

**Primera  
Fargo getest**

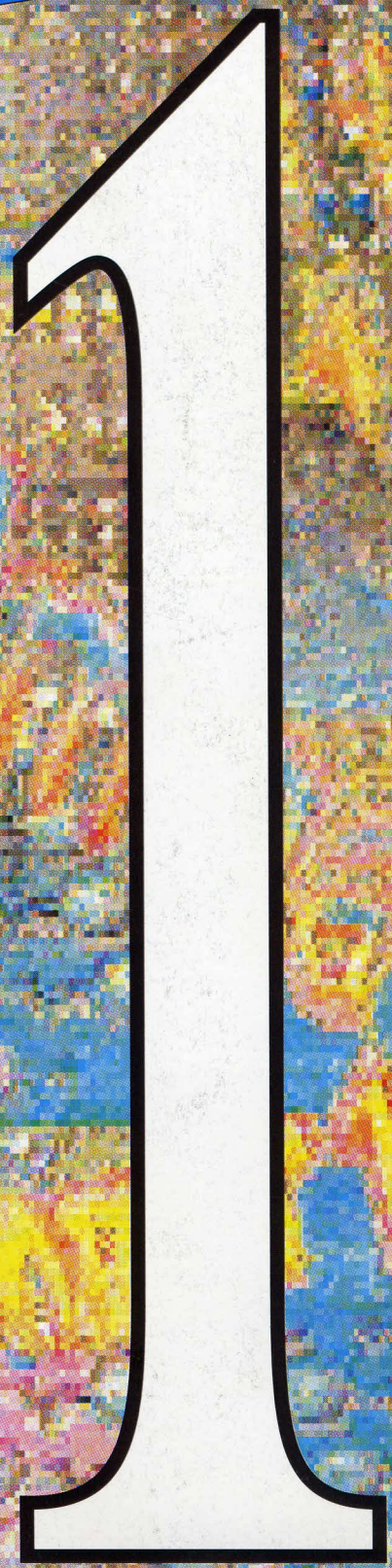
Mei 1994, Prijs: DF 9,95 - BF 195,-

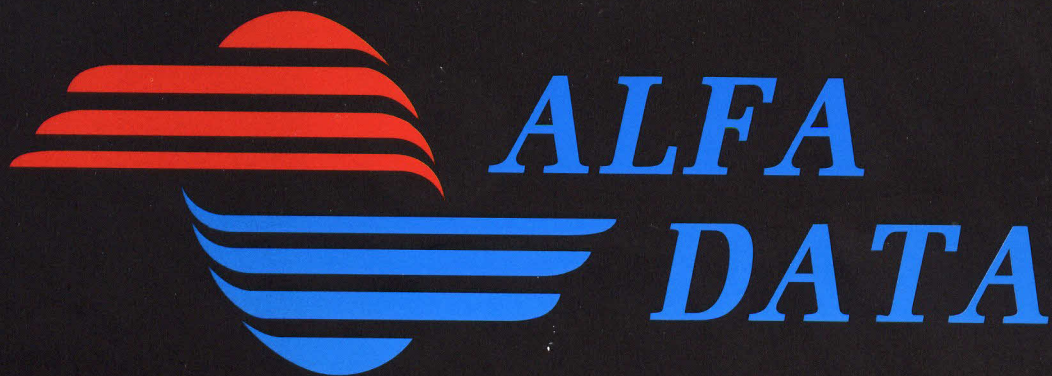
1

# Amiga.x

Amiga.eXtra met gratis **diskette**  
Het enige Nederlandstalige maandblad voor de Amiga gebruiker!

- \* **Primera Fargo printer getest**
- \* **Emplant: To mac or not to Mac**
- \* **Blitz-Basic, snel sneller, snelst**
- \* **Werkbank 3.0 (Nederlands)**
- \* **PAR, Een duur video speeltje**



