manier laten werken als de Edit button. Maar deze functie laat u bovendien een nieuw bestand maken met de editor, waarbij naar de bestandsnaam gevraagd wordt.

### LoopPlay

Deze functie laat IFF 8SVX sampled sounds en andere bestanden spelen. Elk geluid wordt continue afgespeeld. Om de volgende sound te horen, moet u op de Linkermuis knop drukken.

### IconInfo

Deze functie laat de Icon parameters wijzigen, bijna op dezelfde manier als het Informatie bevel van de Workbench. U kunt de protection bits, stack size, comments, default tools and tool types op deze manier wijzigen.

### AnsiRead



Deze functie werkt precies op dezelfde manier als de LEES (READ) functie, maar het toont de ANSI control sequences (kleuren en typestyles) in de plaats en het behandelt eveneens de TAB karakters korrekt.

### **CheckFit**

Deze functie berekent of dat alle geselecteerde bestanden en directories zullen passen in de doel directory, als ze naar daar gekopieerd zullen worden. Het doet iets gelijkaardigs zoals de GetSizes functie, maar deze is veel nauwkeuriger. Het enige nadeel van deze functie is, dat reeds voordien berekende waarden, opnieuw worden berekend.

### **GetSizes**

Deze functie werkt op ongeveer dezelfde manier als CheckFit. Het scant alle directories in, daarbij het totaal aantal bytes berekenend in elke directory en voegt de directory grootte toe aan de lijst. Via het tonen van een Y of N letter duidt het aan of de geselecteerde directories in de doel directory zullen passen. Dit is echter slechts een ruwe schatting, om het precies te weten gebruikt u CheckFit.

### **ClearSizes**

Deze functie verwijdert alle Size waarden die getoond worden voor de geselecteerde directories. U kunt dit doen als u weet dat de grootte van uw directory veranderd is. Door dan opnieuw de GetSizes of CheckFit functies te kiezen, krijgt u opnieuw de juiste grootte.

### **About**

Deze functie toont informatie over het programma, met daarbij het huidige versie nummer, copyright informatie, en hoe u technische hulp kunt krijgen.

### **Iconify**

Dit sluit het Directory Opus scherm en maakt zoveel mogelijk geheugen terug vrij en opent een klein venster op het Workbenchscherm. Dit laat je toe om Directory Opus constant beschikbaar te hebben, met daarbij het minimum aan geheugen te gebruiken. Iconifiëren kan tot 180K besparen, afhankelijk van de schermgrootte en het aantal kleuren dat u gebruikt. Het geiconifiëerde venster kan worden bepaald als een 12 of 24 urenklok, geen klok of totaal geen venster. In het laatste geval, is de enige manier om terug in Directory Opus te komen het gebruik van de hot-keys. Anders kunt u terug in Directory Opus komen vanuit het geiconifiëerde venster, door het venster te activeren met de linker muisknop en de rechter muisknop te drukken (of de hotkeys te gebruiken).

### **Quit**

Deze functie sluit Directory Opus. Als de configuratie werd veranderd, sinds die laatst werd gesaved, kiest u uit de optie om die te save, de veranderingen te verliezen, of om in Directory Opus te blijven.

### **Configure**

Dit zal ofwel het configuratie programma ConfigOpus in het geheugen laden en het runnen, of indien het al in het geheugen is, het opstarten. Gebruik de handleiding voor informatie over de vele configuratie items.(haha!)

### **Arc list**

Deze functie laat toe om automatisch archieven te lijsten, gemaakt met de programmas Arc, Zoo and LHArc. Het type van archief wordt automatisch erkend. Om een archief te lijsten, kiest u het file (of files) en klikt op dit gadget met de linker muisknop. Noteer dat dit gadget de AUTOfunctie oproept en daardoor de door U gedefiniëerde filetypes gebruikt om die archieven te manipuleren. Dit betekent dat u filetypes kunt bijvoegen voor andere archieftypes.

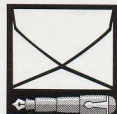
### **Arc ext**

Deze functie laat toe om automatisch files te decomprimeren van archieven gemaakt met de programmas Arc, Zoo and LHArc. Het type archief wordt automatisch erkend. Om files van een archief te dekomprimeren, opent u het directory waar u de gedecomprimeerde files naar toe wilt schrijven in het inactieve venster, kies het file (of files) en klik dit gadget met de rechtse muisknop. Noteer dat dit gadget de AUTO2 functie oproept, en daardoor de door U gedefiniëerde filetypes gebruikt om die archieven te manipuleren. Dit betekent dat u filetypes kunt bijvoegen voor andere archieftypes.

### **Archive**

Deze functie laat je toe om files te creëren en bij te voegen in archieven, de default-configuratie laat het gebruik toe van Arc, Zoo en Lharc om archieven te creëren. U mag dit veranderen, of er tot 3 andere archiveertypes bij voegen. Kies de te gebruiken archiver in de Archiefsectie van functies, in de configuratie. Om files te voegen bij een archief, opent u het directory, waar u wenst de file heen te schrijven, in het inactieve venster, kies het file of directory (of files en directories), en klik op dit gadget. U zult gevraagd worden naar de naam van het archief dat moet aangemaakt worden, of waar bijgeschreven wordt. Noteer dat Arc, niet zoals Zoo en LHArc, niet toelaat om directories te archiveren.

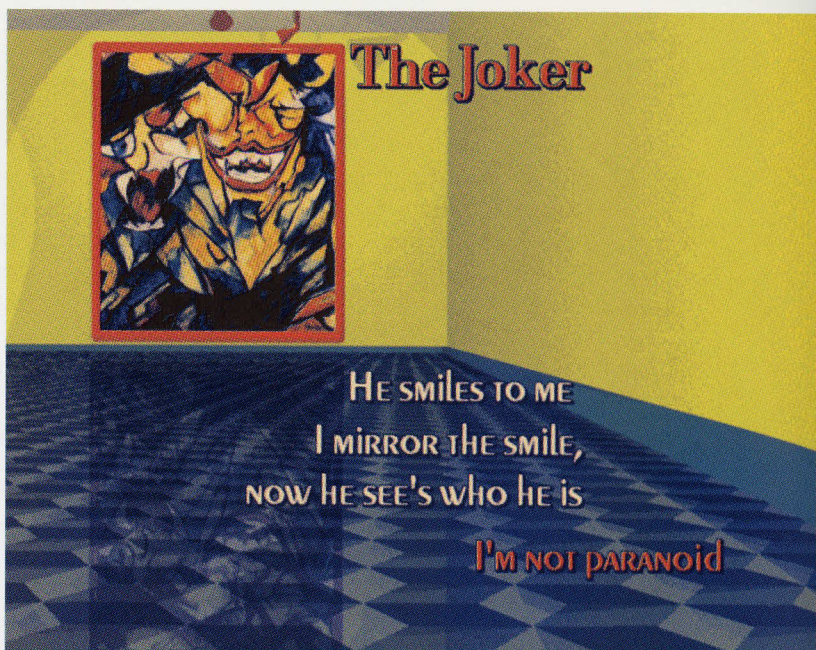
*Ivo heeft nu ook een BBS. Fax hem op: 00-32-57-209508*



*Een kunstuiting per computer is voor velen nog te griezelig om aan te denken. Patrick Huitema deed het.*

**Hans van Leeuwen**

*The Joker.*



## Digitaal Museum geopend

Zaterdag 28 januari 1995, een mooie wintermiddag. Laat het nu vandaag de dag zijn dat er in Zwolle een nieuw museum geopend wordt en nog wel een digitaal museum. Volgens mijn uitnodiging is de opening om 15:00 uur. Ruim op tijd was ik aanwezig samen met nog zo'n 70 andere geïnteresseerden. Op een podium stond een videoprojector en drie Amiga's 1200. Op een scherm kon u allerlei animaties en iemand die 'zwaar gestressed' de Amiga's aan het voorbereiden was voor de opening, het was 14:59. De drankjes waren gratis: enig uitstel vond ik dus niet erg.

