

AURA
12-bit sampler

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

11

Amiga.X

52 pagina's Amiga.eXtra

Het enige Nederlandstalige maandblad voor de Amiga & Acorn gebruiker

gratis! diskette

* Nieuw!!!!
Lightwave cursus

* Aura-sampler
getest

* TV-Paint 3.0
24-bit tekenen

* Tekentip van
Aart-Jan

* De CDTV aan de
Amiga gekoppeld
met MediaPoint

Amiga.X

Coverdisk Amiga.X - April 1995, nr: 11

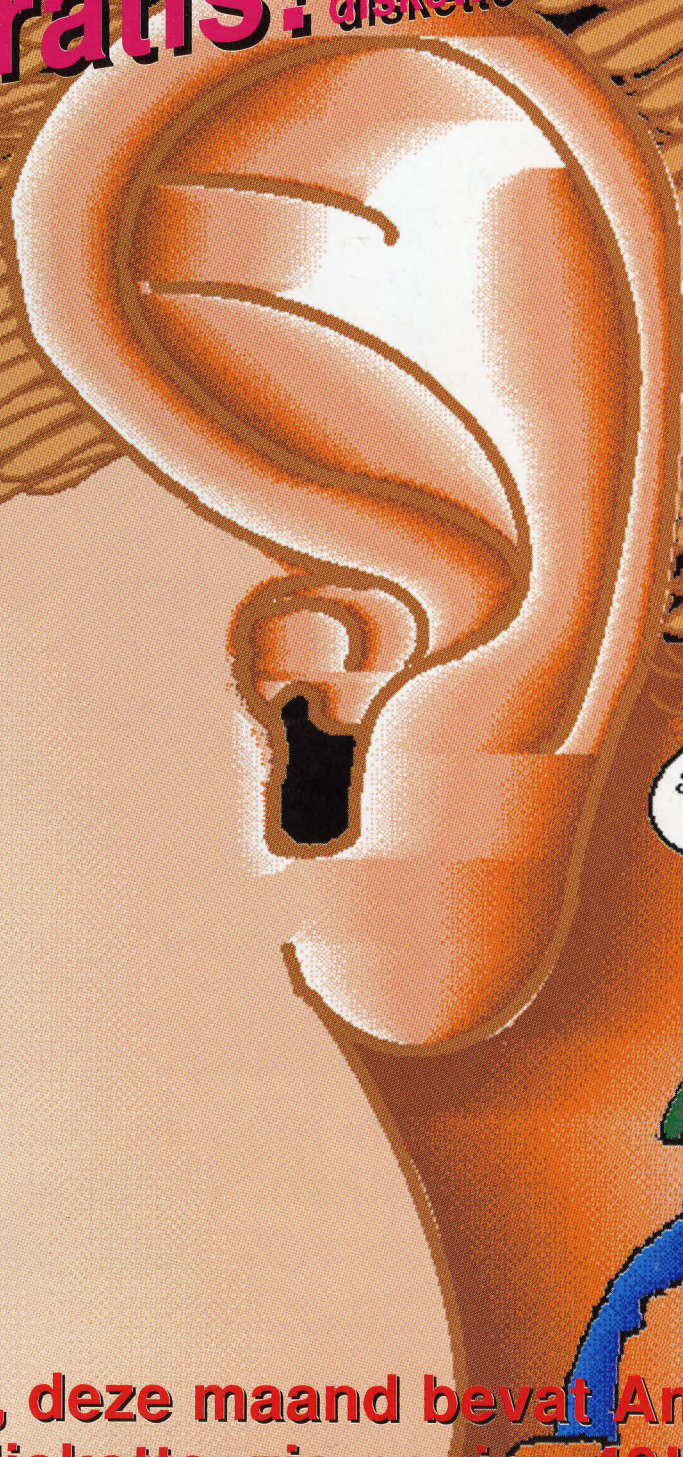
LightWave objecten voor bij de Cursus
MuziekModule met de Aura
MultiFileSystem - Pengo platformspel
Plaatje v.d. tekencursus & Helm.guide

Postbus 81186-3009 GD Rotterdam-010-4559702

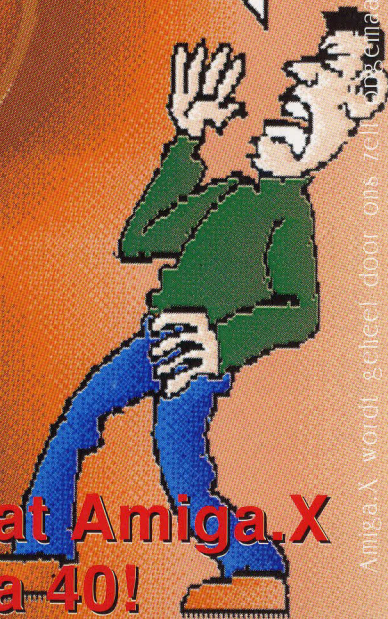


Acorn

**Let op, deze maand bevat Amiga.X
geen diskette, zie pagina 40!**



SAMPLES!



Amiga.X wordt uitgegeven door ons zelf gemaakt op een Amiga 3000 in Dagestream 2.2

Amiga.X

CD 32

I WANT
YOU!....



Uw laatste kans om mee te doen met onze cover-CD
Stuur uw werkstukken (Animaties, plaatjes, muziek,
presentaties of wat dan ook) zo spoedig mogelijk op
Alles wat het aanzien of horen waard is, wordt geplaatst !

Zenden naar: postbus 81186 - 3009 GD Rotterdam.

Colofon

Nummer 11 - april 1995

Management:

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

Redactie:

Hans van Leeuwen - Rudie Jaspers
Ruud Campsteijn - Eduard Bekker
Sebastiaan Breedveld
Serge Hoogwerf - Jurgen Valks
Ben Kamphuis - Fred van Vliet
Eric Bruser - Hennie Pompe
R. de Brabander - Martijn Warnas
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

Acquisiteur: Profair 04183-4443

Cover:

Ben Kamphuis

Inhoud 11

- | | | | |
|----|---|----|--|
| 1 | Inhoud | 21 |  Werken met DirOpus door Ivo Vandermarliere, deel 2. |
| 2 |  Tapestreamer voor floppypoort, Rom-upgrade GVP, 586 op een Amiga, 100 Meg op één disk, Amiga Hotline, Real3D. | 25 |  Workbench 3.0, deel 10, over editors en workbench schemen. |
| 3 |  TVPaint, Aura, CD-Rom duurt wat langer. | 27 |  Assembler is er weer terug: deel 4. |
| 4 |  Aura, een 12-bit sampler van formaat. | 29 |  Een 'flinke' platformer. Eén van de leukste platform spelletjes allertijden. |
| 6 |  Tekentip deze keer door Aart-Jan: Wereld bol maken. | 31 |  Nieuw: LightWave cursus van Wiebo de Wit. U gaat samen met hem een aquarium samenstellen. |
| 8 |  Anya, de computer weduwe. De koopjes beurs. | 34 |  Warnas' warrige wereld. Een nieuwe kolom vol wederwaardigheden van een Amiga gebruiker. |
| 9 |  TV-Paint 3.0, een artiestenwonder. Enorme tekenmogelijkheden. | 35 |  MultiFileSystem. Nu al die icoontjes samengevat tot één icoon. |
| 12 |  DTP: Boeken opmaken. | 36 |  Te koop gevraagd en aangeboden. Voortaan kunt u er met foto gratis in. |
| 15 |  Video deel 4, werken met CDTV of CD. | 38 |  Bestelservice. Alle reeds door ons bijgevoegde coverdisks met inhoud. Amiga.X aanbieding van de maand. |
| 17 |  Mijn eerste modem deel 5: Internet. | 39 |  Inhoud nieuwe coverdisk. |
| A2 |  Inhoud coverdisk. | 40 |  Commodore nieuws, gestopt, de 1000e beller. Coverdisk niet meer erbij. |
| A3 |  Impression Publisher door Eduard Bekker nader bekeken. | | |
| A5 |  Gerard van Katwijk noteert zijn Paint-reis voor u, compleet met voorbeelden. | | |

Tapestreamer voor floppypoort

Met XStream kunnen binnenkort Amigaïsten zonder harddisk-controller toch een backup maken op cassette. De streamer is de eerste in zijn soort, die gewoon op de floppypoort aangesloten kan worden. Elke backup-software, die een tapestreamer kan aansturen is genoeg om honderden megabytes naar de tape te sturen. Het grote voordeel van de tapestreamer is de prijs. Het apparaatje zal ongeveer 495 gulden gaan kosten.

ROM-upgrade van GVP

Voor alle GVP SCSI-controllers, waaronder de Combo en Force-kaarten, is een nieuwe ROM beschikbaar. De ROM laat hogere snelheden toe (tot 3 megabyte overdracht per seconde). Natuurlijk kunnen alle SCSI-apparaten gebruikt blijven worden. De zogenaamde GURU-ROM versie 6 ondersteunt de RDB-standaard voor probleemloze autoboot en automount voor Amiga's met kickstart 1.3 tot 3.1. Natuurlijk worden zowel SCSI-I als SCSI-II ondersteunt.

586 op een Amiga

Het lijkt erop, dat de lang verwachte Emplant DOS-module eindelijk van de fabrikage-tafel is afgerold. De module, die eenvoudig in de Emplant-kaart gezet kan worden, maakt het mogelijk een 586DX DOS-machine op een Amiga te emuleren. De Amiga-devices kunnen worden aangesproken voor direct gebruik. Vrijwel alle PC-software kan met de Emplant 586DX worden gedraaid. Ondersteuning van MDA, CGA, EGA, VGA en SVGA videoschermen zorgt voor optimaal genot. Bovendien is de emulator razendsnel.

100 Meg op een diskje

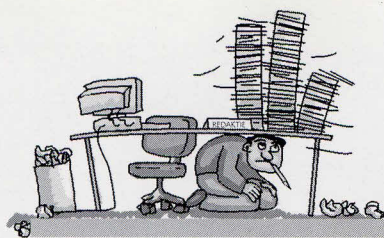
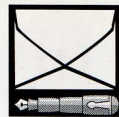
De megabyte-race lijkt niet te stoppen. Fuji Film is bezig met de ontwikkeling van nieuwe 3,5 inch high density diskette, die 100 megabyte aan informatie moet gaan bevatten. Fuji beweert, dat de nieuwe diskettes 30 maal zo snel zijn als de huidige 'floppies'. Het venijn zit 'm echter in het staartje. De ontwikkeling is nog niet in een eindstadium.

Amiga Hotline

Wie op de hoogte wil blijven van de laatste overname-ontwikkelingen bij Commodore kan heel eenvoudig naar de Amiga Hotline in Engeland bellen. Via telefoonnummer (00-44)(0)628 779655 wordt een boodschap met het laatste nieuws hoorbaar. Natuurlijk is een telefoontje naar het buitenland kostbaar en moet u Engels kunnen praten. Toch een leuke manier om op de hoogte te blijven. Het bandje wordt ingesproken door een medewerker van Commodore Engeland... en die kunnen het weten!

Real 3D sterk verbeterd

Activa International heeft de komst van Read 3D 3.0 aangekondigd. De nieuwe versie van het 3D-pakket heeft een groot aantal welkome verbeteringen. Zo zijn ten eerste alle 'bugs' uit versie 2.0 als sneeuw voor de zon verdwenen. Verder komt de nieuwe Real om in de effecten, waaronder laser-stralen en vuur. De render-motor van Real is sterker geworden en de rendertijden zijn in versie 3 korter. Ook het animatie-deel is aangepakt. Slepen, krimpen en 'keyframing' zijn hier voorbeelden van. Een nieuw venster is de 'Viewtool', waarmee snel en gemakkelijk toegang gekregen kan worden tot de meest gebruikelijke verander- en ontwerp-gereedschappen. Kortom, teveel om om te noemen (en dan hebben we nog geen tiende van de nieuwe mogelijkheden op een rijtje gezet.) U leest binnenkort meer over deze nieuwe krachtpatser.



Redactioneel

Vorige maand was de hoop groot. Het leek erop dat Commodore Engeland het 'Amiga'handeltje' had overgenomen. Tenminste, dat waren de geruchten. Het bleek maar weer, dat geruchten niet altijd waarheid zijn. Tot op heden hebben wij nog geen officieel overname-bericht vanuit Engeland mogen ontvangen.

Helaas, we hadden veel liever wat positiever nieuws gebracht, maar... echt wij kunnen er niets aan doen. Het goede nieuws kan elk moment komen, maar het blijft nog even plaatsnemen in de wachtkamer van dokter Commodore.

Gelukkig lijken de hard- en software ontwikkelaars zich niets van de onduidelijkheid rond Commodore aan te trekken. De nieuwe produkten schieten als paddestoelen uit de grond. TVPaint 3.0 is hier een voorbeeld van. Natuurlijk konden we een beschrijving van dit pakket niet aan uw neus voorbij laten gaan. In dit nummer vindt u dan ook een aardig testverhaal van het nieuwe pakket.

Op hardware-gebied hebben we de Aura voor de Amiga 1200 en de Amiga 600 onder de loep genomen. Deze snelle sampler op 12-bit is op de PCMCIA-poort aan te sluiten.

Beloofd is beloofd... vanaf deze maand is het Lightwave-ei gelegd. Vorige maand kon u al kennismaken met het gigantische 3D-pakket. De test was lovend. Nu kunt u er ook daadwerkelijk mee aan de slag. De Lightwave-cursus deel I.

Een andere belofte lijkt wat moeilijker waar te maken te zijn. We zijn hard aan het werk om voor alle Amiga.X lezers een schitterende CD-ROM in elkaar te draaien. Dit vergt iets meer tijd dan we dachten. Nummer 12 van Amiga.X zal dan ook iets later in de winkels liggen. Maar... wel met de beloofde CD-ROM! Voor abonnees is het CD-ROM aanbod extra aantrekkelijk. Nummer 12 zal hen geen cent extra kosten. Niet-abonnees moeten een kleine bijdrage betalen in de kosten. Ik zou zeggen: het is nog niet te laat! We verwelkomen alle nieuwe abonnees met open armen. Alvast excuses voor de latere aanlevering van Amiga.X nummer 12, maar we hopen (eigenlijk weten we het wel zeker) dat het de moeite waard zal zijn. Spannend... nog even afwachten. Nog even een tipje van de sluier voor volgende maand oplichten: wat dacht u van een software-beschrijving van het langverwachte DPaint V?

Terug naar dit nummer van Amiga.X. U vindt deze maand weer een rijk aanbod aan leesvoer. De cursussen gaan onverstoord verder en Fred van Vliet neemt u weer mee in de wonderlijke wereld van het modem. De tekentip heeft een bijzondere animatie voor u in petto en ook op DTP-gebied kunt u weer aan de slag slaan. Natuurlijk zijn er nog steeds nieuwtjes en is er weer een pittige strip. Lees ze! Tot volgende keer.

Aart-Jan Moerkerke.



De 12 Bit sound sampler van Aura is het neusje van de zalm voor geluids-makers.

Eric Bruser

Het hoofdscherm van de bijbehorende en geleverde software.



Aura - Hoorbare realiteit

Voor de Macintosh en Pc zijn al geruime tijd 16-bit geluidskaarten op de Markt, terwijl onze Amiga hopeloos blijft worstelen met de oude Paula chip, die het met 8-bit moet doen. Op zich produceert een Amiga een leuk geluid wat al multitaskend behoorlijk te manipuleren is, maar hier en daar hoor je altijd een kraakje of een ruisje. Nu zijn er voor de Amiga ook wel 16-bit kaarten in de handel, zoals de toccata van MacroSystem en AD516 van Sunrize technologies, maar deze kaarten zijn alleen voor Amiga's met zorro-slots en bovendien hangt er een behoorlijk prijskaartje aan. De enige mogelijkheid voor de 600 en 1200 was tot nu toe de Clarity 16. Dit is een 16-bit sampler die op de Pcmcia poort van deze Amiga's wordt aangesloten.

De geluidskwaliteit van dit apparaat is inderdaad zeer goed, maar doordat er geen software was, die om kon gaan met deze samples, was zijn inzet beperkt.

Aura

De nieuwe 12-bit sampler en geluidskaart van Hisoft ligt nu voor me. De verpakking ziet er verzorgd uit en de handleiding is overzichtelijk en duidelijk (al is deze in het Engels). Moeilijke begrippen als Frequency, Fft, Rate en Hertz worden duidelijk uitgelegd. De sampler is Amigakleurig en is eenvoudig te installeren. Computer uit en schuif hem voorzichtig in de Pcmcia-poort. Het kastje is aan de achterkant voorzien van een volumeknop en zes tulpaansluitingen. Twee ingangen voor de sampler, twee uitgangen en twee ingangen om het Amigageluid aan te sluiten. Als

alles aangesloten is, wordt het tijd om de software te starten of op harde schijf te installeren. Jammer genoeg ontbreekt een degelijke hd-install, zodat de bestanden met de hand gekopieerd moeten worden.

Windows !?!

Het sample-sequence programma Aura lijkt visueel veel op Audiomaster en is zeer eenvoudig te bedienen. Alle opties die men op een sampler zou verwachten zitten erop. Het programma is voorzien van een toolbar, waardoor u weinig menu's hoeft te "trekken". Het programma werkt met windows. Niet schrikken! Dit is geen gestapeld traag grafisch besturingssysteem, maar een venster wat een sample bevat.

Zo kunnen 8 samples tegelijk in het geheugen staan, naast een harddiskbestand. Hierover zodadelijk meer. Deze windows kunnen gewisseld, gekopieerd en gemixed worden. De samplerate is afhankelijk van de snelheid van de computer door een schuifknop instelbaar. Mijn Amiga 1200 met 68030, kwam in zowel in mono als in stereo tot 61.72 KHz in 16-bit mode. De sampler is dan wel 12-bit, maar de verschillende bewerkingen worden wel in 16-bit uitgevoerd. En dat gaat snel!

In Audiomaster een sample (100kb) van meer treble voorzien d.m.v. het digital filter duurt ongeveer 9 seconden. Aura doet hier ongeveer 2 seconden over. Ook andere effecten aan samples toevoegen, lijkt voorbij te vliegen. Petje af, Hisoft! De geluidskwaliteit die Aura tevoorschijn tovert, is zeer goed te noemen. Ook in 8-bit klinken de samples erg goed. Dit komt, omdat de



samples in 12-bit gesampled worden, waarna ze later naar 8-bit worden geconverteerd en ook omdat Aura zijn eigen 12-bit uitgang heeft. De samples die hierdoor afgespeeld worden, zijn nog eens extra gefilterd en klinken beter.

Real-time

Waar het programma in uitblinkt zijn de real-time effects. Echo, reverb, pitchbend, modulate en de befaamde phaser zijn nog maar enkele effecten die rechtstreeks op het inkomende geluid losgelaten kunnen worden. En dat klinkt erg goed. Zo goed zelfs, dat ze in een houseotheek niet zouden misstaan. Een Amiga met Aura wordt een complete effectenstudio! Het handige van deze effecten is dat ze ook op samples in het geheugen losgelaten kunnen worden. En nadat het effect auditief is goedgekeurd, kan men op de edit-knop drukken, waarna de sample wordt aangepast. De meeste effecten zijn geen speeltjes, zoals u die bij andere samplers zo vaak aantreft, maar werkelijk bruikbare geluidsvergroeters.

Harddiskrecording

Een ander groot voordeel is het opnemen naar harde schijf. Op deze manier kunt u geluiden opnemen, die groter zijn dan het geheugen. U kunt met 10mb op 42 kHz (standaard-cd kwaliteit) ongeveer een minuut opnemen. Samples die ik voor Octamed gebruik, sample ik meestal in 8-bit op 22 khz. Nu kan ik met 10 mb ongeveer 7 minuten opnemen. U ziet deze samples gewoon op het scherm. U kunt ze knippen, kopiëren, plakken en u kunt er allerlei handelingen mee uitvoeren, behalve...real-time effecten. Dit is wel op te vangen door een deel van een sample naar een ander window te kopiëren, zodat hij in het geheugen wordt geplaatst. Het is niet mogelijk om naar de harde schijf op te nemen als u deze heeft verdubbeld met diskexpander of een ander programma. Een stereo 16-bits cd geluid kost nl. ongeveer 170 KB per seconde.

Midi

Ook heeft de sampler midi-mogelijkheden. Spring nu niet meteen een gat in de lucht, want dit betekent in feite dat de Amiga met een aangesloten Aura-sampler een midi-instrument is geworden. Het is dus niet mogelijk met maar 1 Amiga met midi te werken. Als er een midi-interface op de Amiga wordt aangesloten, dan kan deze vanaf een midi-toetsenbord of een sequencer (=bijvoorbeeld een andere Amiga) worden bestuurd. Aura heeft zoals gezegd 8 windows en het is dus mogelijk 8 stereo instrumenten tegelijk te spelen vanaf een extern midi-apparaat. Men kan ook de aparte acht kanalen via het toetsenbord van de Amiga spelen.

Met de toetsen F1 tot en met F8 kan men dan de verschillende samples kiezen. De sequence-mogelijkheden van het pakket zijn beperkt. U kunt een van de samples telkens een stukje laten herhalen (lopen) zodat het lijkt alsof de sample veel langer is.

Beperkte loopmogelijkheden

Nadelen heeft het pakket ook. De loopmogelijkheden zijn beperkt en niet visueel zichtbaar zoals in Audiomaster. Ook is het niet mogelijk samples in compressed formaat weg te schrijven. Het programma is behoorlijk stabiel, behalve als u het samplegeheugen te groot maakt en dan besluit op de harddisk te gaan opnemen. Dan loopt het programma onherroepelijk vast. Ook is het dan onmogelijk de Amiga te resetten en moet dus de computer uit en aangezet worden om weer verder te kunnen. Al met al toonde het programma zich verder stabiel.

Software ondersteuning

Clarity had het probleem dat er geen software was die met de 16-bit samples overweg kon. Hoe zit dat met Aura? Als u de sampler koopt, krijgt u alleen het hoofdprogramma wat ik net besproken heb. Er is geen aparte speler bijgeleverd, zodat u de samples altijd vanuit het hoofdprogramma moet afspelen. Wel is Aura compatible met Octamed 5.03, waar u naast 8-bit samples ook de beschikking hebt over de stereouitgang van Aura en dus kunt genieten van 12-bit geluidsgeweld.

Conclusie

Aura is een sampler/geluidskaart die het Amigageluid in hogere sferen brengt. 12-bit samples zijn nagenoeg niet van CD-geluid te onderscheiden. Voor 8-bit samples is het ook de beste keus, want ze klinken gewoon beter. Hopelijk gaan alle programmeurs Aura gebruiken, zodat de geluidskwaliteit van spelletjes en andere software nog beter wordt. Het programma wat bij de sampler geleverd wordt, is overzichtelijk en zeer eenvoudig in de bediening. De realtime effecten zijn in overdaad aanwezig en zalig om naar te luisteren. Als er nu nog een speler standaard bijgeleverd zat en het liefst Octamed 5.03, dan zou dit pakket een 10 verdienen.

Minimum configuratie

De Aura werkt op een A600 en een A1200 met 1MB. Externe FastRam verbetert wel de opnamemogelijkheden met betrekking tot de harddisk.

De Aura werd ter beschikking gesteld door Computer City. Prijs F 299,00.



Een animatie van een draaiende wereld. Maak dit zelfs met DPaint. We zullen deze maand proberen de wereld aan uw voeten te leggen.

Aart-Jan Moerkerke

De wereldkaart.



