

Internet

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

12

# Amiga.X

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

gratis! diskette

- \* DPaint V
- \* Internet
- \* CD Actie
- \* Tekentip van Aart-Jan
- \* Ligtwave

Alles over onze CD



*Amiga.X*

Coverdisk Amiga.X - Juni 1995, nr: 12

ClockGuardian3.5 - InternetProg  
Lightwave.objects - Poing3 (spel)  
R.U.T.S. (racebaan-util)  
Translator.library

Postbus 81186-3009 GD Rotterdam-010-4559702



Let op, deze maand bevat Amiga.X  
weer geen diskette! Zie briefkaart.

Amiga.X wordt geheel door ons zelf opge maakt op een Amiga 3000 in DageStream 2.2



**Computer City**  
IJsselmondselaan 250  
3064 AV Rotterdam  
fax 010-4517748

**010-4517722**

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

Postorder bestellijn:

**010-4512507**

**HiSoft**

High Quality Software

Officiële  
importeur  
voor Nederland

Devpac 3	249.00
PowerBasic	99.00
HiSoft Basic 2	249.00
Highspeed Pascal	299.00
TurboText 2	249.00
Gamesmith	299.00

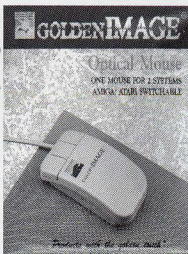
K-Spread 2 + K-Data	129.00
SBase Personal	399.00
SBase Professional	779.00
Twist 2	299.00
Maxon Magic	99.00
Termite	129.00
PFM Plus	129.00
Upper Disk Tools	49.00
ProFlight	69.00

VideoStage Pro	299.00
Aura	299.00
Clarity-16	469.00
VideoMaster	189.00
VideoMaster RGB	339.00
ProMidi Interface	69.00
Megalosound	99.00
Colourmaster	199.00
VideoMaster AGA	25.00
VideoMaster AGA RGB	399.00
AudioMaster IV	249.00
Quartet	159.00
Squirrel	249.00

Golden Image  
**Optische  
Muis**

inkl. speciale  
muismat

fl. 69,00



**Seagate** 2,5" Harddisks voor Amiga 1200  
inkl. software en kabel

131 MB (ST9150AG)	349,00
210 MB (ST9240AG)	449,00
341 MB (ST9385AG)	549,00
455 MB (ST9550AG)	849,00
524 MB (ST9655AG)	999,00

**Amiga 4000  
EIDE CD-Rom**

Interne CD-Rom speler.  
Inkl. installatiesoftware,  
audio-kabel en CD32-  
emulator. Wordt  
aangesloten op de interne  
HD-controller.

**Double speed**  
(300 Kb/s)  
fl. 379,00

**Quattro speed**  
(600 Kb/s)  
fl. 479,00

Binnenkort ook voor Amiga  
500, 600 en 1200



Advanced  
**GRAVIS  
MouseStick**

Analoge joystick en muis in één!  
nu slechts **fl. 59,00**

**BEST  
MODEMS**



14.400 baud faxmodem extern 299,00  
28.800 baud faxmodem extern 499,00

Inkl. Amiga en PC communicatie- en  
faxsoftware, voeding en alle benodigde  
kabels

**Verzending mogelijk  
door Nederland & België**

Alle prijzen zijn inkl. BTW.  
Prijzen en levertijd zijn onder voorbehoud.  
Op al onze aanbiedingen en overeenkomsten  
zijn onze algemene voorwaarden van  
toepassing, die zijn gedeponeerd bij de K.v.K.  
te Rotterdam onder nummer 176703

**Public Domain Software**

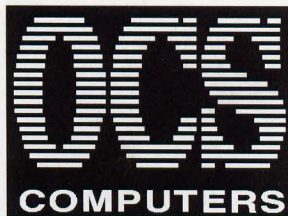
Ruim 10.000 diskettes vol met Public Domain software  
voor de Amiga, onderverdeeld in o.a. de volgende series:  
17-Bit, ACS, AGA, Amateur Radio, Amok, Amos,  
Assassins Games, Bavarian, CAM, Daug, Daug Musik,  
Demo-Utils, Erotika, Franz, Fred Fish (=AmigaLibDisk),  
Kickstart, Killroy, MIDI Songs, NewsFlash FreeWare, RPS  
DTP ClipArt, RPS Fonts, RPS Icons, RPS Porno, RPD,  
Saar, SACC, Sultan, TBAG, Time, UGA, en veel meer!  
Wij hebben ook een catalogus beschikbaar, waarin alle PD  
diskettes omschreven staan!

**Bel voor meer informatie!**

**GRATIS  
MAILING!**



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



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

Amiga 4000	
Amiga 1200	
<b>GEHEUGEN-UITBREIDINGEN</b>	
4 MB simm A4000	395,-
Supra RX 500 2-8 MB A500 extern	395,-
Commodore A2058 2-8 MB A2000	295,-
68882-25 Mhz copro A1200/4000	150,-
68882-50 Mhz copro A1200/4000	295,-
<b>HARDDRIVES/CONTROLLERS</b>	
SCSI + SCSI-controller v. A1200	275,-
Squirrel SCSI PCM-CIA contr. 600/1200	249,-
GVP HD-8+ A500	495,-
GVP A4008 losse controller	395,-
FASTlane Z3 fast SCSI-2 voor A4000	895,-
Syquest removable hardd. 270 MB 3,5"	795,-
Quantum LPS 340S 340 MB SCSI	395,-
<b>HP 1 GB Fast SCSI-II harddisk</b>	1395,-
Toshiba Triple Speed CD-rom speler	450,-
Losse inbouw-drives A1200	
<b>SCANNERS, SAMPLERS, DIGITIZERS</b>	
Alfa Data handscanner 256 gr.w.	465,-
Microdeal Megalosound sampler	99,-
Microdeal Clarity 16-bits sampler	395,-
Microdeal AURA sampler	299,-
Frame-Store real time digitizer	795,-
Vlab Y/C digitizer intern A2000/4000	745,-

**BEL SPECIALE AANBIEDING**

Epson GT-6500

1395,-

GT-6500+Stylus color

2490,-

Philips AT-286

345,-

Amiga Stereo

Kleuren-monitor

Nu 395,-

Amstrad Mega PC

Sega-Drive 995,-

**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.

**Vermelde prijzen zijn  
inclusief 17,5 % BTW**

exclusief eventuele verzendkosten.

**BEL VOOR DE ACTUELE PRIJZEN**

**BBS 010-4196669**

**TURBOBOARDS**

MB1 230XA 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 495,-

Lightwave 3D modeller 1295,-

Amiga 1200 tower 595,-

**Kickstart 3.1** Alle Modellen v.a. 119,-

Acorn 3010 RISC PC 795,-

## Colofon

Nummer 12 - juni 1995

### Management:

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

### Redactie:

Hans van Leeuwen - Rudie Jaspers  
Sebastiaan Breedveld  
Serge Hoogwerf - Jan-Dick Floor  
Ben Kamphuis - Fred van Vliet  
Hennie Pompe  
R. de Brabander - Martijn Warnas  
Henk Huinen - Ivo Vandermarliere  
Gerard van Katwijk

### Uitgever:

Magazien

### Vormgeving/Hoofdredactie:

Corstiaan Breedveld  
Aart-Jan Moerkerke

### Advertenties:

Profair  
Postbus 130 - 5330 AC Kerckdriel  
Telefoon: 04183 - 4443  
TelefAX: 04183 - 4278  
BBS: 010-4559351

### Drukker:

Tijl Offset - Zwolle

### Verspreiding:

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

### Oplage:

10.000

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

### Abonnementen:

Tel: 010 - 4.55.97.02  
Fax: 010 - 4.42.28.63


### Amiga.X

Losse nummers F. 9,95  
Abonnementen: F. 95,00 per jaar,  
Losse nummers: 199 BF  
Abonnement 1950 BF  
12 nummers

### Cover:

Edwin Groenendijk: 01843-1779


1 Inhoud

2  Cyberjack op de Amiga gemaakt, Programmeerhulp in boekvorm, Daar heb je flipper, Team17 en Ocean software, ProVector.

3  Bericht van Escom, Amiga.X-CD, pauze.

4  Escom neemt Commodore over en wil nieuwe machines maken in China.

6  Hier leest u alles over het hoe en wat van onze Amiga.X-CD-Rom.

8  Anya, de computer weduwe. De "Any" key.

9  Martijn Warnas bekeek voor u DPaint 5 en vertelt u wat hij er van vindt.


12  Belgische oprit naar de snelweg: Internetten dus.

15  Internet Gateway Rotterdam. NNN, RIP, IGR enz.

17  De CD zit anders in elkaar dan u wellicht denkt.

19  Diverse berichten & Lezers reageren.

A3  Nieuwtjes & Diversen.

A4  Pc-Emulatei op de Acorn. Aart-Jan een ervaring rijker.

A6



Verder met Paint, voortreffelijk genoteerd.

21



DirOpus IV- deel 4.

24



R.U.T.S. een racebaan programma.

25



Workbench 3.1, Van Serial editors tot Locale preferences editor.

27



LightWave cursus van Jan-Dick Floor.

30



Tekentip nummer 13 over het opknappen van oude foto's.

32



Sound Sampling uitgelegd door Ivo Vandermarliere.

34



Warnas' warrige wereld. Warnas moppert wat af.

35



Translator.library versie 42.1. Wij adviseren Maori.

36



Te koop of gezocht, gratis advertentierubriek.

37



ClockGuardian laat uw klok op uw BBS doorgaan.

38



Bestelservice.

39



Inhoud nieuwe coverdisk.

40



Diverse berichten.

### Opnieuw Amiga op het witte doek

De Amiga is opnieuw gebruikt voor een science fiction film. De film Cyberjack, die binnenkort in de bioscopen te zien zal zijn, bevat een groot aantal 3 dimensionale beelden, die afkomstig zijn van een opgevoerde Amiga. Het beest van een computer bestond uit een Amiga 4000/40 met Warp Engine en de bekende Raptor Plus super-renderaar met 128 megabyte aan geheugen. Landschappen en vervaarlijk ruimtetuig werd uit de Amiga gedraaid, alsof het niets was.

### Programmeerhulpje in boekvorm

Bruce Smith Books maakt het in de nabije toekomst wat gemakkelijker om op Amiga scripts in elkaar te draaien. Met het boek 'Mastering Amiga Scripts' krijgen AmigaDos gebruikers de mogelijkheid om scripts te maken voor kleine gereedschapjes tot grotere programma's. De beschrijving gaat vergezeld van meer dan 100 voorgebakken dos-scripts, die klaar voor gebruik zijn op Amiga's met een kickstart van 1.2 of hoger.

### Daar heb je Flipper

Wie van flipperen houdt, krijgt het enkele maanden heel erg naar z'n zin. 21st Century Entertainment, de bekende uitgever van onder meer Pinball Dreams, Pinball Fantasies en Pinball Illusions komt met een nieuw oud flipperspeeltje. Nieuw, omdat het spel nog nooit op de Amiga is uitgekomen. Oud, omdat het spel afkomstig is van de PC. Het gaat om Pinball Mania. De flippermania zal alleen op een AGA machine gedraaid kunnen worden, maar... daar gaat wel een grafische belofte vanuit.

Het spel krijgt een aantal leuke opties, waaronder minimaal drie flippers per tafel (vier stuks), meerdere ballen tegelertijd in het spel en diverse mogelijkheden om de moeilijkheidsgraad van het spel te beïnvloeden.

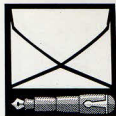
### Samenwerking

Twee software-fabrikanten hebben kort geleden de handen geschud. Team 17 en Ocean Software hebben hun handtekening gezet onder een overeenkomst voor gezamenlijke verkoop en distributie. Voordeel van de deal is dat beide software-giganten hun eigen identiteit kunnen vasthouden en toch samen naar buiten kunnen treden. Op deze manier kunnen advertentiemogelijkheden groter worden aangepakt en kan de markt bestookt worden met spelletjes voor iedereen.

### Vektor hier, vektor daar

Wie wel eens kwijlend naar de Macintosh kijkt, vanwege de mogelijkheden van het vektor-tekenen, kan binnenkort zijn mond dichthouden. Voor de Amiga komt ProVektor versie 3 eraan, die volgens de makers Stylus Inc. gelijkwaardig moet zijn aan Adobe Illustrator voor de Mac.

En welke opties krijgen we dan voor onze kiezen? Wat dacht u van gradatievullen, spiegelen, warpen, en ga zo maar door.



# Redactioneel

Het was even wachten deze maand, maar we hopen dat het wachten de moeite meer dan waard was. We hebben namelijk goed nieuws, goed nieuws en slecht nieuws. Om maar even met het goede nieuws te beginnen: de Amiga leeft weer !!!

We hebben bericht van Escom ontvangen, dat zij alle rechten van de Amiga over hebben genomen. Het hoogste bod was dus van hen afkomstig. Schrikken hoeft niet! Escom gaat gewoon door met het produceren van de Amiga. Nieuwe Amiga 600's, 1200's en 4000's zullen binnenkort weer van de lopende band rollen. Bovendien heeft Escom meer voor ons in petto, maar daar leest u deze maand in Amiga.X natuurlijk meer over.

Ander goed nieuws is deze Amiga.X, nummer 12. We hebben het jaar volgemaakt en als beloning voor het trouwe leesgedrag van alle Amiga.X-'consumenten' hebben we een schitterende CD-rom in elkaar gedraaid. Vol met plaatjes, muziek, animaties en programma's van lezers, alle Amiga.X files van het afgelopen jaar op een rijtje, een stukje Acorn voor de nieuwe' lezersgroep en veel handige, speelse, gemakkelijke en leuke shareware en public domain. Ook hier geldt: lees er deze maand meer over.

Wat minder goed nieuws is de positie van Amiga.X. Helaas zijn we genoodzaakt onze werkzaamheden even stop te zetten. Door de moeilijkheden rond Commodore is het aantal adverteerders gezakt, zijn veel lezers overgestapt op een ander merk computer, enzovoort, enzovoort. Alleen een fikse stijging van het aantal abonnee's zou nog uitkomst kunnen bieden, maar we zien dit voor de komende tijd toch wat somber in. Met een traan in onze ogen moeten we stellen, dat dit voorlopig de laatste Amiga.X is geweest. We nemen afscheid van jullie en bedanken jullie meteen voor alle steun in het afgelopen jaar. We hopen terug te komen, als de verkoop van de Amiga weer gestabiliseerd is, maar of dit lukt, blijft ook voor ons een vraagteken.

Even terug naar deze maand. Wat kunnen we jullie bieden? Allereerst zijn we diep in Internet gedoken. Zowel de Nederlandse als de Belgische kant van Internet komen aan bod. Veel leesvoer over de digitale snelweg dus! Verder een uitgebreid verslag van de nieuwe Dpaint. De nieuwe versie biedt veel extra's, waaronder de mogelijkheid om in 24-bit te bewerken en weg te schrijven.

Natuurlijk gaan we deze maand uitgebreid in op de mogelijkheden, die Escom zou kunnen bieden voor de Amiga-gebruikers. Verder krijgt u de maandelijkse verhaaltjes weer voorgeschoteld, waaronder Anya de Computerweduwe, de tekening van de maand en de werkbank-beginnersgids.

We hopen, dat we de laatste maand een goede slag hebben geslagen. Nogmaals bedankt en misschien tot ziens.

Jullie waren goud,

Aart-Jan Moerkerke.

Als u alle Amiganummers openvouwt op pagina 3 en u legt ze naast elkaar, dan ziet u aan de grote grijze vlakken links van de tekst het hele woord redactioneel staan. (Dit voor wie het nog niet door had).

Eh, oh ja, op pagina 38 staat hoe u nog aan onze voorgaande nummers kunt komen.



*De Amiga gaat weer  
springlevend worden, dankzij de  
inzet van Escom.*

**Aart-Jan Moerkerke**

*Escom is in Europa al een naam met  
faam. Een krachtpatser als deze moet de  
Amiga kunnen redden..*



## Escom neemt een Amiga-Duik

**H**et goede nieuws heeft al een groot aantal Amiga-gebruikers bereikt. Slecht nieuws vindt snel een weg naar buiten, maar gelukkig is gebleken dat ook goed nieuws een 'snelle ronde' kan maken. Het goede nieuws is... de Amiga is (bijna) weer springlevend. Het laatste bieden is gewonnen door Escom. Terwijl veel Amiga-gebruikers een stille hoop hadden, dat Commodore Engeland als winnaar uit de bus zou komen, is Escom degene

geweest, die als lachende derde met het bot (of was het nou bod) van de vechtende honden is weggekomen. In eerste instantie was er wat angst, dat het de computergigant om de technologie ging, maar niets is minder waar. De Amiga zal weer geproduceerd gaan worden!

### Snelle groei

In 1993 verscheen Escom in den 'Nederlanden'. In korte tijd werd het bedrijf een belangrijke partij binnen de particuliere en de zakelijke markt. In het derde kwartaal van 1994 werd maar liefst een marktaandeel van 11,2 procent door Escom geclaimd. Hierbij kwam Escom op een tweede plaats op de ranglijst van PC-leveranciers in Nederland. In dezelfde periode van het jaar daarvoor, stond Escom nog op een achtste plaats met 6,1 procent. Het laatste kwartaal van vorig jaar leverde weer een 'klapper' op: een markt-aandeel van 15,2 procent.

Door de enorm snelle groei kwam Escom een korte periode in de problemen. De serviceverlening kon de snelle groei niet aan en begon wat achter te lopen. Die problemen zijn nu opgelost. Met een sterk verbeterde helpdesk, bestaande uit een enthousiast en deskundig team van veertig (!) computerspecialisten, is Escom klaar voor de toekomst.

In Nederland bestaan inmiddels diverse Escom-afdelingen. Escom Education zorgt voor producten en dienstverlening voor het onderwijs en Escom Partners is het aantal winkels, waar de Escom-producten verkocht worden. Escom Mail is de afdeling, die de zakelijke markt en de overheids-instellingen onder haar hoede neemt.

**ESCOM MAGAZINE EXTRA 3**  
geldig vanaf 17-04-'95  
oplage 5.800.000

**A WORLD TO DISCOVER**

- Inhoudsopgave pagina 2 en 3
- ESCOM Helpdesk Service pagina 4 en 5
- De nieuwe ESCOM PC's met Intel Pentium® Processor pagina 6 en 7
- ESCOM Mouseboks pagina 8 en 9
- Software assortiment pagina 10 en 11
- Ruime keuze uit printers van Hewlett Packard pagina 12 en 13
- Multimedia shop pagina 14 en 15
- Diverse accessoires Verkoopadressen pagina 16
- ESCOM Mini Towers

**ESCOM, Tot uw dienst.**

Met Intel Pentium® 486 en 386 processor  
Intel Inside Pentium® Processor

Kijk voor de nieuwste modellen! ESCOM Mini Towers  
P60 MHz, P75 MHz, P90 MHz en P100 MHz met de  
nieuwe Intel Pentium® Processor op pagina 4 en 5.

Magazine van de grootste computerketen

ADVANCED COMPUTER TECHNOLOGY

*Het lijfblad van Escom*



## Amiga-future

Maar wat is de toekomst op Amiga-gebied? Een vraag, die op de lippen van elke Amiga-gebruiker zal branden.

Op 25 april werd Escom AG de nieuwe eigenaar van alle rechten van de Commodore Groep. De veiling werd door de sterk groeiende computer-leverancier gewonnen en alle rechten met betrekking tot de technologie, het handelsmerk en de patenten van Commodore kwamen in handen van Escom.

Dat de technologie voor Escom interessant is, moge duidelijk zijn. Het gaat Escom gelukkig om meer. Bijvoorbeeld het voortbestaan van de Amiga. "Escom heeft het voornemen het bekende en succesvolle produktenassortiment onder de namen Commodore en Amiga voort te zetten", luidt de belofte. "De Commodore PC's zullen via distributeurs en grote winkelketens wereldwijd verspreid worden."

Verder is Escom van plan de legendarische Commodore C64 voor de massamarkt in Oost-Europa wederom in productie te nemen. Ook zal de productie en verkoop van de Amiga 4000, 1200 en 600 worden hervat. De plannen zijn groot en de kans is groot, dat een bedrijf als Escom, lerende van de fouten van haar voorganger, genoeg publiciteit kan bieden om de Amiga een sterke toekomst te bieden.

## Settop

Escom lijkt niet alleen de 'oude' lijn te volgen. Het bedrijf blijkt ook het lef te hebben nieuwe 'Amiga-wegen' in te slaan. Er wordt momenteel door Escom hard gewerkt om de Amiga-techniek en de techniek van 'broeder PC' te integreren. Voor Amiga-gebruikers gaan speciale PC-kaarten ontwikkeld worden om de multimediale functies voor audio- en videotoeepassingen van de Amiga-apparaten tot hun recht te laten komen. Interactieve televisie is één van de ontwikkelingen, waar Escom zich op gaat storten. Onder de naam 'Amiga TV Settop-Boxen' moet deze toepassing de markt gaan veroveren.

Ook met de technologie van de Amiga wordt meer gedaan. Met het Chinese Tianjin Family-Used Multimedia Ltd. is een overeenkomst gesloten voor de verkoop en productie van nieuwe computers, die gebaseerd zijn op Amiga-technologie. De Chinese onderneming is geen 'kleine jongen'. Met een marktaandeel van 80 procent en 1 miljoen verkochte apparaten behoort Tianjin tot de grote producenten van 16 bit spelletjescomputers in China.

De onderhandelingen zijn nog niet ten einde. Met zowel distributeurs uit het Verre Oosten als uit de Verenigde Staten wordt druk gesproken over het wereldwijd beschikbaar maken van de Amiga-technologie.



*Het hoofdkantoor van Escom Nederland*



*CD-rom: tegenwoordig niet meer  
weg te denken. Ook Amiga.X  
doet mee aan de CD-rom gekte...*

**Aart-Jan Moerkerke**

*Een voorbeeld van een ingezonden plaatje  
(Patrick Huitema).*



## Amiga.X-CD-Rom

**W**ie een computerwinkel binnenstapt, loopt tegenwoordig vrijwel meteen tegen een enorme muur van CD's op. Spelletjes, shareware, erotiek, noem het zo gek maar op, of het is wel op CD-rom te verkrijgen. Het waarom is niet zo moeilijk te verzinnen. Een Cd'tje bevat een opslagcapaciteit van ongeveer 600 megabyte en dus is er ongelooflijk veel op zo'n medium vast te leggen. Voor spelletjes levert dit mooiere plaatjes, meer levels en betere muziek op. Voor shareware betekent het een bijna onuitputtelijke bron van handige programmaatjes.

Ook Amiga.X heeft zich hals over de kop in de CD-rom gekte gestort. Inderdaad, hals over de kop, want het valt nog niet mee om snel een CD'tje vol te krijgen. Door alle commotie rond het uitbrengen van de CD ligt Amiga.X deze keer ook wat later in de winkels dan normaal. Maar we hadden beloofd met een CD te komen en aan die belofte zullen we ons houden. Sterker nog... we hebben ons eraan gehouden, want bij deze kunnen alle lezers de CD bestellen. U heeft voorlopig nog een streepje voor op niet lezers. Alleen met de informatie uit ons blad is de CD de komende maand verkrijgbaar en... nog voor een lager tarief ook.