### 15:15 uur

Om 15:15 was het zover. De lichten gingen uit, de muziek aan, System 7 en de Sandals klonken uit de speakers, op het scherm staat 'Opening Digitaal Museum Trudy van der Poel'. Iedereen hield z'n adem in. Het drukke mannetje slaakte een zucht. In ongeveer 9 minuten wordt u van schilderij naar schilderij geleid. Elk schilderij is geplaatst in zijn eigen ruimte en voorzien van poëtische teksten die het gevoel van de kunstenaar weergeven. Door middel van animaties krijgt u het idee door het museum te lopen. Na het applaus werd het tijd om opzoek te gaan naar de maker van dit museum, laat dat nu dat drukke mannetje blijken te zijn.

### Patrick Huitema

Patrick Huitema, maker van het museum, is al enige jaren actief op PC en Amiga. Als programmeur op de Amiga schreef hij o.a. PowerMenu, NiceDir en RevirKiller.

Veel kunstenaars hebben het probleem van het geëxposeerd krijgen van hun werk. Patrick die al een tijd bezig was met Multi-Media toepassingen kwam hierdoor op het idee van een digitaal museum. De meeste kunstenaars haakten echter af bij het woord computer. Ze dachten dat een digitaal museum in het teken van de computer zou staan en hun werk dus een bijproduct zou worden.

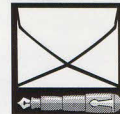
Nadat Patrick zijn werk aan Trudy van der Poel had laten zien liet ze, nog wat twijfelend, foto's van enkele van haar schilderijen maken, zodat ze kennis kon maken met het concept wat Patrick in zijn hoofd had. Trudy was overtuigd en liet foto's maken van een complete serie schilderijen.

### Ray-tracen

De foto's werden ingescanned met behulp van een A4 flatbadscanner. Nu kon Patrick met behulp van een ray-trace pakket ruimtes gaan creëren, waarin de schilderijen geplaatst konden worden. Trudy bepaalde de kleuren en structuren van de ruimtes, zodat haar schilderijen het best tot hun recht konden komen. De animaties en plaatjes uit het ray-trace pakket zijn via een Multi-Media programma voorzien van tekst en een interactief menu. De ruimtes geven een echt museum-gevoel. Details zoals lichtspotjes zijn niet vergeten. Er zijn enkele spiegelende vloeren aangebracht, omdat een spiegelende vloer een beetje de kleur aanneemt van zijn omgeving en daardoor natuurlijker overkomt in het totaalbeeld.

### De Amiga blijft formidabel

Patrick werkt met de Amiga omdat volgens hem



de Amiga de enige computer is, die voor een relatief laag bedrag een hoog rendement aan presentatie heeft. Op een PC, MAC of Acorn kan het ook, maar dan praat je al gauw over een investering van minimaal 5000 gulden. Op de vraag welke programma's hij gebruikt heeft, antwoordde hij: "alleen specifieke Amiga programma's, maar ik ga niet zomaar reclame maken voor software fabrikanten of leveranciers".

Patrick werkt met een Amiga 1200 met 68030 op 40 Mhz en een 68882 op 50 Mhz en 6 MB FAST RAM geheugen en uiteraard een harddisk. Voor het afspelen van de huidige versie is een AGA Amiga nodig met minimaal 2 Mb FAST Memory.

### Onbemind?

Het Digitale Museum is slechts een van zijn vele werkzaamheden. Hij houdt zich verder nog bezig met de automatisering van bedrijven, maar dat is meestal helaas nog steeds een PC aangelegenheid. Met zijn Amiga is hij actief op het gebied van animatie en logo-design voor TV, CD's, bedrijfspresentaties, interactieve video producties en video clips. Een nadeel van werken met een Amiga is, dat iedereen het eindproduct fantastisch vindt totdat ze horen dat het op een Amiga gemaakt is: onbekend maakt onbemind.

Zoals het er nu naar uitziet wordt het museum gebruikt voor enkele kunstexposities waarbij de kunstenaar meer wil laten zien dan het aantal kunstwerken waar plaats voor is in een galerie.

Als eerste komt het Digitale Museum te staan in gallerie M in de Sassenstraat te Zwolle. Daarna zijn er plannen om het museum uit te breiden met kunstobjecten zoals beelden, waar je omheen kunt lopen. Er zijn al enkele geïnteresseerde bedrijven, die het museum graag als extra service op hun netwerk willen zetten.

Een ervaring rijker was het tijd geworden om afscheid te nemen van Patrick, het mocht dan wel een mooie wintermiddag zijn, koud was die ook.

Bevriezituri te salutant.

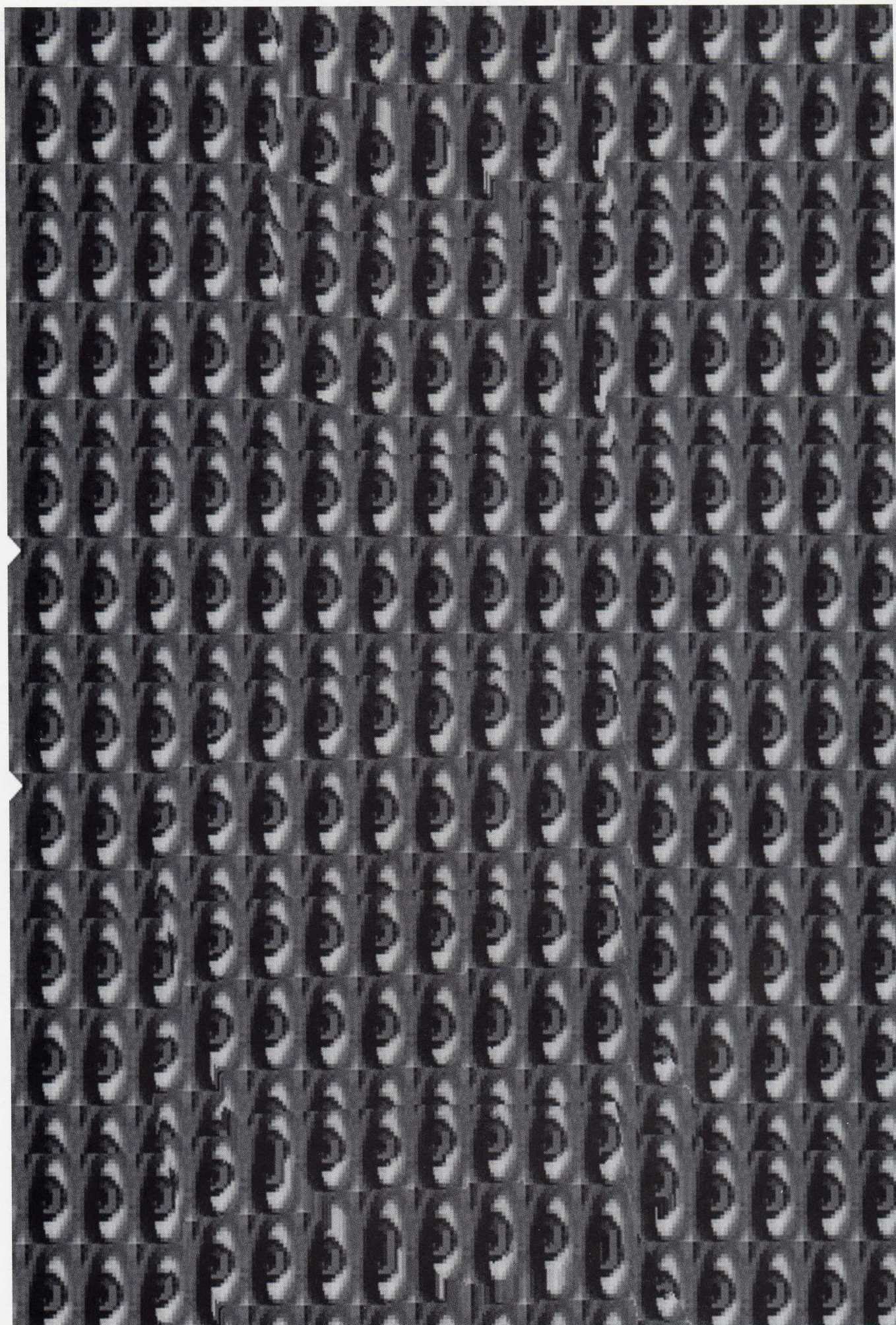
(vrij : die gaan bevriezen, groeten u.).