De aarde vindt zijn draai

In 'teketips' zullen we deze maand gaan proberen u een schitterende animatie te laten maken. Wie regelmatig televisie kijkt, zal merken dat veel intro's van nieuwsprogramma's een draaiende globe als vast onderdeel hebben. Wist u dat het maken van een draaiende aarde helemaal niet zo moeilijk is als het lijkt. In DPaint kunt ook u een roterende wereld maken. Let op: er zal een wereld voor u opengaan.

Allereerst moeten we even opmerken dat de draaiende wereld door ons gemaakt is in DPaintIV. We gaan dan ook uit van de commando's in dit programma. U kunt de planeet echter in elk programma maken, dat over de mogelijkheid beschikt een animatie-brush te maken en deze om een cirkel heen te vouwen. Aan de slag dan maar.

Opzetten

Als eerste moet u een platte kaart van een wereld (of planeet... of iets anders dat u om een bol wilt laten draaien) tekenen of digitaliseren. Als voorbeeld hebben we voor u op de coverdisk het plaatje 'worldkaart' gezet. Dit plaatje is een platte wereldkaart met het logo van Amiga.X erin. Zorg er bij het maken van het plaatje voor, dat u het gehele oppervalkte (bijvoorbeeld 640x512 pixels in hires) 'beschilderd' en dat de achtergrondkleur niet benut wordt.

Knip nu het scherm geheel uit als brush (met de niet gebruikte kleur als achtergrondkleur) en schrijf deze weg voor de veiligheid onder een willekeurige naam. Maak het scherm schoon met de CLR-tool (clear).

Animeren

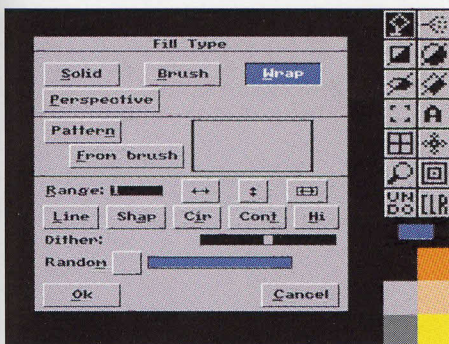
Maak nu een aantal frames aan (bijvoorbeeld 15) via het menu met 'anim-frames-set' en klik op 'oke' (zie voorbeeldscherm 1). Zet het uitgeknipte plaatje nu op de juiste plaats in het scherm terug. (tip: gebruik in plaats van de muis de toetsen-equivalenten om de juiste plaats exact aan te geven. Dit doet u door de twee amiga-toetsen ingedrukt te houden en met de pijltjes-toetsen naar de juiste plek te manoeuvreren. Terwijl u de Amiga-toetsen ingedrukt houdt, tikt u de linker alt-toets in om het plaatje op het scherm te plakken).

Staat het plaatje weer op z'n plaats, ga dan naar 'anim-move' in het menu. Zet de afstand van de x-as (dist) op 640, zet count op 15 en klik op 'draw' (zie voorbeeldscherm 2). DPaint tekent nu automatisch het eerste deel van een animatie.

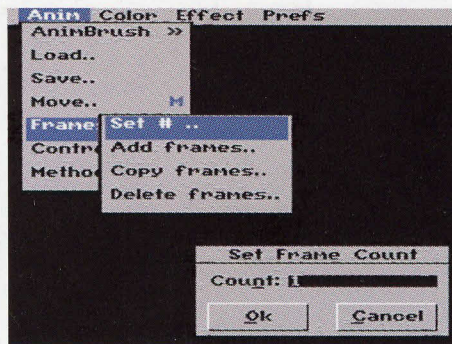
Vervolgens gaat u naar 'brush-handle' om met de rechter muisknop de muispijl precies op de rechter bovenhoek van het plaatje te zetten. Schuif het brush-plaatje naar de linker bovenhoek om het plaatje net buiten het beeld weer vast te plakken met de linkermuistoets. Weer gaan we naar 'anim-move' en zetten we de x-as afstand op 640, count op 15 en klikken we op 'draw'.

Scrollende wereld

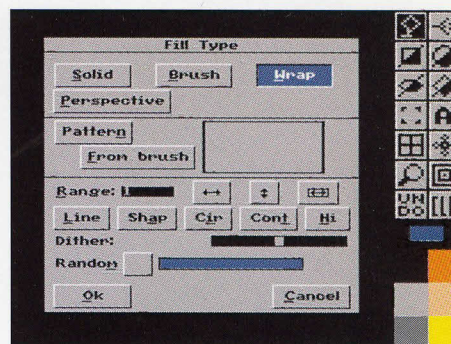
Wanneer de computer uitgerekend is, kunt u op de 4-toets drukken om te zien of uw scrollende wereld gelukt is. De wereld scrolt als het goed is van links naar rechts over het beeld. Zet nu de animatie stop en ga naar frame 1 (u kunt dit doen door op de 1-toets te drukken. Bij elke toetsaanslag gaat de animatie een frame terug. Bij de



Scherf 1



Scherf 2



Scherf 3

2-toets gaat de animatie steeds een frame vooruit). Ga in het menu naar 'anim-anim brush-pick up' en knip de linkerhelft van het scherm uit over 15 frames. Nu heeft u een animatie-brush gemaakt, die we zo meteen om een cirkel gaan plakken. Schrijf de animatie-brush weg onder een willekeurige naam voor later gebruik. De animatiebrush raakt u van uw pointer kwijt door de .-toets (punt) te drukken. Klik met de rechter muisknop op CLR om ALLE frames schoon te maken.

Achtergrond

Nu kunt het achtergrond plaatje maken. Wat kleine sterren en planeten geven tegen een donkere achtergrond al snel een heel leuk effect. Wat 'universele' zaakjes dus. Als laatste plaatst u een grote gevulde cirkel in een willekeurige kleur (behalve de achtergrondkleur) op de plaats waar u uw ronddraaiende wereld wilt hebben. Op de coverdisk vindt u een voorbeeldplaatje, genaamd 'worldback'. Kopieer deze achtergrond naar alle 15 frames door via het menu 'anim-frames-copy frames' te kiezen. Nu kunt u de animatie-brush weer inladen om het werkje af te maken.

Wrappen

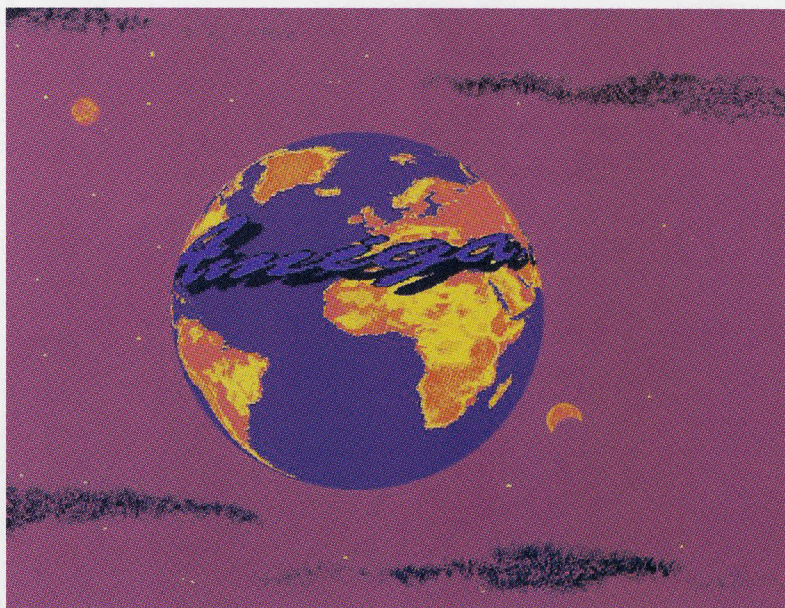
Wanneer de animatiebrush aan uw muispil hangt, bent u gereed om te gaan 'wrappen' (niet te verwarren met 'rappen'... dat klinkt misschien wel lekker, maar maakt niets uit voor de animatie). Klik met de rechter muisknop op de vultool, selecteer 'wrap' en druk op 'oke' (zie voorbeeldscherm 3). Ga met de vultool naar de cirkel, houdt de alt-toets ingedrukt en vul door de linker muistoets in te drukken. Het resultaat is leuk: DPaint zorgt er zelf voor, dat de animatiebrush bewegend en al

om de bol wordt heengevouwen. Frame voor frame zal uw draaiende wereld vorm krijgen. Uw draaiende wereld is gereed. Kijk even of het resultaat bevalt. Met de 4-toets gaat de animatie lopen.

Snel

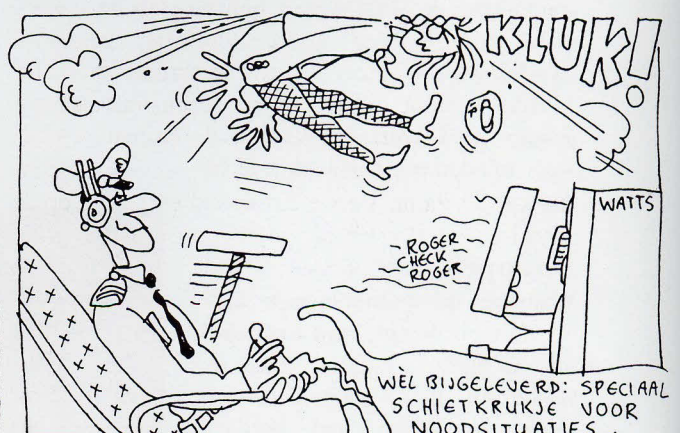
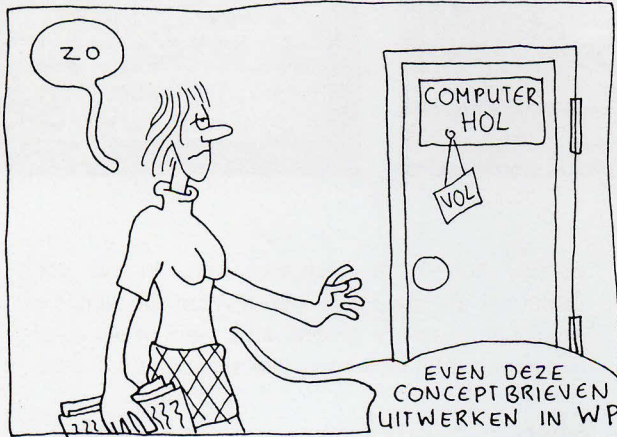
Ai, ai, ai. Wat gaat dat snel!!! Tja, de animatie bevat 15 frames en DPaint gaat er automatisch vanuit, dat er 30 frames per seconde moeten worden afgewerkt. Uw wereld draait dus in een seconde twee maal rond. Daar gaan we iets aan doen. Ga naar het menu en kies 'anim-control-set rate'. Hier vult u in hoeveel frames per seconde afgespeeld moeten worden.

Voor een animatie met 15 frames geeft een 'rate' van 10 een leuk resultaat. Ons advies: experimenteer hier wat mee. U kunt de wereld zo langzaam of snel laten draaien als u zelf wilt. Hebt u het aantal beelden per seconde naar eigen inzicht veranderd, dan kunt u achteruit zakken en de animatie afspelen. Tevreden? De laatste tip. Schrijf de animatie naar uw schijf, want een 'quit-zonder-save' is voldoende om weer aan het begin te staan.



ANYA DE COMPUTERWEDUWE

SPONSOR HET VOORTBESTAAN VAN LELIJKE LOGO'S BOVEN STRIPS EN MAAK EEN DONATIE OVER OP POSTBANK NR. 5634770 O.V.U.V. 'IK STEUN LOGO'S'.



TVPaint heeft er een grotere broer bij.

Aart-Jan Moerkerke

De mogelijkheden van het 16 miljoen kleurenpakket zijn enorm.



TV-Paint 3.0: artiestenwonder

Tekenen op de Amiga is al jaren een fervente hobby van veel gebruikers. Het succes van programma's als DPaint, Brilliance, Personal Paint, TVPaint en PhotoGenics is hier het bewijs van.

Hoewel tekenpakketten meestal niet goedkoop zijn, gaan ze als broodjes over de toonbanken van de dealers. Niet zo gek, wanneer u bedenkt, dat de Amiga een grafische computer is met een grote G. Veel artiesten gebruiken een Amiga om hun ontwerp-talanten op te botvieren en zelfs televisiestations maken grafische wonderlijkheden op een Amiga.

Lege portemonnaie

Een van de meest populaire 24-bit tekenprogramma's is TVPaint. Versie 2.0 was al enige tijd op de markt en bleef vriend en vijand verrassen door de ongelooflijke prijs/prestatie verhouding. Daar is nu verandering in gekomen. Een derde versie van TVPaint lijkt alle grenzen te verleggen. Ongeveer 2100 functies worden blootgelegd in het teken-, retoucheer- en image-processing programma. Voor de enorme hoeveelheid opties moet nu echter een behoorlijke prijs neergelegd worden. En daar hebben we meteen het grote nadeel van TVPaint 3.0. Voor we het programma zelf onder de loep konden nemen, moesten we even bekomen van het prijsverschil. TVPaint 2.0 kon nog worden aangeschaft voor een prijs van rond de 500 gulden. De nieuw geboren grote broer TVPaint 3.0 gaat in de winkel meer dan drie maal zo veel kosten! TVPaint 3.0 heeft een prijskaartje van ongeveer 1700 gulden. Dat is echt schrikken. Ongetwijfeld is het programma deze prijs meer dan waard. De compensatie van de oude 'te lage' prijs zal echter

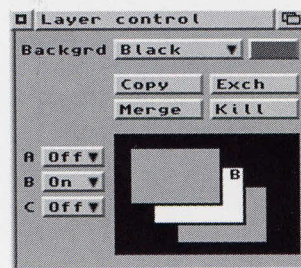
voor veel gebruikers een te grote investering zijn. Tecsoft heeft wat dat betreft de 'prijsgewinning' van TVPaint 2.0 buiten beschouwing gelaten. Een update van TVPaint 2.0 naar TVPaint 3.0 is al wat 'aardiger' in prijs. Hiervoor moet een prijs van 995 guldentjes op tafel komen. Wat aardig is van distributeur Activa is de extra aantrekkelijke prijs voor studenten. Zij kunnen 'TVPaint 3.0 Student' aanschaffen voor 995 gulden.

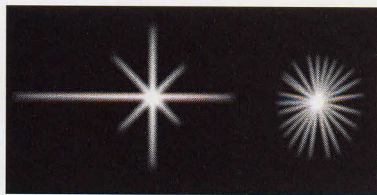
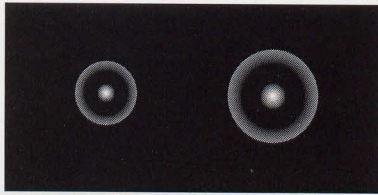
Artist tool

Ondanks de omhoog geschoten prijs zal degene die geld over heeft voor zijn artistieke talenten niet twifelen bij de aanschaf van TVPaint 3.0. Hoewel het programma er bijna hetzelfde uitziet als nummer 2, gaat er een legio aan extra mogelijkheden onder schuil. Distributeur Activa noemt TVPaint 3.0 niet voor niets 'the best artist tool available' (het beste kunstenaars gereedschap dat er is). Een paar weken werken met het programma leert, dat de kosten terugverdiend kunnen worden.

Laagjes

Een van de meest opvallende en ook beste verbeteringen aan TVPaint is de mogelijkheid om in lagen te werken. TVPaint 3.0 kan in totaal drie lagen aan. Elke laag functioneert als een normaal tekenvel. Elke laag kan apart worden bewerkt en het mixen van de lagen gebeurt volledig in real time.



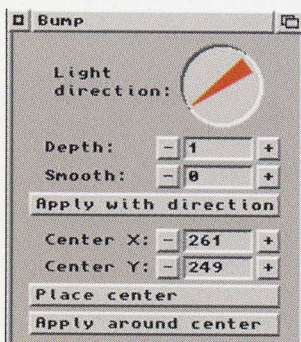


3 lagen op elkaar verenigd in 1 plaatje.

op diverse manieren gemengd worden. Het scala aan effecten wordt hiermee vergroot. Ten tweede kunt u een tekening van drie delen maken, zonder dat de oorspronkelijke delen worden aangetast. De lagen zijn afzonderlijk weg te schrijven, maar kunnen ook gemengd als plaatje naar de harde schijf (of ander device) worden gestuurd. De lagen kunnen bovendien per stuk aan of uit worden gezet.

Filters en effecten

Ook het aantal filters is in TVPaint 3.0 uitgebreid. Verscherpen, verzachten, relief... het blijft mogelijk op diverse manieren. Een indrukwekkende lijst van filters is standaard in TVPaint aanwezig. Helemaal nieuw is een lange lijst met effecten, die via een menuutje zichtbaar wordt. Zo kunnen kleurenfilters, helderheidsfilters, contrastfilters en ga zo maar door worden losgelaten. Maar er is meer. Leuke nieuwe effecten zijn bijvoorbeeld schaduw en tornado. Met de eerste kunt u, u raadt het al, een schaduw maken. Met de tweede wordt 'een steen in het water gegooid', tenminste dat lijkt zo. De waterrimpels komen over uw beeld heen. U kunt uiteraard bij alle effecten zelf instellen hoe groot het 'effect van het effect' moet zijn. We maken het lijstje maar even snel af: Lut, chroma key, Color key, lima key, bump, flip, lumix, mosaic, negatief, noise, panning, print dots, shadow, smooth, spare mixer, tornado, en video fix motion. Uitleggen van alle filters en effecten? Daar beginnen we niet aan. Dat zou teveel ruimte kosten en eigenlijk willen we u ook een beetje 'lekker maken'. Naast het standaard rijtje kunt u zelf filters maken door de 'verstoring' van het beeld in te stellen. Ook de mogelijkheid om eventueel later ontwikkelde filters en effecten toe te voegen bestaat. U plaatst ze gewoon in een



daarvoor bestemde lade en roept ze op.

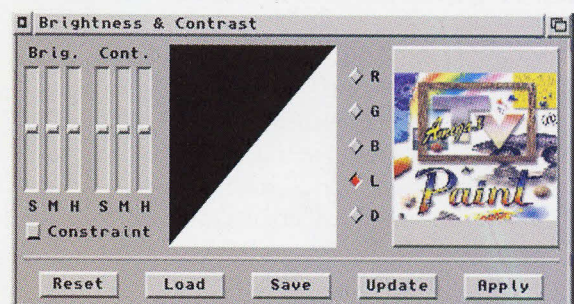
In beeld

In TVPaint 2.0 kon u nogal eens de vraag 'ben ik in beeld?' uitroepen. Hoe groot uw plaatje ook was, TVPaint 2.0 riep het op in het totaalbeeld. De ruimte eromheen

bleef zwart, maar behoorde wel tot het weer geschreven plaatje. Dit is met TVPaint 3.0 voorbij. Voor het inladen van het plaatje wordt netjes gevraagd of u het beeld wilt aanpassen. Als u wilt kunt u ook het plaatje laten aanpassen naar het beeld. Over beeld geproken. Met 'Big edit' kunnen megabyte-verslindende grote plaatjes worden bewerkt. U kunt het plaatje in delen naar voren roepen en in delen bewerken. Ook in TVPaint 2.0 was deze optie al aanwezig, maar de guru sloeg hier nogal eens toe. In TVPaint 3.0 lijkt de guru te zijn verdwenen. Zonder problemen hebben we beelden van meer dan vijf keer de grootte van het scherm veranderd en bewerkt. Uiteraard moet u wel over een behoorlijk stukje geheugen beschikken om grote plaatjes in te lezen.

Tekenen

Ook het aantal tekentools is uitgebreid. We missen echter nog steeds een 'magic tool' om op een gemakkelijke manier maskers te maken, maar misschien hebben we deze optie over het hoofd gezien. We zullen u dit de volgende maand laten weten. Een andere tool hebben we wel gevonden en hiermee kwam een droomwens uit: de pantograph. Met dit stukje gereedschap kunt u een stukje van uw beeld een stukje verderop kopiëren. U geeft aan hoe groot de afstand moet zijn tussen de 'spiegelplaats' en de 'tekenplaats' en u kunt real time met elke gewenste tekentool (bijvoor-

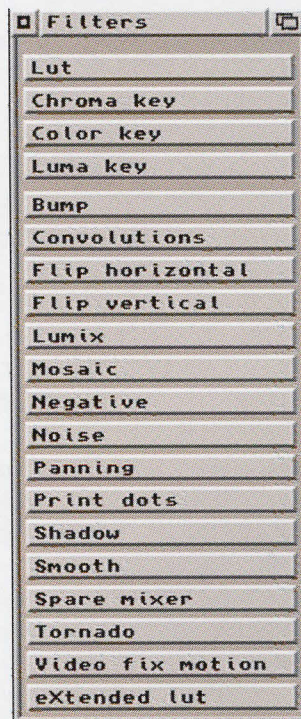




beeld met de airbrush of een gewoon potlood) een stukje van uw plaatje naar een ander deel op het scherm kopiëren. Deze optie is bijvoorbeeld bij het wegwerken van 'vlekjes' een geweldig handig stukje gereedschap. Wilt u gewoon met een potlood, een airbrush of met een krijtje tekenen, dan kan dat natuurlijk ook. Maar dat waren we al van TVPaint gewend.

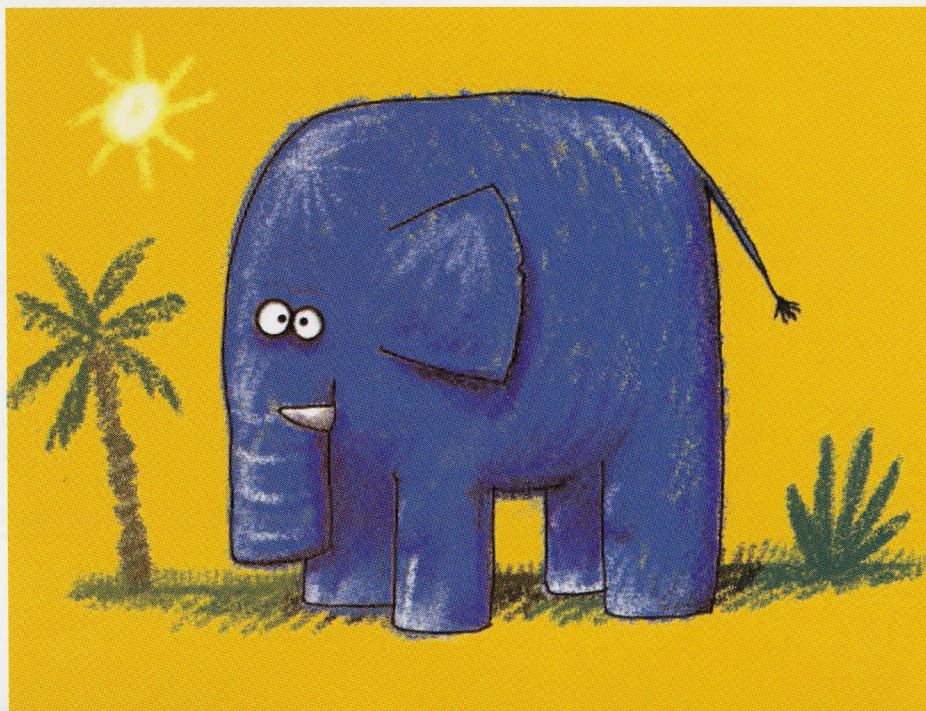
Formaat

Dat TVPaint met versie 3.0 een programma van nog groter formaat is geworden, blijkt ook uit het aantal beeldformaten, waarmee gewerkt kan worden. Laden en wegschrijven van DEEP, ILBM, DELTA, GIF, BMP, TGA 32, JPEG, SUNRASTER en SGI vormen voortaan geen probleem meer. Alleen de veelgebruikte TIFF en het PhotoCD-formaat missen we nog in het lijstje. Nieuw is ook de mogelijkheid om een brush of een plaatje weg te schrijven of in te laden in andere vorm. U kunt het doen als een laag, als een brush, als een heel plaatje en als een 'display'. Bovendien bestaat de mogelijkheid om de density, het kleurenpalette, de mixer of de zelf aangepaste kleur-, helderheids-, en contrastfilters weg te schrijven en weer in te laden. Ook de mogelijkheid om via een Vlab digitiser een plaatje van videoband 'af te grabben' blijft bestaan. Nog steeds is het video-beeld, dat u bewegend en al te zien krijgt, niet in kleur. Jammer, maar helaas.