### Twaalf

We hebben ons natuurlijk niet voor niets in de CD-wereld gestort. Het uitbrengen van de CD heeft te maken met het nummer op de voorzijde van de cover. Nummer 12... en dat betekent, dat Amiga.X 12 maanden (een jaar) op de Amiga-bladen-markt te vinden is. Een wedstrijdje met leuke prijzen leek ons wat afgezaagd en dus hebben we het plan opgevat de lezers te verrassen met

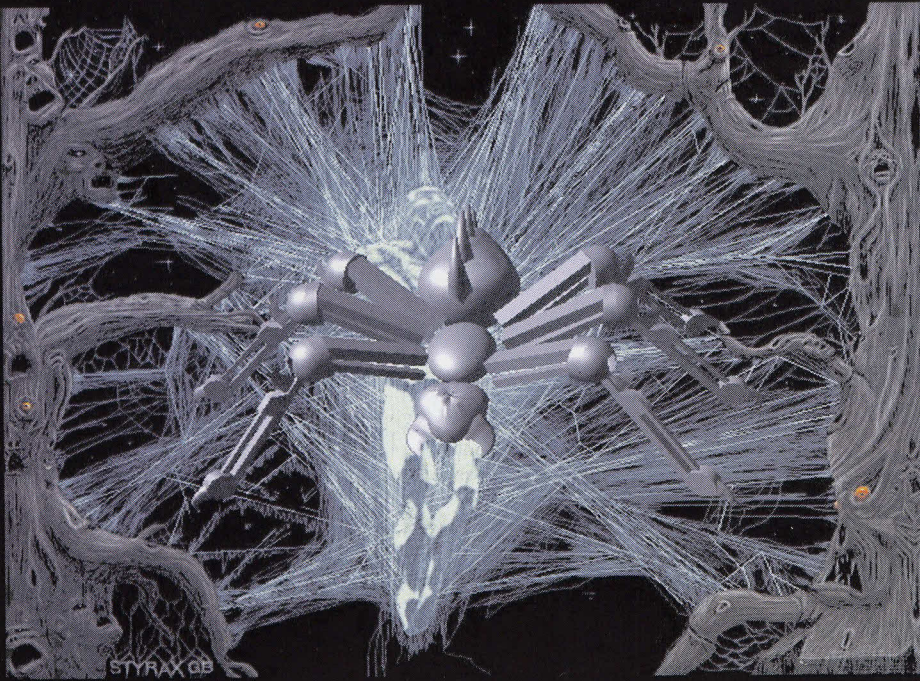
een CD. We hopen dat u met ons mee wilt vieren en de CD wilt afnemen. Een kadootje hoort tenslotte bij de juiste persoon te komen en dat is de lezer.

### Abonnee

Wie een abonnement heeft op Amiga.X krijgt een extra kadootje: de CD tegen verzendkosten (en dat is maar f 2,50(50 BF!)), omdat wij besloten hebben om de CD niet tegelijk met ons Amiga.x Nummer 12 mee te zenden. De verzendbeschadigingen blijken steeds nogal zwaar te zijn. Onze eerste CD verpakken wij 'slechts' in een hoesje, hetgeen de diverse kosten drukt, zoals de portokosten en productie kosten. We willen zo wie zo eerst voelen hoe de markt is. Niet-abonnees moeten een klein bedrag voor de CD neertellen. Voor het luttele bedrag van 14,95(299 BF) kunnen lezers van Amiga.X de CD bestellen. Overmaken op onze giro-rekening is voldoende. U krijgt de CD dan automatisch toegestuurd. Wees wel snel, want na een maand gaat de prijs van de CD de lucht in. Heeft u niet binnen een maand de CD besteld, dan betaalt u de normale verkoopprijs. En dat is nog altijd f 24,95 per CD. Dus een tientje kunt u - mits u snel bent - in elk geval in uw zak houden!

### Wat wel en wat niet

Natuurlijk wilt u - ondanks het zo laag mogelijk gehouden bedrag - wel weten wat u voor uw geld krijgt. Daarom even een korte beschrijving van de inhoud. Een groot deel van de op de CD-rom te vinden files is afkomstig van lezers zelf! Zij hebben fantastisch meegewerkt en hun eigen kunsten beschikbaar gesteld. Dit varieert van de meest



zult u een andere opstartmethode moeten kiezen. U wordt hier echter duidelijk bij geholpen met een stukje uitleg. Er staat een demo op gemaakt met Helm, daarvoor dient u dus het programma Helm zelf te hebben. Enkele spellen zijn niet meer te verlaten zonder het systeem te resetten. Maar dit soort files hebben we zoveel mogelijk beperkt.

prachtige plaatjes en animaties, via oorstrelende modules en samples tot zelfgemaakte programma's. Verder vindt u alle programma's die in de loop van de tijd op de Amiga.X diskettes zijn gezet, een kleine 50 megabyte aan Acorn software en veel, heel veel public domain en shareware programma's. De nieuwste niet-commerciële software is toegevoegd.

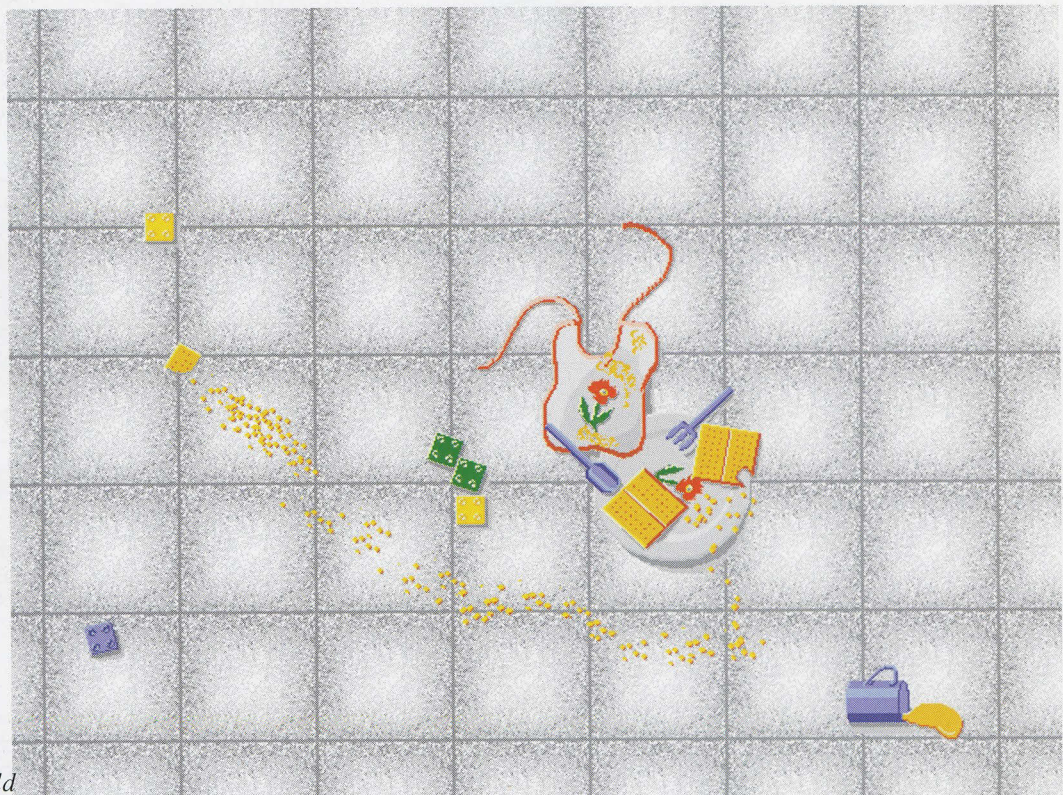
Als 'probeerseltje' is bovendien dit magazien als computer-tijdschrift opgenomen en kunt u al klikkend Amiga.X nummer 12 op de beeldbuis lezen.

### Werking

We hebben ons best gedaan om de CD zo gebruikersvriendelijk mogelijk te maken. Zowel de CD32, als de CDTV, als een Amiga met CD-rom drive kunnen met de CD overweg. Verder is het een kwestie van een laadje openklikken, het icoon van het gewenste programma, plaatje of muziekstukje uitkiezen, klikken en... voila. Dit principe geldt voor de meeste files. Even klikken en het plaatje komt in beeld, het muziekstukje wordt gespeeld of het programma wordt geladen. Voor sommige files was deze optie echter niet mogelijk en

Rest ons nog te zeggen, dat u iets mist zonder CD-rom. De CD is zeker de moeite waard en er zijn plannen - sssst niemand weet het nog - om door te gaan met het uitgeven van CD's. We hebben uw hulp daar wel bij nodig. Wat wilt u wel en wat wilt u niet. Denk hier eens rustig over na en laat het ons weten via ons postbusnummer (onder vermelding van CD-soap). We wensen u heel veel plezier met de CD! Bedankt voor een jaar support en tot de volgende CD misschien?

**De gegevens van onze postbank staan op pagina 36. N.B. vermeld u wel duidelijk uw adres en om welk artikel het gaat.**

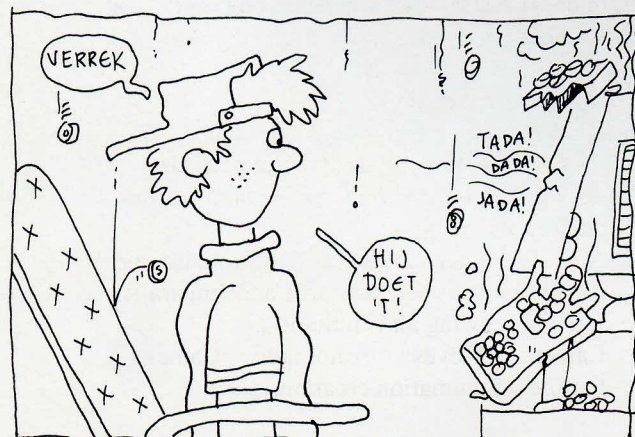
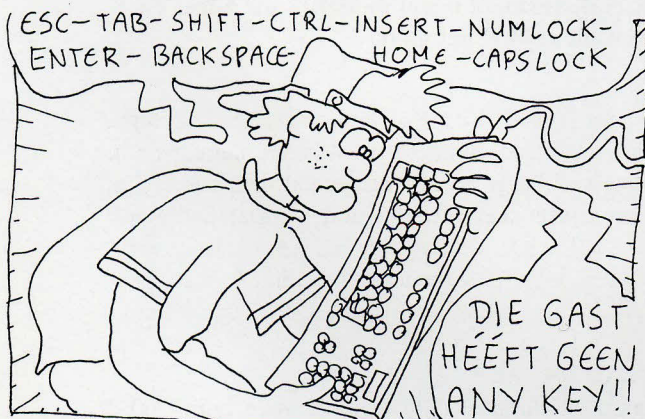


Corstiaan Breedveld

# ANYA DE COMPUTERWEDUWE



TSJA, LIEFHEBBERS VAN LELIJKE LOGO'S, DEZE MAAND AANDACHT VOOR DE FAMILIE VAN ANYA, EN WEL NEEFJE BAS (EIGENLIJK SEBASTIAAN)



(\* RAM: COMPUTERTERM, RANDOM ACCESS MOLEST)

*Deluxe Paint 5.0 op een hoger plan gebracht. Nieuw: drukgevoeligheid, nieuwe structuren en camera accessoire.*

**Martijn Warnas**

*Een shadow macro uitgevoerd met een reeds eerder opgenomen macro is kinderspel.*

## Deluxe Paint 5.0

**S**chijnlijk onaangetaan door het bombardement van allerhande nieuwe tekenprogramma's is Electronic Arts weer voor de dag gekomen met een nieuwe versie van Dan Silva's Deluxe Paint. Moet versie 4 nu op de schroothoop? Martijn Warnas weegt en wikt, maar u beschikt.

Als er een programma verantwoordelijk is voor het succes van de Amiga dan is het wel Deluxe Paint. Versie 1 zag in 1985 het daglicht en gaf de Amiga haar raison d'être. Net als vele andere Amiga-fans ben ik opgegroeid met Deluxe Paint, ook wel DPaint, DP of Willem genoemd (hoewel dat laatste weinig voorkomt.) En als het er om gaat daadwerkelijk iets te tekenen is dit voor velen toch echt het enige pakket. Aan vergelijkbare programma's is het maar moeilijk wennen. En al die toolbars lijken vaag op...inderdaad.

### Koppig of slim ?

Sinds de introductie van de Datatypes bij WB 3.0 hoopt de Amiga-gemeenschap op een DPaint die met GIF en JPEG overweg kan. Ook nu weer tevergeefs, vrees ik. Het is ILBM en anders niet. Ook imageprocessing is niet mogelijk. Wel is DPaint voortaan 24-bit-vriendelijk. Akkoord, het is geen TV-Paint (zie Amiga.X nr. 11) maar dat kost FL 1500,- dus dat is geen vergelijking.

De reden voor DPaints eenkennigheid lijkt koppigheid, maar in feite is het zo dom nog niet. DPaint is er om te tekenen en daarmee uit. Embossen, warpen, lichtflitsen toevoegen en morphen doet u maar ergens anders, zo lijkt EA te

hebben gedacht. En IFF is nu eenmaal een uitstekend filetype en daarbij DE standaard voor de Amiga. Is het ons probleem dat de PC-wereld werkelijk NIETS kan standaardiseren? Stel dat DPaint opeens met GIF en JPEG overweg kon: meteen zou iedereen gaan zeuren over support voor Targa, Tiff, EPSF, MacPaint, Koala en noem het maar op.

Nee, laat DPaint maar een IFF-tekenprogramma blijven: met AdPro of een andere Imageprocessor (bijvoorbeeld ImageFX) onder handbereik kun je dan alle kanten op.

Versies 4 en 5 lijken op het eerste gezicht bijna exact hetzelfde. Sinds versie 4 is het menu grijs in plaats van beige en aan de gereedschappen rechts is ook deze keer niets veranderd. Dat hoeft ook helemaal niet: de lay-out van het programma bevat al jaren uitstekend en if it ain't broke, don't fix it.

### Goed, terzake

Wat is er allemaal nieuw aan Deluxe Paint 5.0? Wel, in de README-file van Electronic Arts staat het volgende:

- Top 10 New Features:

1. 24-Bit RGB Support in any screen mode.
2. Arexx Support: Full Arexx command set, recordable macros.
3. Natural Media: Textured backgrounds and media libraries for painterly and illustrative looking drawing and animation.
4. Camera Moves: Automatic Camera Pan/Zoom animation creation.



**SR**

5. New Airbrush: Soft edge Airbrush.
6. Multiple Palette support for animations.
7. Variable frame rate: Frame rate or pause on a per frame basis.
8. Move Requester Enhancements: Key Frames, Key Fades.
9. Gradient Translucency/Fade on a per color or range basis.
10. LightTable Enhancements: multi levels of dim, user defineable.

Het is toch wat. De echte DP-fanaat weet nu al genoeg maar wie het graag nog even in het Nederlands hoort moet even blijven lezen. Dan licht ik er een paar hoogtepunten uit.

### Aaah ! Rexx !

Stel: u heeft een fantastisch effect ontworpen. Iets leuks met schaduw en kleurverloop ofzo. In principe kunt u dat vanaf nu via een arexx-macro opnemen en op ieder willekeurig moment weer afspelen zodat het bijvoorbeeld op een brush wordt toegepast. Is dat nuttig ? Nou, zelden. De voorbeeldmacro's zijn ook niet wereldschokkend. Maar het is er, en daar gaat het om.

### Levensechte oppervlakken

Wilt u een realistische marmeren tafel tekenen ? Met een Texture is dat geen probleem. Tekenen die tafel in matte kleuren en laat er een Texture (bijvoorbeeld Marble) in lopen. Datzelfde geldt voor muren, hout en andere oppervlakken. Maakt u de vlakken echter niet te groot, anders valt het herhalingspatroon op. Dit is iets om spaarzaam te gebruiken.

De textures zijn in feite brushes, met het verschil dat ze min of meer transparant zijn. Want een vaas kan met dezelfde marmerstructuur in het blauw ook opeens een levensecht oppervlak krijgen.

### Of doe ik iets fout ?

Die 'natural Media' vallen een tikkie tegen. Ze komen slecht uit de verf, zogezegd. Wie denkt dat hij of zij nu opeens met krijt, waterverf, olieverf of viltstift aan de slag kan moet ik teleurstellen. Slechts in combinatie met een Texture merken we er iets van, maar wie heeft er ooit een viltstift met een ingebouwde boombaststructuur gezien ? En afgezien daarvan: wie zit daar op te wachten ? Natuurlijk kunnen er best creatieve dingen mee gedaan worden, maar die hebben weinig te maken met de beloofde optie. Wat de Media dan wel doen ? Ze beïnvloeden Textures en de Airbrush een beetje: met watercolor wordt het wat vager, met oilpaint iets donkerder. Maar niemand zal roepen: goh, het lijkt wel handgeschilderd !

De verbeterde Airbrush doet trouwens WEL precies wat we van een airbrush (en eigenlijk dus ook van die Media) verwachten: met de nieuwe optie is het nu net alsof we de spuitbus op de muur zetten en we krijgen niet eens 'hangers'. Goed nieuws voor grafitti-fans dus.

### I like to move it, move it

Sinds versie 3 kennen we bij het animatiemenu al de optie Move. We kunnen daarmee een brush naar hartelust laten bewegen en roteren langs de X, Y en Z-as. Wat NIET kon was 'over' het plaatje heen bewegen. De nieuwe optie Camera-move kan dat wel en dat is voor de animatiefans wellicht een van de belangrijkste nieuwe mogelijkheden van dit programma.

We kunnen nu niet alleen over een plaatje heen bewegen (indien dat plaatje groter is dan het scherm, zoals bijvoorbeeld bij een achtergronddecor van een animatie het geval kan zijn) maar er zelfs op inzoomen. Natuurlijk worden de pixels dan wel snel zichtbaar, maar dat is een kwestie

AMIGA-X  
DELUXE PAINT V  
CWT BRUSH

*Textures.iff*

AMIGA-X  
DELUXE PAINT V  
CWT BRUSH

*Textures.iff 64 kleuren halfbrite*

van werken in een hoge resolutie.

Ook previews zijn beschikbaar en dat is maar goed ook want we moeten alles weer instellen met cijfers.

De laatste verandering die ik hier bespreek is subtiel maar

toch noemenswaardig. In deze versie kunnen we nu ook brushes oppakken door ze slechts aan te klikken in plaats van (al dan niet via de omtrek) uit te snijden. Dit is met name handig als u uw spare-page vaak gebruikt om onderdelen van uw tekening te bewaren. DPaint ziet een brush als een geheel als hij omgeven wordt door een en dezelfde kleur. Dus als u uw brush al op het decor heeft gezet werkt het niet meer, omdat de computer het verschil niet meer ziet tussen brush en plaatje. Ook moet de achtergrondkleur nog steeds hetzelfde zijn.

Tot slot in vogelvlucht: de LightTable heeft nu vier lagen in plaats van drie en de besturing is handiger, bij animaties kan het palet per frame worden aangepast. Ook kan de snelheid beter geregeld worden inclusief pauzes. Met RubThru kunnen we gedeeltes van de Spare-page tevoorschijn halen (net als met een kraslot) en de Fill-optie is extra smooth. De instellingsschermen voor kleuren en ranges zijn trouwens enigszins veranderd maar dat went snel genoeg.

### To buy or not to buy ?

Van ons zult u geen ja of nee horen maar we geven u wel dit ter overweging:

Als u versie 4 nog heeft en daar tevreden mee bent, dan zal DP 5 geen spectaculaire veranderingen bieden. Het is alsof je in een duurdere auto uit dezelfde serie gaat rijden: meer luxe, maar het blijft dezelfde auto. Heeft u echter al likkebaardend de demo-versies uitgeprobeerd, dan is dit zeker geen miskoop. Ook als u nog geen tekenprogramma heeft is dit een aanrader (hoewel versie 4 inmiddels wel in de voordeeltakken zal liggen).



*Vaas.mat*



*Vaas.texture*

Voor de beginnende Amiga-artiest is en blijft DP een zeer goed programma, waar u zeker niet snel uit zult groeien. Een nadeel is dat al die mooie GIF's en JPEG's van de PC van de buurman toch eerst op de een of

andere manier zullen moeten worden omgezet, bijvoorbeeld met AdPro. Ook image-processing is niet mogelijk.

Het programma werkt op non-aga machines maar met minder dan 2 MB hoeft u er niet aan te beginnen: op een A500 met 1 MB (enkel Chipmem) kon het programma hoogstens 4 kleuren in resolutie 512 x 256 toestaan.

### De cijfers

Een 9 voor de inmiddels ruimschoots bewezen kwaliteit. Maar DPaint 6 zal wat meer in zijn mars moeten hebben om in de voorhoede van s'werelds tekenprogramma's te blijven.

Een 6 voor de innovatie. Bepaald geen wereldschokkende veranderingen deze keer, zeker gezien het feit dat het programma maar liefst 2 jaar in ontwikkeling is geweest. DPaint begint zo zoetjes aan op zijn concurrenten te lijken in plaats van andersom.

Een 8 voor de gebruiksvriendelijkheid. Evenzogoed is de handleiding nog hard nodig, met name bij het animatiegedeelte en de kleuropties.

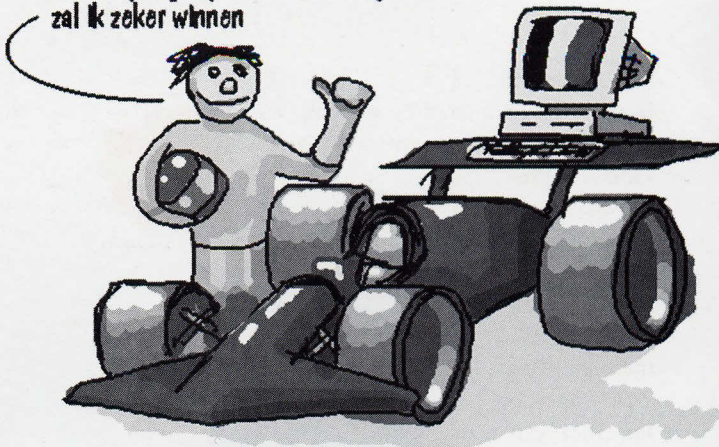
Dit is een programma voor echte tekenaars, niet voor beeld-manipulators. Koop dan liever Image-FX of Personal Paint. Met die programma's kunt u ook een poppetje tekenen, en tevens bieden ze image-processing mogelijkheden. Wilt u liever creatief bezig zijn, kies dan voor Deluxe Paint. En als uw buurman zeurt dat zijn tekenpakket zo leuk kan 'warpen' en 'embossen', zeg dan gewoon: "Leuk hoor, maar ik vermink geen plaatjes: ik creëer ze."

*Martijn Warnas*



Een kijkje in het Internetten bij de burens'.

met m'n wagentje op INTERNET aangesloten zal ik zeker winnen



Aart-Jan Moerkerke

Wie een modem heeft, kan bijna niet meer zonder Internet.

## Belgische oprit naar digitale snelweg

**E**r valt bijna niet meer aan te ontkomen. Zelfs het Nederlandse reclame-netwerk STER heeft het erover: Internet. In het vorige nummer van Amiga.X beloofden we al er meer aandacht aan te besteden. Daarom deze keer een dubbele aflevering van een ritje op de digitale snelweg.