### Als laatste

Het Digitale Museum is vanaf 21 februari als PC Windows versie op CDROM verkrijgbaar. Voor informatie bel : 03404-53531.

Voor algemene informatie en/of informatie over de Amiga versie bel : 038-213524.



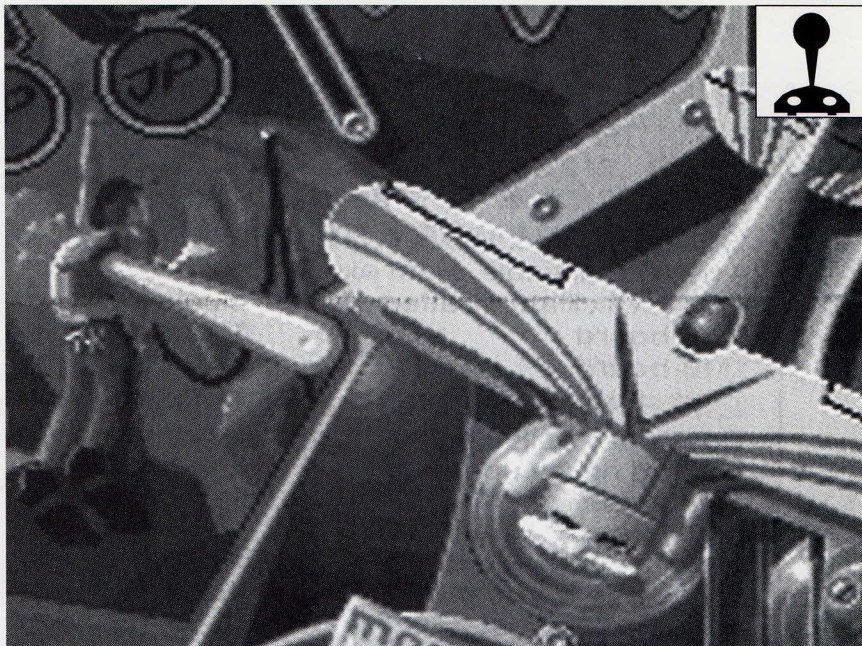


*Stereogram - onder*

*Flipperkasten blijven gewild bij het spelpubliek.*

*Aart-Jan Moerkerke*

*De drie nieuwe flipperkasten van 21st Centry en Digital Illusions zijn zeker de moeite waard.*



## Alle ballen verzamelen!

**S**pelletjes hebben nog steeds een grote aantrekkingskracht op het computer-volkje. Voor de Amiga is inmiddels een waslijst aanwezig. Vooral de diverse simulators zijn gewild. Variërend van sportnaboetsingen tot wereldopbouwers, gaan deze spelen als broodjes over de toonbank. Ook op flippergebied is een nieuw spel op de markt. In navolging van het spetterende Pinball Fantasies en Pinball Dreams hebben 21st Centry en Digital Illusions een nieuwe trilogie: Pinball Illusions. Drie nieuwe flipperkasten voor de AGA-machines, compleet met een glanzende CD-schijf voor de CD32 (hoewel deze nog niet op de Nederlandse markt gezien is).

Het flipperen op de computer is een echte sport geworden. De drie nieuwe tafels zorgen voor veel plezier en spannende wedstrijden tegen jezelf en anderen. Voorlopig zijn 'pinball wizards' op een niet AGA-machine uitgesloten van deelname aan Pinball Illusions, maar omgetwijfeld komt er ook voor deze spelletjesfanaten een versie.

### Daar heb je Flipper...

Wie de eerste twee flipperuitgaven van 21st Centry en Digital Illusions kent, zal zich er niet over verbazen, dat het spel grafisch ontzettend mooi is. De drie tafels 'Law 'n' Order', 'Babewatch' en 'Extreme Sport' kenmerken zich door een schitterend aanzien. Elke tafel heeft naast de gewone twee flippers aan de onderkant van het spel, ook een flipper op een andere plaats in de kast. Het spelgenot wordt hierdoor verhoogd.

Een geheel nieuwe optie - en daar hebben veel pinball wizards op gewacht - is de multi bal optie. De

programmeurs hebben net zo lang aan het spel gewerkt, tot deze optie perfect werkte. Wat is dat multi bal? Heel simpel: de mogelijk tot meerdere ballen in één potje flipperen. Afhankelijk van de geraakte objecten komen er plotseling twee of zelfs drie ballen in beeld.

Wanneer in lage res wordt gespeeld (ook deze optie is geheel nieuw) is het stukje flipperkast in beeld met de laagste bal. Schakelt u over naar de hoge res, dan komt bijna het gehele flipperbeeld in zicht en kunt u spelen met het oog op alle ballen.

### Tafelmanieren

Even een korte uitleg van de drie flippertafels. In Law 'n' Justice gaat het erom de wereld van de toekomst-pitten (of juten of gewoon agenten) te verkennen. Met de flipperballen moeten ondermeer bommen onschadelijk worden gemaakt, ontsnapte gevangenen worden gepakt en ga zo maar door.

Babewatch lijkt afgeleid te zijn van de bekende televisieserie 'Baywatch'. Schone dames, surfen, een casino, spierbundel-spelletjes en gym staan hier centraal. Een jacht naar de schat (waar schat natuurlijk niets te maken heeft met juwelen en geld) kan een andere naam zijn van deze kast.

De laatste in het rijtje: Extreme Sport, gaat over... sport. Skiën, bungee jumping, bergbeklimmen en parachutespringen, het komt allemaal aan de orde.