Al met al

Concluderend moeten we vaststellen, dat TVPaint 3.0 een kei van een grafisch pakket is. Het woord tekenprogramma past niet bij TVPaint. Image-processor evenmin. Het programma is een prima combinatie van beiden en nog meer. De nieuwe mogelijkheden zijn te gek en sparen veel tijd en ellende uit. Moesten we met TVPaint 2.0 nog af en toe overschakelen naar 'hulpjes' als AdPro of Image FX, met TVPaint 3.0 is dit niet meer nodig. U kunt in het programma blijven werken en het gewenste plaatje compleet 'afleveren'. Jammer is wel, dat TVPaint nog steeds verbonden is aan een dongle voor de softwarebeveiliging. Dit maakt het werken met andere 'dongle-programma's' lastig. Begrijpelijk is deze zet echter wel. Jammer is ook nog steeds de grote afwezigheid van animatiemogelijkheden. Toch lijkt TVPaint steeds meer aan kracht te winnen. Andere computer-merken hebben heel grote namen aan zich verbonden. Adobe Photoshop is een van die programma's. Voor de Amiga bestaat zo'n krachtig pakket nog niet. We moeten echter toegeven, dat TVPaint 3.0 de kloof aanzienlijk kleiner heeft gemaakt. Grafische artiesten kunnen voortaan gewoon achter hun Amiga blijven zitten! En dat is toch ook wat waard. Helaas is niet alleen het pakket uit zijn krachten gegroeid, maar ook de prijs. De overgang van 500 naar 1700 gulden is, nogmaals, behoorlijk groot.





In een van onze laatste DTP artikelen gaan we in op het maken van een stukje drukwerk met meervoudige pagina's.

Corstiaan Breedveld

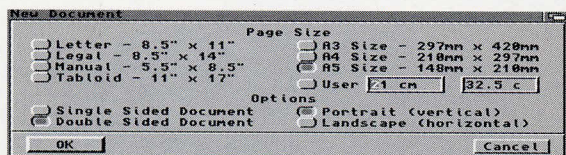
Links de linker pagina en rechts de rechterpagina, let op de nummering! We hebben dit document voor u op de coverdisk geplaatst.

DTP: Boeken opmaken

Een boekje of een tijdschrift maken is op een computer en zeker de Amiga niet zo moeilijk als u denkt. Het maken van meerbladige werkstukken op de ouderwetse handmatige manier is weliswaar erg leuk om te doen, maar vergt wel veel geduld, ontzettend veel papier en knip- en plakwerk.

Als eerste moet u natuurlijk een maat bepalen. U dient dan rekening te houden met drie maten: de bladspiegelmaat (daar waar het gedrukte vlak komt, de buitenste afmeting en de snijmaat), want na het binden moeten alle pagina's even groot afgesneden worden.

In deze cursus ga ik uit van een boekje met een A5 schoongesneden maat. Daartoe moet PageStream (2.2) opgestart worden. Na het opstarten kiest u in het **file** menu voor de optie **new**, klikt u op de button voor A5, activeert u de button voor double sided pages en laat u de button bij portrait aan staan. Klikt u nu op OK en er staat een nieuwe



lege pagina op het scherm. Met rechter Amiga toets en toets 4 zet u de pagina geheel op het scherm, zodat u een goed overzicht heeft.

Hoe u de pagina's vorm gaat geven, is een persoonlijke artistieke zaak. Zelf hou ik van duidelijke, niet storende vlakken. In dit voorbeeld geef ik slechts een idee, maar daar hoeft u zich

Desktop

gebruiken de zogenaamde moederpagina's (masterpages). Doordat u voor een double sided document heeft gekozen, kunt u de paginanummering automatisch zowel links als rechts laten plaatsen. U gaat naar de linker masterpage door met de pijltoel op het linkerpaginasympool (net onder het vergrootglas van de toolbar) te klikken. Onmiddellijk ziet u het paginanummer 1 veranderen in "LM" (Left Masterpage). Op deze pagina bepaalt u eerst waar de hoofdstukken en/of titels moeten komen te staan. Zet het grid op een .5 cm en activeer het grid. Trek een lijn op 2 cm van links en 2 cm van boven naar 12,5 cm naar rechts. Bepaal de lijndikte op 2 punten met de kleur op grey. Door deze plaats te kiezen heeft u gelijk al min of meer bepaald, dat de witruimte rondom de te drukken oppervlakte twee centimeter zal zijn. Rechts boven die lijn kunt u bijvoorbeeld de titel van het boek plaatsen met het grid nog steeds aan, te weten Desktop. De titel bepaalt u op Times, 24 punten, bold en u plaatst deze boven de lijn op 1 cm van de bovenkant. Verder gaat u bepalen waar de platte tekst (het verhaal) moet komen. Dat doet u door de tekstbox tool te activeren en een box te trekken van 11 x 13 cm op 2 cm van onder de lijn, recht onder de lijn. Met de tekststool plaatst u het paginanummer op bijvoorbeeld 18,5 cm van boven en 2 cm van links. In het Lay-out menu kiest u voor insert page number waardoor de tekscursor wijzigt in LM. Rest nog om de hoofdstukregels te plaatsen. Daarvoor gebruikt u de tekstboxtool waarmee u een box selecteert op de plaats waar de hoofdstukregel moet komen. Voor de maat van deze box kiest u 6x0.5 cm en u plaatst hem 1 cm onder de lijn. De linker masterpage is nu klaar en u bewaart uw boek als een template (basis document voor algemeen gebruik). De recht masterpage is nu zo gemaakt. Met de pijltoel selecteert u voor select all uit het edit menu en kopieert alles met de optie copy uit hetzelfde edit menu. Klikt u nu op het rechter pagina symbool net onder het vergrootglas van de toolbar, waardoor de LM in RM verandert. Met de optie paste uit het edit

Desktop

De eerste beginselen

en boekje of een tijdschrift maken is op een computer en zeker de Amiga niet zo moeilijk als u denkt. Het maken van meerbladige werkstukken op de ouderwetse handmatige manier is weliswaar erg leuk om te doen, maar vergt wel veel geduld, ontzettend veel papier en knip- en plakwerk. Als eerste moet u natuurlijk een maat bepalen. U dient dan rekening te houden met drie maten: de bladspiegelmaat (daar waar het gedrukte vlak komt, de buitenste afmeting en de snijmaat), want na het binden moeten alle pagina's even groot afgesneden worden. In deze cursus ga ik uit van een boekje met een A5 schoongesneden maat. Daartoe moet PageStream (2.2) opgestart worden. Na het opstarten kiest u in het file menu voor de optie new, klikt u op de button voor A5, activeert de button voor double sided pages en laat de button bij portrait aan staan. Klikt u nu op OK en er staat een nieuwe lege pagina op het scherm. Met rechter Amiga toets en toets 4 zet u de pagina geheel op het scherm, zodat u een goed overzicht heeft.

Hoe u de pagina's vorm gaat geven is een persoonlijke artistieke zaak. Zelf hou ik van duidelijke, niet storende vlakken. In dit voorbeeld geef ik slechts een idee, maar daar hoeft u zich natuurlijk niet aan te houden. U kunt kiezen voor de conventionele manier om de paginanummering onderaan de pagina's te plaatsen, maar u kunt ook vanuit een grafisch ander standpunt de paginanummering op een geheel andere plaats neerzetten. Om steeds weer de paginanummering op dezelfde plaats te zetten is een lastige zaak, waarbij u steeds opnieuw goed naar de coördinaten moet kijken.

Masterpages
Een veel gemakkelijker manier is om hoofdpagina's te

natuurlijk niet aan te houden. U kunt kiezen voor de conventionele manier om de paginanummering onderaan de pagina's te plaatsen, maar u kunt ook vanuit een grafisch ander standpunt de paginanummering op een geheel andere plaats neerzetten. Om steeds weer de paginanummering op dezelfde plaats te zetten is een lastige zaak, waarbij u opnieuw goed naar de coördinaten moet kijken.

Masterpages

Een veel gemakkelijker manier is om hoofdpagina's te gebruiken, de zogenaamde moederpagina's (masterpages). Doordat u voor een double sided document heeft gekozen, kunt u de paginanummering automatisch zowel links als rechts laten plaatsen. U gaat naar de linker masterpage door met de pijltoel op het linkerpaginasympool (net onder het vergrootglas van de toolbar) te klikken. Onmiddellijk ziet u het paginanummer 1 veranderen in "LM" (Left Masterpage). Op deze pagina bepaalt u eerst waar de hoofdstukken en/of titels moeten komen te staan. Zet het grid op een .5 cm en activeer het grid. Trek een lijn op 2 cm van links en 2 cm van boven naar 12,5 cm naar rechts. Bepaal de lijndikte op 2 punten met de kleur op grey. Door deze plaats te kiezen heeft u gelijk al min of meer bepaald, dat de witruimte rondom de te drukken oppervlakte twee centimeter zal zijn.

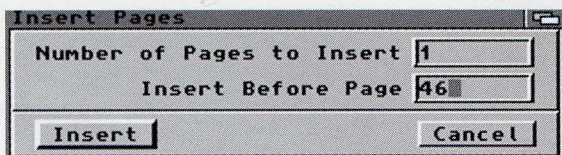
Rechts boven die lijn kunt u bijvoorbeeld de titel van het boek plaatsen met het grid nog steeds aan, te weten Desktop. De titel bepaalt u op Times, 24 punten, bold en u plaatst deze boven de lijn op 1 cm van de bovenkant. Verder gaat u bepalen waar de platte tekst (het verhaal) moet komen. Dat



doet u door de tekstbox tool te activeren en een box te trekken van 11 x 13 cm op 2 cm van onder de lijn, recht onder de lijn. Met de teksttool plaatst u het paginanummer op bijvoorbeeld 18,5 cm van boven en 2 cm van links. In het Lay-out menu kiest u voor insert page number waardoor de tekstcursor wijzigt in LM. Rest nog om de hoofdstukregels te plaatsen. Daarvoor gebruikt u de tekstboxtool waarmee u een box tekent op de plaats waar de hoofdstukregel moet komen. Voor de maat van deze box kiest u 6x0.5 cm en u plaatst hem 1 cm onder de lijn. De linker masterpage is nu klaar en u bewaart uw boek als een template (basis document voor algemeen gebruik). De rechter masterpage is nu zo gemaakt. Met de pijltool actief kiest u voor *select all* uit het **edit** menu en copieert alles met de optie *copy* uit hetzelfde **edit** menu. Klikt u nu op het rechter pagina symbool net onder het vergrootglas van de toolbar, waardoor de LM in RM verandert. Met de optie *paste* uit het **edit** menu kunt u de linkerpagina op de rechterpagina plaatsen. Let u er wel op dat u op dezelfde locatie (hoogte en breedte) de vormen plaatst als op de linker pagina. Rest u slechts nog om de titel naar rechts te verplaatsen, evenals het pagina nummer, die tegelijk zal wijzigen in RM. Steeds als u nu van pagina verandert, ziet u ook de paginanummering meeveranderen, zowel op de linker - als op de rechterpagina.

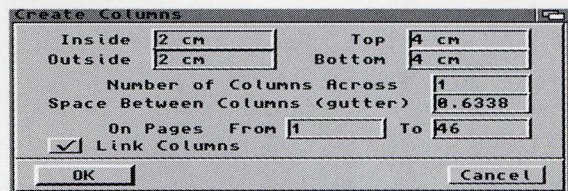
Kolommen en pagina's aanmaken

De vorm en de maat ligt nu vast, hoewel u later altijd nog wijzigingen kunt toepassen. U kunt op drie verschillende manieren pagina's gaan toevoegen. Ten eerste door steeds als uw huidige pagina klaar is, met de pijltool op de rechter pijl onderaan de toolbar te klikken. Ten tweede door de optie *insert page* van het **lay-out** menu te kiezen en het nodige aantal pagina's toe te voegen door in de tekstbalk het verlangde aantal te typen.



Met de derde mogelijkheid heeft u tevens de gelegenheid om het aantal kolommen en de maat van de kolommen mee te geven. Dat gaat door de keuze create columns van het layout menu te activeren, waardoor er een requester op het scherm komt. In die requester kunt u de buitenwitrand opgeven van de pagina. Inside betekent hier dus de rugkant en top staat voor het aantal centimeters boven de kolom. Outside is dan vanzelfsprekend de buitenkant en bottom de onderkant. De buiten-

maten zet u op 2 cm en de onderzijde op 4 cm. Het aantal kolommen is in dit geval 1. Het aantal pagina's kunt u bijvoorbeeld op 46 zetten. Mocht u het aantal pagina's van te voren niet weten, dan geeft u een iets hoger aantal op dan u kunt verwachten. Zet de vink op link columns. Met links columns kunt u de teksten die u geïmporteerd heeft van de ene kolom naar de andere kolom laten vloeien. Het is dus handiger om wat pagina's over te houden en later te wissen, dan dat u er bij moet maken, want dan moet u tevens de bijgekomen kolom ook nog eens met de hand linken via *set textrouting* van het **layout** menu.



Tekst invoeren

Zorg dat u pagina 1 nu voor u heeft staan. Met de tekstcursor klikt u in de tekstkolom en via import text van het file menu zoekt u de verlangde tekst op, (zie Amiga.X nummer 0 en 1) klikt u op ok en u ziet de tekst in de kolom vloeien. Zo kunt u op een eenvoudige manier handleidingen die op diskette staan, op uw eigen wijze opmaken en printen. Hierna activeert u de gehele tekst met Amiga-A en wijst u het verlangde font aan, de grootte, de nodige witruimte enzovoort. Op de plaats van het hoofdstuk kunt u nog een kopregel plaatsen en deze centreren ten opzichte van de tekstkolom.

Nu is het raadzaam om ook nog de batch hyphonate uit het text menu er op los te laten zodat u de lange woorden automatisch laat afbreken. Wel even nakijken, want sommige afbrekingen kloppen niet echt, wat te wijten is aan het Nederlands. Verder kunt u zelf uitmaken of u de tekst rechts en links wilt uitlijnen of alleen links. Als alles goed is gegaan, heeft u nu een boekwerk gemaakt waar alle tekst pagina's in staan. De voor- en napagina's zoals titelblad, eventuele inhoud, enzovoort kunt u in een apart document opmaken of als u dat prettig vindt aan het einde van hetzelfde document. Maar dan moet u wel op die pagina's via de keuze show masterpage van het layout menu uit zetten. Op die manier zijn de objecten van de masterpage niet zichtbaar en printbaar. Vergeet u bij het op film zetten voor het drukwerk niet om de paskruizen aan te zetten. Heeft u ook nog plaatjes gebruikt die aflopend zijn, dan als laatste nog de optie *bleed* meegeven in het de configure printer requester van het **global** menu. Zie voor details ook onze voorgaande nummers.

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 **prijslijst**, informatie over de nieuwste **PD software** (met omschrijving) en berichten over de allernieuwste producten en ontwikkelingen voor de Amiga op soft- en hardware gebied

microdeal **HiSoft**
High Quality Software

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

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

MIDI Interface fl. 69,00
VideoMaster v.a. fl. 189,00
Clarity-16 fl. 499,00
Amas-2 fl. 249,00

Verzending door heel Nederland en België

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, CAM, Daug, Daug Musik, Demo-Utils, 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 catalogus beschikbaar, waarin alle PD diskettes omschreven staan!

A500 IDE controller met optie voor turbo 199,00
A2000 IDE controller 169,00
HD diskdrive voor Amiga 500/600/2000 v.a. 229,00
2,5" 131 MB Harddisk inkl. kabel 349,00
2,5" 210 MB Harddisk inkl. kabel 449,00

Squirrel SCSI-2 Interface
PCMCIA controller voor Amiga 600/1200, inkl. software (CD32-emulator voor A1200).
fl. 249,00

Heeft u een HP deskjet of matrix lintprinter?

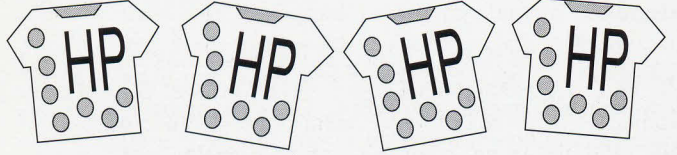
Wij zijn gespecialiseerd in inkt en linten.

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

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

"T"-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!

AMIGA

PUBLIC DOMAIN SOFTWARE

Wij leveren tegen de laagste prijzen o.a.:

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

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

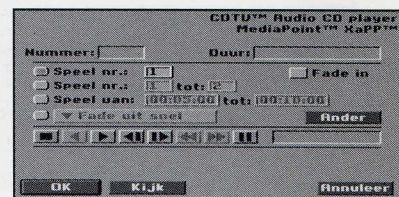
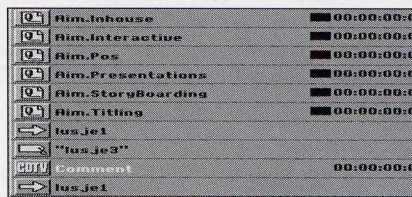
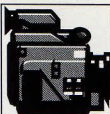
Ook voor al uw software bel voor actuele prijzen 02220 - 13762

Bestel onze catalogus (4 disks, met gratis update) door storting van 10,- op AMRO 49.14.18.515 of giro 62.61.620
t.n.v. Datamarkt PD-Service, of door toezending van cheque of contant naar:

datamarkt
PD-Service

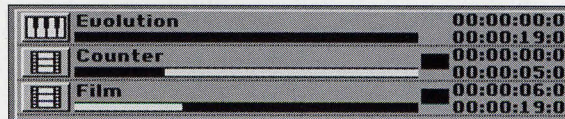
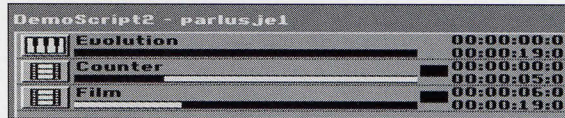
Postbus 66 * 1791 AD DEN BURG * 02220 - 13762

In dit deel van de video cursus gaan we in op het aansluiten van een CDTV.



Hennie Pompe

Diverse schermafbeeldingen van vensters en buttons, die in deze cursus gebruikt zijn.



Video - deel 4

Veel lezers hebben me de afgelopen maand gebeld met allerlei vragen over deze workshop. Graag wil ik u er op wijzen dat dit artikel geen handleiding is voor het pakket Mediapoint, daarvoor moet u echt het pakket zelf aanschaffen.

De meeste vragen waren omtrent het script uit deel 2, waarin u die buttons had gemaakt. De vraag was steeds "wat moet ik doen om het script verder af te maken?". Dat doet u dus in deze aflevering. Aan het script uit deel 2 voegt u deze keer wat regels toe, die het geheel afmaken. U neemt daarvoor ook het Script uit deel 1 en u maakt er ook nog een stukje script bij, waarbij u een CDTV speler aanstuurt vanuit het script met een zogenaamde Xapp module.

Vervolg op Script deel 2

U begint met het inladen van het script uit deel 2. Als u alles heeft gedaan zoals in het artikel stond, heeft u het script destijds bewaard als "DEMOSCRIP2". U heeft toen alle knoppen in het script laten springen naar LUSJE 2, waarin een paar pagina's achter elkaar stonden. Deze keer maakt u er nog een lusje bij op de zelfde manier als u dat heeft gedaan bij het script, dat u zojuist heeft ingeladen. Sleep het icoon voor LABEL naar de laatste regel in het script en noem dit label LUSJE 3. Zet alvast ook een GOTO opdracht in het script door het icoon voor die functie op de laatste regel in het script te zetten. Vul in GOTO LUSJE 1 (terug naar de pagina met de buttons). Nu geeft u nog even aan, dat de F2 button naar het nieuwe lusje moet springen. Dit doet u door middel van de optie knoppen uit het diversen menu.

De werkwijze is verder beschreven in deel 2 van deze workshop. Verander ook de F3 button en laat deze naar MAIN springen. Ons script zit nu op de volgende manier in elkaar: als het script wordt gestart, ziet de gebruiker de eerste pagina en wordt hij gevraagd om een button te kiezen door middel van een Functie toets, of met de muis op de gewenste button klikken. Als de gebruiker vervolgens kiest voor de bovenste button springt het script naar label LUSJE 2 en krijgt men de rij met plaatjes te zien, welke tussen het label en het eerst volgende GOTO opdracht staat. Als het script bij de volgende GOTO opdracht komt, springt het weer terug naar de pagina met de buttons. Drukt men op button 2, dan springt het script naar het label LUSJE 3 en voert alle opdrachten uit die daar staan. U moet het meer zien als een vorm van bijvoorbeeld de BASIC taal "if button=f2 then goto lusje 2". Ons script is eigenlijk helemaal klaar op een paar regels na, die tussen het LABEL lusje3 en GOTO lusje 1 moeten komen te staan.

Xapp

Hiervoor wilde ik deze keer een Xapp gebruiken, die een extern apparaat kan aansturen en wel die voor de CDTV speler, u allemaal bekend. Voor u allen die niet in het bezit zijn van zo'n speler geef ik een alternatief aan voor die regels waarbij het bij u helemaal fout gaat, omdat u er niet een CDTV bij heeft staan. In plaats van het afspelen van een audio track vanaf cd speelt u in dat geval een module af. U begint met het laatste omdat de meeste onder U daar het meeste belang bij hebben. Plaats op de regel na het LABEL lusje 3 een icoon voor een parallel tak. Dit is het icoon, dat boven



dat van een label staat. Geef de tak de naam PARLUSJE1 en klik vervolgens op OK. In een parrallel tak kunnen we verschillende zaken, zoals het spelen van muziek of animaties tegelijk uitvoeren. In tegenstelling tot een gewoon script hebben alle regels binnen deze tak een eigen start- en een stoptijd, zo kunt u bijvoorbeeld in zo'n parralleltak van bijvoorbeeld 20 seconden eerst beginnen met het spelen van een muziekmodule die start op 0 seconden en stopt op het einde van de tak 20 seconden en daarbij ook nog bijvoorbeeld twee animaties laten spelen waarbij de eerste speelt vanaf het begin tot 5 seconden en de tweede van 6 seconden tot het einde namelijk 20 seconden. Dit zet u nu in het script. Klik met de muis op het icoon, dat u zojuist in het script heeft geplaatst. U ziet dan bovenaan in het beeld staan demoscript2 - parlusje1 dat aangeeft dat u zich nu bevindt in een soort subdirectory van het script.

Alle regels zijn leeg en dat klopt ook, want u heeft er immers nog niets in gezet. Laat ons beginnen met de eerste regel. Plaats op die regel een icoon voor muziek. U weet nog wel, die met de piano toetsen. Kies vervolgens een willekeurige muziek module uit de lijst. Plaats op de tweede regel een icoon voor het afspelen van een animatie en selecteer de animatie COUNTER.