We nemen ondermeer een Belgische 'auto' om de digitale snelweg op de rijden. We doen dat samen met Glo.be, die sinds januari van dit jaar Belgische particulieren voorziet van een mogelijkheid om redelijk goedkoop mee te doen aan de Internet-rage.

### TCP/IP

Bijna alle Belgische universiteiten zijn aangesloten op Internet. Tot voor kort was het dan ook aan vrijwel alleen studenten mogelijk om een 'joy-ride' op Internet te maken. Met de komst van steeds meer providers is daar verandering in gekomen. Glo.be is zo'n Internet-aanbieder. Voor een bedrag van 500 Bfr per maand kan al worden 'geGlo.be-trot'.

Zoals alle providers verschaft Glo.be een kans om via het TCP/IP protocol andere Internet computers binnen te dringen. Dit protocol kan gezien worden als een Internet-taal. De informatie wordt via het netwerk razendsnel gebundeld tot kleine pakketjes en deze pakketjes worden vervolgens weet verzonden.

Wanneer de verzending achter de rug is worden de pakketjes weer uitgepakt, zodat de ontvanger keurig kan zien wat er binnengekomen is.

### Communicatie

Wie gebruik wil maken van de faciliteiten van Glo.be heeft een computer (In ons geval natuurlijk een Amiga), een modem en een telefoonlijn nodig. Het modem moet zo snel mogelijk zijn, dus heeft u nog niets aangeschaft, werp uw blik dan eens op een 28.800 of 14.400 baud modem. Naast het maandelijkse bedrag, dat u aan Glo.be betaald, zijn alle Internet-faciliteiten geheel gratis. Voor email, FTP, IRC, Gopher en WWW wordt u niets extra's in de schoenen of portemonnaie geschoven. Wel betaald u de normale telefoonkosten, maar... waarnaar u ter wereld ook belt, het telefoontarief wordt gerekend op regionale 'basis-kosten.'

De eerste start met Internet via Glo.be is zeker niet moeilijk. U belt de hoofdcomputer van het bedrijf en via menuutjes wordt keurig in het Nederlands uitgelegd wat u moet doen om ergens te komen.

### Begrip

Voor beginners moet even uitgelegd worden, wat termen als email, ftp, telnet, etcetera inhouden. Begrip voor begrip wordt hieronder in het kort een stukje begrip gekweekt.

### EMAIL

Dit is een van de meest gebruikte mogelijkheden van Internet. Via het 'netwerk der netwerken' wordt een berichtje van de ene naar de andere Internetgebruiker gestuurd. Wanneer een gebruiker elektronische post krijgt, kan hij dit automatisch op zijn eigen computer lezen. Het versturen van email gaat via een eigen 'postbus', dus in principe kan niemand uw post lezen.



## NEWSGROUPS

Een trend, die steeds mer in zwang begint te komen is het 'newsgroepen'. Newsgroepen zijn groepen met openbare berichten over bepaalde onderwerpen. Tussen de gebruikers kan een discussie ontstaan. Er zijn nu al ongeveer 5000 newsgroepen over de meest uiteenlopende onderwerpen. Zo kunt u met anderen kletsen over paranormale verschijnselen, sex, computers en ga zo maar door.

## FTP

Leuk is zeker het FTP-en. Wie gek is op shareware programma's of public domain kan hieraan niet voorbij gaan. Over de hele wereld zijn computers met gigabytes aan software te vinden. Via Internet kan deze software keurig naar uw computer worden gezonden. Moeten we nog zeggen, dat de hoeveelheid enorm is??? Wat dacht u er bijvoorbeeld van om de laatste Amiga-software even uit Amerika te halen tegen lokaal telefoontarief?

## IRC

Babbelen kan ook met Internet, en wel via het IRC of Internet Relay Chat. U kunt live met iemand uit Tokyo kletsen. IRC is niet voor niets het meest beruchte en spannendste onderdeel van Internet. Elke minuut kletsen meer dan 5000 mensen met elkaar in de 'praatgroepen'. IRC is te vergelijken met een soort babbelbox (u weet wel, die dure telefoonlijnen). Maar nu gaat het babbelen via de computer en kost het weinig!

## Telnet

Via telnet kan een 'Internetter' contact krijgen met andere computersystemen. Een van de meest populaire 'spelletjes' van telnet is 'avontuur'. Via telnet kunnen de zogenaamde Multi User Dungeons gespeeld worden. Dit zijn tekst-adventures, waar honderden spelers tegelijkertijd op spelen. U kunt in het avonturenspeel een speler uit Australië tegenkomen en zelfs met hem praten.

## Gopher

Dit is een verzamelnaam voor een menustructuur, die verbindingen maakt met databases over de hele wereld. Via Gopher kunt u zoeken, waar bijvoorbeeld informatie over de laatste film van Humphrey Bogart te vinden is, of de nieuwste songteksten van Madonna.

## WWW

Deze term heeft u vast wel eens gehoord. WWW, voluit World Wide Web genaamd, is een soort grafische Internet-verbinding. Met WWW kunt u niet alleen tekst, maar ook plaatjes en foto's zien. Met een simpele druk op de muisknop krijgt u

contact met een computersysteem en met de volgende druk op de muisknop bladert u door de aangebonden pagina's.

Wie meer informatie over Glo.be wil hebben, kan zich wenden tot Glo.be Internetworking, Postbus 480, B-2000 Antwerpen, tel. 03-2274240, fax. 03-2274240 of modem 03-2270505.

## Internet providers Nederland

bART	070-3455349
Bausch Datacom	010-4137055 (alleen bedrijven)
DataWeb	070-3819218
Euronet	020-6256161
GDS	015-624493
Hobbynet	036-5361683
Internet Acces	040-438330
Int. Acc. Found.	015-566108
InterVision	050-187576
KnoWare	030-896775 (diverse inbelpunten)
Luna	010-4679830
Metropolis Intern.	078-183222
NetLand	020-6943664
Nlnet	020-6639366 (diverse inbelpunten)
Open World	01720-40005
Wirehub Internet	010-4110403
World Acces	03402-30022
XS4all	020-6200294 (diverse inbelpunten)

## Internet providers België

BelNet	02-2383470 (alleen openbare sector)
Eunet	016-236099 (diverse inbelpunten)
Europ. LookData	02-346 42 40
Glo.be	03-2274240
Iguana vzw	02-5826650 (bbs)
Infob. Telematics	02-4752531
Interpac	02-6466000 (diverse inbelpunten)
INnet	03-2814983 (diverse inbelpunten)
PING	056-615894 (diverse inbelpunten)
Telec. Finl. Intern.	02-7323955

## Amiga Digital Precision

De enige winkel **only** Amiga in België

Meer dan 1000 softs in voorraad spel en utilities  
Een na-verkoop & herstellings-dienst, bestek gratis  
Bijna alle Amiga-hardwareprodukten in voorraad.  
voor CDTV-CD32-500(+)-1200-2000-3000-4000

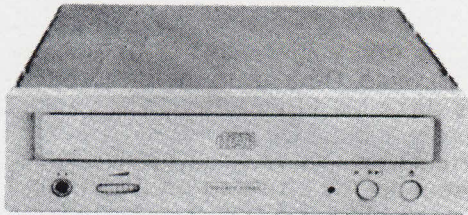
Wij plaatsen geen grote publiciteiten en maken geen catalogus  
maar zorgen voor de laagste prijzen het hele jaar door.

Promotie april : CDrom voor 1200 - **2x-3x-4xspeed vanaf 10.990BF**

**U wenst een Amigaproduct ! Bel ons dan even,**  
een telefoontje kost minder dan een te duur betaald product

Van maandag tot vrijdag van 12 tot 19u zaterdag van 10 tot 18u  
Steenweg op Jette, 330 1080 Brussel België  
Tel: 32 (0)2 / 426 05 04 Fax: 32 (0)2 / 420 38 75  
PS: Wij zijn aanwezig op de AmigaShow van 6 & 7 mei 1995  
Zie gratis ingang in AmigaX Nr 11

**PRIJSKNALLER !!!!!**



**QUAD SPEED CD-ROM SPELER**

MET IDE-INTERFACE EN KABELS

**NU F 549,-**

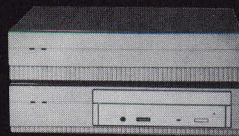
- DUAL SPEED CD-ROM SPELER f 399,-
- MODEM extern 14K4 f 349,-
- MODEM extern 28k8 V34 f 499,-
- PCMCIA MODEM 28k8 f 549,-

Ook voor Harddisks (IDE / E - IDE / SCSI - 2).  
SIMM's, Monitoren, Scanners etc. bent u bij ons aan het  
juiste adres tegen scherpe prijzen!!! Veel PD software op  
CD-Rom vanaf f 14,95.

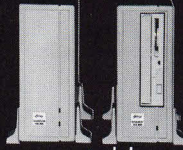
Alle prijzen zijn inclusief BTW en worden geleverd  
onder rembours of d.m.v. vooruitbetaling met cheque of  
betaalkaart. Verzendkosten f 12,50.

BOVEMA postbus 105 te 5320 AC Hedel  
Telefoon: 04183 - 3264

**SCSI-opslagmedia**



standard



portable



twin



quattro

Prijzen vrijbl.  
excl. btw.

harddisks	MB	ms	
Quantum	365	11	366,-
Fujitsu	528	12	374,-
Quantum	540	11	425,-
Quantum	730	11	493,-
Conner	1080	9	936,-
IBM	1000	9	978,-
Conner	2105	9	1617,-
Quantum	2150	8	1770,-
Quantum	4300	8	3191,-

**Toshiba CD-ROM**

XM-5301, 4xSpeed	468,-
XM-3501, 4.4xSpeed	599,-

**SyQuest removable**

SQ-5110C, 88/44 MB	485,-
SQ-5200C, 200/88/44 MB	765,-
SQ-3105S, 105 MB	485,-
SQ-3270S, 270/105 MB	637,-

bel voor de cartridges!

**MOD-drives**

Fujitsu 230 MB	1106,-
Ricoh 1.3 GB	3318,-

wij leveren ook **SCSI-tapestreamers**

**meerprijzen extern aansluitklaar**

standard of portable	170,-
twin	255,-
quattro	340,-

incl. kabel en terminator  
behuizingen zijn ook los leverbaar

**CoCo sales agency**

Tel: +31-(0)4454-66475  
Fax: +31-(0)4454-62151

**Heeft u een HP deskjet of matrix lintprinter?**

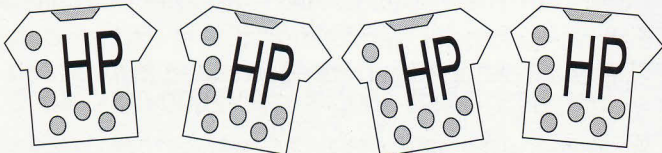
*Wij zijn gespecialiseerd in inkt en linten.*

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

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

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

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



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

*gratis*

VRAAG ONZE UITGEBREIDE TRANSFER-PRINTER CATALOGUS 1994

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

**PRINTOUT MOET WEL IN SPIEGELBEELD!**



**PUBLIC DOMAIN SOFTWARE**

Wij leveren tegen de laagste prijzen o.a.:

- |                |            |              |               |
|----------------|------------|--------------|---------------|
| *Taifun        | *Safe      | *Oase        | *Franz        |
| *Panorama      | *Amicus    | *Slide Shows | *Killroy EP   |
| *Auge 4000     | *Antares   | *Fred Fish   | *RHS-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



Postbus 66 \* 1791 AD DEN BURG \* 02220 - 13762

*Deze keer is de Provider die wij onder de loep nemen gevestigd in Rotterdam.*

*Fred van Vliet*

*Sikko de Graaf:*



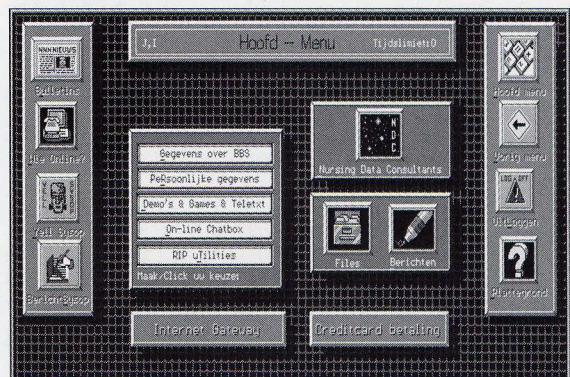
## Internet Gateway Rotterdam

**H**allo beste lezers. De laatste keer hebben we een korte inleiding gemaakt in het fenomeen internet. Nu wil ik daar wat dieper op ingaan, door een van de zogenaamde Internet Providers onder de loep te nemen. Deze keer is de Provider die wij onder de loep nemen gevestigd in Rotterdam. De naam waaronder zij bekend staan is, IGR-NNN. Dat is uiteraard een afkorting dat staat voor Internet Gateway Rotterdam - NurseNet Nederland. Het hele BBS en Internet gebeuren op IGR staat onder de bezielende leiding van de System Operator Sikko De Graaf.

### NNN

NNN is operationeel sinds juli 1988 en is begonnen met het doel, om als internationaal knooppunt voor het uitwisselen van informatie omtrent de gezondheidszorg te fungeren, vandaar ook de naam NurseNet Nederland. In eerste instantie was NNN een initiatief van de toenmalige Sytem Operators, als een service aan Nederlandse verpleegkundigen. Zo hebben ze toen besloten om daar ook internet aan te koppelen en dat te verstrekken aan de verpleegkundigen, zodat ze zeer eenvoudig informatie uit konden wisselen met eventuele collega's in andere delen van de wereld. Uiteraard werd al snel duidelijk dat het idee van de eerste opzet (20 verpleegkundigen per maand die gebruik maken van NNN) al ver overtroffen werd. In december 1994 zat NNN aan het astronomische getal van 49.000 keer dat er gebruik was gemaakt van het bbs. Dit niet alleen om gebruik te maken van de mogelijkheid om geneeskundige informatie op te vragen of de

personeels-advertentie's te bekijken, maar ook om van de andere mogelijkheden van internet gebruik te maken. Er werd besloten om NNN ook toegankelijk te maken voor mensen die niet werkzaam zijn in de geneeskundige sector en de letters IGR werden voor NNN geplakt. IGR heeft de beschikking over 10 lijnen. Het bijzondere hiervan is de inlogprocedure. Bij de meeste internet providers belt u het BBS in kwestie en u wordt vervolgens op een netwerk gezet waar één grote computer de hele zaak aanstuurt. Het gevolg is, dat er een heleboel tasks op die betreffende computer lopen en er dus een stagnatie ontstaat in het verwerken van de informatie en alles dus wat langzamer gaat. Bij IGR is het zo dat op iedere lijn één pc staat die u helemaal voor uzelf tot uw beschikking heeft. Dat betekent, dat daar dus maar één task op draait en er geen stagnatie ontstaat in het verwerken van uw informatie aanvraag/verzending. Als u IGR belt, komt u eerst in een voorportaal terecht, waar u kunt kiezen tussen IGR of NNN. Tevens wordt er tijdens de inlogprocedure gescand of u gebruik maakt van een



*Een voorbeeld van een muisgestuurd BBS.*



zogenaamde rip terminal. Zo ja, dan kunt u de nodige iconen er meteen downloaden.

### **Wat is rip**

Rip is een zogenaamde Script Language en werkt ruwweg als volgt: U belt een BBS dat rip ondersteunt (zoals IGR) met een terminal programma dat ook rip ondersteunt. Het BBS vraagt door middel van speciale codes aan uw Amiga of u inbelt met een rip terminal. De rip software stuurt bij ontvangst van deze code een code terug en daaraan herkent het BBS of u al dan niet rip kunt gebruiken. Als dit het geval blijkt te zijn, stuurt het BBS u een pakket met iconen, die u uit moet pakken en in de goede lade moet zetten. Iedere keer als u nu een menu te zien krijgt, vertelt het BBS uw terminal, waar welke iconen neergezet moeten worden. Het BBS vertelt er ook bij, dat als u op het eerste ikoon drukt (bijvoorbeeld Files), dat uw terminal dan de letter F over moet sturen. Als u dus op dat ikoon klikt, ontvangt het BBS de letter F en laat vervolgens het Filemenu zien. Het voordeel van Rip is, dat alles met de muis te besturen is en het gehele tekenproces bij de user lokaal gebeurt en dus veel sneller is en de grafische mogelijkheden veel beter zijn. Terwijl Ansi niet met de muis te besturen is en de grafische mogelijkheden beperkt zijn door het blokkerige aspect van Ansi. Om weer terug te komen op IGR: het BBS ondersteunt dus Rip, Ansi, Ascii en Slip. De laatste vorm is een speciaal protocol voor Internet dat geen grafische schermen gebruikt en dus razendsnel is.

### **Wat nog meer kan**

Allereerst kunt u dus kiezen uit NNN of IGR. Zodra u voor NNN kiest, komt u in het medische gedeelte terecht, alwaar u een flinke hoeveelheid informatie kunt vinden op geneeskundig gebied. Als u voor IGR kiest, komt u in een normaal BBS, met de mogelijkheden om Internet in te gaan en daar de vele mogelijkheden te gebruiken. Zo kunt u door middel van een speciale 'door' files weghalen van uit de hele wereld. Dus bijvoorbeeld een viruschecker uit Zweden of bijvoorbeeld een leuke module uit Australië en dat allemaal tegen lokale kosten. Maar dat is niet het enige, dat u kunt doen op Internet. U kunt er niet alleen files uploaden of downloaden, welnee, u kunt er ook chatten (praten) met mensen die online zitten op een ander BBS met een internet aansluiting. Of dit nu James uit Engeland, Heinrich uit Duitsland of Yamamoto uit Tokio is, maakt niet uit. De afstand blijft voor u lokaal, dus betaalbaar. U kunt ook een zogenaamde Multi User Doorgame (afgekort MUD) spelen. U speelt daar een soort van tekstadventure, maar dan live

met tientallen andere Internet gebruikers.

U krijgt, zodra u een abonnement neemt bij IGR, een zogenaamd adres toebedeeld. Dat ziet er ongeveer zo uit: Piet@bbs.nursing.nl. U kunt dan ook alle newsgroups aansluiten, hetgeen niet echt aan te raden is, daar de post anders wel eens op kon lopen tot 10 mb per keer. U bent dan uiteraard wel zeer makkelijk bereikbaar en beschikt u over een zeer snelle en goedkope postbode. Rekent u zelf maar uit: een briefkaart naar Australië doet er doorgaans 14 dagen over om bij de geadresseerde aan te komen en kost u minimaal 1,50 . Een bericht over Internet kost u 15 cent (1 telefoontik) en is binnen 24 uur bij de geadresseerde, waar ter wereld die zich ook bevindt. Ergo de PTT is te langzaam en te duur, vandaar dat een Internet gebruiker de PTT ook wel gekscherend betitelt met de naam snailmail. De abonnementen, die IGR rekent voor een email account zijn zeer laag, vanaf fl 37,50 per jaar heeft u al zo'n account. Daar komt eenmalig een administratie bedrag van 10 gulden bovenop.

IGR-NNN is te bereiken onder telefoonnummer 010-4101933. Deze keer is de Provider, die wij onder de loep nemen, gevestigd in Rotterdam. De snelheden die zij accepteren, zijn 2400 tot 28.800 baud.

Internet adres: bbs.nursing.nl.

Eventuele vragen en informatie betreffende prijzen en dergelijke kunt u kwijt op telefoonnummer 010-4816361 onder verwijzing naar Sikko de Graaf.

### **Tip van de maand**

Als u problemen heeft met het geruk van het bbs, vermeld dan welke apparatuur u gebruikt en welk programma. Kleine dingen zoals het merk van het modem en de instellingen van het programma kunnen van cruciaal belang zijn.. denk hieraan als u wilt dat de sysop u op weg helpt.

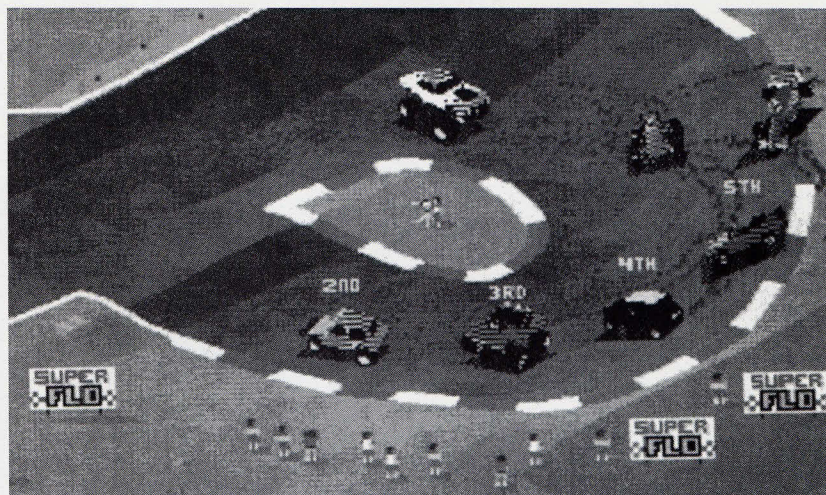


Een nieuw soort race-spel voor  
de Amiga.



Aart-Jan Moerkerke

Wie graag de race-held uithangt, mag dit  
spel niet missen.



## Skidmarks, grandioos racespel

Voor dit nummer van Amiga.X hebben we de hand weten te leggen op een van de leukste race-spelletjes allertijden. Met Super Skidmarks 2 komt geen verveling om de hoek kijken. Het spel is vernieuwend, verfrissend en heeeel apart. En het mooiste van het spel van Acid Software is... het is te spelen op ALLE Amiga's. De 500, 2000 en 600 zijn gelukkig een keertje niet overgeslagen. Bovendien kan het op de harde schijf worden gezet er is er 'maar' 1 megabyte aan geheugen nodig. Ook de kickstartversie zal geen probleem vormen: 1.3 en hoger. Super Skidmarks 2 is geen spel om uitgebreid op in te gaan. Het is domweg te groots opgezet om te behandelen. We doen het lekker toch, maar dan als voorproefje. Het is gewoon niet te doen om alle facetten te belichten. Hier een eerste blik:

### Doe-het-zelf

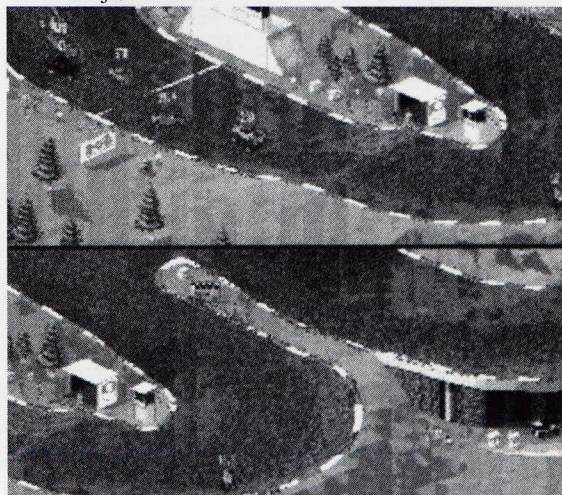
Een van de meest unieke opties van de nieuwe Skidmarks is de mogelijkheid om zelfgemaakte sprites (bijvoorbeeld de racewagen-figuurtjes) en geluids-samples het spel in te brengen. Bent u uitgekeken en geluisterd op de 'normale' beeldjes en geluidjes, dan kunt u het spel geheel naar eigen smaak uitbreiden. Maar er is veel meer. U kunt bijvoorbeeld ook de oude 'tracks' van Skidmarks 1 gebruiken in de tweede versie. Alle racewagens hebben eigen karaktertrekjes en het is zelfs mogelijk om door middel van een 'gebroken beeld' tot drie spelers tegelijkertijd te laten racen. En hoe. Meerdere Amiga's kunnen aan elkaar worden gelinkt, zodat elke speler gebruik maakt van zijn eigen computertje! Met een modem! WOW! Iedere speler krijgt op zijn gedeelte van het

scherm te zien wat hij (of zij natuurlijk) aan het doen is. Met Super Skidmarks 2 is het bovendien mogelijk om te racen met een wagen met caravan.