### Details

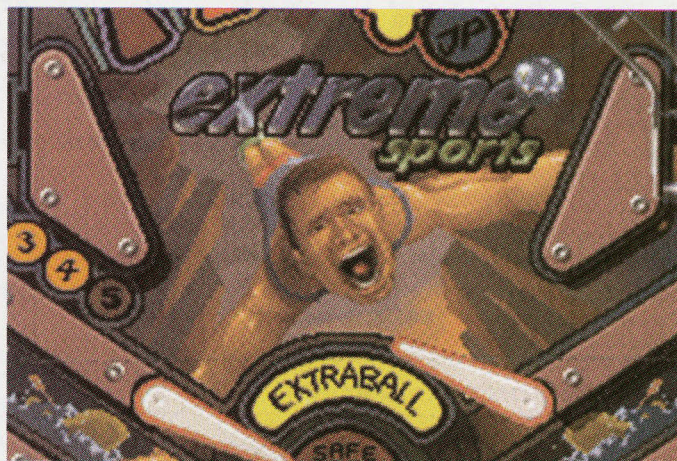
Om het het flipperend publiek extra moeilijk te maken is de veiligheidspin tussen de twee onderste flippers verdwenen. In Fantasies en Dreams was deze pin nogal eens de redding van een bal, die



precies in het midden naar beneden tuimelde. Deze ballen verdwijnen in Illusions zonder pardon de diepte in. De drie nieuwe tafels van 21st Centruy zijn volgehangen met allerlei putten, uitsteeksel, vallen en lichtjes. De teller zal dan ook veel meer en sneller rinkelen, dan bij de twee voorgaande pinballs. Het spel is realistischer geworden, houdt langer de aandacht vast en speelt als een zonnetje. De ballen rollen gladjes de geflipte weg, het beeld scrollt geweldig en de geluiden zijn goed.

### Spelgenot

Wat jammer is, is dat het spel weer met het toetsenbord gespeeld moet worden. De alt-toetsen, functietoetsen, return en spatiebalk staan wederom centraal. De CD32-versie zal waarschijnlijk weer wel gebruik maken van de joystick.

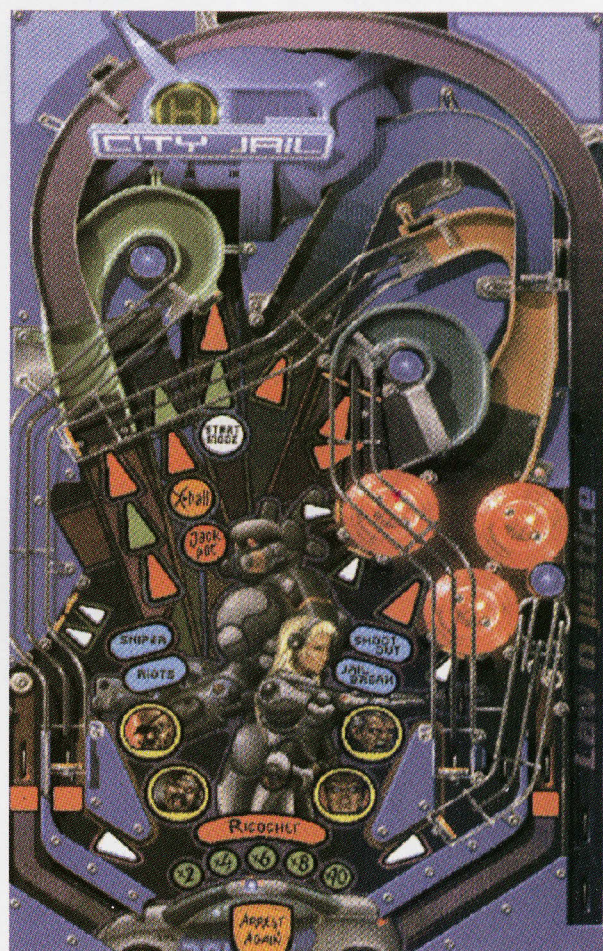


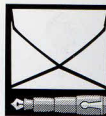
Pinball Illusions is een spel om nooit te vergeten. Wie dacht, dat Pinball Fantasies en Pinball Dreams niet te verbeteren waren, heeft het duidelijk mis. Pinball Illusions heeft veel meer mogelijkheden, is aantrekkelijk om te zien, heeft een hoger verslavingsniveau en speelt zooo

ontzettend goed. Het nadeel is de aanwezigheid van maar drie flipperkasten. Dat nadeel vervalt echter, wanneer je bedenkt, dat de speltijd per kast enorm hoog is.

Wanneer we een cijferlijstje op moeten stellen voor het spel zijn we snel klaar:

Grafisch	9,5
Geluid	8,5
Speelbaarheid	10
Verslavingsniveau	9
Prijs/prestatie	8





## Lezers reageren

Nadat ik bij de jubileum prijsvraag de Acorn A3010 had gewonnen (nog bedankt trouwens), heb ik ondertussen menig uurtje doorgebracht met mijn nieuwe rekenmachine. Het is wel even wennen zeg, als je eigenlijk alleen maar met de Amiga hebt gewekt (vanaf A500 1.2). Maar na een tijdje werd het toch al snel een tweede natuur. Het wegschrijven van files via een "drag 'n drop" ikoontje is nog wel te overzien, maar ik ben elke keer weer op zoek naar de "Load" optie in het tekenprogramma, de tekstverwerker en het muziekprogramma. Ik moet zegen dat ik erg onder de indruk ben van de Acorn, de meest belangrijke software wordt al meegeleverd in Rom, alleen voor een vollediger beeld zou ik wat zwaardere applicaties moeten proberen. Tot mijn verbazing blijkt de Acorn op het Internet over een verbazingwekkende grote hoeveelheid nieuwsgroepen en PD-Sites te beschikken (mintens zo groot als de Amiga). De weldaad aan 3D, muziek en spelletjes is verrassend, aangezien de meeste leveranciers van de Acorn hier in Nederland nog nauwelijks software kunnen leveren en bij de meest simpele vragen over uitbreidingen, mij naar de importeur verwijzen.

Ik heb een klein probleem en misschien kunnen jullie mij daarbij helpen. Alle Acorn files op het Internet zijn in het .arc formaat en moeten dus uitgepakt worden. Ik beschik niet over een dergelijke uitpakker en mijn zoektochten naar een niet ingepakte versie hebben nog niets opgeleverd. Kunnen jullie mij hieraan helpen, bijvoorbeeld door er één op een Acorn.X diskette te plaatsen?

Naar het verzoek van Corstiaan Breedveld om misschien een beginners-indruk te schrijven van het Risc OS3 systeem ben ik erg geïnteresseerd. Nogmaals bedankt voor de fantastische prijs en ik hoop dat jullie blad blijft groeien. Amiga.X is gewoon het meest informatieve Amiga blad voor beginners en gevorderden (en niet alleen omdat ze zulke leuke prijzen weggeven)!

Groetjes van Ilan Steemers, van Gelderlaan 39, 1215 SM Hilversum. Telefoon: 035-284939.

*Wij danken Ilan hartelijk voor zijn reactie en hebben hem inmiddels onze Acorn.X diskette nummer 8 gestuurd, waarop een aantal in- en uitpakkers stonden. Wij wachten met spanning zijn introductie verhalen af. Misschien heb je bij niet echte Acorn dealers geïnformeerd. ECD geeft op verzoek alle dealer adressen.*

## Clubberichten

Nieuwe Amiga Club begonnen in Leiden. Neem contact op met: V. van der Walle, telefoon: 071-122125 of stuur een E-Mail naar: [spostma@room109.xs4a11.nl](mailto:spostma@room109.xs4a11.nl).  
Fidonet: 2:281/417.6

Nuiteraard zijn er ook in België een aantal computerclubs. Een van deze clubs is 'PIRAMIGA uit Wevelgem. De club telt ongeveer 30 leden en hoopt dit jaar het zestigtal te halen.

Voorzitter van de club, Luc Depraeter, begrijpt niet, waarom de Amiga zo snel in de steek wordt gelaten. "Met al die zever over faillissement en zo zijn er al teveel Amigagebruikers, die overgeschakeld hebben naar (yuk) PC", aldus Depraeter. "Waarom overschakelen naar andere computers? Er is zeker geen tekort aan hardware en software en onze machine is nog steeds de beste in zijn soort." De liefde voor 'zijn' Amiga is bij de PIRAMIGA-voorzitter dus duidelijk.