Plaats op de derde regel op dezelfde manier de animatie FILM. Nu nog even de tijden aanpassen van alle regels zodat deze op de juiste manier opkomen als u straks het script gaat afspelen. Stel de eerste regel waar de muziek module wordt gespeeld op een begin tijd van 00.00.00.0 seconden en op een eindtijd van 00.00.20.0 seconden (de bovenste tijdcode is voor de starttijd en de onderste is voor de stoptijd). Zet de tijd voor de tweede regel van 0 tot 5 seconden en zet de derde regel op 6 tot 20 seconden, zodat de tweede animatie de eerste netjes opvolgt. Zo het PARLUSJE is klaar. Het enige wat er nog moet gebeuren is, dat u de totale tijd voor deze tak in het script nog moet instellen. Dit kunt u doen in de rootdir "MAIN" van het script. Klik op HOGER rechts onderin het beeld. Dit knopje werkt op dezelfde manier als bijvoorbeeld een PARENT knopje in een van uw andere programma's, waar u mee werkt.

Resultaat

U ziet nu weer alle regels, die in de main dir van het script staan. Zet de tijdcode voor de parralleltak op 20 seconden om het script verder af te maken. Bewaar het script met de naam demoscript3 en klik vervolgens op SPEEL om het resultaat te bekijken. Als u nu op de F1 button klikt, krijgt u een rits demo pagina's van mediapoint te zien en komt u vanzelf weer terug bij het plaatje met de buttons. Klikt u op de F2 button, dan krijgt u het

parlusje te zien welke u zojuist heeft gemaakt. Na 20 seconden krijgt u weer de pagina met de buttons.

CDTV

Als laatste nog voor de lezers, die wel een CDTV naast hun amiga hebben. Alle bovenstaande extra veranderingen, die toegebracht zijn aan het script uit deel 2 namelijk het script demoscript2, blijven voor die mensen hetzelfde behalve de regel met de muziek module die als eerste regel in de parrallel tak staat.

U zet zo direct op deze regel het icoon voor CDTV. Voor u dit kunt doen, dient u eerst de CDTV te koppelen aan uw Amiga computer doormiddel van een nullmodem kabel welke wordt aangesloten op de seriële poort van beide computers. Om Mediapoint te vertellen, dat u een CDTV heeft aangesloten moet er op de CDTV zogenaamde hostsoftware geïnstalleerd worden. Deze staat op disk twee van het pakket. U kunt simpelweg uw CDTV opbooten van deze diskette en klaar is Kees. Lezers, die het pakket draaien op een CDTV hoeven dit bovenstaande niet te doen. De Xapp module die u zo gaat gebruiken herkent zelf dat er van een CDTV wordt gewerkt. Zoals gezegd: sleep het icoon voor CDTV naar de eerste regel in de parrallel tak. U krijgt nu een venster waarin u van alles krijgt te weten over de audio CD die u (hopelijk) in de caddy heeft zitten. Het aantal tracks en de totale speeltijd van de cd. Verder ziet u verschillende buttons welke u in staat stellen om diverse actie's te doen die vergelijkbaar zijn met bijvoorbeeld een normale cd speler. PLAY TRACK voor het spelen van een bepaalde track op de cd, PLAY TRACKS voor het spelen van een range van tracks, bijvoorbeeld track 3 tot en met 7, PLAY FROM voor het spelen van een aangewezen tijd van de cd bijvoorbeeld van 20 seconden tot en met 3 minuut 40, NEW CD om te laten weten dat u een cd heeft gewisseld en een paar buttons die verdraaid veel op die van een echte cd speler lijken. Het lijkt me overbodig om u dit nog uit te leggen. In dit voorbeeld kiest u voor het afspelen van 1 track. Selecteer een willekeurige track van uw cd, door het knopje PLAY TRACK aan te klikken en er het tracknummer bij te zetten van uw keuze. Vergeet niet om net zoals bij de Module versie de tijdcode te zetten op 0 tot 20 seconden. Bewaar het script voordat u het gaat afspelen.

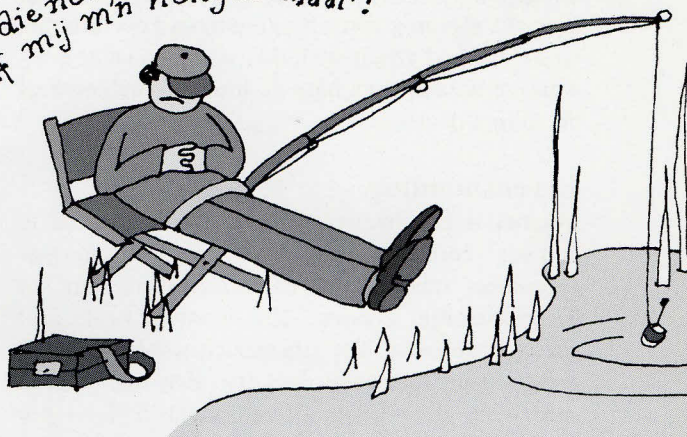
Volgende keer meer.....

Vragen aan mij kunt richten via een E-mailtje op het BBS van een van beide Nederlandse Amigabladen. Het nummer voor Amiga.X is 010-4559351



Fred van Vliet

*Laat ze maar doen
Met al die netten.
Geef mij m'n hengel maar!*



Niet achter het net vissen is ook zoiets.

De oprit naar de snelweg

W ie het over een modem heeft, moet tegenwoordig het woord 'Internet' laten vallen. De digitale snelweg heeft een enorme groep aanhangers gekregen. Dit is ook niet zo vreemd. Via Internet kunnen 'modemers' de meest uiteenlopende bibliotheken bereiken. Of het nu gaat om pure informatie, programma's, 'praten' met een Australier of berichten ophalen en achterlaten... via Internet is het mogelijk. Het mooiste van het hele systeem is dat de Internetchauffeur contacten kan leggen over de hele wereld tegen lokaal telefoontarief. Tijd dus om ook in Amiga.X een kijkje te nemen in de wereld van Internet. Ook volgende maand behandelen we Internet. Een interview met een Internet-provider staat dan centraal. Maar terug naar het begin...

Netwerken

Wie denkt dat Internet een groot netwerk is, heeft het een beetje mis. Internet is namelijk niet één netwerk, maar een verzameling van ongeveer 50.000 verschillende netwerken over de hele wereld. Al die netwerken zijn op elkaar aangesloten. Om nog maar even een getalletje te noemen: wist u dat er naar schatting een slordige 50 miljoen Internet-gebruikers over de hele wereld te vinden zijn? Niet mis!

Even een korte uitleg over de werking van Internet. Het Internet-verkeer loopt niet alleen via telefoonlijnen. Naast Tante Post wordt gebruik gemaakt van radiogolven, communicatiesatellieten, laserstralen en ethernetkabels. Wanneer u contact legt met de computer van een Internet-aanbieder in uw telefoongebied, stuurt die

computer het signaal weer door. Via via komt u dan op een gegeven moment in het Internet-gebied van uw keuze. En wat valt er dan te kiezen? Oeps, dat is een hele waslijst. Bent u op zoek naar speltips? Die staan op Internet! Wilt u Amiga-files? Die staan op Internet! Zoekt u informatie over het paringsgedrag van een eekhoorn? Ook dat vindt u waarschijnlijk op Internet. Kortom, bijna alle soorten en vormen van informatie zijn op Internet te vinden. Maar er is meer. U kunt bijvoorbeeld contact zoeken met mensen over de hele wereld en daar een telefonische vriendschap mee aangaan. U kunt vragen stellen via de postmogelijkheden en de volgende dag een antwoord vinden uit China. Ga zo maar door, ga zo maar door.

Benodigheden

Wat heeft u nodig om de digitale snelweg op te kunnen? Dat antwoord is gelukkig veel eenvoudiger. U heeft voldoende aan een computer, een modem (het liefst een snelle), het telefoonnummer van een Internet-aanbieder en de noodzakelijke programma's. Er zijn een aantal types programmatuur om Internet te kunnen besturen. Dit zijn Dialler (bijvoorbeeld Amiganos), een programma om contact te leggen met de computer van de Internet-aanbieder; Email (bijvoorbeeld Amigaelm) om berichten te lezen en te verzenden; WEB (bijvoorbeeld Mosaic) om de multimedia-informatie te gebruiken; Gopher (eveneens met Mosaic), een zoekprogramma voor Internet; Telnet (AmiTCP) om contact te krijgen met een andere computer; FTP (AmiTCP) om files te kunnen downloaden. Kortom voor de Amiga



staan in elk geval de programma's Amiganos, Amigaelm, Mosaic en AmiTCP tot uw beschikking. Er zijn nog meer programma's voor Internet en het aanbod groeit snel, dus voor de laatste software verwijzen we u naar de Internet-aanbieder of de Amiga-dealer.

Levenshouding

Internet is een heel eigen wereldje. Om goed te kunnen communiceren met andere Internet-gebruikers moet u wat karakteristieken van het Internet-taaltje kennen. Zo worden heel veel smiley's gebruikt. Dit zijn gezichtjes die zijn opgebouwd uit toetsenbord-tekens. Een tip: om een smiley te kunnen ontcijferen moet u even uw hoofd een kwartslag naar links draaien. U ziet dan een gezichtje met een emotionele lading. Zo kunt u aangeven of u verdrietig bent, vrolijk, een bril draagt en ga zo maar door. Een paar voorbeelden: :-) :- (8^) #8-] B^ [; -D enzovoort. Ook andere tekens worden gebruikt. Zo staat @>->- voor een roos, betekent ...- - - S.O.S. en wordt met @%&!#! aangegeven dat de Internetter niet zo gelukkig met iets is. Het beste advies dat we kunnen geven luidt: kijk rustig rond op Internet en leer. Een verkeerde opmerking wordt al snel gestraft door middel van grote hoeveelheden post van Internet-gebruikers, die geïrriteerd zijn. Zo is het uit den boze om een advertentie achter te laten voor een groep gebruikers. Internet is zeer zeker geen open brievenbus voor drukwerk. De stickers met 'geen drukwerk, geen folders' is standaard op elke Internet-brievenbus geplakt. Oh ja, schrik niet van de Internet-taal. Die kan soms wat grof overkomen. De reden hiervoor is simpel. Lange zinnen typen kost tijd en tijd is geld (de telefoontikker gaat door). Kort maar krachtig is dus het motto dat wordt gehanteerd.

Volgende maand meer over Internet. Wie weet wordt ook u een racer op de digitale snelweg...

BBS van de maand

Ja en dan zijn we nu weer toe aan het BBS van de maand. Deze keer hebben we ons oog laten vallen op een nieuwkomer in BBSland. Namelijk Asgard BBS te Rotterdam. De sysop van dit BBS heet Ingmar Larsen.

Ingmar is net als bijna iedere andere Sysop begonnen als user met een 2400 baud modem. Op een gegeven moment werd Ingmar point en donateur bij een BBS in de buurt. En van het één kwam het ander. Hij raakte aan de praat met de sysop en ging er eens op visite. De sysop in kwestie wilde hem overhalen om ook een BBS te beginnen. Nu had Ingmar al wat zitten proberen met enkele BBS programma's en zelfs NComm als BBS opgezet,

maar hij had nog geen programma gevonden wat hij geschikt vond.

Het programma waar de betreffende Sysop op draaide vond hij wel mooi maar ook duur. Er moest dan maar gelijk goed gestart worden: een grotere harddisk, een 2e telefoonlijn en een CD-rom waren volgens hem toch wel vereist, enfin, het liep aardig in de papieren.

Maar al met al vond Ingmar een goed alternatief namelijk MAXsBBS. Daar is Ingmar na een tijd wikken en wegen mee on-line gegaan.

Wat opvalt aan zijn BBS, is dat er op dit moment geen message netwerken zijn. Maar dat zal in de toekomst wel komen zegt Ingmar zelf, want hij heeft als toekomstplannen ook nog eventueel een overstap naar een ander professioneel BBS pakket voor ogen. Wij hebben zijn BBS eens aan een nader onderzoek onderworpen en kwamen tot de volgende puntenwaardering.

File Aanbod	9
Bulletin Aanbod	8
Menuindeling	9
Doorgames	9
Bereikbaarheid Sysop	8
Message Netwerken	-

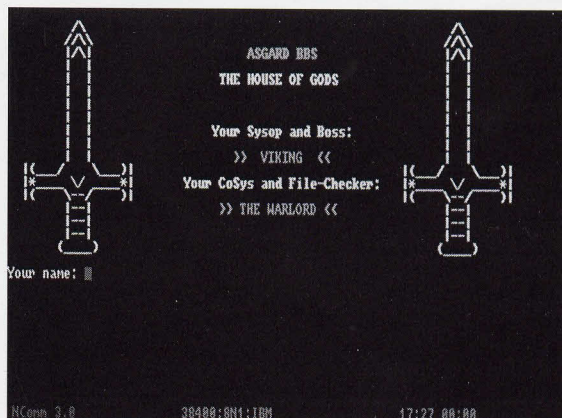
Totaal	43

Helaas voor Ingmar valt het totaal iets lager uit door het gebrek aan netwerken.

Voor de rest is het BBS heel origineel van opzet en wensen wij van **Amiga.X** Ingmar veel succes met Asgard BBS.

Asgard is te bereiken onder nr 010-4321629 24 uur per dag van 1200 tot 14.400 bps

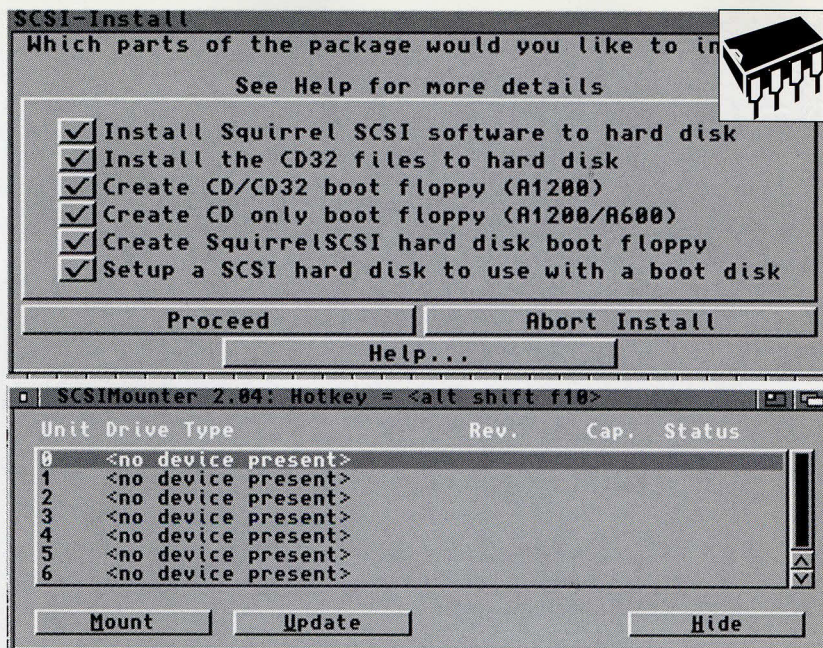
*De schrijver dezes is te bereiken via **Amiga.X** of op Data Control BBS 010-4196669*



De Squirrel maakt het mogelijk om alle SCSI-apparatuur direct aan te sluiten op de Amiga 600 of de Amiga 1200.

Aart-Jan Moerkerke

Boven het installatie scherm met diverse opties, daaronder het scsi mountscherf.



Een eekhoorn aan de A1200

Al tijden wordt hard gezocht naar een mogelijkheid om eenvoudig een SCSI-device aan een Amiga 1200 te zetten. Deze mogelijkheid wordt sinds kort geboden door HiSoft en Squirrel Storage Systems. Met de Squirrel SCSI Interface is een krachtig stukje hardware op de markt gekomen om een SCSI-harddisk of andere SCSI-apparatuur moeiteloos te laten draaien via de PCMCIA-poort. Het installeren van de 'eekhoorn' is zeer eenvoudig: gewoon de PCMCIA-kaart in de daarvoor gereserveerde poort steken, aan de andere kant een extern SCSI-apparaat bevestigen, de software installeren en lopen maar... als een trein. Maximaal zeven devices, waaronder harde schijven, CD-ROM drives, scanners, Optical drives, removables en ga zo maar door, kunnen tegelijkertijd via de Squirrel aangesproken worden. Een revolutie, die nog niet was geevenaard!

CD32

Het installeren van de bijgeleverde software is al even gemakkelijk als het insteken van de hardware. Via het Amiga install-menu kan gekozen worden of u een beginner bent, een gevorderde of een middelmatige Amiga-kenner. Daarna komt de 'installeerder' voor een aantal andere keuzes te staan. Natuurlijk moet de driver overgezet worden en daarvoor kiest u de optie 'install Squirrel SCSI software to hard disk'. Maar er zijn meer 'heerlijkheden'. Zo kunt u zorgen, dat CD32 spelletjes op een 1200 draaien door de CD32-files naar harde schijf (die moet u dan al hebben) te kopiëren. Verder kan een CD32 boot-

diskette gemaakt worden om meteen de blinkende schijven op te laten starten en kan de SCSI-software naar diskette gekopieerd worden. Niet mis... Complete CD32-emulatie op een Amiga 1200, lopend als een zonnetje. Natuurlijk is bij de software gedacht aan een programma om de harde schijf te prepareren, te partitioneren en te formatteren.

Snelheid

De vraag, die op alle lippen zal hangen, is natuurlijk: hoe snel is het apparaatje. De Squirrel ondersteunt data transfer met een snelheid van 1.2 MB per seconde op een standaard A1200 en bereikt een onverwacht hoge snelheid van 3MB per seconde op een A1200 uitgerust met een 68030 turbokaart.

Kwijn, kwijn

Kortom: de Squirrel SCSI Interface is een apparaatje om van te kwijnen. Iedereen, die SCSI-devices aan een Amiga 1200 of een Amiga 600 wil plakken, kan niet zonder. Wie een goed lopende CD32-emulator zoekt voor zijn Amiga 1200 mag ook zeker de eekhoorn niet aan zijn verlanglijstje laten ontbreken.

De Squirrel SCSI Interface gedraagt zich betrouwbaar en goed. De snelheid van de devices hangt natuurlijk af van de Amiga-configuratie. Des te sneller de 1200 of 600, des te sneller de SCSI-schijven worden. Maar op een standaard Amiga 1200 werden dus mooie resultaten bereikt.

De squirrel werd ter beschikking gesteld door Computer City. Prijs F 249,-

INTEREXPO

5 JAARBEURS UTRECHT/HOLLAND

KIJKEN
&
KOPEN

*Internationale standhouders uit
Nederland, België, Duitsland,
Frankrijk en Engeland.*

- Computers, printers en monitoren
- Programmatuur en Windows-applicaties
- Datacommunicatie, modems en faxen
- Grafische programma's en animaties
- Multimedia-toepassingen en CD-ROM
- MIDI-sequencers en synthesizers
- Videofilmen en koopvideo
- Boeken en tijdschriften
- Spelletjes, muizen en joysticks
- Demonstraties en prijspakkers

Win een
PC-486

vrijdag 7, zaterdag 8 en zondag 9 april 1995

Openingstijden: vrijdag 13.00 - 22.00 uur • za/zo 10.00 - 17.00 uur

Oprmaak ACN Haarlem

PC DISCOUNT

**Eéndaagse regionale
computer-koopjesbeurzen**

(36 beurzen per jaar)

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

- za 25 februariWRZV-halZwolle
- za 4 maartSporthal de MammoetGouda
- za 11 maart.....Evenementencomplex 't Ven.....Venlo
- za 18 maart.....Stadssporthal.....Tilburg
- za 25 maartSporthal BrasDelft
- za 1 aprilBrabantallen.....Den Bosch

f 5,- voordeel • REDUKTIEBON • f 5,- voordeel
Aangeboden door Amiga X

PC Discount • InterExpo '95 • GAMES '95

Naam + Voorletters:

Adres:

Postcode/Plaats:

Land:

Elke dag maakt u kans op vele prijzen!

Hoofdprijs GRATIS PC-486 twv f 2500,-

• Deze bon mag niet gekopieerd worden •

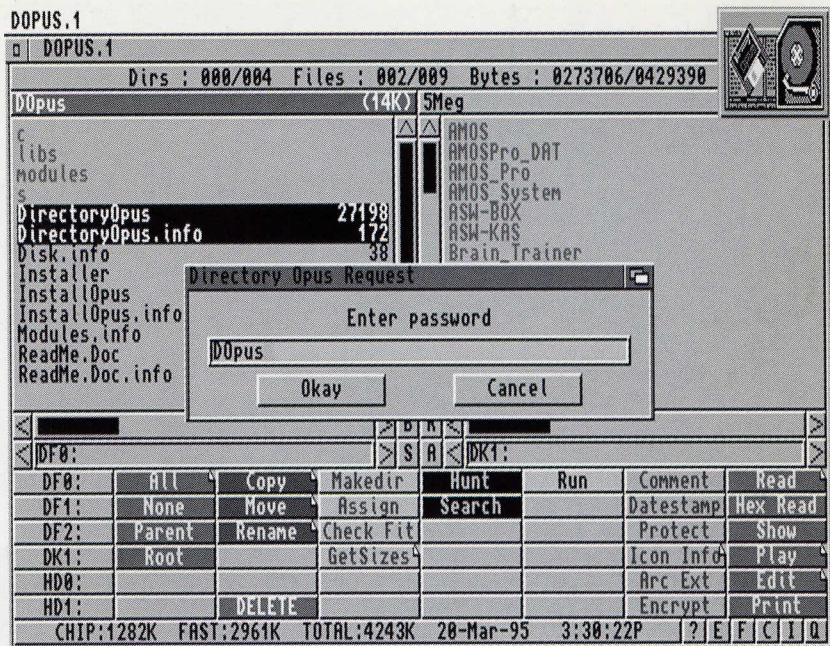
InterExpo & Media • Info 070-3588929

PC SHOW '95

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

Ivo Vandermarliere

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



Werken met DirOpus IV - deel 2

We gaan weer verder met waar we gebleven zijn.

All

Deze functie selecteert alle files en directories in het actieve directory venster. Als u met de rechtermuis op dit gadget klikt, keert u de staat van selectie in het actieve venster om. D.w.z. de geselecteerde bestanden worden gedeselecteerd en vice versa.

none:

Deze functie deselecteert alle files en directories in het actieve directory venster.

toggle:

Deze functie keert de staat van alle files and directories in the actieve directory om (bvb. alle geselecteerde files worden gedeselecteerd, en vice versa).

parent:

Deze functie leest het parent directory van het actieve directoryvenster. Heeft u echter in uw configuratie "SMARTPARENT" geselecteerd, dan wordt er eerst nagezien of de parent dir in een buffer zit en dan daaruit gelezen. Er zijn ook 2 verborgen gadgets voor Parent nml. links en rechts van elk directory venster. U moet er met de linkermuis op klikken.

root:

Deze functie leest de root directory van het actieve directoryvenster. Heeft u echter in uw configuratie "SMARTPARENT" geselecteerd, dan

wordt er eerst nagezien of de root dir in een buffer zit en dan daaruit gelezen. Er zijn ook 2 verborgen gadgets voor Root nml. links en rechts van elk directory venster. U moet er met de rechtermuis op klikken.

saveconfig:

Deze functie saved de configuratie naar het file waarvan het oorspronkelijk was gelezen. Als Directory Opus pas is geladen probeert het de configuratie te lezen van het file DirectoryOpus.CFG. Het zoekt eerst in het current directory, en dan in het S: directory.

lastsaved:

Dit zet de configuratie terug op de laatst gesavede file. Als de configuratie werd veranderd, wordt u gevraagd dit te bevestigen voor het wordt gedaan.

defaults:

Dit zet de configuratie terug op de geprogrammeerde settings. Als de configuratie werd veranderd, wordt u gevraagd dit te bevestigen voor het wordt gedaan.

date:

Deze functie laat u toe de systeem tijd en datum te veranderen.

cd:

Deze functie laat u toe om het current directory te bepalen voor Directory Opus. Dit is het directory dat wordt gelezen als u RETURN drukt op een leeg directory gadget.