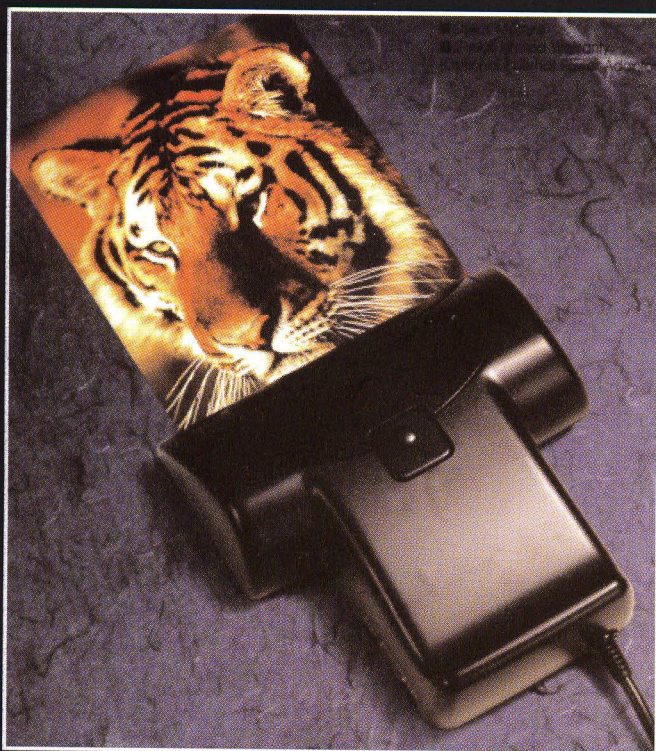


# ALFA DATA

**ALFADATA BENELUX N.V.**

*Karel Van Overmeirelaan, 20 - 2100 Antwerpen*

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



*AlfaColor - 256K-Color Hand Scanner*

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

## *België*

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

## *Luxemburg*

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

## *Nederland*

*Barlage Den Haag - Indigostraat, 9 - 2563 RE Den Haag. Tel 070/368-4748*  
*Barlage Dokkum - Boterstraat, 6 - 9101 KG Dokkum. Tel 05190/202-74*  
*Barlage Geleen - Rijksweg Zuid, 98 - 6161 BR Geleen. Tel 046/740-708*  
*\* Barlage Kerkrade - Kaalheidersteenweg, 262 - 6467 AH Kerkrade. Tel 045/425-881*  
*BBS De Saen - Czaar Peterstraat, 19 - 1506 SL Zaandam. Tel 075/166-762*  
*Computer City - Oude Arnhemseweg, 177a - 3702 BD Zeist. Tel 03404/392-25*  
*O.C.S. - Van Goghstraat, 1-3 - 3331 VM Zwijndrecht. Tel 078/197-070*  
*Shape Computers - Poolseweg, 106 - 4818 CD Breda. Tel 076/203-031*  
*\* Computer City - IJsselm.laan 248-250 - 3064 AV Rotterdam. Tel 010/451-7722*  
*Computer City - Planciusstraat 57bg - 1013 MG Amsterdam. Tel 020/6267898*  
*Computer City - Oude Arnhemseweg 177a - 3705 BD Zeist. Tel 03404-39225*  
*V. C. S. - Postbus 21932 - 3001 AX Rotterdam. Tel 010/451-7722*

*\* Ook Distributie*

## Colofon

Nummer 1 - mei 1994

### Redactie:

Aart Jan Moerkerke  
Corstiaan Breedveld

### Medewerkers:

Corstiaan Breedveld  
Ekke Verheul  
Hans van Leeuwen

### Uitgever:

Magazien

### Vormgeving/opmaak:

Corstiaan Breedveld  
Aart-Jan Moerkerke

### Fotografie/Illustraties:

Rudie Jaspers  
De Verbeelding

### Advertenties:

Corstiaan Breedveld  
010-4559702  
Aart Jan Moerkerke  
010-4422863

### Drukker:

T.D.S.  
Capelle a/d IJssel

### Oplage:

8.000

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

### Abonnementen:

Telefoon/Fax:  
Tel: 010 - 4.55.97.02  
Fax: 010 - 4.42.28.63




















### Amiga.X

Losse nummers F. 9,95  
F. 95,00 per jaar

### Cover:

Christianne Schuur van  
"De Verbeelding"