De club vergadert elke week op zaterdag van 10.00 uur tot 12.00 uur en op maandagavond van 19.00 tot 21.00 uur. De clubvergaderingen vinden plaats in zaal de Middenstand op de markt van Wevelgem (tegenover de kerk). Het lidmaatschap bedraagt 1000 fr voor 12 maanden. Hierbij inbegrepen zijn de diverse clubvoordelen, waaronder tweedehands koopjes, gratis de nieuwste tijdschriften inkijken, hulp bij problemen met software en hardware en ga zo maar door. Ook worden clubreizen naar bijvoorbeeld de beurs in Keulen gepland en worden demonstraties van hard- en software georganiseerd. Op de vergaderingen worden bovendien videogames gespeeld, is er les in Imagine en wordt druk geprogrammeerd en gedigitaliseerd.

Iedereen die in de streek woont en een Amiga heeft, is van harte welkom. "Ook worden alle nabijgelegen Amigaclubs uitgenodigd om eventueel samen te smelten", aldus Luc Depraeter. "Hoe groter de club wordt, hoe beter we stand kunnen houden tegen de storm PC's."

*Informatie kan worden ingewonnen bij Luc Depraeter, tel 056/403183 (na 18.30 uur).*

Op de laatste pagina vindt u nog wat extra clubnieuws uit Friesland.

# Aangeboden:

**Nieuw: uw oproep geplaatst met foto**

**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.**

Te koop Real3D V1.4, + 3dFactory (BBS de Saen), Prijs F 150,-  
Telefoon: 079-214218

Gebruikte diskettes 3,5", per stuk F 0,50.  
Telefoon: 079-214210

Rockgen genlock voor Amiga met handleiding, 1/2 jaar gebruikt. Prijs F 200,00  
Telefoon: na 6 uur, 070-3999921

Apple Multiscan 15" monitor, 1 week oud. Vraag prijs F 1.100,-. Eventueel ruilen voor een 1438 Acorn Multiscan.  
Telefoon: 03434-61295

1084S Monitor F 400,00  
Telefoon: 03434-61295

Commodore Amiga 500 + modulator, Philips monitor (past niet op de computer) + extra geheugen + muis + muismat+joystick+boeken+maga zines.  
Vaste prijs F 450,- eventueel met nieuwe software waaronder Mortal Combat, Terminator, Swiv, Donk, Mythe en een mooi kaart programma.  
Telefoon: 05162-2724

A600 HD, 2MB, 30MB HD, veel software etc.  
Prijs F 650,00  
Telefoon: 040-818435 na 6 uur.

Nerhiki Pro Genlock voor Amiga, gebruikt als stand alone

of te integreren in Video editing systeem.. Kwaliteit voor U-matic sp of vbu. Features: werkt op alle Amiga's. 19" rack montage Output composiet video 600 lijnen in PAL. Formaat Loop True referentie signaal.  
Nieuw 4650,- Nu F 1.000 ex BTW.  
Telefoon: 077-548125 - 546881

Amiga 500, 1MB, plus externe diskdrive + 500 disks + accessoires F 450,00  
Telefoon: 040-838435

1200 diskettes voor Atari 30XE F 200,00  
Telefoon: 040-838435

Amiga 1200, 2 mb geheugen, 210 mb harde schijf met Scala 2.1. Prijs: fl. 1300,-  
RocGen plus RG 310 C genlock voor Amiga 500 of 2000. Prijs: fl. 200,-  
J.V.C. Video Editing Processor JX.SV 77. Prijs: fl. 550,-  
Telefoon: 04120-33705.

GVP A3001 Turboboord voor A2000, 030-25Mhz, 4MB, At-controler. Prijs F 450,-  
Telefoon: 02155-28550

CD32 met communicator en toetsenbord. Prijs F 450,-  
Telefoon: 070-3296744

# Gezocht:

CD32 en Communicator II gebruiker voor uitwisseling van en vragen.  
Telefoon: 020-6751928

MPeg Peggy gebruiker.  
Telefoon: 036-5315150

VLab Motion gebruiker.  
Telefoon: 036-5315150

Multivision 2000 Flicker Fixer voor A2000.  
Telefoon: 013-367276

EZ-FN (Softwarematige synthesizer.)  
Telefoon: 013-367276  
Origineel Professional Draw 3.0 pakket met boek.  
Telefoon: 013-367276

Voor CD32, MFV MPeg module  
Telefoon: 055-665783

Programma gezocht genaamd "Hyperbook" van Golddisk, of

alleen de manuals.  
Telefoon 074-423683

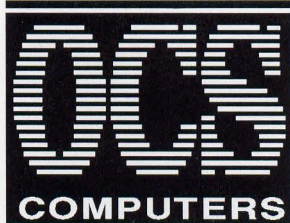
Gezocht: Genlock voor Amiga500 tegen redelijke prijs.  
Telefoon: 01887-3345

Wie wil er Public Domain software ruilen met mij. Stuur je lijst met PD naar mij en dan stuur ik mijn lijst naar jou. Mijn adres: Stefan Mansier, Coudorp 23, 4455 AH Nieuwdorp. Fax: 001196-13673.

Goede grafiek tekenaar, hoeft niet specifiek Amiga, geïnteresseerd in het maken van spellen. Professionele carrière als uitgangspunt. Schrijven naar: Martijn Stam, Reinwardtstraat 10, 2041 CD Zandvoort.

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

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

Amiga 4000  
Amiga 1200  
**GEHEUGEN-UITBREIDINGEN**  
4 MB simm A4000  
Supra RX 500 2-8 MB A500 extern  
Commodore A2058 2-8 MB A2000  
68882-25 Mhz copro A1200/4000  
68882-50 Mhz copro A1200/4000  
**HARDDRIVES/CONTROLLERS**  
SCSI + SCSI-controller v. **A1200**  
Squirrel SCSI PCM-CIA contr. 600/1200  
GVP HD-8+ A500  
GVP A4008 losse controller  
FASTlane Z3 fast SCSI-2 voor **A4000**  
Syquest removable hardd. 270 MB 3,5"  
Quantum LPS 340S 340 MB SCSI  
**HP 1 GB Fast SCSI-II harddisk**  
Losse inbouw-drives A1200  
**SCANNERS, SAMPLERS, DIGITIZERS**  
Alfa Data handscanner 256 gr. w.  
Epson GT-6500 24-bits flatbed  
Microdeal Megalosound sampler  
Microdeal Clarity **16-bits** sampler  
Microdeal AURA sampler  
Frame-Store real time digitizer  
Vlab Y/C digitizer intern A2000/4000

## BEL SPECIALE AANBIEDING

**GVP 1230 TURBO**  
40 Mhz 4 MB FL **995,-**  
445,-  
**Syquest SQ-555** **325,-**  
395,-  
**Fargo Primera therm.wax**  
kleuren-printer **995,-**  
295,-  
**Amiga Stereo**  
Kleuren-monitor  
Nu **395,-**  
275,-  
**Amstrad Mega PC**  
Sega-Drive **1095,-**  
249,-  
495,-  
395,-  
895,-  
895,-  
495,-  
1495,-

## 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.

**BEL!!**  
465,-  
1995,-  
99,-  
395,-  
299,-  
795,-  
745,-  
**Vermelde prijzen zijn inclusief 17,5 % BTW**  
exclusief eventuele verzendkosten.  
**BEL VOOR DE ACTUELE PRIJZEN**  
**BBS 010-4196669**