### Afwijkend

Wat nog meer afwijkend is van Skidmarks is het beeld. De meeste race-spelletjes worden gespeeld met het stuur en de voorruit van de wagen in zicht. Heel anders is Skidmarks. Een projectie van bovenaf op de wagen en circuits geven een heel ander beeld op de zaak. Het is wel even wennen met spelen, maar eenmaal gewend, wil je eigenlijk niet meer terug. Toegegeven, de graphics en de geluidjes zijn niet super, maar het spel zelf zeker wel. De cijfers zijn dan ook goed:

Grafisch	7
Geluid	7
Verslaving	10
Speelbaarheid	10
Prijs/kwaliteit	9

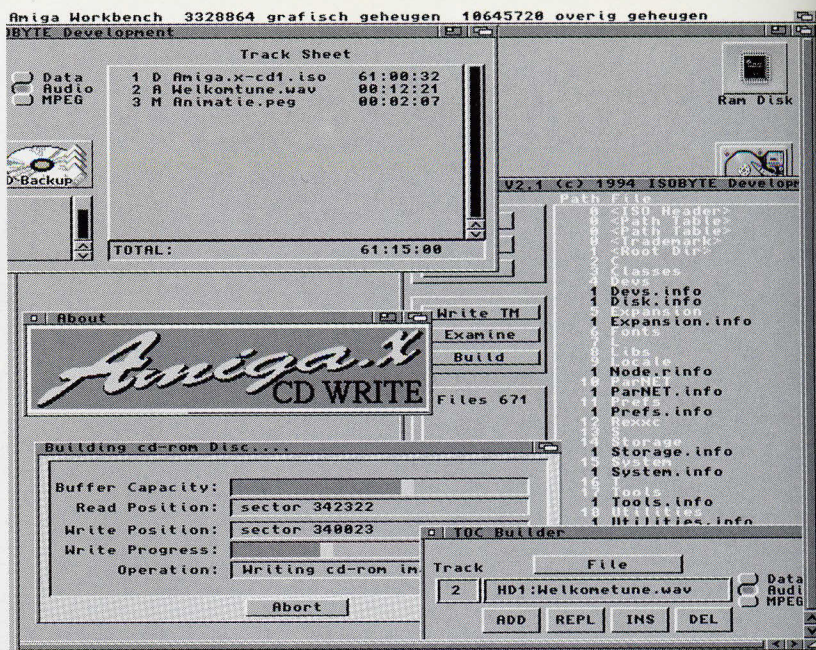




*Nu dat er bij ons blad ook een glimmende CD-ROM zit, legt Hennie Pompe u even in het kort uit, hoe nu eigenlijk zo'n plaatje in elkaar steekt..*

**Hennie Pompe**

*Hier een programma waarmee bestanden naar de CD geschreven worden.*



## Hoe werkt een CD nou eigenlijk

Het vervaardigen van een CD gaat als volgt. Het eigenlijke plaatje is van Polycarbonaat en wordt als het ware op de zelfde manier gemaakt als bijvoorbeeld uw plastic badkameraccessoires. De vloeibare kunststof wordt in een pers gegoten en wordt daarna nog even aangedrukt door een zogenaamde stamper, welke een negatief is van het orgineel. Na afkoeling blijft er een doorzichtig rond plaatje over met de bekende CD vorm. De dikte van het plaatje is ongeveer 1.2 MM. Na deze handeling wordt er doormiddel van stroom (elektrolyse) een laagje aluminium op gedampt. Soms wordt er ook wel eens goud laagje gebruikt, bijvoorbeeld bij CD-VIDEO platen. Als laatste word er een dunne beschermlaag over de aluminium of goud laag gespoten, waarop later een afbeelding op de CD wordt gedrukt. De CD wordt van de onderkant uitgelezen, krassen aan de onderkant verhinderen dus dat de data op de CD korrekt kan worden uitgelezen. Bij een AUDIO CD maakt dat eigenlijk niet zo veel uit, maar bij een data CD-ROM komt het erg nauw, want 1 bitje verkeerd inlezen betekent dus dat het bestand al corrupt is en niet meer bruikbaar. Kleine krassen zijn meestal niet zo erg, doordat de cd-rom speler een error correctie heeft. De eigenlijke data zit direct onder de aluminium of goudlaag en zit dus als het ware aan de bovenkant van de CD. De enige bescherming daar is de dunne beschermlaag en het drukwerk op de CD. Als hier een stevige kras op komt, kan het zijn, dat deze door het drukwerk en door de dunne beschermlaag gaat. Als de kras wat dieper is en ook nog een beetje van de aluminium of goudlaag beschadigt, dan is de data helemaal verloren. De laser, die als het ware de data uitleest doormiddel van reflectie, krijgt op die plek geen lichtstraal meer retour en kan dus niks meer uitlezen.

Bij de invoering van de AUDIO CD werd er van bijna onbegrensde levensduur gesproken, intussen hebben allerlei testen bewezen dat cd's zich na een jaar of 30 niet meer goed laten uitlezen. Schuld hieraan is de reflecterende aluminium of goudlaag die zijn reflecterende eigenschappen na deze tijd verliest. Een CD is dus niet het zekerste opslagmedium, vooral niet als u de data voor een langere tijd wilt bewaren. ( foto CD )

### Data formaat versus filesystem

De data op een cd staat op 1 spiraalvormig spoor en wordt van de binnenkant naar de buitenkant uitgelezen. Elk putje in dit spoor wordt als een "1" herkend en elke plaats zonder putje als een "0". Omdat net zoals bij magnetische mediadragers de data zelf een deel van de synchronisatie overnemen, kunnen er niet te veel nullen en eentjes achter elkaar staan. Bij een floppy of een harddisk zorgt bijvoorbeeld RLL, MFM of GCR voor die synchronisatie. Bij een CD heet dit formaat EFM (eight to fourteen modulation). 1 EFM frame bevat 588 bits waaronder 24 sync bits, 33 databytes van 14 bit, 3 merge bits en 3 sluit bits.

Ik zal u niet gaan vervelen met deze droge stof welke ik nog een heel stuk dieper kan uitspitten. U heeft er verder niets aan om dit allemaal te weten. Leuker is het om even te kijken naar de eigenlijke gebruikte filesystemen van elk computerplatform. In principe kunnen we op onze Amiga en met de juiste software bijna alle formaten aan die er bestaan.

**ISO 9660** - Dit is een internationale cd standaard voor DOS, APPLE en UNIX. De ISO 9660 standaard is gebaseerd op de naamgeving van files zoals die gehateerd wordt door MS-DOS 3.x. Een iso 9660 cd is uitleesbaar in iedere cd-rom drive en op ieder willekeurig platform.



**ROCKRIDGE** - Rockridge is een extensie op de iso 9660 standaard om in een unix omgeving een iso 9660 CD aan te maken. Met behulp van de rockridge extensie kan de originele filestructuur van unix behouden blijven.

**HFS** - HFS staat voor Hierarchish File Systeem. Dit filesysteem wordt door Apple gebruikt. Een CD waarop dit filesysteem staat, is alleen door een Apple platform uitleesbaar.

**CD-DA** - Dit zijn traditionele audio CD's. Deze CD's zijn voor wat betreft beschikbare data ruimte en controle bits zo ingedeeld, dat ze zowel in cd-rom drive's als ook in audio cd spelers afspeelbaar zijn.

**CD-ROM** - Uit de audio CD werd in de jaren '80 dit formaat ontwikkeld. In vergelijking tot de audio CD is deze CD anders onderverdeeld. Dataruimte werd opgeofferd ten gunste van extra controle bits om de betrouwbaarheid te vergroten. Data is namelijk gevoeliger voor een verkeerd geplaatste bit dan muziek.

**CD-ROM XA** - Voortkomend uit het CD-rom formaat, werd dit formaat ontwikkeld om een CD RECORDABLE disk in meerdere stappen te kunnen beschrijven. Een eerste aanzet hiertoe was de ontwikkeling van FOTO CD door Kodak. Het in meerdere stappen beschrijven van zo'n CD recordable staat ook bekend als MULTI SESSIE. Deze CD's zijn alleen afspeelbaar in combinatie met een XA compatible CD-ROM drive.

**MIXED MODE** - Mixed mode CD's zijn cd's, waarop na een data gedeelte (een zgn track), 1 of meerdere audio tracks staan. Deze CD's zijn zowel in gewone cd-rom spelers als audio cd spelers afspeelbaar. Een audio cd speler zal meteen naar het audio gedeelte springen, omdat de data track in een voor dit type speler onbekend formaat staat.

**PHOTO CD** - Photo CD's zijn CD-rom XA disks, met daarop foto's. Deze foto's zijn opgeslagen in een door Kodak ontwikkeld file formaat. Deze CD's zijn afspeelbaar in een PhotoCD speler, CD-I spelers en XA compatible CD-rom spelers. Dit laatste type wordt meestal aangestuurd met speciale retrievalsoftware, bijvoorbeeld PHOTOWORKS.

**CD-I** - De data op deze CD kunnen alleen worden uitgelezen in een CD-i speler. Een CD-i speler beschikt namelijk over een eigen operating systeem (OS9). Op CD-i disks wordt gebruik gemaakt van de zogenaamde Interleaving techniek. Hierdoor lijkt het, dat data en muziek tegelijk doorgegeven worden aan het operating systeem.

**VIDEO CD** - Deze CD is afspeelbaar in een CD-i of CD32 speler, die een Full Motion Video (FMV) cartridge aan boord heeft. Ook is deze CD afspeelbaar in een CD-rom xa compatible drive. Uw computer moet dan wel uitgerust zijn

met een hardware georiënteerde MPEG1 decompressie mogelijkheid (peggy+ insteekkaart).

Bij de Amiga komen we verschillende van bovenstaande filesystemen tegen. Een CD32 spel bijvoorbeeld is meestal van het mixed mode type. Hierop staat dus 1 data track en soms meerdere audio tracks. Soms komen we ook het rock ridge formaat tegen (AMINET3), waarschijnlijk omdat deze CD's zijn gemaakt op een ander computerplatform, bijvoorbeeld een APPLE of PC. Eigenlijk zit er tussen een standaard ISO9660 (PC) CD-rom plaatje en een cd32 plaatje heel weinig verschil, twee om precies te zijn. Bij een CD32 titel is meestal in een aparte header op de CD een TM (trade mark file) geplaatst, die door de CD32 wordt uitgelezen en waardoor de CD32 opboot van deze CD.

Het tweede verschil is, dat er op de CD zogenaamde longnames (31 letters) zijn gebruikt. Dit zou op een PC platform niet gaan, omdat deze beperkt is tot 8+3. Een CD32 titel word dan ook meestal op een Amiga voorbereid. Vaak word het eigenlijke aanmaken van de moeder CD (golddisk) later op een PC of Apple gedaan, omdat er zeer weinig Amiga's zijn, die zijn uitgerust met een CD recordable speler. De meeste CD's die te koop zijn (bijvoorbeeld Aminet, Fred Fish, Giga PD), zijn dus produkten van andere computerplatformen. De **Amiga.X** CD werd volledig op een Amiga gemaakt van het begin tot het einde en is daarom een echt Amiga produkt geworden, welke dus opstartbaar is op onze geliefde computer.

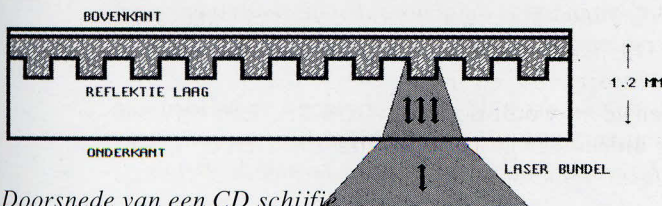
### Verschillende bestandsformaten

Als u gebruik wilt maken van CD-roms uit bijvoorbeeld het grote aanbod van de PC of MAC collectie's komt u naast de filesystemen ook nog verschillende bestandsformaten tegen. Gelukkig is onze Amiga in staat, om bijna alle van deze native formaten te gebruiken door middel van allerlei kleine utilities, die vaak te vinden zijn tussen het grote aanbod Public-domain software waarin onze Amiga een duidelijke voorsprong heeft op zijn concurrerende computer platforms. De Amiga Workbench heeft de mogelijkheid om door middel van de DATATYPES, verschillende van deze bestandsformaten in te lezen als gewone Amigabestanden. Bijna wekelijks komen er van die datatypes bij, die ons leven na vijven een stuk opfleuren. Ook de bekende presentatie en image processing pakketten kunnen overweg met de diverse formaten. Denk maar eens aan bijvoorbeeld Adpro, ImageFX, SCALA MM, MAINACTOR etc etc. Enkele formaten waar onze vriendin beslist niet bang voor is, zijn bijvoorbeeld: BMP, GIF JPG, PCX, TIFF, SUN, VOC, WAV, FLI, FLC, AVI, DL, GL, ANIM, CDXL, ILBM, AIFF, ASCII.

Als u bij de aanschaf van zo'n CD-rom plaat twijfels heeft over de bruikbaarheid ervan, is het handig om te weten welke formaten u met uw machine de baas kunt. Op de Amiga.x CD staan diverse van deze datatypes. U kunt deze zo op uw Workbench plaatsen voor direct gebruik.

### Tot slot

Ik ben er met recht trots op dat ik voor Amiga.X de CD mag voorzien van de systeem software en zorg mag dragen voor de laatste handelingen eraan.



Doorsnede van een CD schijfje.

**Amiga Gebruikers Groep Friesland**

De groep vermeldt dat voor de zomerstop er nog een clubdag is op 10 juni vanaf 10.45 uur. Voor bezoekers van 13.00 tot 16.00 uur. Toegang voor bezoekers is F 5,-. De clubdagen worden gehouden in:

Buurthuis 'Tjerk Hiddes', Tjerk Hiddesstraat 5, Leeuwarden. U bent van harte welkom.

**Amiga Club Leiden**

Abusievelijk is er in ons vorige nummer om onbekende redenen een verkeerd telefoonnummer komen te staan. Hier het goede nummer: 071-142125 (Vincent) en 071-219796.

Fido: 2:281/417.6

E-Mail: SPOSTMA@room109.XS 4 all.nl.

**O.C.S.**

Na lang beraad en diepgaande overwegingen is Henk Overgaauw van O.C.S. tot het besluit gekomen om de zaak vanaf 1 juni op maandag de gehele dag te sluiten. Dus ook zij aan de 5-daagse werkweek.

**Professionele muzikant**

Hr. Timmermans houdt zich dagelijks met muziek bezig en alleen maar muziek als we hem mogen geloven. Hij is daarbij via Octamed zo professioneel bezig, dat er reeds een Octamed muziekstuk op de CD is verschenen. Benieuwd?

Schrijf of bel hem. Hij woont op de Leuvensebaan 78 in B-3220 Holsbeek te België.

Telefoon: 00-32-(0)16-444795

**SampleSource**

Mania! is een kleine gebruikersgroep, die actief is op het gebied van computers en muziek. Naast het maken en uitvoeren hiervan is er in de loop van de tijd nog een derde activiteit bijgekomen: het geven van informatie. Zo hebben zij op verschillende beurzen een stand gehad.

Naar aanleiding van de beurzen kwamen zij te weten dat er veel behoefte is aan goede samples. Zij hebben met hun analoge en digitale synthesizers met behulp van een 16 bits effectprocessor samples opgenomen en ook geprogrammeerd. Zij hebben een pakket samengesteld van 12 DD diskettes voor de Amiga en 4 HD diskettes (Arj) voor de MS-Dos gebruikers.

De sample source is te bestellen door F 135,- over te maken op giro 6498424 t.n.v. Thijs van der Vossen, Past. Verhoevenstraat 20 te 5504 BK Veldhoven. Vermeld wel uw naam, adres en welk pakket u verlangt. Wellicht is het mogelijk om tegen een kleine vergoeding een demo diskette aan te vragen.

**Hallo**

Hierbij stuur ik jullie mijn bijdrage aan de CD. Ik vind het een geweldig initiatief en stuur daarom deze diskette in. De diskette bevat 4 iff pictures, waarvan 3 in het HAM formaat en één in 256 kleuren. Alle plaatjes zijn door mij zelf getekend, geraytraced nog bewerkt.

Groetjes, Gijsbert Peijs, Uitgeest.

*Onze dank daarvoor, wij zetten ze erop.*

**Amiga vrienden**

Naar aanleiding van jullie CD zenden wij u een aantal files. Nog bedankt voor het nazenden van Amiga.X nummer 9. Wij zijn een groepje Amiga-enthousiastelingen die ideeën, zelfgemaakte software en public domain software met elkaar uitwisselen. U kunt contact met ons opnemen op het volgende adres: Kris Blome, Blankenbergsedijk 63, 8370 Blankenberge. België.

*Amiga gebruikers, verenigt u tot meer genoeg voor uzelf.*

**Beste redactie**

Mijn complimenten voor uw goede blad. Maar ik wil toch wat opbouwende kritiek uiten.

De muziek die u op de coverdisk plaatst, vind ik niet echt goed, maar dat is mijn mening en misschien vinden anderen het wel goed.

Ik wil niet uit de hoogte klinken, maar ik ben (naar mijn mening) vrij goed in het maken van House. Ook anderen die het gehoord hebben, vinden het goed. Ik heb zelfs plannen om het uit te brengen. De door mij gebruikte stijl is hardcore-/gabber house en daar houd niet iedereen van. Bij deze stuur ik u dus door mij gemaakte modules voor de CD.

Jeroen van Aart, Smidsweg 28, 6991 HA Rheden.

*De muziek die op de coverdisk staat is meestal een voorbeeld of een demo behorend bij de muziek reviews. Uw files zetten wij op de CD, zodat nog meer anderen mee kunnen oordelen.*

**Derde keer**

Het is reeds de derde keer dat ik jullie magazien Amiga.X koop. Tot hiertoe heb ik veel geleerd en erg genoten, want alhoewel ik reeds een viertal jaren een Amiga gebruiker ben, zijn er toch nog veel items, die ik bijleer via jullie magazine. Nu het volgende. Toen ik de diksette op wilde starten deed hij het niet. Ik begrijp dat jullie niet alle diskettes na kunnen zien, maar ik hoop toch op een vervangend exemplaar.

*Per omgaand is de nieuwe diskette reeds weer naar u onderweg en onze dank voor uw brief.*

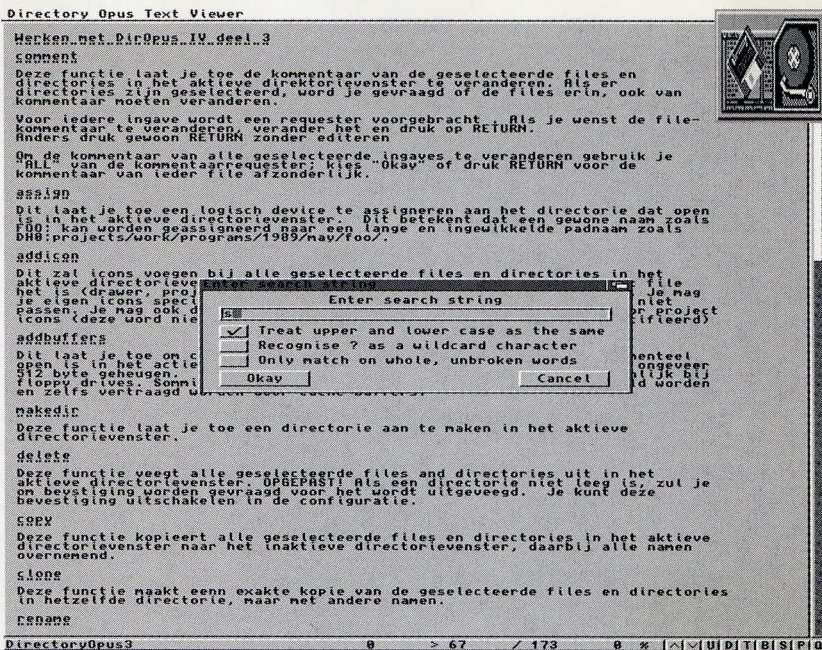
Ik heb de eer u de goede ontvangst te melden van de nummers 1 t/m 9 van AMiga.X.

*Marcel de Decker, B9200 Dendermonde, België.*

*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 3

**W**e gaan weer verder met dit derde deel. Er blijkt erg veel behoefte te bestaan aan deze Opus delen, dus gaan we enthousiast verder.

### comment

Deze functie laat u toe het commentaar 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 commentaar moeten veranderen.

Voor iedere ingave wordt een requester voortgebracht. Als u wenst om het filecommentaar te veranderen, verander het dan en druk op RETURN. Anders drukt u gewoon op RETURN zonder editeren.

Om het commentaar van alle geselecteerde ingaves te veranderen, gebruikt u "ALL" van de commentaar requester; kies "Okay" of druk RETURN voor het commentaar van ieder file afzonderlijk.

### assign

Dit laat u toe een logisch device te assigneren aan de directory, dat open is in het actieve directory venster. Dit betekent, dat een gewone naam zoals FOO: kan worden geassigneerd naar een lange en ingewikkelde padnaam zoals DH0:projects/work/programs/1989/may/foo/.

### addicon

Dit zal iconen voegen bij alle geselecteerde files en directories in het actieve directorievenster. Directory Opus weet automatisch wat soort file het is (drawer, project or tool) en zal het passende iconen bijvoegen. U mag uw eigen iconen specificeren in de configuratie, als de default

iconen niet passen. U mag ook de default tool specificeren, die gebruikt wordt voor project icons (deze wordt niet gebruikt als u uw eigen project ikoon hebt gespecificeerd)

### addbuffers

Dit laat u toe om cache buffers bij te voegen voor de drive, die momenteel open is in het actieve directorievenster. Iedere cache buffer neemt ongeveer 512 byte geheugen. Cache buffers versnellen de disk-toegang aanzienlijk bij floppy drives. Sommige hard drives en RAM drives zullen niet versneld worden en zelfs vertraagd worden door cache buffers.

### makedir

Met deze functie kunt u een directory aanmaken in het actieve directorievenster.

### delete

Deze functie veegt alle geselecteerde files en directories uit in het actieve directory venster. OPGEPAST! Als een directory niet leeg is, zult u om bevestiging worden gevraagd voor het wordt uitgeveegd. U kunt deze bevestiging uitschakelen in de configuratie.

### copy

Deze functie kopieert alle geselecteerde files en directories in het actieve directory venster naar het inactieve directory venster, daarbij alle namen overnemend.

### clone

Deze functie maakt een exacte kopie van de geselecteerde files en directories in dezelfde directory, maar met andere namen.