AMIGA

REALTIME DIGITAL VIDEO/AUDIO

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 incl. MovieShop	2495
VLab 24-bit video-digitizer (let op!)	445
VLab-Y/C 24-bit video-digitizer	725
VLab-par-Y/C voor A1200	895
Toccata 16 bit audiokaart	745
Maestro Pro digital audio in/uit, DAT-compatible, ook DAT-backup	999
Sek'd Sample en Midi software	bel
Neem contact op voor een demo!!	

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 SCSI-behuizing, 3x3.5", met kabel	345
CD-ROM XM3501B, 4xSpeed, intern	775
CD-ROM XM3501S, 4xSpeed, extern	925

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)	395
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
verloopkabels, switchboxes e.d.	bel

WACOM GRAPHIC TABLETS

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
 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 --> (I) 4999
 486 PC Card bundled 535
 ACA 20, 1Mb VRAM upgrade 425
 16 Mb SIMM voor RiscPC bell
 Amiga intuïlen voor RiscPC? Bell
 Benieuwd naar de RiscPC? Maak dan een afspraak voor een demonstratie!

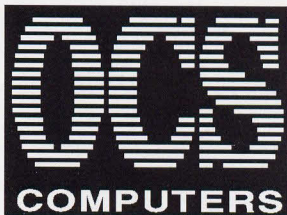
SOFTWARE

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

MacroSystem NL bv

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

Alle bedragen zijn inclusief BTW. Prijswijzigingen voorbehouden. Leveringen op onze voorwaarden.



TEL. 078-197070

FAX 078-195788

V.Goghstraat 1-5

3331 VM Zwijndrecht



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

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,-
 Syquest SQ-555 325,-
 Fargo Primera therm.wax
 kleuren-printer 995,-
Amiga Stereo
Kleuren-monitor
 Nu 395,-
Amstrad Mega PC
Sega-Drive 1095,-

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!!
 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,-

**errorhelp:**

Dit geeft u informatie over AmigaDOS foutmeldingen. Wanneer u dit kiest, word u gevraagd naar de foutcode. Eens deze is ingebracht, krijgt u de standaard foutmelding en een beschrijving van de fout.

format:

Dit laat u toe een nieuwe disk te formateren. Als u dit kiest, krijgt u een requester waar u één van volgende drives kunt kiezen: DF0:, DF1:, DF2: and DF3:. Iedere drive gadget heeft zijn eigen string gadget, waarin u de naam die u de geformateerde disk wenst te geven, kunt ingeven.

VERIFY laat u toe om het verifiëren aan of uit te schakelen. Als *verify* is uitgeschakeld, zal het formateren veel vlugger gaan, maar u wordt dan niet verwittigd als er fouten opdagen.

Als *QUICK* is gekozen, worden de disks enkel geïnitieerd (wiped). Dit geeft een extreem snelle manier om oude disks uit te veegen. Dit werkt echter niet met nieuwe disks, maar enkel op reeds geformateerde disks.

Als *NO ICONS* is gekozen, zullen de Trashcan.info and Trashcan directory niet worden aangemaakt op de disk. Als u *FFS* kiest, zal de disk worden geformateerd onder het Fast Filing System. Alhoewel u *FFS* onder Kickstart 1.3 kunt kiezen, zult u enkel *FFS*-geformateerde disks onder Kickstart 2.0 of groter kunnen lezen.

diskcopy:

Dit laat u toe om een disk naar een andere of meerdere doelen te kopiëren. Het maakt een exacte copy van de originele disk. Het kopieert echter enkel in AmigaDOS geformateerde disks. Wanneer dit wordt gekozen verschijnt er een requester met verschillende gadgets. Kies een bron van een van de gadgets "From", en kies een of meerdere disks van de gadgets "To". Als *VERIFY* is gekozen, zal de copy worden geverifieerd na het schrijven van elke track om te verzekeren dat die succesvol werden gekopieerd.

install:

Deze functie maakt een disk bootbaar. Alle bootbare disks hebben speciale informatie geschreven op de eerste sector van de disk. Zonder dit, is de disk niet bootbaar. Kies de drives die u wenst te installeren van de gadgets DF0:, DF1:, DF2: en DF3:. Als op het *Check-gadget* wordt geklikt, worden de disks niet geïnstalleerd, maar de bestaande bootblocks worden gecheckt met een normale AmigaDOS bootblok. Als een bootblok niet-

standaard is, zou u hem best controleren met een viruskiller, voor het geval hij besmet is met een virus.

relabel:

Dit laat u toe de naam (label) te veranderen van de disk die open is in het actieve directorievenster.

search:

Deze functie laat u toe in alle geselecteerde files te zoeken naar een gespecificeerde string, die dan optioneel wildcards kan bevatten. Als een passende string is gevonden, wordt u gemeld welk file de string bevat en krijgt u de optie om in de tekstviewer te gaan en het file te lezen. Indien u dit doet, wordt er automatisch naar de string gezocht, eens de tekst-viewer het file heeft gelezen. Als er verschillende directories zijn geselecteerd, worden alle files daarvan ook onderzocht.

protect:

Deze functie laat u toe om de protectie-bits van de geselecteerde files en directories in het actieve directorievenster te veranderen. Als er directories zijn geselecteerd, wordt u gevraagd om de files, die ze bevatten, ook de protectie-bits moeten veranderd worden. Voor ieder file, komt een requester, die de protectiebits toont, die voor het ogenblik zijn gezet voor die file. De protectiebits zijn H (hidden), S (script), P (puur), A (archived), R (leesbaar), W (schrijfbaar), E (uitvoerbaar) en D (uitveegbaar). Om de bits aan of af te zetten, klikt u op de gewenste gadgets, of drukt de gewenste toetsen. Om de protectiebits van alle geselecteerde files te zetten moet je het "All" gadget van het protectie-requester aanklikken; kies je "Okay" dan worden de protectiebits file per file gezet.

printdir:

Deze functie print de inhoud van het actieve directorievenster (naar het PRT: device). U mag kiezen welke informatie er geprint moet worden, inbegrepen de filegroottes, protectiebits, datums and commentaren.

print:

Deze functie print alle geselecteerde files uit. Het is een sterke print-functie. Er kunnen verschillende configuraties worden bepaald in de print-requester. *PAGELENGTH* is de lengte van elk blad, in lijnen. Linkse en rechtse marge laat u toe de positie van de marges te bepalen, in karakterposities. *TAB* is het aantal spaties dat gelijk is aan een tabkarakter. *TITEL* laat u een titel ingeven die dan gebruikt zal worden in het header en footer in plaats van de filename. *OUTPUT* laat u bepalen - waarnaar de file gezonden moet worden. De Title,



of headers en/of footers geprint zullen worden, en welke informatie ze moeten bevatten. De drie gadgets die initieel op Normal staan, laten u bepalen hoe de typestyle van de header, footer, en alle andere tekst moet zijn.

Met de gadget onderaan "Draft" bepaalt u of alle tekst wordt geprint in draft mode of NLQ mode, headers en footers in draftmode met de rest van de tekst in NLQ, of headers en footers in NLQ met de rest van de tekst in draft.

Het gadget ernaast bepaalt of de laatste bladzijde van de file gevolgd moet worden door een formfeedkarakter.

hunt:

Deze functie laat u toe te zoeken door alle geselecteerde directories en hun sub-directories naar een gespecificeerd file of naar een groep files gespecificeerd door een wildcard. Als de gespecificeerde files gevonden zijn, zal het directorie dat hen bevat, gelezen worden en de files geselecteerd worden.

encrypt:

Deze functie laat u toe belangrijke data te beveiligen door de files met een paswoord te coderen. Alle geselecteerde files in het actieve directorievenster zullen gecodeerd worden en de gecodeerde files worden naar het doelvenster weggeschreven. Als het paswoord begint met een "-" (min) karakter, zal het file in de plaats ongecodeerd worden.

datestamp:

Deze functie laat u toe de datum van de geselecteerde files en directories in het actieve directorievenster te veranderen. Als er directories zijn geselecteerd, wordt u gevraagd of de files erin ook van datum moeten veranderen.

Voor iedere ingave wordt een requester gebracht. Als u wenst de file-datum op de huidige datum en tijd te zetten, drukt u enkel op return. Anders voert u de gewenste datum en tijd in. Om de datum van alle geselecteerde ingaves te veranderen, gebruikt u "ALL" van de datumrequester; kies "Okay" of druk RETURN voor de datums van ieder file afzonderlijk.

vervolg van pagina 28

naast het eerder genoemde voordeel dat het geheugen bespaart, ook nog het voordeel dat uw programma overzichtelijk wordt. Een nadeel van subroutines is dat ze 'algemeen' moeten zijn (u moet ze immers vanuit elke situatie aan kunnen roepen) en ze kunnen vertragend werken. Als u namelijk in een routine die snel moet zijn (bijvoorbeeld een sorteer-routine) continu subroutines aan zit te roepen, dan kost het tijd om naar de routine toe te springen en als hij klaar is weer terug te keren naar vanwaar hij aangeroepen werd. De voordelen moet u echter tegen de nadelen afwegen. Het is voor elke situatie verschillend.

Het gebruik van subroutines

Om naar een subroutine toe te springen, gebruikt u de instructie JSR (Jump to SubRoutine), te vergelijken met GOSUB van BASIC of AMOS. Om terug te keren gebruikt u RTS (Return To Stack), deze is weer te vergelijken met RETURN. Als het bovenstaande tweede schema zou moeten worden vertaald in assembly, zouden we iets als het volgende krijgen:

```
(Hoofdprogramma)
ROUTINE1: .....
          JSR ROUTINE2 ; Naar Routine 2
ROUTINE3: .....
          JSR ROUTINE2 ; Naar Routine 2
VERVOLG: .....
          (Einde Hoofdprogramma)
```

```
ROUTINE2: .....
          RTS          ; Terug naar hoofdprogramma
```

Het hoofdprogramma bestaat hier dus uit Routine 1, Routine 3 en het vervolg van het programma (op de puntjes behoort de programma-code van de betreffende routines te staan). Naast het hoofdprogramma zijn er nog de subroutines, in dit geval alleen Routine 2. Deze wordt door Routine 1 en Routine 3 aangeroepen d.m.v. JSR ROUTINE2 (spaties zijn niet toegestaan in labelnamen!). Wanneer deze klaar is met zijn uitvoering wordt naar het hoofdprogramma teruggesprongen d.m.v. RTS. Op het einde van het hoofdprogramma moet u ook een RTS plaatsen.

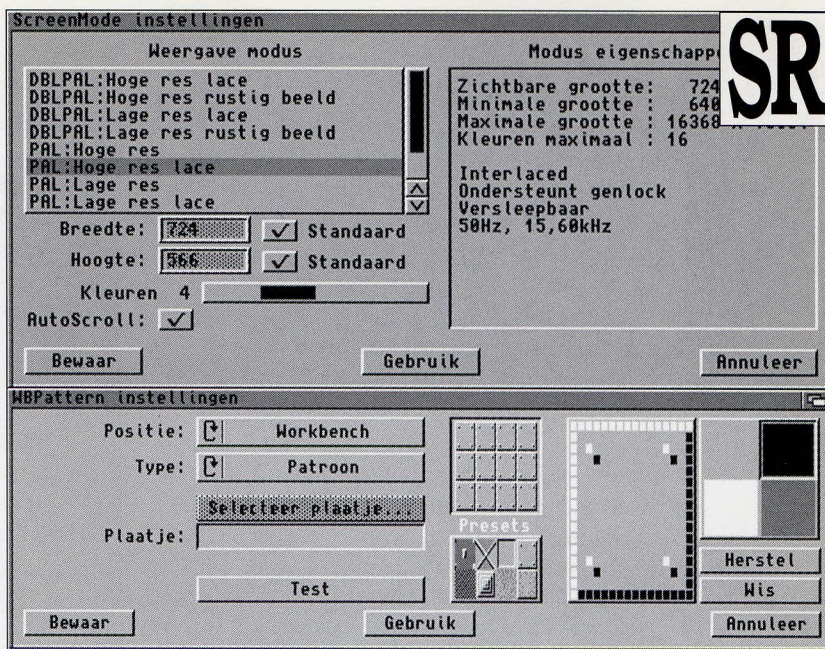
Hierdoor springt uw programma terug naar het programma dat het programma startte, b.v. ASM-One of AmigaDOS zelf! Overigens: JSR en RTS maken gebruik van de stack. Wat de stack precies inhoudt en wat diens relatie is tot adresregister 7 (A7) leg ik de volgende keer uit. Als u in de tussentijd vragen heeft, aarzelt u dan niet om te schrijven naar de redactie. Tot de volgende keer!



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.



SR

Workbench 3.0 - deel 10

ScreenMode editor

Via de ScreenMode editor kunt u de weergave modus keizen voor de Workbench. De beschikbare modi staan links, de gegevens van de geselecteerde modus staan rechts. Via de Breedte en Hoogte gadgets kunt u de maat van het scherm instellen. Geef een maat op die ligt tussen de minimale en maximale grootte. Als u een cijfer heeft ingetikt dan blijft die hetzelfde, al kiest u een andere weergave modus. Als u op Standaard klikt krijgt u de standaard grootte.

Kleuren

Via het kleuren gadget kunt u het aantal kleuren voor de Workbench scherm kiezen. Hoe minder kleuren u kiest, des te sneller is de Workbench en des te meer geheugen blijft er vrij.

Autoscroll

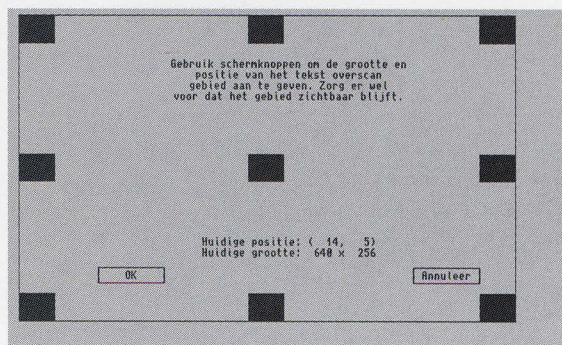
Als u Autoscroll selecteert dan zal het scherm scrollen als de muis de zichtbare rand van het scherm bereikt. Dat is makkelijk als u een scherm gebruikt dat groter is dan het monitor scherm.

Overscan editor

Met de OverScan editor kunt u de grootte van het scherm zo veranderen dat de ongebruikte randen rondom het scherm ook zichtbaar worden.

Bewerk tekst grootte

Met Bewerk Tekst grootte kunt u het zichtbare gedeelte voor tekst instellen. Als u hierop klikt, krijgt u een scherm met zwarte vierkanten. De vierkanten kunt u met de muis pointer pakken en



verslepen. Met het middelste vierkant kunt u het hele scherm verschuiven.

Bewerk grafische grootte

Met bewerk grafische grootte kunt u de standaard display grootte instellen.

Palette Editor

Met de palette editor kunt u de Workbench kleuren instellen. Links in het venster staan de 4 en 8 huidige Workbench kleuren, een kleurenwiel en de color slides in RGB of HSB. Op het rechter gedeelte van het venster staat een cycle gadget waarmee u kunt kiezen tussen Multicolor en 4 kleuren instellingen. Als dit gadget op Multicolor staat dan kunt u 8 Workbench kleuren veranderen, als hij op 4 staat dan kunt u 4 Workbench kleuren veranderen. U kunt de kleuren veranderen door op de kleur te klikken, die u wilt wijzigen en daarna met de RGB sliders de juiste kleur in te stellen.

WBPattern editor

Met de WBPattern editor kunt u de achtergrond

van het Workbench scherm en vensters veranderen. Met het positie gadget kiest u Workbench, vensters of scherm voor de achtergrond. Met het Type gadget kiest u Patroon of plaatje.

Het gebruiken van een patroon

U kunt een al bestaand patroon selecteren of uw eigen patroon maken. Het default is geen patroon.

Om en bestaand patroon te gebruiken:

- * Kies met het Positie cycle gadget Workbench, vensters of scherm.
- * Selecteer met het Type gadget Patroon.
- * Klik op één van de patronen die bij presets staan.
- * U kunt op test klikken om het patroon te testen zonder dat u de editor verlaat.

Om zelf een patroon te maken:

- * Kies met het Positie cycle gadget Workbench, vensters of scherm
- * Selecteer met het Type gadget Patroon.
- * Selecteer een kleur om mee te tekenen.
- * Teken met de muis in het grote vlak door de muisknop ingedrukt te houden.
- * Als het patroon af is, selecteer dan Test.

Het gebruiken van een plaatje

U kunt in plaats van een patroon ook een plaatje als achtergrond gebruiken.

Om een plaatje te selecteren:

- * Selecteer plaatje met het Type gadget.
- * Klik op het Selecteer plaatje gadget.
- * Kies met de filerequester het plaatje dat u wilt gebruiken.
- * Klik op test om het plaatje te testen.

WBPattern Edit Menu

Via dit menu kunt u met andere programma's uw patronen maken en gebruiken in WBPattern. U kunt bijvoorbeeld de teken capaciteiten van IconEdit gebruiken om een patroon te maken en dit gebruiken in WBPattern.

Knip Kopieert de inhoud van het vergrote gedeelte naar het Clipboard en maakt het patroon schoon.

Kopieer Kopieert de inhoud van het vergrote gedeelte naar het Clipboard.

Plak Kopieert een IFF plaatje van het Clipboard naar het vergrote gedeelte.

Wis Wist het patroon.

Maak ongedaan Werkt hetzelfde als het undo gadget.

Laad plaatje Opent een file requester om een plaatje te laden.

Herstel standaard instelling Reset de WBPattern

instellingen naar de default.

Laatst bewaarde versie Geeft de laatst bewaarde weggeschreven instellingen terug.

Herstel Geeft de instellingen terug zoals die waren toen het editorvenster geopend werd.

Pointer editor

Met de pointer editor kunt u de vorm en de kleur van het muis pijltje (de pointer) veranderen. Een uitvergroot plaatje van de pointer staat links. Daar rechts van staan een aantal pointers op ware grootte om te zien, hoe hij er uit ziet op verschillende kleuren. Via het cycle gadget boven de uitvergroete pointer kunt u selecteren of u de pointer of de busy pointer (het klokje) wilt veranderen.

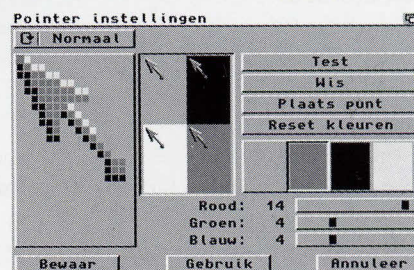
Om de kleuren te veranderen:

- * Klik op de kleur die u wilt veranderen.
- * Verander de waarden voor RG en B.

Om een andere pointer te tekenen, moet u hem piccel voor pixel tekenen:

- * Klik op Maak schoon.
- * Kies een kleur om mee te tekenen.
- * Beweeg de pointer naar de plek waar u een pixel wilt neerzetten en druk op de linker muisknop. Op deze manier moet u de muis pointer tekenen.
- * Klik op Plaats Punt gadget om de 'hot spot' te bepalen. Dit is het punt van het pijltje waarmee u iets aanklikt.
- * Klik op Gebruik om de pointer die u getekend heeft te gebruiken. Als u deze pointer altijd wilt gebruiken klikt u op Bewaar.

Met het test gadget kunt u de pointer laten veranderen in de pointer die u zojuist heeft getekend. Met het Maak Schoon gadget kunt u de getekende pointer wissen. Met het Resolution cycle gadget kunt u kiezen tussen Hoge Res en Lage Res. Dit is alleen beschikbaar op de machines met de AA chipset. Met het Reset Kleuren gadget zet u de kleuren terug zoals ze stonden voordat u ze veranderde. Het edit menu heeft ook Knip, Plak, Wis, Maak ongedaan, Laad afbeelding, Herstel standaard-instelling, Laatst bewaarde versie en Herstel items. Deze werken hetzelfde als in de WBPattern editor.



Ruud Campsteijn



Rudie Jaspers, onze cartoonist
bekijkt het Aasembler op zijn
manier.

Assembler - deel 4

Ook deze keer wil ik allereerst het geheugen weer even opfrissen (het is inmiddels alweer 3 maanden geleden...sorry). Voordat ik verder ga met nieuwe stof. Vanaf heden is het de bedoeling dat deze cursus maandelijks gaat plaatsvinden. (Redactie)

Vorige keer

De vorige keer heb ik u verteld over het bestaan van de registers. Dit zijn 'laden' waarin u een getal kunt stoppen van maximaal 4 bytes lang. De MC68000 beschikt over 8 data- en 8 adresregisters, die aangesproken worden met respectievelijk D0 t/m D7 en A0 t/m A7. Hierbij vervult A7 de rol van stackpointer en moet in normale gevallen met rust gelaten worden (hierop kom ik later nog terug).

Een slimme manier om adressen aan te spreken was met behulp van LABELS. Dus in plaats van rechtstreeks een adres aan te spreken, geeft u dit adres een 'naam' en spreekt deze aan. Het voordeel is dat het overzichtelijk is. Als u het adres wilt veranderen is dat een fluitje van een cent: U verandert de label-toewijzing en in het hele programma verandert alles automatisch mee!

Byte, word en longword

In deze cursus komen regelmatig de termen BYTE, WORD en LONGWORD voor. Om verwarring te voorkomen volgt hieronder een klein tabeltje, waaruit u in één oogopslag af kunt lezen wat o.a. hun lengte is.

	BYTE	WORD	LONGWORD
Aantal bytes	1	2	4
Aantal bits	8	16	32
Toevoeging	.B	.W	.L

Met 'toevoeging' wordt de toevoeging bedoeld die u achter een instructie (bijvoorbeeld MOVE) kunt plaatsen om aan te geven om hoeveel bytes het gaat. Als u bijvoorbeeld

MOVE.B ...

gebruikt, dan 'weet' de 68000 dat het zich om slechts 1 byte handelt. Gebruikt u daarentegen

MOVE.W ...

dan worden er 2 bytes in behandeling genomen, en gebruikt u

MOVE.L ...

dan wordt het maximum van 4 bytes tegelijk gebruikt. Zoals u overigens kunt zien is er geen 'middenmoot' tussen een word (2 bytes) en een longword (4 bytes). Het is dus niet mogelijk om 3 bytes b.v. naar het geheugen weg te schrijven. U zult die 3 bytes op moeten delen in een word en in een longword door eerst de instructie uit te voeren met de toevoeging .B en daarna met .W (of omgekeerd, natuurlijk!)

Geheugen uitlezen

Dan nu verder met de nieuwe stof. In het vorige deel heeft u gezien hoe u iets weg kunt schrijven naar het geheugen of naar een register. Dit kon b.v. met

```
MOVE.L #1000,D0
```

Dit zet 4 bytes met het getal 1000 weg in D0. Het hekje ('#') voor de 1000 geeft aan, dat het om een CONSTANT getal gaat. Wat nu echter, als we een VARIABEL getal in D0 willen zetten, met andere woorden: Hoe zetten we de inhoud van een adres in D0? Heel eenvoudig! Dit kan met b.v.

```
MOVE.L 1000,D0
```

Door weglating van het hekje voor de 1000 weet de assembler (en tevens de processor) dat we de INHOUD van adres 1000 in D0 willen stoppen. Omdat het hier overigens om een longword gaat, pakt de processor nu de inhoud van adressen 1000, 1001, 1002 en 1003 en stopt die SAMEN (maar zeker niet OPGETELD!) in D0. D0 ziet er na deze operatie dus als volgt uit:

Bits	24 - 31	16 - 23	8 - 15	0 - 7
Adres	1003	1002	1001	1000

'Bits' geeft aan om welke bits het gaat en 'Adres' geeft aan van welk adres de data komt waarmee de respectievelijke bits worden gevuld. Samengevat kennen we nu dus 2 'basis-manieren' om b.v. D0 te vullen met data:

1) Constante. U geeft rechtstreeks aan welk getal u in D0 wilt zetten. Dit getal is dus een CONSTATE: Het is een vast, onveranderlijk getal. Voorbeeld:

```
MOVE.L #$50000,D0
```

(Met hekje!) Na afloop heeft D0 de waarde \$50000.