## TURBOBOARDS

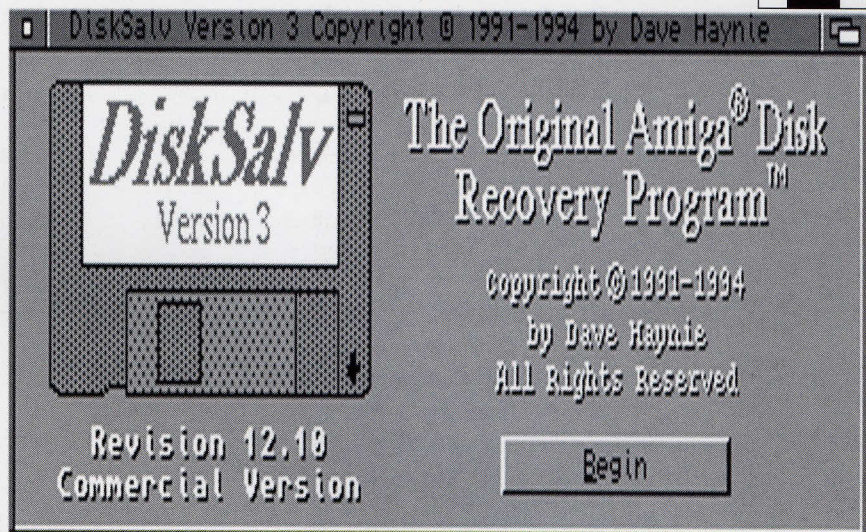
MB1230XA A1200 40/50 Mhz 4 MB v.a **795,-**  
MTEC **1200** 28 Mhz 030 turbo 4 MB **695,-**  
MTEC **500** 14 Mhz 020 turbo v.a. **295,-**  
**WARP engine 40 Mhz 040 turbo-board m. FAST-SCSI contr. v. A4000** **3295,-**  
**GENLOCKS**  
Electronic design PAL Genlock **595,-**  
Electronic design Y/C Genlock **795,-**  
Electronic design Neptun Genlock **1295,-**  
**DIVERSEN**  
Microvitec 1438 (meer resoluties dan 1942) **895,-**  
KCS dual HD-drive **498,-**  
Xstream tape-streamer QIC-80 ! **495,-**  
CD-32 met 2 titels **495,-**  
Atchos Overdrive CD 600/1200 **595,-**  
Atari PORTOFOLIO computer **99,-**  
Atari LYNX spelcomputer **69,-**  
GVP EGS true color grafische kaart **895,-**  
SX-1 CD-32 expander **545,-**  
Alfa Data multiface card **295,-**  
Best **28K8** extern fax-modem **525,-**  
Lightwave 3D modeller **1495,-**  
Amiga 1200 tower **595,-**  
**Kickstart 3.1** Alle Modellen v.a. **119,-**  
Acorn 3010 RISC PC **795,-**

*DiskSalv 3 het programma op het gebied van (hard)disk en file onderhoud.*



*Hans van Leeuwen*

*Het DiskSalv 3 venster.*



## DiskSalv versie 3.02 release 12.10

**N**egen jaar geleden werd de eerste versie van DiskSalv, versie 0.9, losgelaten op de Amiga gebruiker. Iedereen die het programma had gezien was het over één ding eens, DiskSalv is onmisbaar. Sinds die tijd ontwikkelde DiskSalv zich tot het juweeltje wat het nu is. Dave Haynie, de schrijver van DiskSalv is misschien beter bekend als voormalig engineer van Commodore en hij kent dus als geenander het Filesystem van de Amiga. DiskSalv was overigens het eerste programma dat Localizatie en AmigaGuide ondersteunde. Maar goed, genoeg over DiskSalv's geschiedenis, wat biedt deze versie de Amiga gebruiker ?

### Opties

#### Salvage

Deze optie is samen met de repair optie een van de meest oorspronkelijke en waarschijnlijk belangrijkste opties aanwezig. Hiermee geef je DiskSalv de opdracht te zoeken naar alle data, of die nu wel of niet begrijpbaar is volgens het Amiga Filesystem, die er nog te vinden is op een (hard) disk. DiskSalv evalueert elk diskblokje volgens een eigen, op Fuzzy-Logic gebaseerde, routine en bepaald dan of er nog data opstaat die bewaard moet worden. Deze optie is in deze versie ten opzichte van de oudere versies enorm verbeterd.

#### Undelete

Dit is een uitermate handige optie als je eens per ongeluk of zelfs expres een file verwijderd hebt die je toch weer terug wilt. Uiteraard moet je met die beslissing niet te lang wachten want alles heeft

z'n grens.

#### Repair

Zoals ik al zei bij de Salvage optie is dit een van de meest oorspronkelijke en belangrijke functies. Hiermee kunt u een AmigaDOS device laten analyseren en eventueel op de disk gevonden fouten gelijk laten repareren.

#### Unformat

Deze optie maakt het mogelijk snelgeformateerde disks (Quick-Format) te onformateren. Helaas is het niet mogelijk om een volledig geformateerde disk te onformateren, daarvoor zijn er teveel gegevens verloren gegaan.

#### Check

Hiermee kunt u, voordat u de opdracht Repair geeft, de disk die je wilt laten repareren eerst laten controleren. Dit kan onverwachte problemen bij gevoelige devices zoals een hard-disk voorkomen.

#### Backup

Hiermee kunt u een backup maken van data van elk logisch of fysiek AmigaDOS volume. Helaas is de optie nog niet zo krachtig als backup programma's zoals Quarterback of Diavolo Backup maar het is een begin..

#### Cleanup

Deze optie controleert een disk en verwijdert alle data die niet meer als bruikbaar wordt beschouwd. Dit klinkt misschien gevaarlijk maar u kunt het het beste vergelijken met het schoonmaken van uw huis/kamer, een genot als het gedaan is, toch ?



DiskSalv 3 is een commercieel programma maar zeker het gevraagde bedrag van 40 dollar waard. Als u nog nooit met DiskSalv hebt gewerkt en eerst zelf overtuigd wilt worden van zijn capaciteiten kunt u DiskSalv 2 bij elke goede PD distributeur bestellen. Voor de commerciële versie dient u echter contact op nemen met:

Dave Haynie  
284 Memorial Avenue  
Gibbstown, NJ 08027 USA

bix.portal: hazy  
internet: daveh@cbmvax.commodore.com  
fax: (609)224-0442

### Conclusie

Een zeer belangrijk pakket. Met DiskSalv in je bezit zul je jezelf veel stress besparen, een aanrader.

### Minpunten

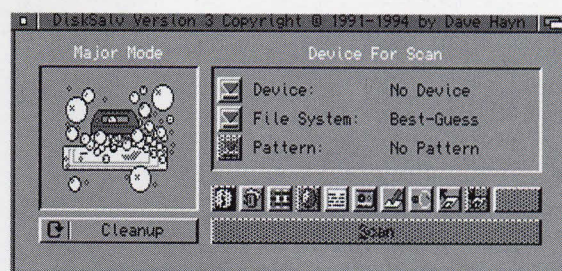
Als er een ernstige Validation Error ontstaat heeft

DiskSalv twee repair opdrachten nodig om dit volledig te repareren.