### rename

Dit laat u toe alle geselecteerde files en directories te hernoemen. U mag een "\*" gebruiken om een

# KoMecon Computers Tel: 01890-14413

## Modems

US Robotics Courier V34	extern	f 1.095,-
US Robotics Sportster V34	extern	f 759,-
Smartlink V34	extern	f 575,-
Tornado FM-144E	extern	f 395,-
Tornado FM-288 Vfast	extern	f 589,-
Tornado FM-288 V34, Vfast	extern	f 649,-
Supra V34, Vfast	extern	f 549,-

## CD-Rom

Toshiba TXM3501B	SCSI	f 725,-
Toshiba TXM3601B	SCSI	f 699,-
Sony CDU 55S (2*Sp)	SCSI	f 419,-
Mitsumi FX400	IDE	f 455,-
TEAC CD-55	IDE	f 535,-
Wearnes CDD-120A (2*DSp)	IDE	f 259,-
Panasonic CR-562 (2*Sp)	IDE	f 339,-

## Harddisks

Conner	420 MB	IDE	f 375,-
Conner	540 MB	IDE	f 399,-
Conner	850 MB	IDE	f 569,-
Seagate	540 MB	IDE	f 389,-
Seagate	1 GB	EIDE	f 725,-
Quantum	730 MB	EIDE	f 565,-
Western Dig.	420 MB	EIDE	f 399,-
Western Dig.	850 MB	EIDE	f 599,-
Western Dig.	540 MB	EIDE	f 425,-
Western Dig.	1,2 MB	EIDE	f 799,-
Quantum	730 MB	SCSI	f 575,-
Fujitsu	530 MB	SCSI	f 475,-

Voor kleinere SCSI HD's BEL!

## Prijzen voor een prima PC zonder monitor

Yakuma Pentium 60 Mhz	420 MB HD	8 MB	1 MB PCI grafische kaart	f 2.599,-
Yakuma 486DX2 - 66 Mhz	420 MB HD	4 MB	1 MB VLB grafische kaart	f 1.489,-
Yakuma 486DX4 - 100 Mhz	540 MB HD	8 MB	1 MB VLB grafische kaart	f 1.999,-

Alle prijzen zijn inclusief BTW. Orders worden onder rembours verstuurd! Prijswijzigingen voorbehouden.

## *Persbericht van MacroSystem Nederland bv*

### De FALCON 040/060

MacroSystem Nederland brengt een nieuwe en zeer snelle turbokaart voor de Amiga 1200 op de markt. Deze kaart heet de FALCON 040/060. De FALCON is een versneller, een geheugenuitbreiding en een SCSI-harddisk-controller in één. Door consequent gebruik te maken van hooggeïntegreerde componenten is het gelukt om al deze functies op één kaart te plaatsen, die in de trapdoor van de Amiga 1200 past. De FALCON is de eerste turbokaart voor de Amiga 1200 die voorzien is van een 68040 processor. Deze processor draait op 25 MHz en is voorzien van een geïntegreerde MMU en FPU. De FALCON is d.m.v. SIMM's uitbreidbaar tot 128 Mb RAM. Het RAM-interface heeft een transfersnelheid van meer dan 12,5 Mb/sec, wat drie maal sneller is, dan het FastRAM van een A 4000/40!

### SCSI-controller

De FALCON heeft verder een NCR fast SCSI-II/III harddisk-controller. Deze controller heeft een maximale transferrate van 10 Mb/sec in Fast-SCSI-II mode. Om de controller te gebruiken is echter een ex-

tra printje nodig, die voorzien is van een externe high-density SCSI-connector. Dit printje is nu in productie en zal eind juli beschikbaar komen.

### 68060 processor

De FALCON is voorbereid op de installatie van een 68060 processor. Deze zal de prestaties nog verder opvoeren. Het is echter nog niet duidelijk wanneer Motorola de 68060 daadwerkelijk op de markt gaat brengen. Om de temperatuur van de FALCON niet te ver te laten oplopen wordt een kleine ventilator meegeleverd die boven de processor in de Amiga 1200 gemonteerd moet worden. De FALCON versnelt volgens AIBB V6.5 een Amiga 1200 tot 12 keer met integer berekeningen en zelfs tot 195 keer met floating point berekeningen. Een Amiga 1200 uitgerust met een FALCON is aldus zelfs beduidend sneller dan een A4000/40. De FALCON is uit voorraad leverbaar.

Voor meer informatie: bel met MacroSystem Nederland, 023-296166.



pattern te specificeren. Indien geen "\*" wordt gebruikt, wordt u naar een nieuwe naam gevraagd voor elk file apart.

Om een prefix of een suffix (of beide) bij alle geselecteerde ingaves te voegen, gebruikt u een "\*" in het tweede stringgadget. Bijvoorbeeld om HIRES als een prefix en .pic als een suffix bij alle geselecteerde ingaves te voegen, brengt u in: HIRES\*.pic. Om een prefix of een suffix (of beide) bij alle geselecteerde ingaves te veranderen, gebruikt u een "\*" in het bovenste stringgadget.

Bijvoorbeeld om HIRES te veranderen in MEDRES als een prefix, en .pic in .iff als suffix bij alle geselecteerde, brengt u in HIRES\*.pic in het bovenste stringgadget en MEDRES\*.iff in het bodemstringgadget.

#### **move**

Deze functie kopieert alle geselecteerde files en directories in het actieve directorie venster naar het inactieve directorie venster, daarbij alle namen overnemend, in tegenstelling tot COPY wordt hier het origineel uitgeveegd.

#### **nnmove**

Deze functie kopieert alle geselecteerde files en directories in het actieve directorie venster naar het inactieve directorie venster, waarbij nu iedere file een nieuwe naam krijgt, net als in MOVE wordt hier het origineel uitgeveegd.

#### **run**

Deze functie runt iedere geselecteerde file om beurt. U wordt gevraagd naar argumenten, nodig voor het runnen van de file. De file wordt gerund, gebruikmakend van de flags in de Default runsectie van de configuratie. Als deze functie wordt gekozen zonder geselecteerde files, krijgt u een CLI (of shell).

#### **execute**

Deze functie voert de geselecteerde files om beurt uit (het veronderstelt dat het batch files zijn).

#### **play**

Deze functie laat u toe IFF 8SVX gesampelde geluiden en andere files te spelen. Om een geluid te stoppen, drukt u op de linkermuisknop. Deze functie speelt ook Soundtrackerfiles, maar ik raad toch PLAYST aan.

#### **playst**

Deze functie laat u toe SoundTracker/NoiseTracker modules te spelen. Deze versie kan verscheidene formaten aan, ook modules die gecruncht zijn met powerpacker. Deze functie draait op de achtergrond. Zo kunt u verder werken met DirectoryOpus en toch muziek laten spelen.

#### **stopst**

Deze functie stopt een SoundTrackermodule, die speelt en gestart is met de interne functie PLAYST. Het kan worden herstart met de CONSTfunctie.

#### **contst**

Deze functie zal een SoundTracker/NoiseTracker module continue laten spelen, die werd gestopt met de STOPST functie.

#### **show**

Deze functie zal iedere geselecteerde file om beurt tonen, als de file een IFF ILBMbeeld, een ikoon, een anim of een font is. Als ikoon wordt getoond, wordt het tweede beeld (als er een is) getoond door RETURN te drukken. Om een beeld te verlaten, drukt u op de linker muisknop. Als het beeld colour cycling heeft, kunt u dit starten en stoppen met de TABtoets. Om het beeld te printen drukt u de P key.

#### **read**

Deze functie laat u toe een tekst te lezen met gebruik van de muis.

Om de file te auto-scrollen, drukt u op de linker muisknop. De richting en snelheid bepaalt u door de muis verder naar boven of onder te trekken. U kunt ook de toetsen en pijlgadgets gebruiken om de file te bewegen.

Om naar een bepaalde lijn te gaan, klikt u op het nummer dat naast Lines staat. Om naar een bepaald percentage te gaan, klikt u op het percentagedisplay.

Om een bladzijde op of neer te gaan, klikt u op U of D, of drukt u op die toets. Om naar het begin of einde te gaan, klikt u op T of B of drukt die toets. Om een string te zoeken, klikt u op S of drukt die toets in.

Om de huidige bladzijde te drukken, drukt u op C. Voor de hele file drukt u op P.

Om te stoppen, klikt u op X, of drukt u op de toetsen ESCape, X of Q.

#### **hexread**

Deze functie laat u toe hex te lezen in een binary file. Het file wordt hexadecimaal getoond met 16 bytes per line. De tekst-viewer werkt net zoals u de file in ASCII zou tonen.

#### **smartread**

Deze functie zal iedere file controleren naar binary karakters en het lezen als hex (als die gevonden worden) of ASCII (als er geen zijn).

#### **getdevices**

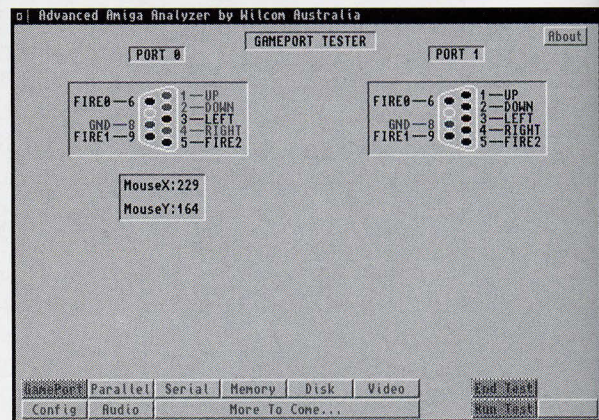
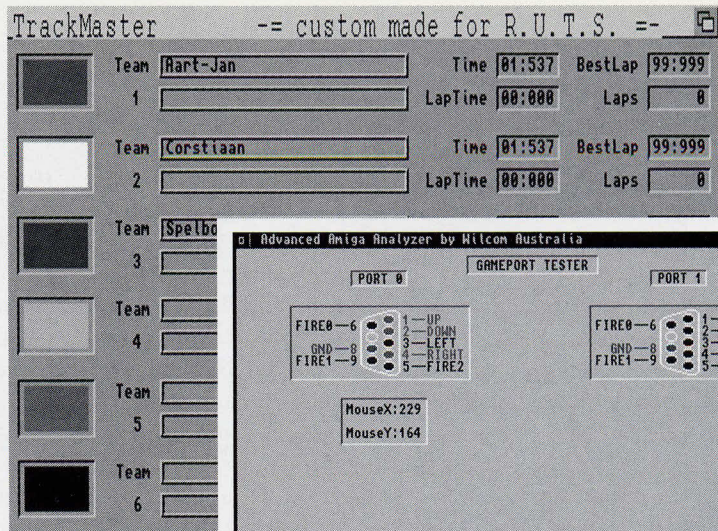
Deze functie toont een lijst van alle devices, volumes en geassigneerde directories, aanwezig in het systeem. U kunt dan deze devices lezen door te op hen te dubbel-klikken. U kunt dan een geheel device kiezen voor gebruik met hunt en searchfuncties.

*Volgende keer meer over Dopus door Ivo Vandermarliere.*

*U heeft vast ook wel eens een racebaan willen bezitten. Welnu, hier uw kans en excuus om er één aan te schaffen.*

**Corstiaan Breedveld**

*Dit is het hoofdvenster van R.U.T.S. voor maximaal 6 spelers. Inzet betreft het analyser programma.*



## R.U.T.S: de snelste rondeteller !!!

Eindelijk heeft u een excuus om de bij uw buurjongen of vriendje zo begeerde racebaan aan te schaffen. Ondanks dat uw kinderen al de deur uit zijn of geen interesse hebben. Eindelijk kan de jongensdroom bewaarheid worden. Geen geruzie meer of een ronde 'vergeten' te tellen. De computer wijst exact aan, hoeveel ronden u gereden heeft, hoelang u daarover deed en wat de snelste ronde was.

### R.U.T.S.

De naam van dit stukje kleine software is een afkorting, die is ontstaan uit de naam van een school. Racingclub U.T.S. (Uitgebreide Technische School). Dit programma bedacht voor de MS-Dos machines, kwam uiteindelijk voor de Amiga eerder gereed. In R.U.T.S. kunt u voor zes verschillende teams het startsein geven, de rondetijden het aantal ronden en de snelste rondetijd bijhouden en dat met een enorme snelheid. Dat moet ook wel, anders zou het programma niet de razend snelle autootjes bij kunnen houden of de ingewikkeld lopende treinbanen.

Elk team heeft een eigen kleur en een naam, die ingevoerd kan worden met een maximum van 2x25 letters. Met de Tab toets springt u van ene naar het andere tekst veld, waarna de invoer met een return afgesloten moet worden. Deze versie van R.U.T.S. staat op onze coverdisk en komt uiteraard ook op de CD. De nieuwe versie heeft een uitgebreidere reset en de interval kan worden ingesteld. De teams kunnen ook softwarematig gewisseld worden. Verder kunt u de racetijden na afloop op disk wegschrijven.

### Starten

Na het starten via de menubalk of de Rechter Amiga + A toetsen, wordt de tijdteller gestart. De koppeling met de racebaan gebeurt uitsluitend met de rechter muispoort. Na het indrukken van de vuurknop op de joy-stick wordt de tellerbaan groen gestart, geteld, de laptime getoond en is dit niet de bestlap dan blijft de oude staan, is deze tijd wel sneller, dan wordt in de bestlap deze tijd getoond.

### Aansluiten

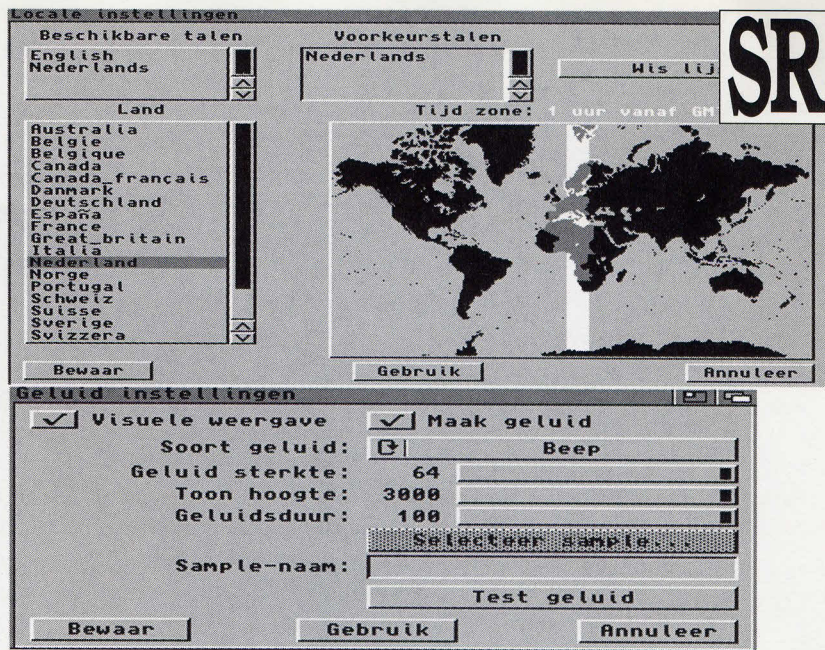
De joy-stick poort heeft zes draden en een aarde draad. Op de racebaan of een treinbaan kunt u een soort schakelaartje monteren op zodanige wijze dat, wanneer de auto of trein daaroverheen rijdt, er contact gemaakt wordt. U hoeft slechts één gekleurd draadje met dit contact te verbinden. Het andere gedeelte van het contact verbindt u met de aardedraad van de game-poort. Via de Analyser, het programma, dat bij R.U.T.S. als PD geleverd wordt, kunt u precies zien welk draadje contact maakt via aarde. Als u dus een oude muis heeft, kunt u die slopen en de zes draden aansluiten op de diverse race banen of op een eventuele zesbanige racebaan. Bent u niet zo technisch dan kunt u ook handmatig tellen door steeds als er een auto een ronde gemaakt heeft op de desbetreffende muisknop te drukken. Wilt u meer dan twee banen, dan kunt u met behulp van 6 kleine schakelaartjes op een plankje de ronden bijhouden, door steeds op het desbetreffende schakelaartje te drukken.

*Voor meer informatie kunt u terecht bij dHr. Spelbos. Telefoon: 03469-1607.*

*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 Locale venster met daaronder het geluid venster.*



## Workbench 3.0 - deel 11

**Serial editor**  
Via de seriële editor kunt u de specificaties voor seriële communicatie instellen.

### Baud rate

De geselecteerde baudrate moet dezelfde zijn als die van het apparaat, waarmee u wilt communiceren. Hoe hoger de baudrate, hoe sneller de data wordt overgezonden. De baudrate staat naast de slider. De default (standaard) waarde is 9600.

### Invoer buffergrootte

Hiermee stelt u de buffergrootte van de buffer in waar binnenkomende data in opgeslagen wordt. Gebruik een grote buffer bij grote snelheden of als u veel programma's gelijk laat draaien.

### Handshaking

XON/XOFF: Dit is de meest gebruikte vorm van handshaking. Speciale tekens (XON en XOFF) worden opgenomen in de datastroom om deze te reguleren.

RTS/CTS: Verschillende lijnen (RTS en CTS) reguleren de datastroom.

Geen: Handshaking uit.

### Pariteit

Geen: Alle bits worden gebruikt voor data. Dit moet worden gebruikt als Bits/Char is 8.

Even: Het totale aantal ON bits moet even zijn.

Oneven: Het totale aantal bits moet oneven zijn.

Markeer: Parity bit altijd aan Spatie - Parity bit altijd uit.

### Bits/Tekens

Met bits per char geeft u aan, hoeveel bits per teken moeten worden verstuurd of ontvangen worden.

### Stop bits

Geeft het aantal stop bits aan per teken.

Als u meerdere seriële poorten heeft, dan kunt u via het UNIT keyword op de commandoline of met het UNIT Tool Type aangeven, om welke poort het gaat.

### IControl Editor

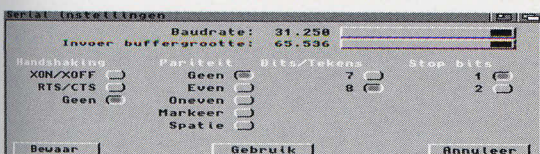
Met de IControl editor kunt u verschillende systeem instellingen, zoals de scherm versleep qualificeer toets enz. instellen.

### Verplaats het scherm

Via verplaats het scherm gadget, kunt u aangeven welke toets u wilt gebruiken om schermen te verslepen als de titelbalk niet zichtbaar is.

De beschikbare toetsen zijn Shift, Ctrl, linker Amiga en Alt. Om een toets te selecteren moet u in het vierkantje ernaast klikken.

Als u Ctrl kiest, dan moet u Ctrl ingedrukt houden om het scherm te verslepen. Als u Ctrl en Shift heeft gekozen, dan moet u Ctrl en Shift tegelijk ingedrukt houden om het scherm te verslepen.



### Coercion

LET OP: Rustig beeld en Preserve Colors zijn alleen van toepassing als Productivity Mode gekozen is. Als een productivity scherm wordt getoond, werkt uw Multiscan monitor op een hogere frequentie, dan bij één van de andere display modi. Als meerdere schermen tegelijk open zijn, bepaalt het voorste scherm de frequentie van de monitor. Als u het voorste scherm naar beneden trekt en een niet Productivity scherm wordt zichtbaar, dan kan het scherm vervormen, omdat de monitor nog steeds de frequentie van het voorste scherm gebruikt. Het rustig beeld gadget voorkomt, dat een achterliggend scherm interlaced wordt. De Preserve Colors optie zorgt ervoor dat de originele kleuren van het scherm in tact blijven.

### Toegang scherm-menu's

Toegang scherm-menu's is voor degenen, die schermen gebruiken, die groter zijn dan het zichtbare gedeelte van de monitor. Menu's worden linksboven in het beeld getoond en zijn niet te zien als u aan de andere kant van het scherm bent. Als u Toegang scherm-menu's aan heeft staan, dan springt het scherm naar links als u op de rechter muisknop drukt.

### Tekst Gadget Filter

Hiermee selecteert u of bepaalde toetscombinaties herkent moeten worden binnen een tekst gadget.

Ctrl+M - Hetzelfde als return.

Ctrl+H - Hetzelfde als backspace.

Ctrl+X - verwijdert de hele regel.

Ctrl+U - verwijdert alle tekens links van de cursor.

Ctrl+K - verwijdert alle tekens rechts van de cursor.

Ctrl+A - Zet de cursor op het begin van de regel.

Ctrl+Z - Zet de cursor aan het eind van de regel.

Als u Tekst Gadget Filter aan heeft staan en u wilt één van deze tekens als teken invoeren en niet als commando, dan moet u de linker Amiga toets ingedrukt houden. Als u bijvoorbeeld Ctrl+M in een tekstgadget wilt tikken, dan wordt dat Ctrl+linker Amiga+m.

### Mode Promotion

Het Mode Promotion gadget is een software de-interlacer. Dit is alleen van toepassing bij Amiga's met de AA Chipset. Hiermee zet u het flikkeren uit bij non-interlaced VGA monitors.

### Sound editor

Met de sound editor stelt u de 'piep' van de Amiga in. De Amiga kan met het beeld flitsen en/of een geluidssignaal geven. Zet niet Flits weergave en

Maak Geluid allebei uit, u weet dan namelijk niet wanneer de Amiga een signaal geeft.

### Soort geluid

Hiermee selecteert u of het geluid een sample of een gewone piep moet zijn.

### Geluid sterkte

Hiermee stelt u het volume van de piep in (1-64).

### Geluid hoogte

Hiermee stelt u de lengte van het geluid in. Hoe hoger u de waarde zet, des te hoger klinkt het geluid.

### Geluidsduur

De lengte van de piep (1 tot 100).

### Selecteer Sample

Dit opent een file requester, zodat u een sample als geluid kunt aangeven.

### Test geluid

Hiermee kunt u de biepen testen.

### Locale preferences editor

Met de Locale Preferences Editor kunt u uw land, tijdzone en taal kiezen. Als u de Workbench installeert op de harddisk, dan moet u kiezen welke talen beschikbaar moeten zijn.

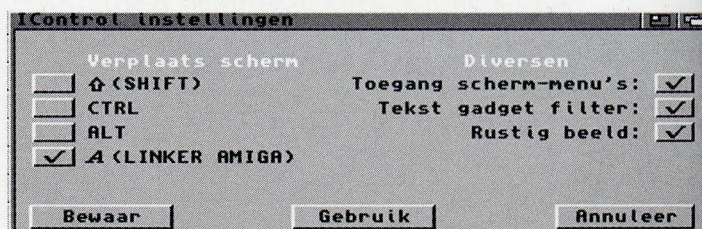
In het beschikbare talen vak staan de talen die u kunt kiezen. Door op één van deze talen te klikken kiest u een taal. Elke taal waar u op klikt, verschijnt in het voorkeuren vak.

Seleceer de talen in zo'n volgorde, dat de taal die u het liefst wilt, bovenaan staat. Om de lijst in Voorkeurtalen leeg te maken moet u op Maak lijst leeg klikken.

Als een applicatie gebruik maakt van de Locale preferences, dan probeert het programma de taal in te laden, die u als eerste heeft gekozen. Als dat niet lukt, gaat hij verder met de tweede enz. Als geen van de door u gekozen talen is gevonden, dan gebruikt het programma zijn default taal.

In het Land gadget kunt u uw land kiezen.