# Inhoud:

- 1 Inhoud.
- 2  Wordwaarde, TorenhogeAmiga, Goedkoop kleurenprinten, ImageFX voor EGS, Video op de CD32.
- 3  Een dankwoord aan iedereen die even enthousiast was en is als wij.
- 4  DTP mogelijkheden van PageStream, met behulp van Art-Expression, Hotlinks en Pageliner overzichtelijk in 4 delen.
- 9  AMOS cursus deel 2, Jurgen gaat deze keer in op de installatie van AMOS.
- 11  Blitz-Basic, de nieuwe taal voor de Amiga. Laat u meenemen door alweer Jurgen, die u laat zien hoe deze taal nou weer werkt.
- 14  Disposable Hero, een spel van Nederlandse afkomst, gevonden bij Johan François te Eeklo in België
- 15  MainActor, een animatie maker getest en beschreven door Hans van Leeuwen.
- 20  De PAR, Personal Animation Recorder onder de loep. Wij waren overtuigd van de bijzondere kwaliteit.
- 22  Nieuw van deze rubriek is dat wij iedere partikulier in staat willen stellen gratis te adverteren. Voorlopig stellen wij een maximum van 3 pagina's.
- 22  Nederlandse handleiding, geschreven door Ivo Vandermarliere, en uitgegeven door J.P.C. te Genk. Lees hoe u in bezit kunt komen van dit prachtige boek.
- 23  De primera Fargo getest. Zie de kleurvergelijking tussen de gewone- en de fotokwaliteit.
- 27  Blend en Smooth tekentools uitgebreid onder de loep genomen met een kleurrijk voorbeeld.
- 29  Workbench3.0 cursus deel 1. Eindelijk eens duidelijkheid over de nieuwe systeem software.
- 31  Het eerste vervolg op onze Arexx cursus door Ekke Verheul, ja, die van Asware.
- 35  Deze keer maken we een briefkaart in PageStream, waarbij wij gelijk van de interne tekentools gebruikmaken.
- 41  Real3D, door een echte beginner besproken en ook voorgedaan aan de hand van wat voorbeelden.
- 45  Emplant-de snelle MacEmulator nu echt getest, lees hoe u veel problemen kunt voorkomen.
- 47  Amiga.X cover-disk met vier .DMS files
- 48  Prijsvraag, Amos club, Coverstory.

### Video op de CD32

Lang beloofd, eindelijk gekomen. Dat lijkt op te gaan voor de MPEG-videomodule voor de CD32. De module heeft eindelijk het licht gezien en zal voor ongeveer 600 gulden in de winkels komen te liggen.

De MPEG-videomodule maakt het mogelijk complete video-films via de CD32 te bekijken. Philips heeft al beloofd een aantal videofilms op CD uit te brengen, die ook geschikt zijn voor de CD32. Zo kunnen we diverse klassiekers van Eastwood, Woody Allen en Martin Scorses tegemoet zien. Verder staan Rocky, Raging Bull, Thelma en Louise en zestien James Bond-titels op de CD-agenda van Philips.

### Goedkoop kleurenprinten

De race om de top in de kleurenprinter-strijd lijkt niet op te houden. Ook Star heeft zich met de SJ-144 kleuren wasprinter in de strijd gemengd. De printer wordt weer verlaagd in prijs en zal zelfs met kleuren-inktjetprinters kunnen concurreren. De printer heeft een resolutie van 360 bij 360 dots per inch en print in kleur ongeveer anderhalve pagina per minuut. De printer neemt weinig plaats in, heeft een paneel met maar liefst vijftien LED's, kan in- en uitzoomen voor vergrotingen en verkleiningen en heeft een twee-pagina modus.

### Wordwaarde

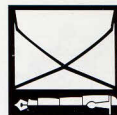
Van Digita International is ook in Nederland zeer binnenkort de vernieuwde tekstverwerker WordWorth 3 te verwachten. Een aantal extra mogelijkheden maken WordWorth 3 een programma om naar uit te kijken. Zo kan de spellingchecker worden ingezet tijdens het typen. Verder bevat het programma goede 'Zoek- en vervang-functies', kan gebruikt worden gemaakt van diverse clipboards om zinnen of zelfs alinea's in te bewaren voor later gebruik en wordt een goede comptabiliteit beloofd met Mac-systemen, DOS en Window-software. Als extraatje wordt bij het software-pakket een collectie van maar liefst vijftig Agfa Compugraphic fonts bijgeleverd.

### ImageFX voor EGS

Great Valley Product, beter bekend als GVP, heeft een nieuwe versie van het image processing-programma ImageFX op de markt gebracht. De upgrade 1.5 is speciaal bedoeld voor eigenaren van een EGS Spectrum. Volgens GVP is de combinatie van de EGS-kleurenkaart en ImageFX 1.5 een lust voor het oog. In 24-bit (16,7 miljoen kleuren) kan een plaatje snel aan allerlei effecten worden blootgesteld. Degenen, die al een EGS Spectrum-kaart hebben, kunnen de ImageFX-upgrade voor een leuke prijs in hun bezit krijgen.

### Torenhoge Amiga

Het heeft even geduurd, maar eindelijk lijkt de 'tower-versie' van de Amiga 4000 onze kant op te komen. De CeBIT-beurs in Duitsland heeft de primeur van de nieuwe Amiga gekregen. De wit-zwarte kast was daar in al zijn glorie te aanschouwen. De Amiga 4000T heeft een 68040 processor, twee megabyte chip-ram, 4 megabyte fastram en een zeer snelle SCSI-II interface, die een overdracht-snelheid van 10 megabyte per seconde aankan. Commodore zelf zal de nieuwe toren niet standaard voorzien van een harddisk. Van enkele dealers is echter al vernomen, dat ze hier zelf zorg voor zullen dragen.