### Pluspunten

Het programma voor disk fout correcties. Ondersteunt localisatie, AmigaGuide en alle AmigaDOS devices. Werkt op alle Amiga's met AmigaDOS 2.0 of hoger en met alle expansie borden. Ondersteunt Drag-and-drop. On-line AmigaGuide handleiding d.m.v. de Help toets. Herkent MS-DOS en OS/2 diskettes.

*Hans van leeuwen, telefoon: 038-220374*



# Amiga.eXtra

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

Voor elke nieuwe abonnee hebben wij een leuke attentie.

**Amiga.X muismat  
of  
Acorn.X muismat  
of  
UGA CD-Rom met 700  
muziekmodules**

Bij overmaking op onze giro gaarne vermelden welk item u verlangt. (Levertijd ongeveer een maand)

Bestaande abonnees kunnen tegen overmaking van F 30,00 in bezit komen van onze muismat tesamen met de CD-Rom (Inclusief porto)

### 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.

### Voor België:

U kunt abonnee worden van ons maandblad door

**BF. 1950**

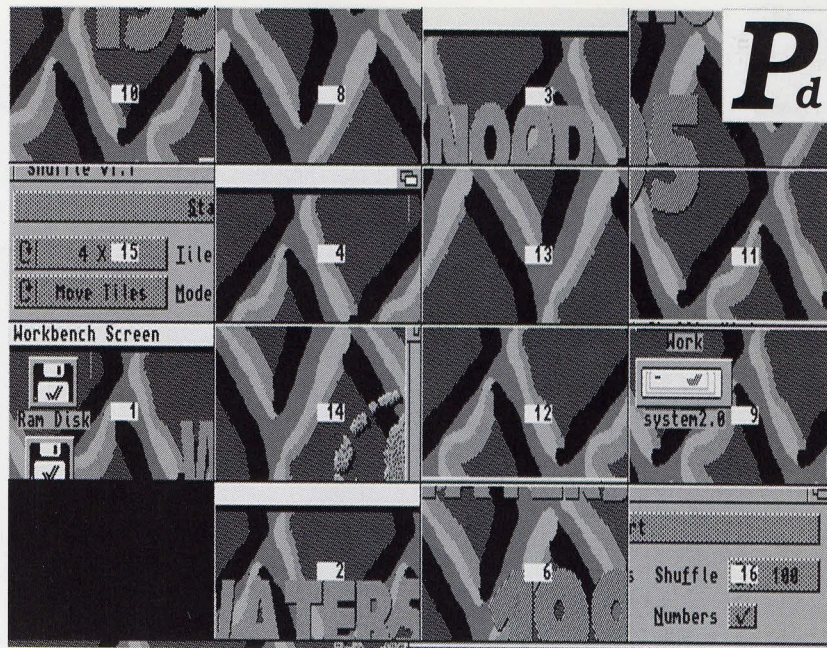
over te maken op PostGiro nummer: 000-1680590-65  
t.n.v. Uitgeverij Magazien  
Laurensbaai 43 - 2904 AK Capelle a/d IJssel

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

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

Corstiaan Breedveld

Dennis Wiggemans van de Koningsweg 39 uit 1811 LK Alkmaar had hem deze keer goed. Gefeliciteerd! De cadeaubon van F 25,- komt binnen 2 weken naar u toe.



## Amiga.X - coverdisk nummer 10

**H**elaas blijkt dat er bij verpakking en verzending wel eens diskettes demagnetiseren. Hoe dat komt weten we ook niet. Bij de retournummers die weer uit de winkels komen blijkt ongeveer 25% niet meer te formatteren te zijn, die gooien we dus gewoon weg. Onze excuses, als u een defect exemplaar aantreft. Is er iets niet goed, stuur de disk dan terug en u krijgt een nieuwe. Omdat de DD diskettes soms moeilijk te verkrijgen zijn, gebruiken we wel eens HD diskettes. Die zijn dan op een HD drive niet zondermeer te gebruiken, omdat ze DD geformatteerd zijn. Plakt u in zo'n geval even het linker gaatje dicht.

### Gebruik

Kies met één van de funktietoetsen "F1, F2, F3, F4", naar welke drive u de .dms file wilt uitpakken. Met "Esc(ape)" verlaat u het programma'tje weer. U kunt niet op de F buttons klikken. Sommige van onze uitgekakte disks zijn zelfstartend. Dan moet u met de diskette in de interne drive de computer opstarten. Met behulp van onze disk algemeen van nummer 6, kunt u alle readme files lezen!

### (Diversen) 1.DMS

Het mengplaatje van de teken tips hebben we er bij gezet inclusief de brush die u dan ook als brush moet inladen nadat u het plaatje hebt ingeladen. De real3D objecten waarover Rudie Jaspers schrijft staan in de Real3D directory. Eric Bruser stelde twee muziekmodules ter beschikking. Veel mer modules komen op onze CD die we bij nummer 12 van Amiga.X van plan zijn.

### (Sirds\_Gen) 2.DMS

Met Sirds\_gen kunt u zelf stereogrammen maken. In het begin van dit Amiga.X nummer kunt u wat resultaten daarvan zien. Het programma is makkelijk te bedienen maar heeft wel erg veel opties. Dus veel en vaak proberen is de leus.

### (Utilities) 3.DMS

Als utility hebben we disksalv 2.0 gekozen, waarover een verslag als vanouds van Hans van Leeuwen.

### Puzzel

Komaan lezers, blijf uw best doen. Ook vanuit België verwachten wij inzenden natuurlijk. De nieuwe puzzelopgaaft staat ook weer op de coverdisk en is een schuifpuzzel die vanaf onze Workbench gemaakt is. Pak de stukjes als brush op in DPaint en zet ze op de goede plaats. Stuur de goed opgeloste puzzel op floppie naar ons toe of zet hem op ons BBS met de vermelding van puzzel compleet met uw naam en adres.

### BBS - Amiga.X

Ons BBS wordt steeds drukker bezocht met meer dan 240 inloggers en 800 bellers. We houden u op de hoogte. Ons BBS nummer is: 010-4559351.



Dennis Wiggemans van de Koningsweg 39 uit 1811 LK Alkmaar had hem deze keer goed. Gefeliciteerd! De cadeaubon van F 25,- ist binnen 2 weken in uw bezit.

## Laatste Commodore nieuws

C.E.I. heeft het hoogste bod gedaan. Ieder andere moest daar nog met minstens \$200.000 overheen. Commodore heeft dat inmiddels gedaan. Aangezien zij ook het allereerste bod uitbrachten, hebben zij de rechten verkregen. Commodore UK verwacht over een maand weer aan de gang te kunnen gaan. Let Wel: wij hebben dit bericht samengesteld uit andere berichten en van de Commodore informatie lijn.

## Amiga Gebruikers Groep Friesland

De bovengenoemde gebruikersgroep heeft inmiddels een cursus gestart voor het werken op de Amiga. De cursus wendt zich vooral tot de beginners. U dient echter wel een machine te hebben met een kickstart versie vanaf 2.0. De 1.3 gebruikers kunnen zich uiteraard aanmelden. De AGGF is na een vriendelijk verzoek van de oude versie gebruikers best bereid om te helpen het systeem op te waarderen.

Ook de oude rotten zijn natuurlijk welkom, want wat is nou leuker dan het samen oplossen van problemen, waar je zelf niet zo een twee drie uit komt.

Men is ook bezig een algemene Amiga belangengroep op te zetten, omdat er altijd toch nog strubbelingen ontstaan tussen kopers en verkopers. Samen sta je sterker is de leus.

Bel voor meer informatie naar: 05197-2288.