2) Variabele. U geeft aan WAAR VANDAAN het getal moet komen, van welk adres. Aangezien geheugen gemanipuleerd kan worden, weet u van tevoren niet welk getal in D0 zal komen te staan; Het is dus een VARIABELE. Voorbeeld:

```
MOVE.L $50000,D0
```

(Zonder hekje!) Na afloop heeft D0 exact dezelfde inhoud als adres \$50000 (en verder!).

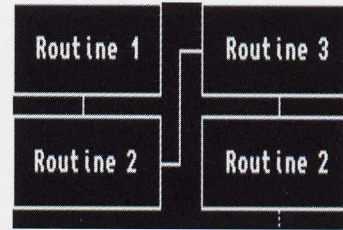
Om de assembler dus duidelijk te maken of u een constante of een variabele (nummer 1 of 2) bedoelt, maakt u wel (constante) of niet (variabele) gebruik van het hekje ('#').

De volgende keer vertel ik u hoe u gebruik kunt maken van een adresregister om data uit een adres uit te lezen of ernaar toe te schrijven.

Subroutines: heen en terug

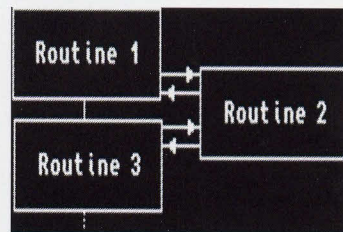
Bekijkt u het volgende schema eens:

Hier wordt eerst Routine 1 uitgevoerd, dan



Routine 2, dan Routine 3 en dan weer een keer Routine 2. Deze routines staan gewoon achter elkaar in het geheugen en worden hierdoor ook gewoon achter elkaar uitgevoerd (in serie, als het ware). Het is echter zonde om Routine 2 twee keer in het geheugen te zetten: U gooit gewoon geheugen weg! Als het een kleine routine is maakt het niet zoveel uit, maar als het een groot stuk programma-code is dan is het meer pure verkwisting. Het zou dus slimmer zijn om het b.v. als volgt op te zetten:

Hierbij wordt eerst Routine 2 uitgevoerd. Dan wordt Routine 2 (die totaal ergens anders in het geheugen kan staan) uitgevoerd (de pijl die naar Routine 2 gaat). Als Routine 2 klaar is, keert het



programma terug waar het gebleven was: Bij Routine 1 (de pijl die terugwijst naar Routine 1). Vervolgens wordt Routine 3 uitgevoerd en ook hier wordt even Routine 2 uitgevoerd, inclusief terugkeer naar Routine 3. Daarna vervolgt het programma zijn weg. Het voordeel is duidelijk: Routine 2 staat slechts éénmaal in het geheugen en wordt toch tweemaal uitgevoerd. Routine 2 is een SUBROUTINE: Een stuk(je) programma dat op elke moment kan worden uitgevoerd en als de uitvoering is afgelopen wordt teruggesprongen naar het hoofdprogramma. Subroutines hebben,

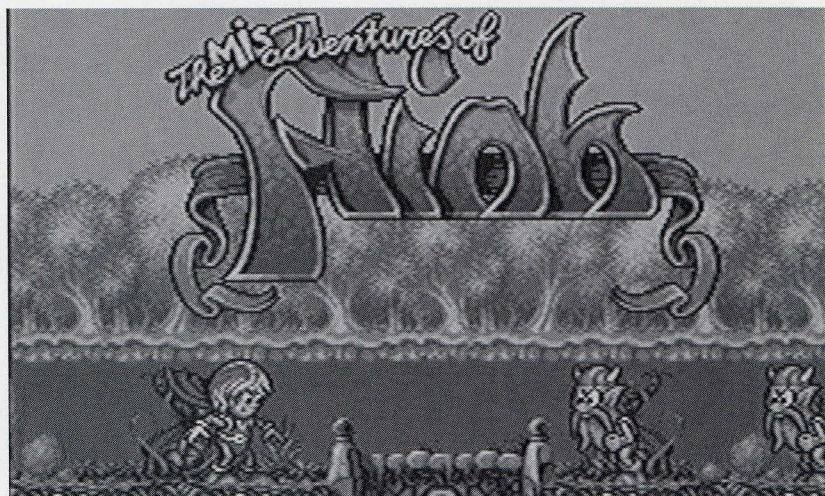
Lees verder p pagina 24

Flink is een van de leukste platform-spelletjes allertijden.



Art-Jan Moerkerke

Springen, vechten en magische spreuken lanceren. Het hoort er allemaal bij.



Een 'flinke' platformer

Ja, ik moet het toegeven. Ik ben een echte platform-gek. Huppelende mannetjes (of vrouwtjes), die door het scherm rennen en springen en terloops vijanden afmaken en gebruik maken van allerhande redmiddeltjes hebben mijn hart gestolen. 'Flink' van Psychnosis was een spel, dat mij de nodige avontuurtjes en avontuurtjes heeft laten sidderen van genot. De redactie kon beslag leggen op een CD32-versie en het spel is ook prima af te spelen op de Amiga 1200 en de Amiga 4000 met een CD-ROM loopwerk. AGA dus en doorspekt met kleurtjes. Speelt u even met me mee...

Flink, of met de volledige titel gekroonde 'The misadventures of Flink', laat de 'spelleider' vanaf de eerste joystick-druk niet los. De beelden zijn mooi en scrollen voorbeeldig over het scherm. Na enkele opties te hebben uitgezocht (of niet) kan het spel worden gespeeld. Druk op start en Flink staat klaar om de magische wereld van kabouters, dieven en andere gedrochten tegemoet te gaan. Een groot aantal levels, waarvan wij het einde nog niet hebben mogen aanschouwen, moeten ontdekt en uitgespeeld worden. Imagica Island, oftewel de wereld van Flink, hier komen we!

Sprookje

Het verhaal achter Flink is een sprookje. De vier regeerders van Imagica Island zijn ontvoerd door de boze tovenaer Wicket Wrainwright. De vier kristallen van de 'hoge omes' zijn met de ontvoering eveneens verdwenen. Flink heeft de opdracht de toverkristallen van het kwartet - laten we ze voor het gemak maar even Kok, Lubbers, Van Agt en Den Uyl noemen - terug te vinden en het eiland

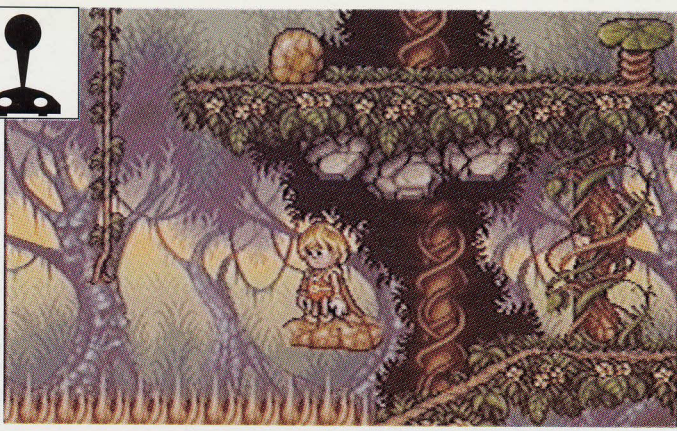
weer in geluk te laten dompelen. Helaas, helaas... diverse bewoners van het eiland proberen het Flink flink moeilijk te maken.

Enge beestjes

Meteen bij het begin worden we geconfronteerd met een kwaad kijkend kabouterdje. Het uitschakelen van deze vijand is geen probleem. Een sprong op de kop is voldoende om hem bewusteloos te krijgen. Een tweede kop-sprong maakt korte metten met hem. Is de kanouter uitgeschakeld, dan krijgen we een beetje energie van hem. Dank daarvoor, dat zullen we nodig hebben. De vreemde bewoners van Imagica kunnen ook uitgeschakeld worden door een voorwerp op te pakken en dit voorwerp naar hem toe te smijten. Effectief en rigoreus. Naast kabouters krijgen we onder meer te maken met druiden, dieven en andere bewoners. Elk van de 'rassen' heeft een eigen karakter. Zo zal de dief, als u hem de kans ervoor geeft, iets van uw zorgvuldig opgebouwde inventaris stelen. Des te verder u in het spel komt, des te lastiger worden de tegenstanders. Vleesetende planten, snel bewegende slangen, vuurspuwende stenen... noem het maar op. U komt de meest 'enge beestjes' tegen. Elk level wordt bewaakt door een enorm monster, dat hoog boven Flink uit toort.

Magie

Naast zijn pientere hersentjes, dodelijke sprongen en stenengooierij heeft Flink nog een heel bijzonder wapen: magie. Door voorwerpen te verzamelen en magische kracht op te bouwen, kan Flink toverspreuken maken. Door deze



toverspreuken te gebruiken kunnen moeilijke vallen worden ontlopen. Zo kan Flink een magisch schild tevoorschijn toveren voor bescherming, een behulpzame demon (een soort geest-uit-de-lamp) laten gehoorzamen en krimpen om onzichtbare levels in te kruipen. Niet mis voor zo'n klein kereltje. Ja, het ventje staat z'n mannetje.

Spelgenot

Het spelgenot tijdens het spelen van Flink komt voort uit een aantal eigenschappen. Ten eerste zijn de plaatjes en de grafieken zeer aantrekkelijk om te zien. Ten tweede - en dat is nog belangrijker - laat Flink zich soepel en gemakkelijk door de joystick besturen. Bijzonder is de combinatie van platform en 'adventure' door de tovermogelijkheden van het manneke. De diverse voorwerpen, krachtbronnen en vijanden maken het spel af tot in de puntjes. Hoewel, enkele puntjes van kritiek zijn toch ook op zijn plaats.

Nadeel

Het belangrijkste nadeel van Flink is het ontbreken van level-codes. Wanneer Flink de pijp aan Maarten geeft, moet de speler weer terug naar

level 1. Overnieuw beginnen dus. Gelukkig is er een kleine compensatie. Flink heeft een behoorlijke hoeveelheid energie en gaat in handen van een 'professionele' speler niet snel dood. Bovendien kan vijf maal op 'continue' geklikt worden om door te gaan met het laatste level. Toch is het vervelend om na een echte afgang weer opnieuw te moeten beginnen. Ook bij het beëindigen van het spel moet weer van voor af aan worden gestart. Jammer! Een ander, veel kleiner nadeel is de muziek. Voor een CD-ROM is de muziek beslist niet voor honderd procent uitgebuit. Minder dan een 6,5 verdient het geluid nu ook weer niet, maar toch... van CD's zijn we beter gewend. Verder is het vervelend dat... nee, sorry, meer nadelen hebben we niet kunnen ontdekken. Flink is een aanrader eerste klas.

De cijferlijst:

Grafisch 9,5

Geluid 6,5

Speelbaarheid 9

Verslavingsniveau 9,5

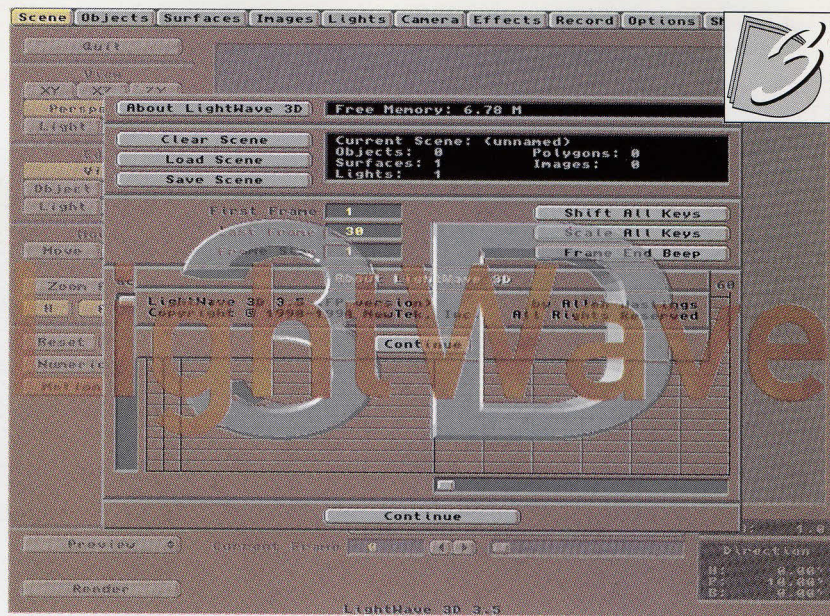
Prijs/prestatie 8,5.



Vanaf nu in Amiga.X een
 introductie-cursus LightWave.
 Met LightWave worden TV series
 zoals SeaQuest DSV en
 Babylon5 gemaakt. Tijd dus voor
 U om met dit programma kennis
 te maken.

Wiebo de Wit

Het lightwave menuscherm.



Werken met Lightwave - deel 1

Howe werkt LightWave?

LightWave bestaat uit twee belangrijke onderdelen: Modeler en Layout. In Modeler maakt u de objecten die u in Layout renderd. In Modeler kunt u met behulp van verschillende functies objecten maken en beïnvloeden. Van alles is hier mogelijk, de enige limiet is uw fantasie. Van ruimte-stations tot een mug, het kan.

Al het harde werk wordt in Modeler gedaan. Als u een object heeft, dan moet het nog gerenderd worden. Dit doen we in Layout. Hier kunt u de objecten "aankleden" en hier zet u de "scene" op, net als een regisseur. Lampen, kleuren, decors. Alles wordt hier geregeld. LightWave is ook erg door de film-industrie beïnvloed. Renderen in Wide-Screen en verschillende camera-lenzen spreken voor zich.

De kwaliteit van de plaatjes die LightWave levert is zeer goed, zelfs professioneel te noemen. (als u alles goed doet natuurlijk) De bediening van

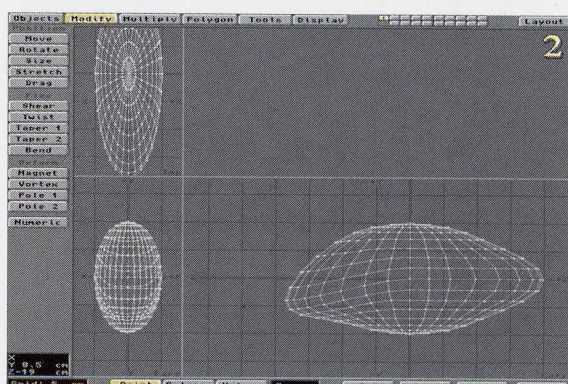
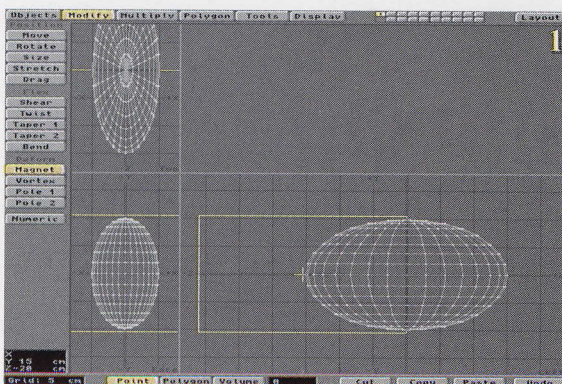
LightWave is intuïtief en simpel, zoals u zelf zult merken als u deze inleidings-cursus gaat volgen in AmigaX. Ik hoop dat u na deze cursus enthousiast en geïnteresseerd zult worden in 3D beelden en in het bijzonder LightWave. Veel plezier!

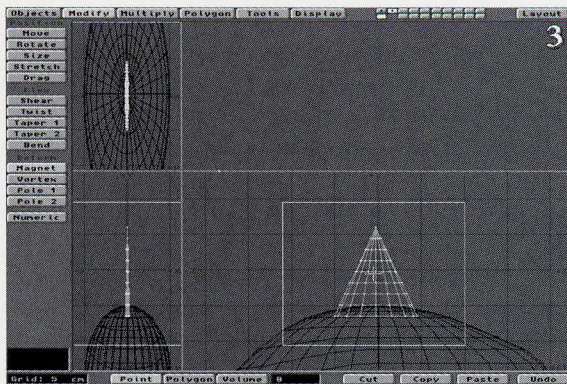
Het verloop van de cursus

Als onderwerp nemen we een zee-scene. Niet een stil plaatje, maar we gaan ook animeren met planten en dieren, om zo de onderdelen van LightWave te behandelen. We vatten de koe gelijk bij de horens, en gaan ons eerste object maken (natuurlijk een vis). We doen niet moeilijk en gaan gewoon een fantasie vis maken. Als U later zelf een 'echte' vis wilt maken, is dat natuurlijk fantastisch.

De basisvormen

Met het maken van een object, begint u meestal met een 'primitive'. Dit is een basis vorm, ingebouwd in Modeler (bv. een bal of een blok). Menu's en functies zal ik voortaan aangeven in





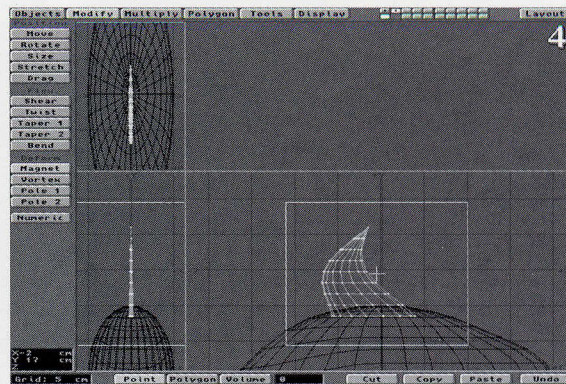
schuine letters, zodat u die goed kunt volgen. De eerste opdracht is altijd het menu-item (boven in het scherm) Ok, als u Modeler inlaadt, dan beginnen we!

Objects:Ball om een bal te maken van ongeveer 10 cm. Als u op 'n' drukt krijgt u een menu waar u in kunt tikken: Sides: 32, Segments: 16, x10 y 10 z10 centimeter. Nu op OK drukken en daarna op Enter. De bal is wel wat klein. Als u nu op 'a' drukt, dan wordt de bol zo groot mogelijk afgebeeld. U kunt de verschillende aanzichten verschuiven als u de linker-muisknop ingedrukt houdt op de scheidelingslijnen.

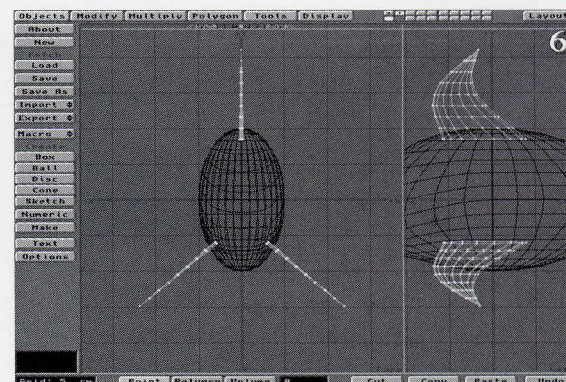
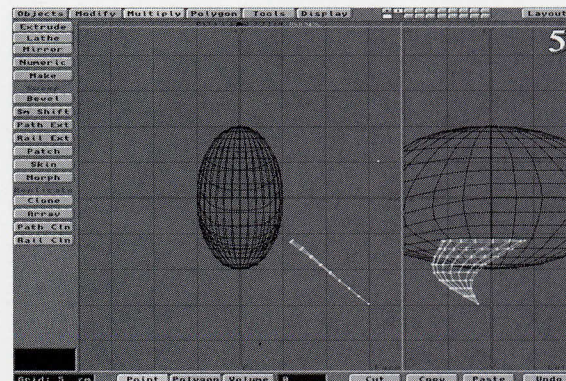
Nu kunt u met *Modify:Stretch* de bal in de X-as smaller maken en in de Z-as langer, zodat we een langwerpige bal krijgen. Zie plaatje 1. Nu moeten we een snuitje maken. Dit doen we dmv *Modify:Magnetic*. U kunt met uw linker-muisknop een vierkant trekken (in het zij-aanzicht) totdat het er ongeveer uitziet als op plaatje 1. Nu met de rechter-muisknop naar links en naar beneden totdat het er ongeveer zo uitziet als plaatje 2.

De staart ook nog uittrekken met *Magnetic* en het lijfje is klaar. Nu moeten we het benoemen om het later de goede kleur te kunnen geven. Met *Polygon:Surface* kunt u een naam intikken om het een naam te geven (bv. "Bodymain"). Nu kunnen we het object wegzetten met *Objects:Save As* (bv. "FishBody.obj") We gaan nu naar laag 2. Druk op '2'. U ziet nu een leeg veld. Druk op 'ALT-1' en u ziet de 1e laag onder de 2e laag verschijnen. Zo kunt u uw object in verschillende lagen maken. Als we straks alle onderdelen hebben, schrijven we ze allemaal weg als 1 object.

Nu nog een paar vinnen. (Altijd gemakkelijk voor onze vis) Met *Objects:Cone* in het bovenaanzicht kunt u een platte pion maken zoals in plaatje 3. Daarna met *Modify:Magnetic* een vierkant uittrekken zoals u net deed bij de bol. Zie ook plaatje 3. Met de rechter-muisknop naar rechts totdat het er ongeveer uitziet als plaatje 4. Als u een fout maakt: geeft niets. Met een druk op 'u'



kunt u uw laatste actie ongedaan maken. Met *Objects:Move* de vin op de goede plek zetten. OK, deze vin moeten we ook weer benoemen in verband met de kleuren. *Polygon:Surface* en een naam intikken (bv. "Fishfin"). Met *Objects:Save As* de vin wegschrijven (bv. FishFin.obj). Deze vin kan uitstekend dienst doen om de ondervinnen te maken. Met *Modify:Rotate* de vin vanuit het voor-aanzicht zo draaien tot het er uitziet als plaatje 5. Nu de vin in het lijfje zetten met *Modify:Move* en dan een kopie maken van de vin met *Multiply:Mirror*. In het voor-aanzicht met de linker-muisknop de lijn zo zetten dat hij precies in het midden van het lijfje staat. Met een druk op Enter wordt de kopie geplaatst. Iets te ver naar link of rechts? Op 'u' drukken en





opnieuw proberen totdat het er uitziet als plaatje 6. De bovenste vin krijgt u terug door hem gewoon weer in te laden. Dan komt hij gewoon terug op de plek van waaruit u hem wegschreef. Nu kunt u met *Objects:Save As* alle drie de vinnen wegschrijven onder bv. "FinsAll.obj"

We gaan nu naar laag3, ('3' indrukken) en als u laag 1 wilt blijven zien: 'ALT-1' Nu de staartvinnen. U maakt op dezelfde manier als de bovenvin een nieuwe pion. (plaatje 3) Nu met *Modify:Magnetic* een vierkant maken (plaatje 7) in het zij-aanzicht en dan de vin met de rechtermuisknop naar rechts uittrekken totdat het er uitziet als plaatje 8. Nu met *Multiply:Mirror* een kopie tegen de onderkant van de bovenste vin maken zodat u een staart krijgt. Zie plaatje 8.