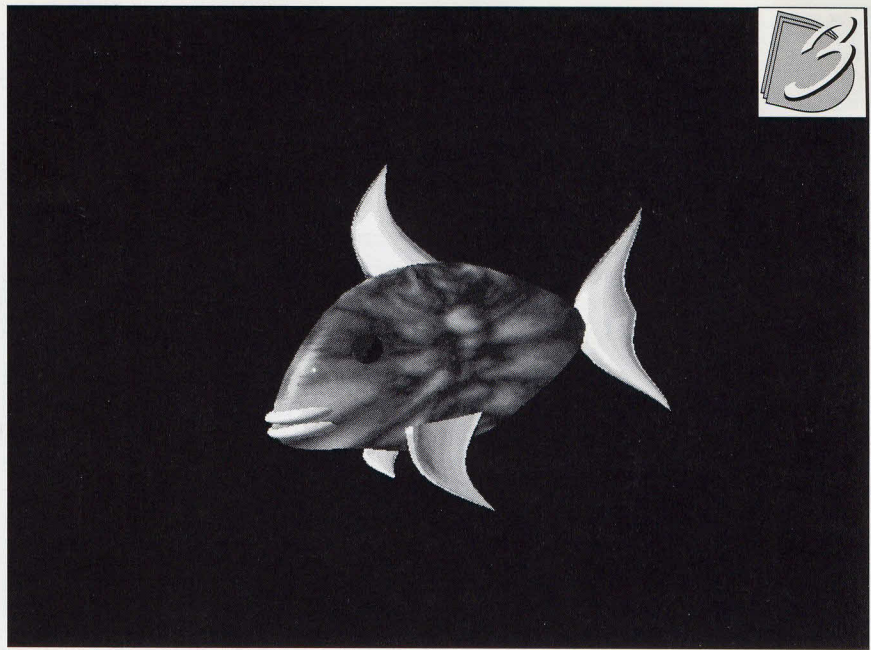
U kunt ook de tijdzone veranderen door op de kaart te klikken. De Workbench gebruikt deze instelling niet, maar sommige applicaties wel.



*Wiebo de Wit kreeg het plotseling te druk voor het vervolg van deze cursus, daarom neemt Jan-Dick Floor het van hem over.*

**Jan-Dick Floor**

*De grote vis verder afgemaakt.*



## Werken met Lightwave - deel 2

In de vorige Amiga.X heeft Wiebo u het tekenen met de modeler uitgelegd. Met de modeler creëert u een object, die in de layout kan worden aangepast en (uiteindelijk) gerenderd. Als voorbeeld werd een fantasievis getekend die 'kaal' werd uitgerenderd. In dit deel van onze beknopte Lightwavecursus zullen we de vis 'aankleden' en vervolgens laten zwemmen.... Ik heb de vis voorzien van ogen en een mond. Het tekenen van de ogen en de mond is (uiteraard) in de modeler gedaan en als u de vorige Amiga.X een beetje gevolgd hebt dan moet u in staat zijn om zelf ogen en een mond te tekenen (ik ga dit dan ook niet bespreken).

Als eerste gaan we het fish.object inladen. De vis staat in het laadje objects op de coverdisk. Nadat Lightwave (Lw) is ingeladen komt u vanzelf in het layoutscherm. Ga met de muis naar het objectmenu (of druk p) en selecteer objects:load object kies df0:objects/fish.object, ok het object wordt nu ingeladen. U ziet het object nu van vooraf. Aangezien we de vis later ook willen laten zwemmen is dit niet de ideale positie om de vis te bekijken. Kies object uit het edit menu (links van het scherm) en rotate (onder mouse). Door de muis (met de linkertoets ingedrukt) naar links of rechts te bewegen roteert u het object in de y-as, naar boven en beneden bewegen resulteert in een rotatie om de x-as. Beweeg de muis naar rechts en een beetje omhoog zodat het object van opzij te zien is (de vis zwemt naar links) zoals in fig.1. TIP: experimenteer veel met het mouse- en edit menu om een object zo goed mogelijk te positioneren.

Als het object volgens u goed gepositioneerd is, maakt u een z.g. keyframe aan. Een keyframe onthoudt de positie van het geselecteerde item in het edit menu. In dit geval dus het object (is geel). Kies create key:selected item (als u all items selecteert, dan worden alle edit-items: -objects-bone-light en camera- in de huidige posities vastgehouden) en voor het framenummer nul (staat al geselecteerd). Het object blijft nu in de door u gekozen positie staan.

### De vis aankleden...

Als we het object in de huidige positie zouden uitrenderen dan zou de vis grijs zijn.... Hoogste tijd dus om de vis een wat florisanter uiterlijk te geven. We doen dit door de vis 'aan te kleden'. We kunnen dit op drie manieren doen, te weten kleur, surface of texture.

We gaan nu naar het surfaces-menu. Bij current surface vindt u de onderdelen waarvan de vis is gemaakt. Selecteer Fishfin:load surface:silver.srf. Deze surface staat als het goed is standaard in Lightwave, maar voor de goede orde hebben we silver.srf op de coverdisk gezet. Na continue kunt u het plaatje uit renderen (F9). U zult zien dat de vinnen van de vis zilverkleurig zijn. We gaan nu de Fishbody een texture geven. Hiervoor gaan we eerst een Image inladen. Kies Image:Load Image:Texture(coverdisk):Fishskin:continue.

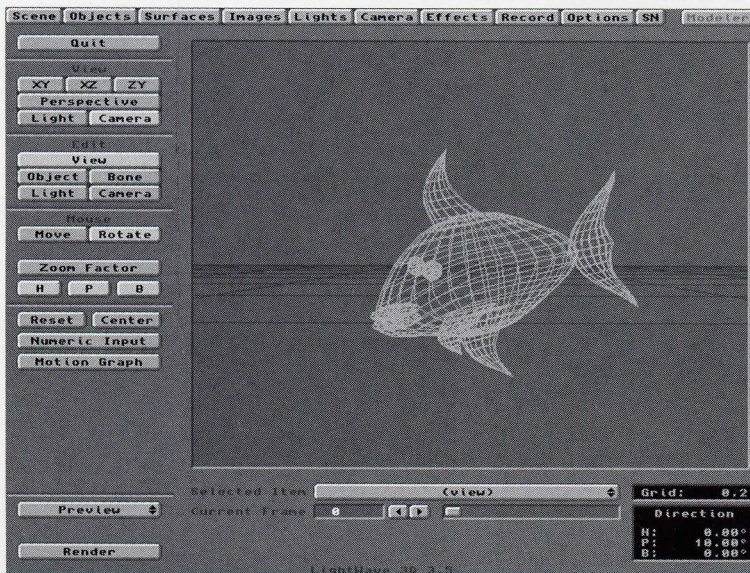
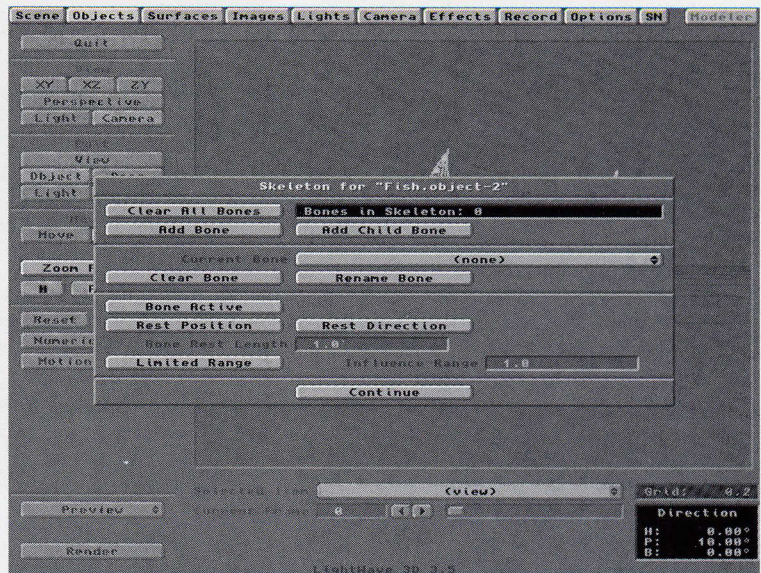
We gaan nu weer naar surfaces. Achter surface color staan wat cijfertjes en een T. Druk op T. Kies bij Texture Type:Spherical Image Map en bij Texture Image:Fishskin gevolgd door use Texture. Render nu de vis opnieuw uit. Wel..... het begint er al wat op te lijken niet ???



TIP: experimenteer zoveel mogelijk met de verschillende typen texturemappings. Het resultaat van het uiteindelijk gerenderde plaatje is hier sterk van afhankelijk.

De ogen van de vis wil ik blauw hebben. Ga naar Surfaces kies bij current surface eyes en vervolgens Surface Color. U kunt nu met de colorslders de kleur van de visseogen veranderen. De twee bovenste sliders naar links en de onderste naar rechts is blauw.

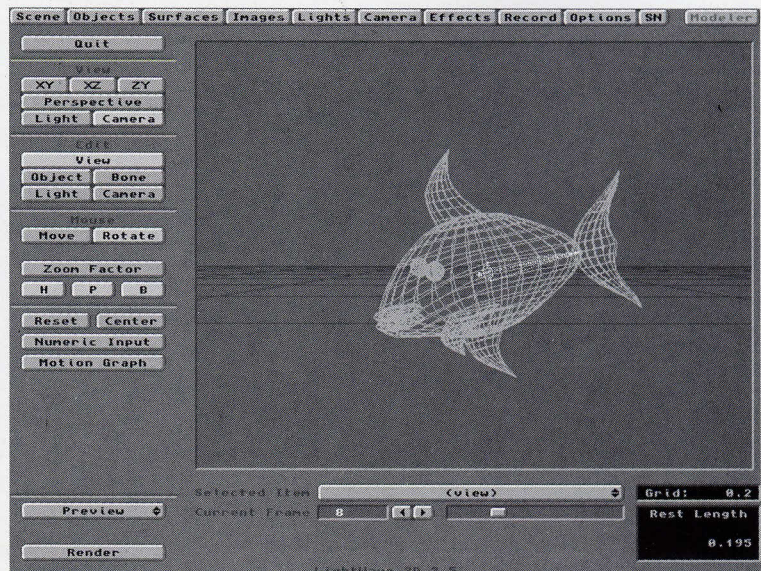
Tenslotte heb ik de vissebek een dotted.srf gegeven zodat het plaatje er bij mij zo uitzag als in fig.2. Ook hier geldt weer: experimenteren geeft de beste resultaten!



moelijk kunt zien vanuit de huidige positie kies dan in view een andere positie. Leg de stand van het bot vast met create key:selected item (frame 0). We gaan terug naar het bones-menu (p:object skeleton) en activeren Add Child Bone. Rename de bone in -staartbot-, zet de Limited Range aan en de influence range op 0.3 en ga weer naar het layout-scherm. Met Bone:Rest Lenght kunt u het 'bot' weer verkleinen, zodat het mooi in de staart van de vis past. We gaan de vis even van boven bekijken met View XZ. Met rotate draaien we het staartbot ca. 40 graden naar links. Maak nu een keyframe aan Create Key:Selected Item (Keyframe 0). Nu de botten gepositioneerd zijn zal het

## Werken met bones

Hoewel een vis eigenlijk een graat heeft en geen botten, gaan we ons object voorzien van z.g. bones om hem zwemmende te krijgen. Zorg dat het object geactiveerd (geel) is en druk op p om naar het object menu te gaan. Object skeleton brengt ons in het bones-menu (fig.3). Maak een 'bot' aan met add bone, rename bone -basisbot- en zet de Limited Range aan en de influence range op 0.1. We gaan nu weer kijken in het layout-scherm (2\* continue), en zien dat er een soort hendel is verschenen. Kies bone:Rest Lenght en schuif de muis naar links totdat het puntje van de basisbot tot aan de staart komt (fig.4). Als u de bone





u opvallen dat er verder nog niets is gebeurd. Hier gaan we nu verandering in brengen door de bones actief te maken. Ga weer naar het bones-menu (p) en maak de staartbot en het basisbot actief met Bone Active. In het layout-scherm zal u dadelijk opvallen dat de staart de richting uitwijst van het staartbot. Ook valt op dat het lichaam van de vis ietwat is meegedraaid, door de influence range. Hoe hoger deze range, des te meer invloed zal het hebben op het object.

### Animeren

Als we de vis willen laten zwemmen zullen we een animatie moeten maken. We gaan dit in 20-frames klaarspelen. We kijken van bovenaf op de vis (View/XZ). Het staartbot staat nog ca. 40 graden naar links. Met Rotate draaien we de bone tot deze ongeveer 40 graden rechts van het visselichaam wijst. Nu maken we een keyframe aan op 10 (Create Key:Selected Item:Frame 10). We draaien de staartbot weer terug in de oorspronkelijke positie en maken nog een keyframe aan op 20. Nu kunnen we met Preview:Make Preview (frame 1 to 20) een wireframe-animatie maken van onze vis.

Als het resultaat naar z'n zin is kunt u de animatie uitrenderen (F-10). Vergeet niet het eindresultaat als scene weg te saven!

Zo, nu kunt u aan de slag gaan met surfaces en bones. Na wat oefenen kunt u al hele leuke resultaten bereiken. Op de coverdisk hebben we nog wat objecten, surfaces en textures gezet.

Op BBS -THE HELL- kunt u nog veel meer Lightwave-attributen vinden. Het nummer van The Hell- is 070-3468783.

### Render-service

Voor de echte Lightwave-freaks is er de mogelijkheid om de uitgerenderde scène 24-bit op video te laten zetten (ook PC). U kunt contact opnemen met Peter Knijn (Peter Knijn Videoprodukties) tel: 02263-53037. (tevens Scan- en printservice)

Dit omdat mij nogal eens de vraag wordt gesteld om een scene 24-bit realtime te laten zien. Helaas is de Amiga niet snel genoeg (ook een 4000-060 niet) om een 24-bit animatie realtime af te spelen.

## Klein onderzoek naar de wens van de lezers.

Er bestaat de kans dat Amiga.X niet meer in de losse verkoop zal verschijnen om de door iedereen bekende redenen.

Wij hebben het plan opgevat om dan nog enkel voor Abonnees uit te komen. Dat kan echter alleen als we boven een bepaald aantal abonnees uitkomen.

Door de ingehechte briefkaart naar ons ingevuld op te sturen, kunt U zich als abonnee aanmelden.

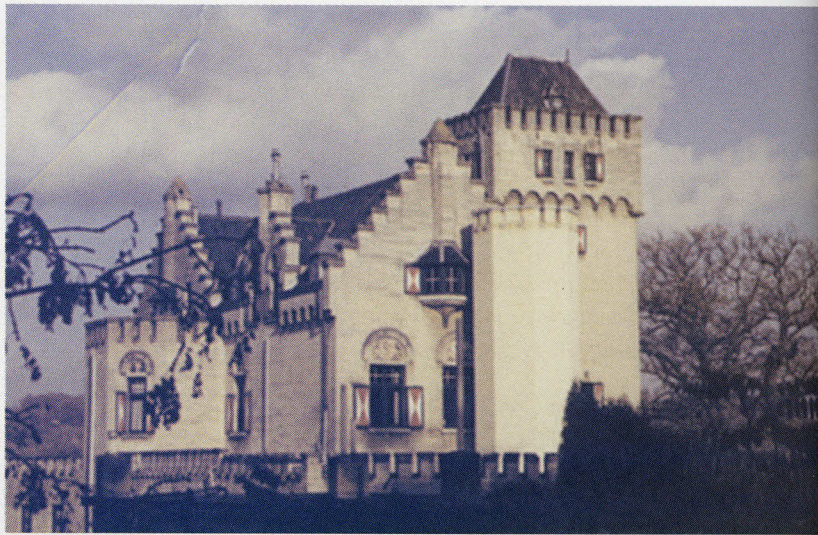
Betaalt u nu nog niets. Indien wij voldoende leden hebben krijgt u automatisch een acceptgiro thuisgestuurd.



*Van oud naar nieuw dankzij  
Adpro en TVPaint.*

**Aart-Jan Moerkerke**

*Een oude foto wordt in een nieuw jasje  
gestoken.*



## Van oud naar nieuw - Tip 13

**D**itmaal kijken we even naar wat - voor ons doen - geheel andere aspecten van het 'kunstenaar zijn'. We gaan niet zelf tekenen, maar duiken in de foto-wereld. We gaan een oude, verlepte foto, die we gescand hebben, in een nieuw jasje steken. Ongetwijfeld wilt u ook wel eens een oude foto gebruiken in een document of een video-presentatie. De foto ziet er echter niet meer uit! Wat doet u dan? Volgt u de cursus van deze maand maar...

Allereerst moet u er voor zorgen, dat uw oude foto of goede wijze wordt gescand. Heeft u zelf een scanner, dan doet u dit natuurlijk zelf. Heeft u geen scanner, dan zijn er tal van andere manieren om uw foto als iff-plaatje binnen te krijgen. U kunt de foto door een scan-service op diskette laten zetten. Zorgt u er dan wel voor, dat uw computer 'dos-floppen' kan lezen, want de meeste service-bureaus bieden geen ondersteuning van de Amiga. Diep zoeken wil wel eens helpen. Misschien is een kennis of familielid wel een scanner rijk... of kunt u aankloppen bij een Amiga-computerclub. Veel succes met deze eerste toer. Hier kunnen we u niet helpen. Heeft u eenmaal de foto als plaatje binnen, dan kunt u met ons aan de slag.

### Jakkes

Als voorbeeld hebben we een foto genomen van een kasteel. Zoals u op het originele plaatje ziet... de foto ziet er niet uit! Jakkes! De kleuren zijn slecht en er zit een ongepaste vouw in de foto. Bovendien is de foto alles behalve scherp. We

beginnen met de kleuren...

Laad het plaatje eerst binnen via het programma AdPro.

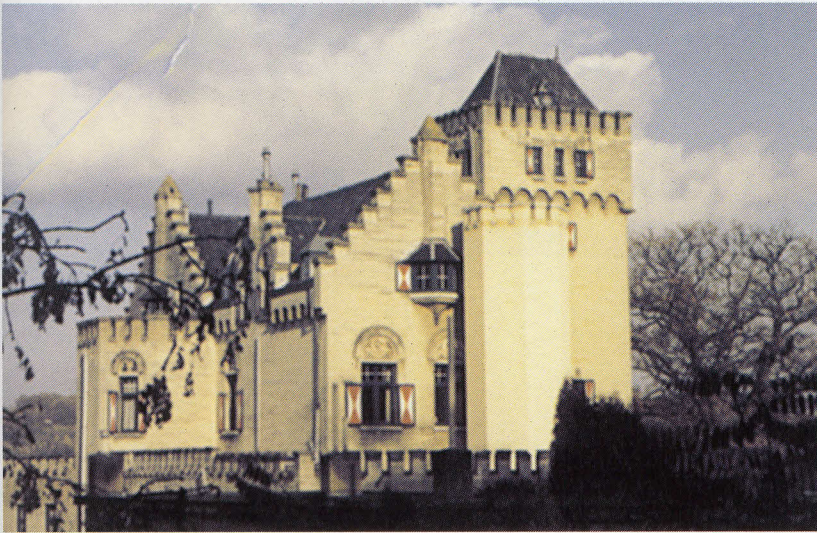
Door middel van de menu-optie Display-balancing gaan we de kleuren en lichtval bijwerken. We maken met 'brightness' de foto eerst iets donkerder en zetten daarna het contrast wat hoger. Respectievelijk komen we uit op -9 brightness en +15 contrast. Hierna ziet de foto er als iets helderder uit. Het valt nu echter meer op, dat de kleuren niet goed zijn. Ook daar gaan we iets aan doen.

U gaat weer terug naar Display-balancing en speelt wat met de kleuren. De kleuren zijn 'kleur-echtheid' kwijt geraakt, dus we moeten de kleuren opvoeren. Wij kwamen op de waarden rood +21, groen +2 en blauw +20 uit. De foto begint er al een stuk aantrekkelijker uit te zien.

### Over naar TV-Paint

Om de laatste details van de foto te verbeteren, gaan we over naar een 24-bit teken-programma. Wij hebben TV-Paint gebruikt, maar u kunt natuurlijk ook de nieuwe Dpaint, Brilliance of een ander pakket nemen, dat in 16 miljoen kleuren kan werken.

Eenmaal in TV-Paint gaan we eerst de scherpte van de foto aanpassen. Dit kunt u doen door via de 'convolutions' de optie sharp, sharper, sharper-light of sharper-strong uit te kiezen. We vonden uit, dat sharper teveel van het goede was. We kozen voor sharper-strong, hoewel ook sharper-light en sharp voldeden. Door de foto op deze manier scherper te maken, moet u wel een 'randje' langs de afbeeldingen voor lief nemen,



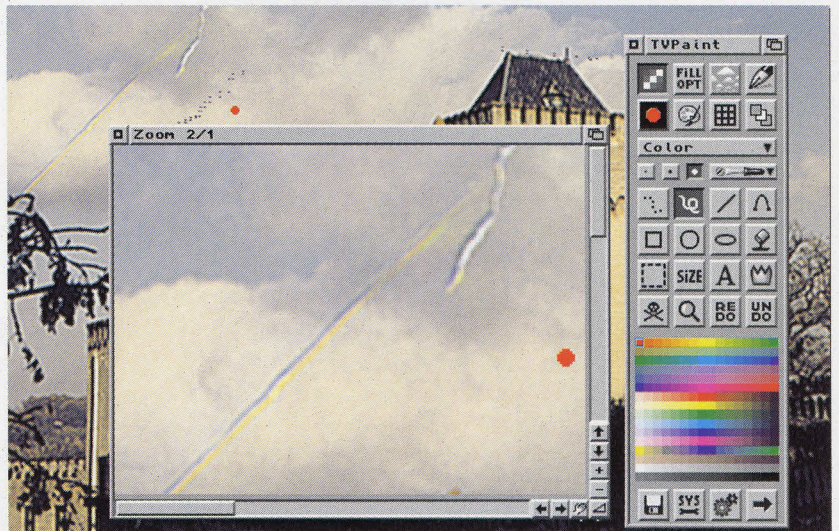
maar... wie mooi wil zijn moet pijn lijden. Nu de foto weer aardig op kleur en scherpte is, wordt het tijd om de vieze vouw annex scheur weg te werken. Het spelen met het vergrootglas is een optie, die u niet over het hoofd moet zien. Door de linker bovenhoek van de foto uit te vergroten, krijgt u meer kijk op de 'foto-wereld' en kunt u beter werken met de 'vlekken-pasta'. En zo zijn we aangekomen bij het onderdeel 'even een vlekje wegwerken'.