## Zoek

Onze zending naar België via van Gend & Loos in compleet zoekgeraakt. Zij deden daarvan ons geen melding. Vandaag 16 februari kregen wij dat pas te horen via JPC (zij hadden niets ontvangen). Onze excuses. Wij bezorgen de nummers 9 zo spoedig mogelijk na. Momenteel hebben wij er niet genoeg, dus moeten we wachten op de retour nummers.

## Adverteerders index

ACL	Pagina A2
Amiga.X	Pagina 38
BBS de Saen	pagina 14
Computer City	pagina 21
ECD Computers	Pagina A8
Eureka	Coverpagina 3
Macrosystem	Pagina 14, A2
O.C.S.	Pagina 36
Transform	Pagina 14
Voerman (Lightwave)	Coverpagina 2, 4

## Inhoud coverdisk 6

**WorkBench disk algemeen:** Handige files om tekst, plaatjes en muziek te laten horen en om plaatjes en tekst te laten zien. Deze disk is zelfstartend, bewaar hem goed, we gebruiken hem steeds opnieuw.

**Diversen en utilities:** Muziekmodules en GuiArc. GuiArc is een crunch programma, met een op diskmaster gelijkende interface. En het plaatje clown.tif gebruikt bij onze DTP cursus.

**Schietspel:** Galaga

## Inhoud coverdisk 7

**Diversen:** Muziekstukjes op zijn Kerst en de files gebruikt bij de Real3D cursus.

**Utilities:** MTool en Powersnap. Powersnap staat uitvoerig beschreven in ons nummer 6.

**Spel:** Diverse spellen, schijfspel, puzzelspel, doolhof.

## Inhoud coverdisk 8

**Algemeen:** Iff-PLaatje vuur en Real3Dobject.

**Utilities:** A.I.B.B. versie 6.1 (systeem informatie).

**Spel:** Megafruit van Dimensions uit Zandvoort.

Nummer 0 is weer leverbaar. Wij hebben hem in zwart/wit gecopieerd. Van **Amiga.X** nummer 1 t/m 9 zijn er nog een beperkt aantal exemplaren leverbaar. Te bestellen door per nummer Fl. 9,95 over te maken op ons postbanknummer in Nederland of België.

## Inhoud coverdisk 9

**Helm:** Een compleet Helmlite programma, compleet met een Commodore installer. Op pagina 4 en 5 van ons nummer 9 leest u over het hoe en wat van Helm.

**Algemeen:** Hier staat de molen van de Real3D cursus op als object.

De util AGW (Amiga Guide Writer) beschreven in Amiga.X nummer 9 ontbreekt ook niet op de disk.

**Puzzel:** Een schuifpuzzel om zelf op te lossen. De oplossing staat in nummer 11.

## 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. Wij hebben er nog twee. Indien ze op zijn kunt u ze ook rechtstreeks in België bestellen bij JPC.

**Onze postbankgegevens staan op pagina 38.**

# De Nieuwe Communicator III.

Met Fish en Aminet support, PhotoCD, Mediapoint- en Scala ondersteuning. CD32 als CD-rom voor alle Amiga's!

Communicator III (met MIDI, keyboard interface. LED's en high speed mode).	179,-
PhotoLite (PhotoCd's lezen op CD32, A1200 en A4000 CD-rom)	49,-
CD32 + PhotoLite & 2 games	BEL
CD32 + Communicator III	549,-

## 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	vanaf	395,-
Mtec 1230 40 Mhz 0 Mb		BEL
Mtec 1230 4Mb		695,-
Mtec 1230 8Mb		BEL
Mtec 1230 40 Mhz	vanaf	495,-

### Nieuw:

A1200 SCSI-II Plus (A1200 SCSI-II adapter voor iedere A1200)	275,-
14400 Extern Fax/modem	349,-
28800 Extern Fax/modem	549,-
FPU vanaf	49,-
4Mb Simm	BEL
A500, 68020 - 0 MB turbo	285,-
A500, 68020 - 1 MB turbo	395,-

(16Mhz, 2 FPU voetjes, 1 of 4 MB 32 bit SIMM optie, Auto config)

### HD controllers Dataflyer

A500 SCSI-II of IDE	299,-
A2000 SCSI-II of IDE	199,-
A4000 SCSI-II	295,-
A1200 SCSI II+	275,-

### Software:

Lightwave 3D inclusief gratis tape	1495,-
------------------------------------	--------

HELM, het beste auteurs/presentatiepakket voor iedere Amiga	295,-
---	-------

### Coprocessors

68881 - 20 Mhz PGA	35,-
68882 - 20 Mhz PGA	75,-
68882 - 25 Mhz PGA	95,-
68882 - 20 Mhz PLCC	79,-
68882 - 25 Mhz PLCC	99,-
68882 - 33 Mhz PLCC	149,-
68882 - 33 Mhz PGA	149,-
68882 - 50 Mhz PGA	279,-

# EUREKA

## 40 Mhz!

Mtec 1230 40 Mhz 4MB	795
MBX 1230 40 Mhz 4MB	795,-

De beroemde Microbotics turbokaart tegen een ongelooflijke prijs! Upgrade tot 50Mhz 030/882 en 128Mb RAM, beperkte voorraad!

### CD STUNTS

Aminet 3	25,-
Aminet 4	25,-
Photolite	49,-
Alle andere CD's	BEL



### COMMUNICATOR



### HD

A1200, A4000	
420Mb	BEL
700Mb	BEL
Kabel A1200	49,-
Syquest 270 MB	895,-
Syquest ext. beh.	BEL
Cartridge 270 MB	165,-

Kickstart 3.1	
A2/3/4000 +A500 v.a.	195,-

Genlock Neptune	1295,-
-----------------	--------

# EUREKA

LightWave 3D™

DE

PROFESSIONELE

STANDAARD

VOOR 3D

GRAPHICS

PC

SGI

AMIGA

Er heeft zich een revolutie voltrokken in de TV- en filmindustrie. Vandaag de dag zijn vrijwel alle special-effects die je in TV shows of bioscoopfilms ziet gemaakt door middel van computer gegenereerde 3D graphics. Voortaan kun jij, met LightWave 3D van NewTek, beschikken over hetzelfde, met een Emmy award bekroonde, grafische gereedschap dat gebruikt wordt voor prime-time shows en bioscoop films als SeaQuest DSV, Babylon 5, Robocop, Unsolved Mysteries, The Tonight Show en Star Trek: The Next Generation.

# LightWave™ 3D

MULTI-PLATFORM

Geen ander 3D systeem combineert dit nivo van kracht en flexibiliteit met zo'n gebruiksvriendelijke user-interface. Een voorbijvliëgend logo of een special-effect op broadcast nivo, LightWave 3D is de keuze van de beste 3D producers van Hollywood en iedereen die professionele resultaten wil zien.

Advanced modelling, photorealistic rendering & spectaculaire animatie, objecten creëren met LightWave's Modeler, meegeleverde vormen combineren tot complexe objecten, eigen outlines tekenen en die in drie dimensies plaatsen, complexe objecten maken met de Boolean drill bits, organische objecten creëren met de Modeler Metaform tool of PostScript™ fonts bewerken om 3D tekst te genereren, een scene creëren met LightWave Layout, objecten laden en positioneren, surfaces ediren, dramatische licht effecten en dynamische camera bewegingen creëren, uw werk previewen als wireframe animatie en stills of complete animaties in 16,8 miljoen kleuren renderen.



VOERMAN AMERSFOORT B.V.  
POSTBUS 321  
3800 AH AMERSFOORT - HOLLAND

Meer informatie? Bel: 033 612 908

**NEWTEK**  
INCORPORATED