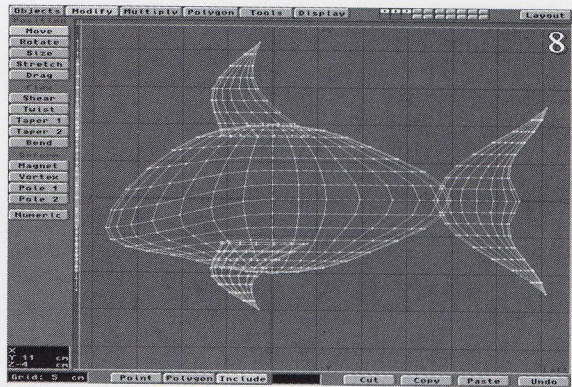
De vin naar de staart bewegen en voila, onze vis! Nu shift inhouden en 1, 2 en 3 indrukken. Nu ziet u alle lagen in het wit.

Met *Objects:Save As* de vis wegschrijven als "Fish.obj"

Layout

Nu kunnen we uit Modeler gaan en Layout inladen. *Objects:Load Object* om onze vis weer in te laden. In het *Surfaces* menu kunt u de vis 'aankleden' met kleuren, textures enz. U kunt de verschillende surfaces selecteren met de cursortoetsen omhoog en omlaag. Fishfin kunt u zo laten, alleen moet u *Smoothing* aanklikken. Bij Fishbody zet u ook *Smoothing* aan en met *Surface Color* kunt u het lichaam een kleur geven. *Continue* om terug naar het Layout scherm te gaan. Als u nu op F9 drukt dan wordt onze vis gerenderd. Let op: het plaatje wordt nu niet gesaved! Als u een plaatje wilt behouden, dan moet u in *Record:Save RGB Images* de naam intypen van het plaatje en renderen dmv de *Render* opdracht links-onder in het Layout scherm. Als de kleuren u niet bevallen, dan kunt u ze weer veranderen met *Surfaces*. Alles ok?

Dan kunt u de vis wegzetten met *Objects:Save*



Object.

Als u gelijk op OK drukt, dan wordt deze vis over de oude vis gezet, inclusief de kleurinstellingen.

Extra's

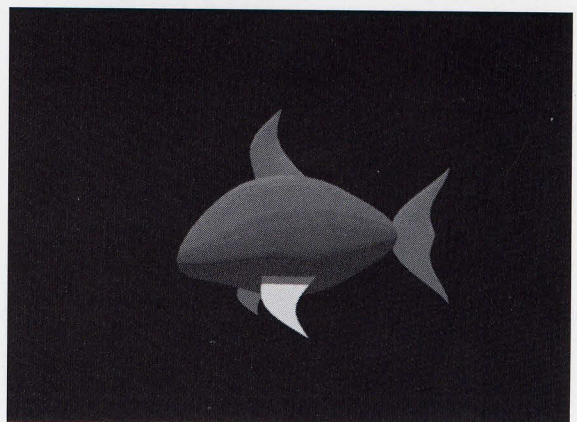
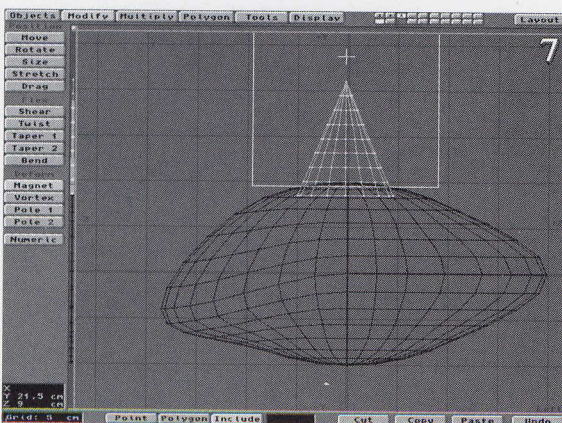
Nu weet u hoe u een simpel object kun maken. Als u een andere vis wilt maken, gaat u gang! U kunt bijvoorbeeld kieuwen en ogen op de vis zetten. Met *Modify:Stretch* kunt u de vis van grootte veranderen. De mogelijkheden zijn eindeloos. Volgende keer gaan we een zand-grond maken en water. Daarna gaan we onze eerste scene opzetten en renderen. Tot dan!

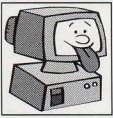
LightWave Helpdesk

Heeft u op- of aanmerkingen, heeft u een vraag, komt u er niet uit? Dan is hulp nabij. Bel naar het LightWave Support & Helpdesk BBS The Wall II in Harlingen. Schrijf een berichtje en stuur dit per modem naar het BBS. Uw vraag wordt door mij beantwoord en dan weer op het BBS gezet. U kunt dit antwoord dan weer per modem ophalen.

Bel naar: The Wall II, Harlingen. 05178-17208

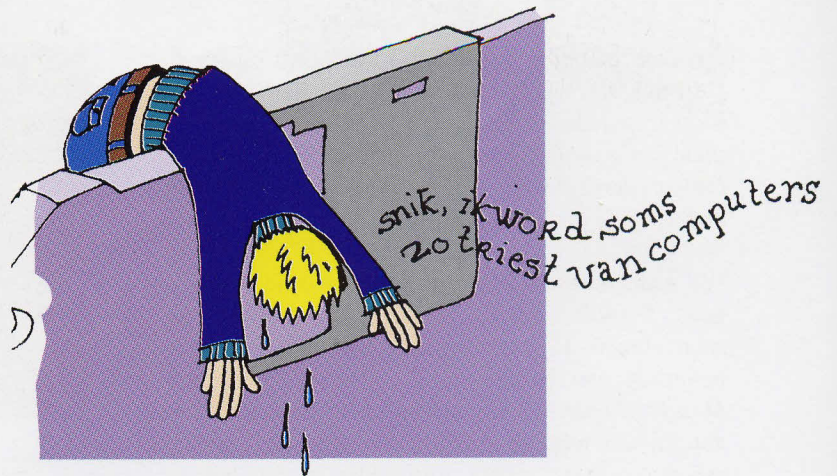
De interessantste vragen worden hier geplaatst. Als er vragen vaak gesteld worden of als ik het niet in een of twee zinnen kan beantwoorden, dan kunnen we misschien er wat dieper op in gaan.





Een column op de woelige
Amiga-wereld.

Martijn Warnas



Soms zit het mee... soms zit het tegen.

Warnas' Warrige Wereld

Op een mooie zomerdag in 1994 zat ik achter mijn A500. Het beestje had kuren en dat kwam voornamelijk door een slechte 2ehands harddisk-controller die aan de SCSI-poort hing. Het ding crashte voortdurend en de dealer wilde er best eens 'naar kijken' maar beloven deed-ie niets en de onderzoekskosten was ik zowiezo kwijt. De man zag er niet naar uit of-ie ook maar een kartonnen doos open kon maken en bovendien had ik al leren leven met de handicap: iedere drie minuten even m'n teksten wegschrijven, een startup-sequence van welgeteld 9 regels en een anti-stressbal in de buurt hielden zowel de Amiga als mijzelf redelijk ver van de afgrond van de waanzin. Geregeld liep het ding muurvast en de enige remedie was dan: loshalen, flink schudden en daar ging-ie weer...

En dan komt het moment waarop een vrij belangrijk stuk tekst de computer in en weer uit moet. De crash blijft ook nu weer niet uit. Maar dit is de bloody limit ! Niet WEER ! ONDING ! Ik ZAL je... Het wordt zwart voor mijn ogen en terwijl de Guru knippert sleur ik het ding los (met de spanning er nog op) en smijt het tegen de betonnen vloer. Ik begin wezenloos te grinniken en zak slaperig maar voldaan in mijn stoel.

Even later opende ik mijn ogen. Wat had ik gedaan? Daar lag vijfhonderd piek op de vloer en al mijn gegevens ! Het chassis was gedeukt en het ding zag eruit alsof hij in een botsproef was gebruikt. De Amiga had zich gereset en het parse 2.1 scherm staarde me dommig aan.

Ik pulkte twee 1MB Sipps uit het karkas en maakte een blunder; met een tang boog ik de SCSI-connector weer recht en...u voelt hem aankomen. Nadat ik de Amiga weer aanzette bleef het scherm zwart. In een seconde had ik de 68000, de kickstartrom en de I/O-chip gefrituurd. Goddank was mijn PC-board gespaard gebleven (hoewel...ik heb het nog niet getest...). De reparatie zou meer kosten dan een nieuwe A500 en dan had ik niet eens meer een harddisk. Hij ligt nu nog steeds bij een reparateur, die Fl 60,- onderzoekskosten wil hebben, maar niet zeker weet of vervanging van die chips de zaak weer aan de gang krijgt. Hij mag het karkas houden.

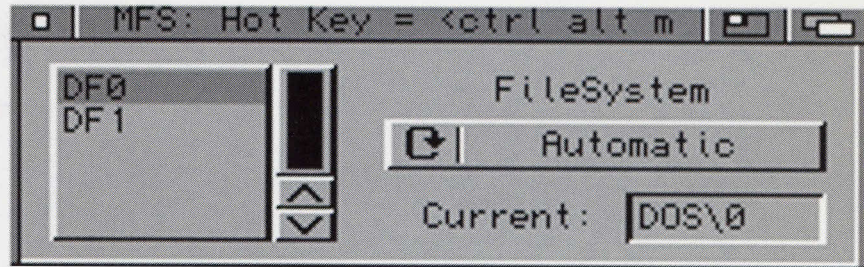
Er volgden zware dagen met veel gereken. Uiteindelijk won de Amiga het van de 486-DX 33 MHz. die ik zelf in elkaar zou moeten schroeven. Tenslotte had ik veel software en een 1084-S monitor staan. Bovendien wist ik niets van PC's. Dus een paar dagen later stond de A1200 op mijn bureau te blinken, snel voorzien van een 030-turbokaart en (geleend) 32-bits ram. Het gemis van mijn PC-board compenseer ik nu met mijn procesorgeweld en PC-Task. De Sipps liggen werkloos in de kast. Begerig lees ik over Internet, CD-Rom, MultiSync-monitoren en tapestreamers, die voor PC's bijna gratis zijn. Kortom, bij de burens is het gras nog steeds groener.

Maar ik woon toch best lekker... Gewoon niet meer over de schutting kijken, dat lijkt me het beste. Het gedeukte chassis en de beschadigde harddisk zijn te bezichtigen, voor hen die geloven dat ik dit uit mijn duim zuig.



*MultiFileSystem maakt het
het makkelijker om met
meerdere FileSystemen te
werken.*

Hans van Leeuwen



Het MultiFileSystem Venster.

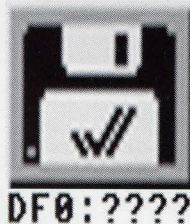


MultiFileSystem

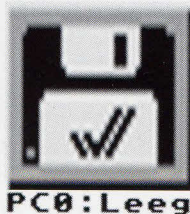
AmigaDOS is zeer eenvoudig uit te breiden met meerdere FileSystemen. Dit gegeven was en is voor veel programmeurs een reden om hun eigen FileSysteem te gaan schrijven.

De bekendsten daarvan zijn uiteraard CrossDOS en CrossMAC, FileSystemen die het mogelijk maken om PC respectievelijk MAC diskettes te lezen, formatteren en beschrijven op de Amiga.

Als er meerdere FileSystemen zijn geïnstalleerd en er wordt een diskette in het disktestation gedaan, dan bekijkt de Amiga welk FileSysteem het bevat en laat voor elk geïnstalleerd FileSysteem een icoon op de Workbench verschijnen. Als er dus bijvoorbeeld een MS-Dos disk in het disktestation zit, verschijnt er voor de AmigaDOS diskette het icoon :

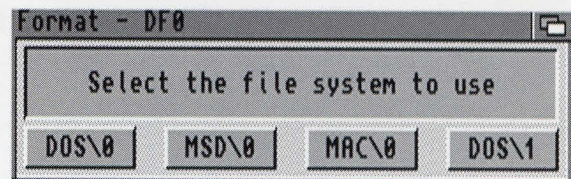


en voor de MSDOS diskette het icoon :



Elk FileSysteem moet specifiek worden aangesproken, PC0: voor MS-Dos, MAC0: voor MacDos en DF0: voor AmigaDos. Dit maakt het er allemaal niet overzichtelijker op.

MultiFileSystem maakt het mogelijk om, ongeacht welk FileSysteem een diskette bevat, deze altijd aan te kunnen spreken als DF0:, tevens verschijnt er nog maar één icoon op het scherm. Als kroon op het werk past het pakket de commando's "Format" en "DiskCopy" aan, als deze worden aangesproken verschijnt er een venster met de vraag welk FileSysteem er moet worden gebruikt, eenvoudiger kan het niet.



MultiFileSystem werkt bovendien niet alleen op diskettes maar op elk Amiga device.

Met behulp van een interface, commodity, kan er worden gekozen voor automatische FileSysteem herkenning, als er meestal maar van één FileSysteem gebruik wordt gemaakt, kan deze bijvoorbeeld als standaard worden ingesteld.

MultiFileSystem is Freeware en is bij elke goede PD distributeur te verkrijgen. Voor meer informatie kunt u contact op nemen met de schrijver:

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.

Wegens overkompleet Amiga 500+, 2MB ChipRam & A570 CD-Rom, drive. Prijs F 500,00
Telefoon: 03403-51136

Te Koop CD 32 + toetsenbord, muis, gamespad en 8 CD32 CD's voor F 425,-
Telefoon: 055-410932
Vragen naar Machiel.

Te koop A1200, 60MB hd, originele software, spellen, WB3.0, Prijs F 750,-
Telefoon: 078-512246

Te koop A1200 zonder monitor, 2MB. Prijs 650,-
Telefoon: 08380-10980

Bel Starbase Amiga 100% Amiga BBS. Zeer veel files online. Call (00-32)(0)14-428548 (België tussen 18.00 en 24.00 uur, 300-19.200 BPS ZyXEL).

Te koop Trackmaster 3.0
Telefoon: 03469-1607

Te koop CSA 1250 Turbokaart 68030/68882, 50Mhz, SCSI controller exclusief RAM. Prijs 950,-
Telefoon: 046-373824

Te koop Syquest removable Harddisk 105MB, SCSI interface, inclusief SCSI flatcable en 5 cartridges 105MB. Prijs F 650,-.
Telefoon: 046-373824

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 Combad, Terminator, Swiv, Donk, Mythe en een mooi kaart programma.
Telefoon: 05162-2724

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

Gezocht:

Gezocht: CD32, P.n.o.t.k.
Telefoon: 02550-30935, -----
Telefoon: 036-5315150

Gezocht: SX-1
Telefoon: 02550-30935
P.n.o.t.k. -----
Multivision 2000 Flicker Fixer voor A2000.
Telefoon: 013-367276

C Compiler, SAS/C met handleiding.
Telefoon: 03469-1607 -----
EZ-FN (Softwarematige synthesizer.)
Telefoon: 013-367276
Origineel Professional Draw 3.0 pakket met boek.
Telefoon: 013-367276

Syquest 88MB Harddisk.
Telefoon: 03469-1607 -----
Voor CD32, MFV MPeg module
Telefoon: 055-665783

Printerdriver voor printer Star NX1000 Rainbow.
Telefoon: 03469-1607 -----
Programma gezocht genaamd "Hyperbook" van Golddisk, of alleen de manuals.
Telefoon 074-423683

CD32 en Communicator II gebruiker voor uitwisseling van en vragen.
Telefoon: 020-6751928 -----
Gezocht: Genlock voor Amiga500 tegen redelijke prijs.
Telefoon: 01887-3345

MPeg Peggy gebruiker.
Telefoon: 036-5315150 -----
Wie wil er Public Domain

VLab Motion gebruiker.

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

Amiga.X

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).



Nicola Salmoria
Via Piemonte 11
53100 Siena ITALY

Internet : MC6489@mclink.it

Conclusie:

Een heel handig programma als je gebruik maakt van meerdere FileSystemen.

Minpunten:

Geen.

Pluspunten:

Eenvoudig te installeren.
Duidelijke handleiding.

Alternatieve FileSystemen

Op mijn zoektocht naar alternatieven voor het AmigaDos FileSysteem kwam ik de volgende tegen. Met uitzondering van de CrossDOS en CrossMAC FileSystemen moet ik echter met nadruk zeggen, dat de hieronder vermelde FileSystemen producten zijn van 'privé' programmeurs en dat deze dus niet door Commodore ondersteund worden. Het gebruik van deze FileSystemen kan dus risico's met zich meebrengen.

CrossDos

CrossDOS is een commercieel pakket van het bedrijf : CONSULTRON, 8959 Ridge Rd, Plymouth, MI 48170-3213. Tel:(313) 459-7271 10:00 AM - 5:00 PM EST tijdens kantoor uren. Dit pakket maakt het mogelijk om MSDOS diskettes op de Amiga te gebruiken. Er wordt tevens een PC-XT emulator bijgeleverd.

CrossMAC

CrossMAC is een commercieel pakket van het bedrijf : CONSULTRON, zie adres hierboven. Dit pakket maakt het mogelijk om MacDOS diskettes op de Amiga te gebruiken.

DiskSpare.Device

DiskSpare.Device is FreeWare, het pakket is al op de markt sinds december 1992 en is er nu als versie 3.0. Dit pakket maakt het mogelijk om, zonder gebruik te maken van compressie technieken, 984Kb op DD diskettes (normaal 880Kb) en 1968Kb op HD diskettes (normaal 1760Kb) op te slaan. DiskSpare is tevens zo'n 10 tot 15 % sneller dan het standaard trackdisk.device. De diskettes zijn echter niet meer opstartbaar dus eigenlijk alleen geschikt voor opslag van data. Het pakket is

eenvoudig te installeren en verkrijgbaar via elke goede PD distributeur of rechtstreeks bij de maker :

Klaus Deppisch
Beckenwengert 3
97246 Eibelstadt
Duitsland
Tel.: 09303 1579

Professional Filing System

Professional Filing System is een FileSysteem dat ervoor gemaakt is om sneller te zijn dan het standaard Amiga FileSysteem.

Kenmerken zijn:

Schrijfsnelheid verdubbelt, leessnelheid 50% sneller, directories inlezen 10-20 keer sneller (FFS), 3 keer voor FFS-DC, delete/rename/protect etc 10-20 keer sneller, tot 10% meer data op een diskette, parraleel aanspreken van een diskette bijna zonder snelheidsverlies, ondersteunt HD en DD diskettes. De diskettes zijn echter niet meer opstartbaar, dus eigenlijk alleen geschikt voor opslag van data. Het pakket is eenvoudig te installeren en verkrijgbaar via elke goede PD distributeur of rechtstreeks bij de maker:

Michiel Pelt
Waalstraat 328
7523 RS Enschede
Nederland

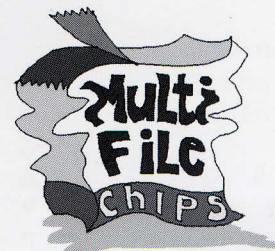
Berkeley Fast FileSystem

Berkeley Fast FileSystem (Read-Write). Dit FileSysteem maakt het mogelijk om rechtstreeks onder AmigaDOS Unix FileSystemen te gebruiken. Het pakket is Freeware en verkrijgbaar via elke goede PD distributeur of rechtstreeks bij de maker:

Chris Hooper
72560 M-43 Hwy.
South Haven, MI 49090

Zo dat was het weer voor deze maand, ik bedank Martin de Koning (Trace BBS 050-410143) voor zijn hulp. Tot volgende maand.

Hans van Leeuwen,
Tel. : 038 220374 - Fido: 2:282/529.6



Hieronder een overzicht van al onze coverdisks

Inhoud coverdisk 0

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

Mystix: Een schitterend AMOS spel.

Voorbeelden: Alle gebruikte teksten en grafieken, die van onze DTP cursus.

Annotate: Teksteditor met Arexx poort.

Diversen: Muziek module en graphic.

Inhoud coverdisk 1

BlitzBasic2 (Demo): Via o.a. onze adverteerders te verkrijgen.

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

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

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

Inhoud coverdisk 2

Muziekmodule: Door Erik Bruser.

Swazinfo: Vervangt de informatie van het Workbench menu.

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

Protris (Tetrisclone): Leuk spel

Sys: Packman clone

Image FXloader: Om Foto CD plaatjes in Image FX laden.

Diverse listings: Gebruikt bij de cursussen gebruikt. Ook de DTP files van de cursus staan erbij.

Inhoud coverdisk 3

Empire_soccer: Een snel voetbalspel.

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

PARm: Een mooie menu maker voor op de Workbench.

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

Inhoud coverdisk 4

Diverse listings: Arexx, AMOS, Blitz.

Utilities: Iconian

Communicatieprogramma: Ncomm.

Spel: SlideIt 2, schuifspel.

Arexx: RxShow, een klok gemaakt.

Inhoud coverdisk 5

Diverse listings: Arexx, AMOS, Blitz, alsmede deNcomm.doc van disk 4.

Utilities: Kingcon, een nieuwe shell.

Post: Een postscript programmeertaal, waarmee u ook postscript op uw scherm kan zetten, uw printer of harddisk.

Gimmie's Wagglers: Een joystick spel
Hoe snel kunt u het met een joystick.

Inhoud coverdisk 6

WorkBench disk algemeen: Handige files om tekst, plaatjes en muziek te laten horen en om plaatjes en tekst te laten zien. Bewaar hem goed, we gebruiken hem steeds opnieuw.

Diversen en utilities: Muziekmodules en GuiArc. GuiArc is een crunch programma, gelijkend op diskmaster. Clown.tif gebruikt bij onze DTP cursus.

Schietspel: Galaga.

Inhoud coverdisk 7

Diversen: Kerstmuziekmodules en files gebruikt bij de Real3D cursus.

Utilities: MTool en Powersnap.

Spellen: Diverse spellen, schijfspel, puzzelspel, doolhof.

Inhoud coverdisk 8

Algemeen: Vuur.IFF en Real3Dobeject.

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

Spel: Megafruit van Dimensions.

Inhoud coverdisk 9

Helm: Helmlite programma, compleet met een Commodore installer.

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

AGW (Amiga Guide Writer) Puzzel: Een puzzel om op te lossen.

Inhoud coverdisk 10

Diversen: Cursusplaatjes en -teksten.

Sirds_Gen: Stereografiek maker.

Utilities: Disksalv 2.0.

Puzzel: Via o.a. DPaint op te lossen.

Bestellen:

Nummer 0 is zwart/wit gecopiëerd, de rest is voldoende leverbaar. Alle nummers zijn nog te bestellen door F 9,95 of 200 BF over te maken op ons Postbank-nummer. (Zie pagina 36).

Aanbieding:

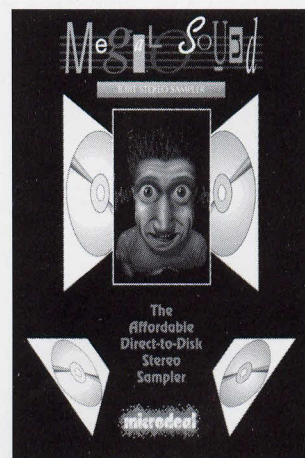
Naar aanleiding van ons artikel over de Aura op pagina 4 hebben wij voor Amiga.X lezers een voortreffelijke aanbieding:

Door storting van F 259,- op het Postbank nummer van Amiga.X komt u in het bezit van zo'n Aura sampler. U krijgt die sampler inclusief verzendkosten rechtstreeks van de importeur thuisgestuurd. Dit is dus een voordeel van F 40 gulden!



F 259,-

Ook voor de kleinere beurs hebben wij een leuke aanbieding. De Megalosound van Microdeal komt in uw bezit voor F 89,- inclusief verzendkosten. Ook voor dit bedrag geldt het Postbanknummer van Amiga.X. Een tientje winst vooru!