### Knippen en plakken

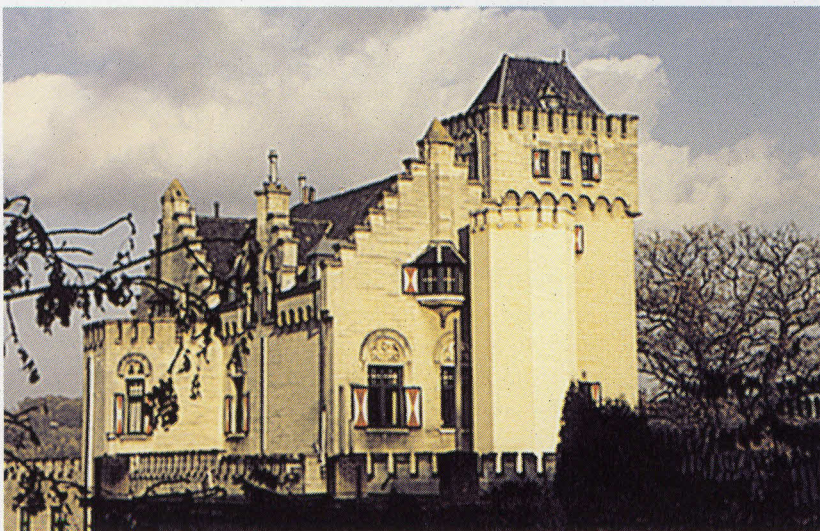
We beginnen onze retoucheer-truc met het uitknippen van een klein stukje 'lucht', vlak naast de scheur. Dit stukje stukje lucht plakken we vervolgens steeds op de scheur. Beetje bij beetje kunt u de scheur en de vouw op deze manier wegwerken. Houdt u wel het verloop van de lucht in de gaten. Wanneer naast de scheur/vouw een andere kleur te zien is, wordt het tijd op weer een nieuw 'stukje lucht' uit te knippen. U zult zien, dat de vouw en de scheur langzaam verdwijnen als

sneeuw voor een mager winterzonnetje. Heeft u de scheur en de vouw weggewerkt, dan denkt u misschien: 'toch zie ik dat er iets heeft gezeten'. Dat klopt... ook die laatste oneffenheden gaan we aanpakken. Door met de tekentool voorzichtig om te gaan met de 'tekenopties' smooth en blur zorgt u ervoor, dat de kleuren wat meer in elkaar gaan overlopen. Na de weggewerkte scheur en de nabije omgeving met deze tools te hebben aangepakt, moet u echt goed kijken om nog iets van de herstelde fout te zien.

Omdat we de kleuren toch nog niet helemaal perfect vinden, passen we deze nog even aan met de kleur- en helderheidsopties van TVPaint. Iets minder geel en iets minder blauw en... volia. De



oude foto lijkt tot leven te zijn gekomen. Een oude foto in een nieuw jasje, die weer prima te gebruiken is voor allerlei leuke 'Amiga-dingetjes'.



### Fantasie

U kunt deze trucs natuurlijk ook andersom gebruiken. Maak een nieuwe foto oud. Ook andere gekke 'effecten' zijn met programma's als AdPro en TVPaint los te laten op gescande foto's of zelfgemaakte tekeningen. Fantasie is hier het sleutelwoord. De programma's leveren de gereedschappen. Het is aan u om fantasie en de creativiteit aan het geheel toe te voegen.



*Naast multimedia en grafische toepassingen, kan de Amiga ook digitale klankbestanden bewerken, ook Sampling genaamd.*

**Ivo Vandermarliere**



*De vier verschillende geluidsgolven.*

## Sound Sampling

**N**aast multimedia en grafische toepassingen, kan de Amiga ook digitale klankbestanden bewerken, ook Sampling genaamd. Deze cursus toont u, hoe u de best mogelijke resultaten krijgt bij het bewerken van Samples. Er bestaan 2 mogelijkheden om klanken uit de Amiga te krijgen:

- geprogrammeerde klanken
- het samplen van klanken

De geprogrammeerde klanken hebben het voordeel, dat ze gemakkelijk te maken zijn en weinig plaats innemen. Het nadeel is hun slechte klankkwaliteit. De Amiga vertrekt namelijk van de 4 basiskurven: Sinus-, Driehoek-, Rechthoek- en Zaagtandgolven.

De Sinustoon heeft daarbij een reine, doffe klank. De Driehoekstoon klinkt reeds en scherper. De Rechthoektoon heeft een harde, doordringende klank en de Zaagtandtoon een scherpe, snijdende toon.

Maar met deze synthetische klanken kunt u geen overtuigend klinkende instrumenten maken. Zo komen we bij de Samples. Via deze methode worden de klanken niet meer gemaakt, maar via een combinatie van hard- en software wordt er een willekeurig toonsignaal (CD, microfoon, radio) ingelezen in de computer en weggeschreven. De op deze manier verkregen klank, kan dan door bijna alle muziekprogramma's ingelezen en afgespeeld worden. Hiervoor beschikt de Amiga over een geluidschip (PAULA) met een geïntegreerde DA-omzetter (DA=digitaal-analoog).

Ook de digitizer, die een natuurlijk geruis in een

Sample omzet, beschikt over zo'n DA-omzetter. Dit komt omdat de Amiga enkel digitale bestanden (dus lange getallencombinaties) kan bewerken. Een natuurlijk, dus analoog, signaal bestaat echter niet uit getallen, maar uit zeer complexe golven. De DA-omzetter heeft dus de taak, om uit die Signalen een voor de Amiga te begrijpen getallenkolom te maken, die later ook terug kan worden omgezet.

### Sampling rate

Het functioneert als volgt:

Op bepaalde tijden wordt een signaal afgetast, en dan, naar gelang het bereik waarin het verloop van de golfvorm zich op dat ogenblik bevindt, krijgt het een bepaalde getallenwaarde toegemeten. Zo komen we bij een eerste kenmerk van Samples: hoe meer keer per tijdseenheid het signaal wordt afgetast, hoe preciezer het resultaat zal zijn en hoe beter de klankkwaliteit van de Sample zal zijn.

Sample betekent letterlijk vertaald: proef. Iets anders maakt de DA-omzetter niet: hij neemt enkele stukken uit de golfvorm uit en berekent de rest erbij. De vakterm heet SAMPLINGRATE en is niets anders dan het aantal keer dat er een proefopname gemaakt wordt.

### De geluidsgrens

Deze samplingrate wordt in Hertz (HZ) weergegeven. Hz = proefopnames per seconde of KHz = proefopnames per seconde x 1000. Deze samplingrate hangt hierbij van de rekensnelheid van uw computer af en ligt op dit ogenblik tussen de 55 KHz en de 100 KHz. Zo kunt u zelf wel inzien, dat grotere samplingrates ook meer geheugenverbruik met zich meebrengt. Hetzelfde



principe vindt u in de CD-players weer, waarbij de samplingrate op ongeveer 44 KHz ligt.

Er is echter ook bij het oor een grens, waar men het onderscheid niet meer kan waarnemen, zoals bij de ogen (waarbij men vanaf 25 beelden per seconde de beelden niet meer afzonderlijk, maar als een vloeiende beweging ziet).

Maar zullen velen vragen, hoe komt het dat men muziek van een CD zo klaar en helder weerklinkt, terwijl Samples met een samplingrate van 55 KHz en hoger, zo vlak en met ruis weerklinken ?

Zo komen we bij het tweede kenmerk van Samples: de reden is 8-bit en 16-bit sampling. CD-players werken op 16-bit (zelfs hoger), terwijl de Amiga slechts met 8-bit sampelt. Ho, ho zullen er enkelen roepen, de Amiga is toch een 16-bit computer ? Ja dit is juist (de 4000 is er zelfs een 32-bit), maar de 16-bit hebben enkel betrekking op de adresbussen.

In de Amiga is een geluidschip ingebouwd (PAULA) die slechts met een 8-bit resolutie werkt. Wie dus meer wil, moet er hard- en software bijkopen.

Maar wat betekent die 8-bit nu werkelijk? Wel, met 8-bit kan men 256 (2 tot de achtste) verschillende waarden voorstellen, terwijl met 16-bit er reeds 16536 (2 tot de zestiende) waarden mogelijk zijn. Deze waarden hebben vooral betrekking op de Amplitude van de afgetaste golfvorm dwz. met de hoogte en de diepte van de golf.

Bij een 8-bit blijven er slechts 127 mogelijkheden voor zowel de positieve als de negatieve delen, alsook de Nul-lijn. Zo zijn er overeenkomstig meer mogelijkheden met een 16-bit resolutie.

Later zult u zien dat u door optimaal gebruik te maken van alle mogelijkheden, toch nog kwalitatieve goede resultaten kunt krijgen.

Tot hier de theorie.

## Nu de praktijk.

Als u een samplerpakket koopt, krijgt u meestal een aantal samplevoorbeelden mee, die echter niet altijd bij de sampler van een ander pakket passen, omdat ze in een andere toonaard gesampeld werden en dan wat "scheef" klinken.

Of u heeft geen plaats genoeg op uw harddisk, zodat u de sample moet verkorten of in een lagere resolutie moet hersamplen.

Hiervoor bestaan er speciale programma's. Een daarvan is AUDIOMASTER4.

## Audiomaster IV

Nadat we audiomaster gestart hebben, moeten we eerst een sample in het geheugen laden, zodat we deze sample dan naar onze wens kunnen veranderen. Dit gebeurt via PROJECT/LOAD/TO EDIT WINDOW.

De eerste gemakkelijke handelingen zijn CUT, COPY, PASTE en REPLACE.

Deze bevinden zich in het EDIT1-menu. Maar om er-

gens iets te kunnen veranderen, moeten we eerst met de muis een bereik definiëren, waarop dan die veranderingen van toepassing zijn.

Ga hiervoor met de muis naar een willekeurige plaats in de golfvorm, klik en sleep dan met ingedrukte muisknop naar een andere plaats in de golfvorm, zodat uw bereik bepaald wordt. Zo'n gemarkeerd bereik wordt RANGE genoemd.

**CUT** wist deze RANGE en voegt het linkereinde en rechtereinde te samen. Op die manier kunnen samples verkort worden of kan storend geruis weggesneden worden. Deze Range wordt wel in zijn geheugen gehouden.

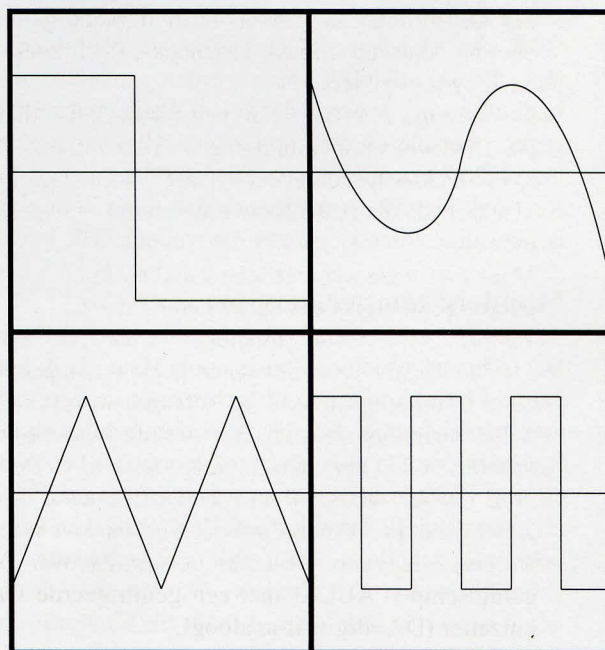
**COPY** kopieert deze RANGE naar zijn geheugen, zonder daarbij de originele sample te veranderen.

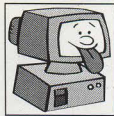
**PASTE** plaatst, op de plaats van de muis, na een muisklik, een Range terug. Deze muisklikplaats wordt door een witte lijn weergegeven. Paste kan dus enkel gebruikt worden als u voorheen een Cut of Copy hebt uitgevoerd.

**REPLACE** hiervoor moeten nog een bijkomende Range bepalen. Replace doet niets anders dan de Range die zich in het geheugen bevindt, wisselen met de nieuw aangeduide Range. De lengte van de Range speelt hierbij geen enkele rol.

Een volgende stap zijn speciale functies en effecten. Deze kunt u vinden onder het EFFECTS-menu.

*In het volgende nummer gaan we weer verder.*

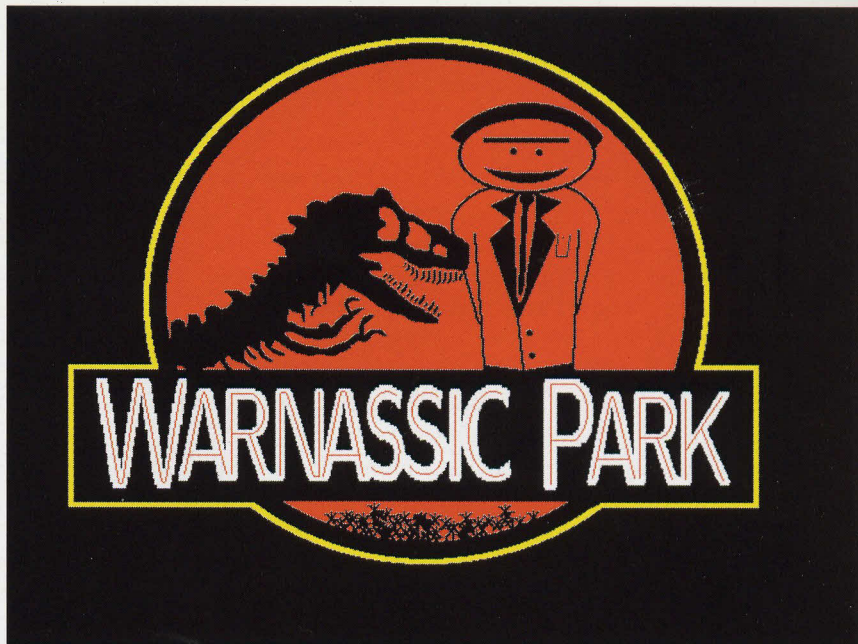




*Okay, ik geef het toe. Ik kijk wel eens naar PC's. Daar durf ik best voor uit te komen. Daar ben ik heus niet minder man door. En ik ga er zelfs een kopen!*

*Martijn Warnas*

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



## Warnas' Warrige Wereld

**I**k wil ook wel eens met Word for Windows werken. En HD-schijfjes kunnen uitwisselen met de buurman. En CD-roms kopen. En een tapestreamer. En woorden kunnen typen met een accent grave en een umlaut. Want dat hebben die maffe Engelstalige tekstverwerkers ook niet altijd. Iedereen mag het weten: ik ben bi-systeemueel.

### Andere koek

The 7th Guest al eens gezien? Encarta? Under A Killing Moon? Ja, dat is wel even andere koek he? Toen ik de CD Star Trek TNG Technical Manual zag, moesten ze me vastbinden anders was ik meteen naar de PC-boer gescheurd. Ik wil OOK randapparatuur die 20% goedkoper en jaren eerder op de markt is. Ik wil OOK een dealer om de hoek in plaats van op 1 uur rijden. Ik wil OOK een Quadspeed CD-Romspeler voor vierhonderd piek. En ik wil NIET meer worden aangekeken als een Lada-rijder als ik vertel dat ik een Amiga heb. En dan dat gezeur met die externe apparaten. Alles moet extern bij die A1200 van me, want een A4000 is niet te betalen. Kost ook meteen weer extra en dan moet ik nog zien dat ik het aangesloten krijg, met die stomme IDE-interface.

### Mopper, mopper, mopper...

Akkoord, die PC's devalueren sneller dan de Deutschmark tijdens de crisisjaren. Maar als ik het beste van het beste koop, ben ik toch tenminste een maand of vier het mannetje. En dat ik continue alles moet configureren (van de videokaart tot de joystick) en voor alles en nog wat een driver moet inladen (de muis, de monitor), dat neem ik dan voor lief. En multitasken kan ik dan ook wel schudden natuurlijk. Geen enkele Amiga-gebruiker neemt dat Windows '95 serieus - dat hebben wij al bijna tien jaar. Terwijl ik dit tik, haalt mijn modem

een bestand binnen en speel ik via Dopus een module af. Dat gaat dan niet meer. En ik kan ook maar beter aan Norton Commander wennen, want zelfs een Pentium kan niets met Directory Opus. DeluxePaint hebben ze trouwens ook niet voor de PC, dat wordt nog een probleem. Scala kan ook weg. En ik mag wel gaan sparen voor wat RAM, want 8 MB is echt het minimum en 16 MB is tegenwoordig modaal. Wat voor videokaart zal ik trouwens kopen, heeft iemand suggesties? Daar moet trouwens ook weer geheugen in begrijp ik. En cache-geheugen moet er ook bij, want als ze er 128kb in stoppen mag ik in mijn handjes klappen. Hopelijk kan ik met wat bijbetalen een 1 Gigabyte harde schijf krijgen, want die PC-programma's vreten ruimte. En m'n computer snel even meenemen is ook meteen afgelopen; die kleine Amiga's (500, 600, 1200) koppelde je los, je deed 'm samen met de muis, de voeding en eventueel de TV-modulator in een sporttas en je kon gaan en staan waar je wilde, harde schijf inclusief. Met zo'n PC moet steeds die monitor mee en ze zijn trouwens veel te teer om mee te slepen.

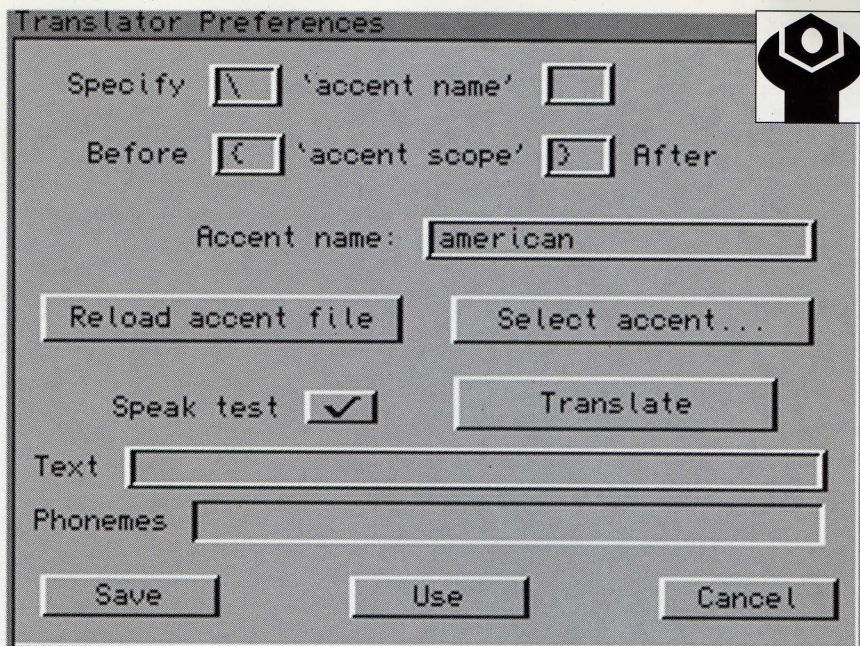
Dat Windows is trouwens ook een vloek, kent u dat? Een geboortekrik is nog gebruikers-vriendelijker. Die Bill Gates zouden ze alleen daarvoor al aan de hoogste boom moeten hangen. Wat kost trouwens die PC waar ik een oogje op had, waar is die folder...ah, hier is de nieuwe. KRIJG NOU WAT! Tweehonderd gulden goedkoper dan vorige maand! Misschien moet ik toch nog maar even wachten? Laten we hopen dat de overname van de Commodore-technologie (door wie dan ook) al deze problemen de wereld uit helpt. Aan de andere kant: waar moet ik dan over zeuren?

Mmmm...ik denk dat ik eens een MacIntosh ga uitproberen....

Met behulp van de  
Translator.library spreekt uw  
Amiga een woordje mee.

Hans van Leeuwen

Het Translator.library Preference  
venster.



## Translator.library versie 42.1

Vroeger, voor het verschijnen van OS 2.1, kon de Amiga praten. Deze optie werd met de komst van OS 2.1 door Commodore verwijderd. Nu is het niet zo dat de huidige Amiga's deze gave niet meer bezitten, ze praten nog als de beste, maar missen daar alleen de noodzakelijke software voor.

### Accenten

Francesco Devitt heeft een nieuwe translator.library geschreven en deze meteen maar wat leuke opties meegegeven. De originele door Commodore geleverde library sprak alleen Amerikaans-Engels. Deze nieuwe library maakt gebruik van zogenaamde accenten. Er worden standaard de volgende accenten bijgeleverd:

- American.accent
- cymraeg.accent
- Deutsch.accent
- English.accent
- Italiano.accent
- Maori.accent
- Suomi.accent

Het is niet moeilijk om een accent file te maken, dit wordt in de handleiding duidelijk beschreven, en er zullen er dus wel meer verschijnen. Als bonus worden er ook nog enkele handige programma's bijgeleverd:

**accent** -- laad en/of installeert het standaard te gebruiken accent.

**makeyank** -- leest een oudere versie van de translator.library en maakt daarvan een accent file dat klinkt als de desbetreffende translator.library.

**flushlib** -- Verwijdert libraries die nog wel in het geheugen staan, maar niet meer in gebruik zijn, uit het geheugen.

**translate** -- Vertaalt een tekst in een fonetische tekst zodat deze door de Amiga beter kan worden uitgesproken.

Translator.library werkt op elke Amiga met OS 1.3 of hoger. Er zijn drie versies: één voor elk systeem, één voor OS 2.04 of hoger en één voor OS 2.04 en hoger met minimaal een 68020.

In de preference editor kunt u instellen welk accent u wilt gebruiken en dit meteen testen. Translator.library is verkrijgbaar via elke goede PD distributeur, Amiga.X of bij de maker:

Francesco Devitt, 29a Kinghorne St, Strathmore, Wellington, New Zealand.

### Conclusie:

Leuke uitvoering van een oude optie.

### Minpunten:

Geen Nederlands accent standaard bijgeleverd.

### Pluspunten:

Eenvoudig te installeren, Duidelijke handleiding.

Hans van Leeuwen, tel: 038-220374  
FIDO 2:282/529.6

# Aangeboden:

**Nieuw: uw oproep geplaatst met foto. wij ons daarvoor niet aansprakelijk.**

A3000, 32/16 bits, 105 MB HD, 68882, 25Mhz, 2HD 3,5" drives, + 1960 monitor Prijs Fl. 1.500,-  
Telefoon: 010-4562659

DCTV 24 bit framegrabber + digitizer + 24Bits tekenpakket.  
Prijs: Fl. 350,-  
Telefoon: 010-4562659

GST Gold Pro Y-C professionele genlock, extern t.b.v. detacam.  
Prijs Fl. 350,-  
Telefoon: 010-4562659

Broadcasttiller 2, Scenery Animator, DPaint IV + boek, Morph Plus, Real3D+Boek, ProfessionalkPage+boek, TurboPrint, Amiga Vision.  
Prijs vanaf 100,-  
70 cm AmigaTijdschriften.  
Telefoon: 010-4562659

1960 Monitor VGA. Prijs F 500,-  
Telefoon: 4562659  
Diverse Schakelboxen Fl. 45,-  
Telefoon: 010-4562659

A4000/030, 8 MB, 420 MB HD met extra's t.e.a.b.  
Eventueel onder bijbetaling te ruilen met A1200/030 of beter,  
Telefoon: 02290-40265.

Amiga 1200, 100 MB HD, 2 MB Chipram, MPU+Clock, 1084 monitor, Y-C Genlock, zware voeding, 250 diskettes. Alles in een koop Fl. 2.400,-  
Ook los te koop.  
Telefoon: 02294-2880.