F 89,-

Door een speciale inkoopdeal hebben wij de prijzen laag weten te houden. We laten u graag meeprofiteren!

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

Corstiaan Breedveld

We wilden u de gratis toegangskaart tot de AmigaShow niet onthouden. Knip hem uit of neem ons nummer mee naar de ingang.

AMIGA SHOW

Zaterdag 6 en Zondag 7 mei 1995

Van 9 tot 19uur

GRATIS INGANG
Aangeboden door

Amiga.X

CULTUREEL CENTRUM
Wauterbos
1640 St-Genesius-Rhode

SPONSOR
Digital Précision
330 Ch. de Jette
1080 Brussel
BELGIE

Amiga.X - coverdisk nummer 11

Helaas 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 uitgepakte 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

De plaatjes van de wereldbol van de teken tips hebben we er op gezet. De LightWave objecten waarover Wiebo de Wit schrijft staan in de LightWave directory. Eric Bruser maakte Police Protection met de Aura. Als extra staat er Helm.guide op die gemaakt is door H. Huisman. Kunt u de help files op zijn Nederlands lezen.

(Utilities) 2.DMS

Als utility de MultiFileSystem, waarover een verslag als van Hans van Leeuwen op pagina 34.

(Spel) 3.DMS

De derde diskette in het rijtje is weer een spel. MartinSoft maakte deze demo-versie van het spel Pengo. Een leuke platformer met de bekende pinguin in de hoofdrol.

Lekker spelen maar, is dus hiermee het advies. De diskette is zelfstartend en is getest op een Amiga 500, Amiga 2000, Amiga 1200 en een Amiga 4000/30. Dus als het goed is, heeft niemand problemen met deze 'Pengo'. In het disketestation schuiven en herstarten die Amiga! Veel plezier.

BBS - Amiga.X

Ons BBS wordt steeds drukker bezocht met meer dan 270 inloggers en 1040 bellers. We houden u op de hoogte. Ons BBS nummer is: 010-4559351.

Puzzel

Ondanks dat wij het idee hadden dat er aardig wat afgepuzzeld werd, ook op de computer, dat de puzzelrubriek een aardig extraatje was. Helaas blijven de inzendingen beneden verwachting. Reden genoeg om dan maar zonder puzzeltje verder te gaan. Mocht er meer belangstelling komen dan kunnen we altijd weer overwegen om de puzzel-draad weer op te pakken. De inzenders van nummer 9 en 10 dingen natuurlijk nog wel naar de prijs van F 25,-. Amiga.X nummer 9 heeft geen winnaar opgeleverd. In nummer 12 maken we de winnaar bekend van de oplossingen die we hebben gekregen van nummer 10.

Laatste Commodore nieuws

We hebben een bericht onderschept van Courbois aan ene Zuiderveld, over het in de handel zijn van Amiga's in witte blanke dozen, waarvan men het vermoeden heeft, dat die niet echt nieuw zijn, maar gerepareerde ruilexemplaren. Ook doet het gerucht de ronde dat de Firma Escom de distributie van Amiga gaat doen van o.a. Duitsland en Nederland. Wij zijn benieuwd wachten weer af.

SOPIDA Computerclub België

Wordt lid van deze Amiga Club. Hun adres is: Hopland 29, Antwerpen 2000.
Telefoon: (00-32)(0)3-8305301

Zoek

Onze zending naar België via van Gend & Loos in compleet zoekgeraakt. Zij deden daarvan ons geen melding. Op 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. Wij hopen dat inmiddels de helft van onze nummers 9 op de plaats van bestemming is. De rest volgt z.s.m.

Werkbank

De werkbankboeken zijn uitverkocht bij ons. U kunt ze uiteraard nog wel bij de firma J.P.C. te Genk in België bestellen.

Gestopt

Het Amerikaanse tijdschrift Amiga World schijn gestopt te zijn. Hun laatste nummer komt in april. Wij vonden het een goed blad, met veel 'dichtbij' informatie. Helaas... Hopelijk gaan ze verder als er weer Amiga's gemaakt worden.

Adverteerders index

ACL	Pagina A2
Amiga.X	Pagina 36
Computer City	pagina 14
DataPD	pagina 14
Desk	Pagina A2
ECD Computers	Pagina A8
Eureka	Coverpagina 4
J.P.C.	Coverpagina 3
InterExpo	Pagina 20
Macrosystem	Pagina 22
O.C.S.	Pagina 22
Transform	Pagina 14
Voerman (Lightwave)	Coverpagina 2, 4

België

De Belgische lezers onder u hoeven de diskettes, die bij aankoop het niet goed blijken te doen, niet terug te sturen. Dit vanwege de hoge porto kosten. Eén telefoontje volstaat en wij sturen per omgaande een goede disk.

Een prijsje waard

Dat Henk Veringa is de 250e BBS geregistreerde bbs beller is, vonden we zo leuk dat hij van ons een aardigheidje kan verwachten in de vorm van 250 diskette etiketten. Ze komen eraan Henk!
En dat Frank Rodenbach degene was die als 1000e beller laten we ook niet onvermeld. Hij krijgt 1000 etiketten van ons. Proficiat beiden.

Coverdisk

Op de enquête komen regelmatig reacties binnen. Het resultaat daarvan vermelden wij u in nummer 12. Wel gaan wij naar aanleiding van de enquête alvast een wijging laten plaatsvinden met betrekking tot de coverdisk.

Vanaf dit nummer zullen er geen diskettes meer bij de tijdschriften gedaan worden, om verschillende redenen:

- 1) Te veel uitval (door verzending)
- 2) Bij de retournummers blijken te veel kapotte diskettes te zitten (ongeveer 1/4).
- 3) De tijdschriften hoeven niet meer geseald te worden.
- 4) Er hoeven geen diskettes bijgevoegd te worden, hetgeen minder produktiekosten met zich meebrengt.
- 5) Een flink aantal lezers zegt geen echt behoefte aan de diskettes te hebben.

Op alle punten blijkt ook de milieuvriendelijkheid van toepassing te zijn. Weinig afvaldiskettes, geen plastic gebruik voor de hoezen.

Wat wij besloten hebben

Alle abonnees ontvangen net als altijd de coverdisk, dus voor hen verandert er niets. (Er moet toch een hoes of envelop voor verzending omheen).

In alle los gekochte nummers zit een antwoordkaart, welke u ingevuld naar ons kunt zenden. Wij zenden u dan de verlangde diskette gratis toe. Wij hopen dat wij op die manier kosten gerichter op te kunnen treden.



Amiga, MacroSystem, ... Soft & Hardware Dealer

AMIGA		
Amiga 4000/040/6Mb	95.000 bf/fl	5.220
Amiga 4000/040/2Mb Tow.Micr	99.000 bf/fl	5.440
CD32	8.900 bf/fl	489
CD32 + SX1	18.500 bf/fl	1.019
SX-1	9.900 bf/fl	545
CD32 Sernet Cable	1.350 bf/fl	75
Monitor kleur stereo	7.900 bf/fl	435
Monitor 1084 S	11.990 bf/fl	659
Monitor Microvitec 1438	17.990 bf/fl	989
Monitor Idek 17" MF-5017	43.500 bf/fl	2.390
Monitor Idek 17" MF-8617A	39.995 bf/fl	2.199

PRINTERS		
Epson LQ 100 24naalds	6.950 bf/fl	385
Epson Stylus 400 inktjet 360dpi	10.900 bf/fl	599
Epson Stylus 800+ inktjet 360dpi	12.500 bf/fl	689
Epson Stylus Color inktjet 720dpi	23.900 bf/fl	1.315
HP 540 inktjet (nieuw) zw , kleur optie	14.500 bf/fl	799
Fargo Primera color	34.900 bf/fl	1.920
Software:		
Turboprint 3.0 voor: 720 dpi Epson	2.995 bf/fl	165
Studio 2.0 Pro Stylus color, en HP560	2.995 bf/fl	165
Studio	1.950 bf/fl	109
True Print 24	1.950 bf/fl	109

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

TURBOKAARTEN		
M-Tec:		
Turbo68030/28Mhz/klok/0Mb	7.990 bf/fl	439
Turbo68030/40Mhz/klok/0Mb	8.990 bf/fl	495
Microbotics:		
M1230XA/50Mhz/Co 50 0Mb	19.950 bf/fl	1.095
GVP:		
A1230 Turbo+ 40Mhz/4Mb	18.900 bf/fl	1.040
A1291 SCSI contr. voor A1230	3.500 bf/fl	195
Sim 4 Mb GVP	9.900 bf/fl	545
Blizard:		
1220/4Mb/28Mhz + klok	11.900 bf/fl	655
1230 III/0Mb/40Mhz +klok	9.900 bf/fl	545
DKB:		
Mongoose 50Mhz/Co 50 0Mb	15.900 bf/fl	875

GENLOCKS		
Electronic Design:		
Pal genlock	11.900 bf/fl	655
YC genlock	15.900 bf/fl	875
Neptun	26.900 bf/fl	1.479
Sirius	24.900 bf/fl	1.369
Video converter II	7.990 bf/fl	439
Scandoubler II met YC/Fbas uitg.	15.900 bf/fl	875

SOFT CD/CD32		
Wierd Science Animations(2 cd's)	1.295 bf/fl	75
LSD & 17 Bit Comp. Vol 2	1.295 bf/fl	75
Aminet set (4 cd's)	1.250 bf/fl	69
Aminet 5	590 bf/fl	35
Illusions in 3D (Wierd Science)	650 bf/fl	38
Spectrum Emulator CD	695 bf/fl	40
Fresh fish 8	1.295 bf/fl	75
Fresh Fonts II	895 bf/fl	50
The Light Works	1.795 bf/fl	99
Light Rom	1.995 bf/fl	110
Gold Fish Vol 2	1.150 bf/fl	65
Multimedia toolkit	1.795 bf/fl	99
Network CD	1.150 bf/fl	65
Wierd science Sounds terrific.enz.	1.350 bf/fl	75
All Terrain Racing	1.450 bf/fl	80
Simon The Sorcerer	1.995 bf/fl	110
CD32 Gamer cd only 1-5	250 bf/fl	15
Shadow Fighter	1.650 bf/fl	90
The Clue	1.895 bf/fl	105
DarkSeed	1.250 bf/fl	69
Subwar 2050, enz....	1.699 bf/fl	95

HARDWARE		
Overdrive 250Mb A1200	14.900 bf/fl	819
Fastlane Z3 fast SCSI 2 contr.	15.900 bf/fl	875
DKB 4091 fast SCSI 2 contr.	15.900 bf/fl	875
Oktagon scsi controller A2/4000	6.500 bf/fl	359
Gvp scsi A4008 A2/4000	6.900 bf/fl	379
Multi evo A500+hd 50Mb+2Mb	12.995 bf/fl	715
Update Evolution 3.4 (CD-Rom)	1.295 bf/fl	75
CD-Rom Plextor 4X scsi Int.	14.900 bf/fl	819
CD-Rom Plextor 4X scsi Ext.	19.995 bf/fl	1099
CD-Rom Toshiba 3.2X scsi Int.	9.500 bf/fl	525
CD-Rom Zappo A1200	11.900 bf/fl	655
Tandem controller	3.900 bf/fl	215
SQUIRREL SCSI pemcia A6/1200	3.895 bf/fl	215
Cache CDFS scsi softw. cd-rom	1.895 bf/fl	105
CDx Xetec cd-rom interface soft	3.850 bf/fl	210
Photoworx pro software	6.650 bf/fl	365
SyQuest 105 Mb IDE	11.950 bf/fl	659
SyQuest 105 Mb SCSI	12.950 bf/fl	715
SyQuest 270 Mb SCSI/IDE	16.900 bf/fl	929
Medium 105 Mb	2.890 bf/fl	159
Medium 270 Mb	3.400 bf/fl	189
Externe behuizing SyQuest	5.450 bf/fl	299
Hand Scanner	7.900 bf/fl	435
Hand Scanner met OCR software	9.990 bf/fl	549
Hand Scanner Collor	16.900 bf/fl	929
Flatbed Scanner HP Scanjet IIC	42.950 bf/fl	2.360
Modem Sportster 14.400 + Fax	6.950 bf/fl	385
Modem Sportster 28.800 + Fax	12.900 bf/fl	710
Modem PCMCIA 14.400 + Fax	13.900 bf/fl	765
GP Fax (fax software)	2.795 bf/fl	155
Trapfax (fax software)	3.500 bf/fl	195
Termite (modem software)	2.295 bf/fl	129
C-Net (BBS Software)	5.400 bf/fl	299
Ariadne (ethernet kaart)	10.950 bf/fl	605
Ethernet kaart ASDG	15.900 bf/fl	875
Ethernet PCMCIA kaart	12.900 bf/fl	710
Enlan DFS (netwerk software)	10.995 bf/fl	599
A4/1200 Tower behuizing	11.900 bf/fl	655
A4/1200 Tow. behuiz. + daughtb.	17.900 bf/fl	985
idem + voeding	21.000 bf/fl	1.155
Zware voeding A5/6/1200 250W	3.995 bf/fl	220
Drive 3.5 extern	3.500 bf/fl	195
Drive 3.5" Intern 1.76 Mb HD	4.950 bf/fl	275
Drive 3.5" Extern 1.76 Mb HD	5.995 bf/fl	329
Geheugen A500 512Kb + klok	1.650 bf/fl	90
Geheugen A500+ 1Mb + klok	2.400 bf/fl	135
Geheugen A600 int. 1Mb + klok	2.995 bf/fl	165
Kickst. 3.1 + WB 3.1 A500/2000	4.650 bf/fl	255
A3000/4000/1200	5.400 bf/fl	299
Parnet kabel + soft	795 bf/fl	45
Luidsprekers set 40W	1.450 bf/fl	80
100W	2.200 bf/fl	125
120W	2.400 bf/fl	135
Midi 2out 2thru lin doorgevoerd	1.695 bf/fl	95
Sound digitizer:		
Digimaster	1.850 bf/fl	105
Megalosound	1.895 bf/fl	105
GVP DSS 8+	4.500 bf/fl	229
Aura 12bit pcmcia	5.499 bf/fl	305
Audiomaster IV	4.200 bf/fl	230

MACROSYSTEM		
VLab YC	11.900 bf/fl	655
VLab Par	11.900 bf/fl	655
VLab Par YC	14.900 bf/fl	819
VLab Motion	42.995 bf/fl	2.365
Update hardware Vlab motion	1.295 bf/fl	75
Effekten software per diskette	1.295 bf/fl	75
WarpEngine Turbokaart (68040,40Mhz,SCSI-II)	59.950 bf/fl	3.295
Grafische 24bit kaarten:		
Retina BLT Z2 / Z3 vanaf	7.900 bf/fl	435
VCode intern	1.950 bf/fl	109
VCode extern	4.900 bf/fl	269
Auto monitor switch Retina	4.500 bf/fl	249
Auto mon. switch + VCode	6.200 bf/fl	340
Toocata	12.950 bf/fl	710
Maestro Professional	20.950 bf/fl	1.150
Maestro Professional met DAT recorder + MR Backup	34.995 bf/fl	1.925

SOFTWARE		
Image FX 2.0	9.995 bf/fl	550
Art Department 2.5	8.850 bf/fl	489
PhotoGenics	2.995 bf/fl	165
Doug Cranes Pro Control ASDG	3.850 bf/fl	210
Professional Conversion Pack	3.400 bf/fl	189
Asdg Abekas Tape driver	7.500 bf/fl	410
Asdg Scanner Control software		
HP Scanjet IIC/ Epson Scanners	6.500 bf/fl	355
Pegger	5.400 bf/fl	295
Brilliance 2.0	3.900 bf/fl	215
Personal Paint 6.1	2.900 bf/fl	160
Broadcast Titler 2 Super Hires	10.900 bf/fl	599
Broadcast Titler 2 Font Enhancer	7.450 bf/fl	409
Montage 24	16.950 bf/fl	935
Monument Titler	4.950 bf/fl	275
Clarissa	9.995 bf/fl	549
Scala MM 200	6.900 bf/fl	379
Scala MM 300	14.995 bf/fl	825
Scala MM 400	16.900 bf/fl	930
Scala EE100	9.950 bf/fl	549
MediaPoint.	10.950 bf/fl	599
Cando	6.500 bf/fl	355
Helm	5.500 bf/fl	299
Adorage 2.0	4.350 bf/fl	239
Immagemaster	6.500 bf/fl	360
Lightwave 3D	29.900 bf/fl	1.645
Imagine 3.0	16.900 bf/fl	930
Real 3D	12.500 bf/fl	685
3-D professional	2.500 bf/fl	139
Sculpt Animate 4D jr.	1.695 bf/fl	95
Director 2.	4.500 bf/fl	245
Presentation Master	2.900 bf/fl	160
Digiview Mediastation	4.250 bf/fl	235
Video Director	3.995 bf/fl	220
Scenery Animator 4.0	3.900 bf/fl	215
VistaPro 3.0	1.990 bf/fl	110
VistaPro Light	1.695 bf/fl	95
VistaPro 3.0 CD Rom	5.900 bf/fl	325
MakePath / Terraform	6.950 bf/fl	39
Essence Volume II + Forge	3.950 bf/fl	219
Amiatlas Pro 1.3	1.350 bf/fl	75
X-Cad 3000	9.950 bf/fl	549
PC Task 3.0	4.200 bf/fl	230
Amos Professional	2.700 bf/fl	149
Amos Professional Compiler	1.890 bf/fl	105
Intos (Intuition ext. for Amos)	1.650 bf/fl	90
Gamesmith	5.495 bf/fl	299
Blitz Basic 2	3.850 bf/fl	210
Hisoft Basic 2.0	4.450 bf/fl	245
Devpac 3	3.850 bf/fl	210
Maxon ASM	3.600 bf/fl	199
High Speed Pascal	5.650 bf/fl	310
Kick Pascal Maxon	5.900 bf/fl	325
Sas/C 6.5	12.500 bf/fl	689
Maxon C++ Developer	12.750 bf/fl	699
Final Copy II	3.900 bf/fl	215
Final Writer release 3	4.900 bf/fl	269
Wordworth 3.0B	4.500 bf/fl	249
Maxon Word	6.500 bf/fl	359
Type Smith 2.01	8.400 bf/fl	460
Pagestream 3.0	11.900 bf/fl	655
Final Data	2.495 bf/fl	139
Digita Datastore	3.790 bf/fl	210
Superbase Personal 4	7.195 bf/fl	395
Superbase Professional IV	10.950 bf/fl	599
Twist 2 (Hisoft)	5.495 bf/fl	299
Edward Maxon	1.950 bf/fl	109
Acash Professional	3.200 bf/fl	179
Professional Calc 2.0	7.600 bf/fl	419
Directory Opus 5.0 (ned. handl.)	3.500 bf/fl	190
Dirwork 2	3.900 bf/fl	215
Quarterback	2.950 bf/fl	165
Amiback Tools	2.250 bf/fl	125
Video Back-up system	3.295 bf/fl	180
Disk Expander	1.850 bf/fl	99
Distant Suns 5.0	1.850 bf/fl	99
Sonix (Aegis)	1.295 bf/fl	75
Music X 2.0 + Notator-X	7.900 bf/fl	435
Samplitude-Pro II (SEC'D)	4.950 bf/fl	275
Maxon Magic	1.690 bf/fl	95
X-Copy, Siegfried Copy , enz. ...	1.450 bf/fl	80

EUREKA RUIMT OP!!!

Wij verbouwen onze winkel tot research lab en houden daarom grote opruiming!

na 1 Mei 1995 bezoek slechts na telefonische afspraak!

Wij zijn sterker dan ooit en lanceren dan ook een hele reeks nieuwe produkten en diensten voor de zakelijke gebruiker.

Profiteer dan ook van onze Stuntprijzen met volledig behoud van garantie!

Enkele van onze nieuwe activiteiten zijn:

* Eigen Internet server met o.a. amiga gedeelte waarop ook uw bedrijf internationaal kan adverteren. (adres <http://eureka.nl>).

* Professionele kabelkrantsystemen voor Amiga en PC.

* Ontwikkeling en distributie van PC soft- en hardware b.v. de nieuwe Windows versie van het auteurspakket Helm.

* Eigen ontwerp van hard- en software op maat.

	van	voor
Communicator III	179,-	125,-
HD-CONTROLLERS		
Dataflyer A2000 IDE	199,-	149,-
Dataflyer SCSI + A1200	275,-	199,-
Dataflyer 4000SX (A4000)	299,-	249,-
GVP A1291 SCSI Kit	250,-	125,-

	van	voor
HARDE SCHIJVEN A1200/A4000		
Seagate 540 MB IDE HD	549,-	399,-
Quantum 540 MB SCSI HD	695,-	595,-

	van	voor
SYQUEST intern		
Dataflyer SyQuest 105 MB IDE	699,-	499,-
270 MB SCSI	899,-	699,-

	van	voor
COPROCESSOREN		
50 Mhz. 68882	279,-	199,-

	van	voor
DISK-DRIVES		
Interne Drive A600/1200	169,-	149,-
Externe Drive	99,-	69,-

	van	voor
GEHEUGENKAARTEN A600		
A601 Geheugen kaart 0Mb	49,-	25,-

	van	voor
GEHEUGENKAARTEN A1200		
Euro 1200 (8Mb) ,1 MB - 32 Bit	199,-	149,-
2 MB A500	275,-	249,-

	van	voor
TURBOKAARTEN A500		
Mtec 68020i 0Mb	285,-	175,-
Mtec 68030i met 1 MB - 32 Bit	495,-	395,-

	van	voor
TURBOKAARTEN A1200		
Mtec 68EC030-28 Mhz. 0 Mb	395,-	349,-
Mtec 68EC030-28 Mhz. 4 MB	649,-	599,-
Mtec 68EC030-40 4 MB	895,-	795,-
Viper 68030-25 + 4 MB		
882/25 Mhz.	799,-	699,-
GVP A1230 40 Mhz. 0Mb	495,-	345,-

GEHEUGEN (32bit SIMM)

	van	voor
1 MB Simm	125,-	85,-
4 MB Simm	385,-	325,-
8 MB Simm	749,-	695,-

COMPUTERS

	van	voor
Amiga CD32	425,-	349,-

GENLOCKS

	van	voor
Neptun Genlock	1295,-	1195,-

WB 3.1 compleet

	van	voor
O.S. & W.B. 3.1 - A4000	249,-	149,-
O.S. & W.B. 3.1 - A3000	249,-	149,-

EXTERNE BEHUIZINGEN

	van	voor
Dataflyer XDS A600/1200	195,-	99,-

FAX/MODEMS extern

	van	voor
Best 14K4	349,-	249,-
Best 28k8	549,-	449,-

ACCESSOIRES

	van	voor
Amiga Muizen	69,-	49,-
AmigaTalk Amiga netwerk	195,-	95,-

SOFTWARE

	van	voor
Amiga Vision	150,-	25,-
Directory Opus	145,-	95,-
Lightwave 3D nieuwste versie	1495,-	995,-
Caligari 2	299,-	50,-
Communicator III update		35,-
Diverse CD32 titels	vanaf	25,-



EUREKA

Beperkte voorraad!

Let op ! na 1 Mei kunt u slechts bij Eureka langs NA telefonische afspraak.

Adres: Adsteeg 10 6191 PX Beek(L),

Fax 046-360188

Tel. 046-370800

Openingstijden winkel Ma/Wo/Do/Vr 10:00-12:30 en 13:00-18:00, Za 10:00 -13:00
dinsdags gesloten. Alle prijzen zijn incl. BTW en onder voorbehoud.