Stalen kaartenkastjes, geschikt voor 800 floppies. 2x 2ehands

prijs F 20,-. 1x nwe staat F 50,-  
Telefoon: 020-6445378

The One (Amiga Spel Blad) 67 nummers voor F 50,-  
Telefoon: 020-6445378

CD32 met 45 CD's + muis + magazines Prijs F 950,-.  
Software eventueel apart.  
Telefoon: 073-440820

Amiga 1200, CSA 1250, 68030/68882, 50Mhz, SCSI controller, 8 MB SIMM, Seagate IDE 420 MB HD intern, Digital SCSI 520 MB HD extern, Archos overdirve CD Rom, PCMCIA extern.  
Prijs 2.500,-  
Tel/Fax: 046-373824 (ulli)

Action Replay MK III voor de A500. Z.g.a.n.  
Fl. 75,-  
Telefoon 08360-28222

A500 met 3MB RAM, 20MB SCSI HD (A590) + Soundsampler, reserve moederbord, software & boeken  
Fl. 750,-  
Telefoon: 04998-99144

A500+2MB uitgebreide ChipRam. Kickswitch(1.3/2.0), SCSI controller+100MB HD, 40 Mhz, 4 MB FastRam. Muis+Joysticks, automatische joystickswitch. Extra 1 drive 5 1/4", 1 drive 3,5", monitor 1084S, sampler, Action Replay III, Diverse boeken, 150 diskettes (eventueel extra

printer)  
Prijs Fl. 1.500,-  
Telefoon: 02233-3230

Videotoaster (NTSC) inclusief software (Lightwave 3D)  
Prijs Fl. 1.500,-  
Telefoon: 02159-18333 (Jeroen).

4MB Fastram voor A2000, uitbreidbaar tot 8 MB.  
Prijs Fl. 250,-  
Telefoon: 02155-28505

Amiga 1200 + 120 MB harddisk, 68030 M-Tec Turbokaart 28 Mhz, 6 MB Ram. 25 Mhz copro, 1960 Multiscan monitor, 150 diskettes, 2 originele spellen, 2x15 watt speaker+diversen.  
Prijs Fl. 2.250,-  
M. Beijert, Leeuwarden.  
Telefoon:

A500, 1MB intern. Externe drive 3,5", muis, 2 joysticks/boeken.  
Prijs 450,-  
Telefoon: 08894-18997, n. 6 uur.

Monitor 1084 S. Prijs 400,-  
Telefoon: 08894-18997 n. 6

# Gezocht:

Gezocht: LapTop, minimaal 286, 40MB HD, Ms-Dos.  
Telefoon: 08376-13374 (na 6 uur)

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

Gezocht: SX-1  
Telefoon: 02550-30935  
P.n.o.t.k.

C Compiler, SAS/C met handleiding.  
Telefoon: 03469-1607

Syquest 88MB Harddisk.  
Telefoon: 03469-1607

Printerdriver voor printer Star NX1000 Rainbow.  
Telefoon: 03469-1607

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

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

# Amiga.eXtra

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

Voor elke nieuwe abonnee hebben wij een leuke attentie.

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

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

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

## Voor Nederland:

U kunt abonnee worden van ons maandblad door

**Fl. 95,00**

over te maken op ons Postbank nummer: 5634770  
t.n.v. Uitgeverij Magazien  
Postbus 81186 - 3009 GD Rotterdam.

## Voor België:

U kunt abonnee worden van ons maandblad door

**BF. 1950**

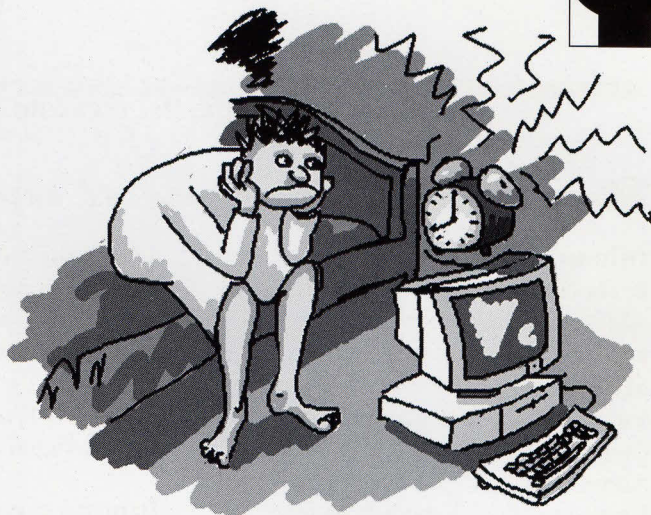
over te maken op PostGiro nummer: 000-1680590-65  
t.n.v. Uitgeverij Magazien  
Laurensbaai 43 - 2904 AK Capelle a/d IJssel

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

*In een tijd als deze, kan een computer niet zonder tijd. Het werd tijd voor een tijd-controleur. Zie hier...*



**Aart-Jan Moerkerke**



*Schat, hoe laat is het? Mijn computer is vastgelopen!*

## ClockGuardian35

**E**ven wennen voor u allen. Een utility, die niet door Hans van Leeuwen zelf wordt uitgelegd en omschreven. De reden hiervoor is heel eenvoudig. De utility, die ditmaal onder de loep wordt genomen is van Hans van Leeuwen zelf. Tsjaja, dat laten we onze schrijver natuurlijk niet in eigen persoon onderzoeken. Objectiviteit staat voorop. Maar terug nu. Het stukje gereedschap, waar we het over gaan hebben is ClockGuardian. Deze 'wachter der tijd' is shareware en draait al zonder registratie. Wie echter alle opties wil benutten, doet er verstandig aan zich te laten registreren. En zeg nu zelf: voor een goed bruikbaar hulpje is 20 gulden niet veel.

### Gereedschap

Maar wat heb je aan ClockGuardian. Zoals de naam van het programma al doet verwachten: Clockguardian controleert het Amiga-systeem op de juiste tijd. 'Leuk, maar overbodig', denkt u misschien. Inderdaad voor de één is Clockguardian volkomen overbodig. Voor de ander echter niet. Hoeveel mensen zijn bijvoorbeeld niet afhankelijk van hun computertijd.

Fervente brieven-schrijvers hebben vaak een automatische datum in hun briefhoofd staan. Een verkeerde datum is een beetje slordig. En wat dacht u van kabelkrant-systemen, die afhankelijk zijn van een juiste tijd, of bulletin boards (BBS'en) en ga zo maar door. Er zijn genoeg redenen om Clockguardian aan te schaffen. Ons advies luidt: doen! Het stukje gereedschap is klein, maar fijn en kan na enige gewinning niet worden gemist.

### Ziekte

Het installeren van ClockGuardian is heel eenvoudig: even op het installeer-programma klikken en de hele hups wordt naar de wb-startup lade gekopieerd. Nu wordt het programma automatisch opgestart, wanneer de computer aangezet wordt of een reset krijgt.

Een extraatje van ClockGuardian is de ingebouwde virusscanner, die kijkt of er geen rare ziekten de computer zijn binnengeslopen.

Is de tijd van de computer goed, dan blijft ClockGuardian lekker zitten waar hij zit. Heeft de tijd in de computer echter een flinke stoot gekregen, dan kunt u meteen via ClockGuardian de tijd aanpassen. Een extra mogelijkheid is om ClockGuardian zelf de aanpassingen te laten regelen. Geeft u binnen drie seconden geen teken van leven, dan gaat ClockGuardian zijn eigen gang.

Natuurlijk kunt u iedere keer als u uw computer opstart even kijken of de tijd goed staat en zo voorkomen om ClockGuardian aan uw programma-verzameling toe te voegen. Simpel gezegd: ClockGuardian is niet onmisbaar en geen zevende wereldwonder. Toch mag het programmaatje zeker een leuk 'hebbedingetje' genoemd worden. Wanneer u afhankelijk bent van de computertijd mag het zelfs de toevoeging 'bijzonder aangenaam' opgeplakt krijgen.

De reden waarom Hans van Leeuwen ClockGuardian in het leven heeft geroepen? "Irritatie over de foute computertijden." En dat daar met ClockGuardian een einde aan kan komen, is zeker. Wie ClockGuardian heeft, is bij de tijd!

## *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 ikonen 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.

### **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:** Pacman 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 de Ncomm.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.

**Gimmic's Wagglor:** 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 Real3Dobejct.

**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.

### **Inhoud coverdisk 11**

**Diversen:** Wereldbol van de teken tips, Lightwave objecten, PoliceProtection module, Helm.Guide door H. Huisman.

**Utilities:** Multifilesystem.

**Spel:** Pengo platformspel (Martin Soft).

### **Bestellen Amiga.X nummers:**

Nummer 0 is zwart/wit gekopieerd, voor de rest zijn het de originele nummers.

Alle nummers zijn nog beperkt leverbaar. U kunt ze bestellen door F 9,95(200 BF) over te maken op ons Postbank-nummer. (Zie pagina 36).

De gehele serie van 0 tot en met 11 is verkrijgbaar voor de abonnementsprijs van Fl. 95,-(1950 BF) mits in een keer besteld.

### **Bestellen coverdisks 0t/m 11:**

U kunt ook nog alleen de coverdiskettes bestellen door Fl. 5,-(100 BF) over te maken op ons postbanknummer.

### **Bestellen coverdisk 12:**

De coverdisk van Amiga.x nummer 12 kunt u weer via onze ingehechte briefkaart gratis bestellen.

## CD-Rom

### **Bestellen CD-Rom:**

**Als lezer** kunt u onze CD-Rom bestellen door F 14,95(299 BF) en F 2,50(50 BF) portokosten over te maken op ons Postbank-nummer. (Zie pagina 36).

**Als abonnee** kunt u onze CD-Rom bestellen door Fl. 2,50(50 BF) portokosten over te maken op ons Postbank nummer. (Zie pagina 36). Halverwege juni worden de disks verstuurd.

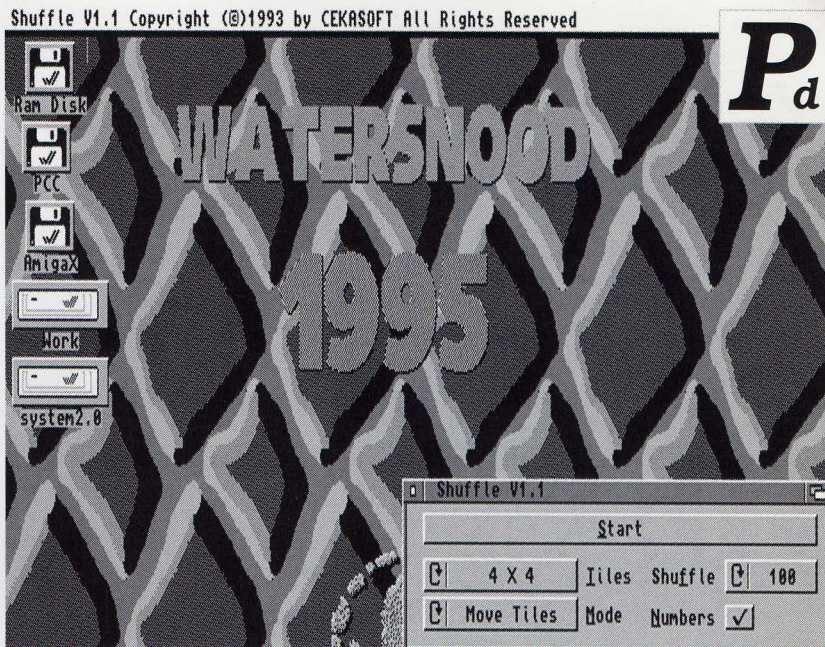
**Bovenstaande prijzen** gelden tot en met 30 juni 1995. Daarna wordt de prijs voor iedereen Fl. 24,95(499BF) en Fl. 2,50(50 BF) portokosten.

**Per cheque** in een gesloten envelop behoort ook tot de mogelijkheden.

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

**Corstiaan Breedveld**

*Dit is de oplossing van de laatste puzzel. De prijswinnaar krijgt zijn prijs zo spoedig mogelijk thuisgestuurd.*



## Amiga.X - coverdisk nummer 12

**W**ij hopen dat u met ons nieuwe systeem van coverdisks tevreden bent. Mocht er ondanks de goede zorg toch nog een gebrek op de disks optreden, aarzel dan niet om contact met ons op te nemen. Telefoon: 010-4559702.

### **Gebruik**

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

### **(Diversen) 1.DMS**

De objecten die bij de LigtWave cursus behoren. Kunt u weer zelf gaan renderen. Ditmaal zorgde Jan-Dick Floor er voor.

### **(Utilities) 2.DMS**

Translator.Library besproken door Hans van Leeuwen, een util waarmee u de spraakuitvoer van de Amiga sterk verbetert met diversen in te stellen accenten.

ClockGuardian, geprogrammeerd door Hans van Leeuwen en besproken door Aart-Jan Moerkerke op pagina 37.

Verder hebben we er ook nog R.U.T.S. opgezet. Ook hierover hebben wij in het artikel op pagina 24 een uitgebreide uitleg gegeven.

### **(Programma's) 3.DMS**

Mooi internet programma om te kunnen internetten, door Aart-Jan opgezocht. Zie ook onze artikelen over internet.

### **(Spel) 4.DMS**

Poing3, een meesterwerkje van Paul van der Valk. Het is een horizontaal muurbreek spelletje, met verschillende lavel, die ook steeds weer terugkeren. U ziet zelf wel wat hier bedoeld wordt. Wij danken de inzender voor het aan ons bekend maken van dit spel. Veel plezier er mee!

### **BBS - Amiga.X**

Ons BBS wordt steeds drukker bezocht met meer dan 350 inloggers en 1500 bellers. We houden u op de hoogte. Ons BBS nummer is: 010-4559351.

### **Puzzel**

Voorlopig is dit dus tevens de laatste puzzeloplossing. Ditmaal gaat de prijs naar België en wel naar: Raf Hofmans, Koningin Astridlaan 118, B-2880 Bornum België. Binnenkort krijgt hij een prijsje thuisgestuurd. Wij feliciteren hem van hieruit en danken hem overigens voor diverse CD inzendingen en voor zijn telefoonnummers vermeld bij internet pagina 17.

### **Laatste CD bericht**

Het leek ons een aardig idee om door de lezers van Amiga.X te laten vaststellen welke inzending zij het leukste/mooiste/ interessantste vonden. Het werkstuk met de meeste stemmen krijgt van ons een leuke prijs, die beschikbaar gesteld wordt door Computer City. U kunt uw mening kwijt tot 30 juni 1995. Corstiaan Breedveld.

## SOPIDA Computerclub België

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

## Werkbank

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

## We stoppen niet

In tegenstelling wat er geschreven staat op de Saen AmigaDisk zijn wij dus niet gestopt. Na dit Amiga.X nummer 12 pauzeren wij een weinig, totdat er weer voldoende Amiga's op de markt zijn, waardoor de adverteerders weer kunnen adverteren.

## SOPIDA Computerclub België

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

## België

De Belgische lezers onder u hoeven de diskettes, die het na ontvangst 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

We beloofden in ons vorige nummer Henk Veringa een prijsje. Deze prijs kwam er alleen niet aan, want Henk Veringa zijn telefoonnummer is buitenwerking gesteld en we hebben geen adres. Maak je dus even bekend!

## Adverteerders index

Amiga.X	Pagina 36
Bovema	Pagina 14
CoCo	Pagina 14
ComputerCity	Coverpagina 2
DataPD	pagina 14
Desk	Pagina A2
Digital Precision	Pagina 13
ECD Computers	Pagina A8
J.P.C.	Coverpagina 4
Komecon	Pagina 22
Macrosystem	Coverpagina 3
O.C.S.	Coverpagina 2
Transform	Pagina 14
Xample Technology	Pagina A2

## Helm op en racen!

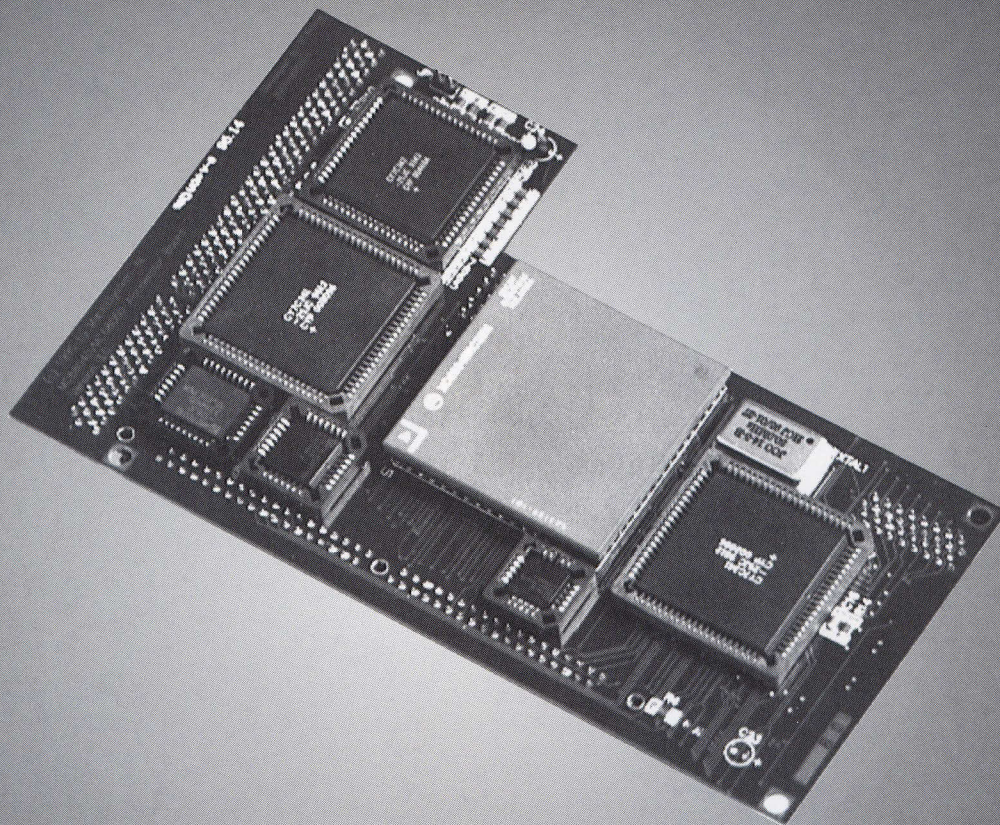
Enkele maanden geleden hebben we samen met Eureka een wedstrijd uitgeschreven. Wie met HelmLite een applicatie maakte kon het volledige programma winnen. Die wedstrijd heeft de nodige inzendingen opgeleverd en omdat we ze allemaal moesten bekijken en beoordelen, ging er even wat tijd overheen voor er een winnaar was. Maar... de winnaar is uiteindelijk gevonden. Vanwege de mooie afwerking, het goede gebruik van de Helm-mogelijkheden en bug-vrije' inzending heeft Passamani de volledige Helm-versie in de wacht gesleept. Passami maakte een perfect uitziende 'vogel-encyclopedie'. Een soort elektronisch boekwerk, waarin eigenschappen en plaatjes van diverse vogels worden gepresenteerd. Uiteraard is dit kunststukje op onze CD te vinden. Eureka uit Beek was zo vriendelijk het pakket beschikbaar te stellen. Van Harte gefeliciteerd en iedereen: bedankt voor de inzendingen!

## Amiga op de postzegel-markt'

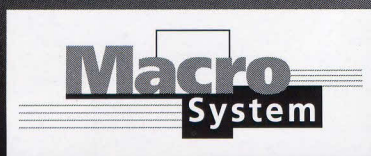
Een dinosaurus, een Amiga, een postzegel en een 9-jarige jongen. Wat hebben die nu met elkaar te maken? Op het eerste gezicht lijkt de combinatie niets in te houden, maar de feiten zijn anders. De 9-jarige Sjoerd Stegeman uit Hengelo was de verbindende factor. Hij deed eind april samen met een aantal 'schoolgenootjes' mee aan een ontwerp-wedstrijd voor kinderpostzegels en veroverde een plaatsje op de postzegelmarkt. Net als veel andere leerlingen van groep 6 van de Groen van Prinstererschool uit Hengelo zette Sjoerd Stegeman zijn creativiteit en ontwerplust in voor de kinderpostzegelontwerp-wedstrijd. Hij was echter één van de weinigen, die uiteindelijk zijn tekening terug zou zien als echte postzegel. Sjoerd gebruikte de Amiga om zijn kunststukje op te maken. Met de muis kreeg de dinosaurus vorm. De combinatie van het talent van Sjoerd en de tekenkracht van de Amiga waren voldoende om tot de drie winnaars te worden gerekend. De schitterende dinosaurus onder een blauwe hemel is inmiddels in vier verschillende uitwerkingen te bewonderen. Natuurlijk is er het originele kunstwerk van Sjoerd zelf. Daarnaast kreeg hij bij de prijsuitreiking in Harderwijk een ingelijste afdruk van zijn tekening en een groot tapijt met het ontwerp. De laatste uitwerking is natuurlijk het meest belangrijk: de postzegel zelf! Binnen niet al te lange tijd zal het op de Amiga gemaakte kunstwerk te vinden zijn in de albums van honderden postzegelverzamelaars. Sjoerd, van harte gefeliciteerd met de overwinning! Je hebt iedereen laten zien, wat er met een Amiga gemaakt kan worden. We zijn trots op je. Wij weten je adres niet, maar als je je bij ons meldt, krijg je de nummers 1 tot en met 12 van Amiga.X gratis en voor niets in de bus.

*MacroSystem Nederland presenteert:  
de meest geavanceerde accelerator, RAM expansion en  
SCSI-controller voor de Amiga 1200:*

# **FALCON 040/060**



*De FALCON is het eerste turboboord voor de A1200 dat gebaseerd is op een 68040 processor (25 MHz, FPU, MMU). De FALCON versnelt een A1200 met een factor 14 (Sysinfo). De prestaties van de A1200 komen hiermee zelfs boven het niveau van een A4000/040 te liggen. De FALCON is onboard tot 128 Mb Local Burst Mode RAM uitbreidbaar (13 Mb/sec). De FALCON is voorzien van een NCR FAST SCSI-II harddisk controller (tot 10 Mb/sec). Een printje met een externe half pitch SCSI connector en een ROM met de benodigde software komen medio juli beschikbaar. De FALCON is geschikt voor het gebruik van een 68060 processor voor nog betere prestaties. De FALCON is voorzien van koeling en wordt in de trapdoor van de A1200 geïnstalleerd. De FALCON is uit voorraad leverbaar.*



*Verder kunt u uiteraard bij ons ook terecht voor alle andere MacroSystem produkten zoals het VLab-Motion digital video editing systeem, Toccata 16-bit audio editing, Retina 24-bit grafische kaarten, monitors, harddisken etc. Ook kunt u bij ons terecht voor Acorn Risc computers.*



**MacroSystem Nederland bv**  
Bennebroekerdijk 187 - 2136 LX - Zwaanshoek - tel.: 023-296166 - fax: 023-470973

Internet

12

# Amiga.X

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

gratis! diskette

- \* DPaint V
- \* Internet
- \* CD Actie
- \* Tekentip van Aart-Jan
- \* Lightwave

Alles over onze CD



*Amiga.X*

Coverdisk Amiga.X - Juni 1995, nr: 12

ClockGuardian3.5 - InternetProg  
Lightwave.objects - Poing3 (spel)  
R.U.T.S. (racebaan-util)  
Translator.library

Postbus 81186-3009 GD Rotterdam-010-4559702



Let op, deze maand bevat Amiga.X  
weer geen diskette! Zie briefkaart.

Amiga.X wordt geheel door ons zelf vervaardigd op een Amiga 3000 in DageStream 2.2