# Redactioneel

We weten het! Jullie hebben te lang in de wachtkamer moeten plaatsnemen voor het ECHTE nummer 1 van Amiga.X in de boekenwinkels te vinden was. De belangstelling voor een nieuw Amiga-tijdschrift bleek enorm te zijn. Wat voor ons begon als een marktonderzoek op de beurs in Eindhoven liep uit tot een lawine van reacties. Dagelijks werd Amiga.X belaagd met telefoontjes van ongeduldige Amiga-liefhebbers... en terecht. We geven toe, dat het wachten lang heeft geduurd. Om meteen maar het boetekleed aan te trekken: dit is onze eigen schuld. We hebben ons een beetje vergist in alle 'randzaken' die komen kijken bij het opzetten van een nieuw tijdschrift. Juist omdat we de organisatie van een goede basis wilden voorzien, hebben we de tijd genomen om alles op een rijtje te zetten. Het bleek niet voor niets. Amiga.X lijkt aan te slaan, zowel bij de toekomstige lezers als bij de adverteerders. We kunnen nu dan ook verklappen, dat de basis zo stabiel is, dat we al een jaar lang onder dak zijn. Geen twijfel dus over de toekomst van Amiga.X! We zijn binnen en we blijven binnen. Bij deze willen we alle bellers, schrijvers, adverteerders en belangstellenden dan ook van harte bedanken voor de warme en positieve inzet.

Een goede lezer vindt meteen in de eerste zin al een verandering. Amiga+ bestaat niet meer. Deze naam moest worden geschrapt om verwarring met het Duitse Amiga Plus te voorkomen. Amiga.X, of in de volksmond Amiga Extra, is de nieuwe naam van het tijdschrift. Wat is dan dat 'extra?'... dat zijn de diskette, de cursussen, de maandelijkse verschijning... en natuurlijk de bereikbaarheid. We hopen een goed Amiga-tijdschrift op de markt te brengen, een tijdschrift voor de lezer, met de lezer en zo mogelijk ook door de lezer!

Amiga.X nummer 1 brengt u voor elk wat wils. Ook in dit nummer wordt aandacht besteed aan de diverse programmeertalen, waaronder Arexx, Amos en de nieuwkomer Blitz Basic. Verder zijn een aantal hardware-reviews te vinden, kunt u een kijkje nemen achter de schermen van desktop publishing, nemen we u mee in de wereld van de video-Amiga-combinatie en proberen we u wegwijst te maken met het tekenprogramma DPaint. Natuurlijk zijn dit niet alle onderwerpen. Amiga.X staat bol van de nieuwtjes, wetenswaardigheden, reviews en handleidingen. Lees verder en verdwaal met ons in Amiga-land. De eerste stap is gezet... er volgen er meer!

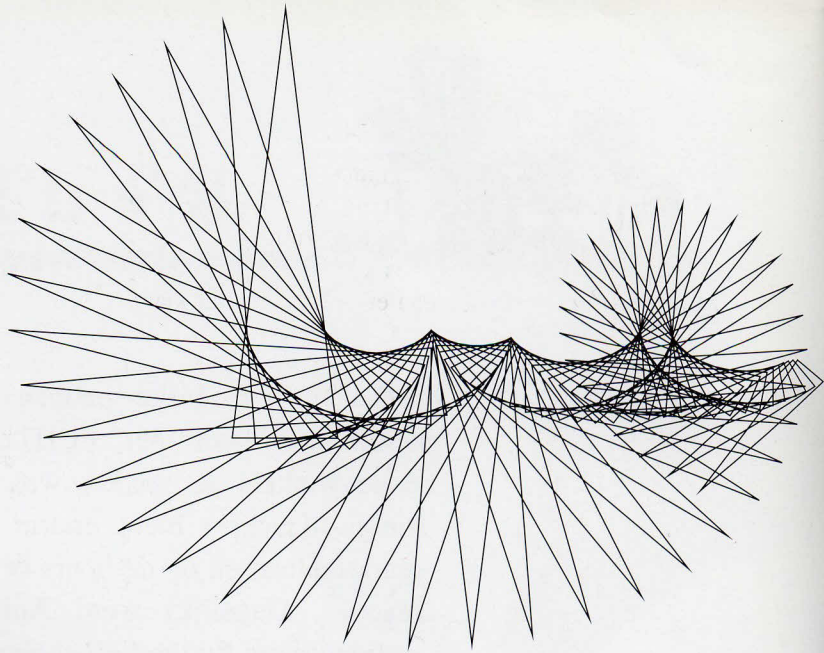
Aart-Jan Moerkerke.



**ArtExpression zet een standaard neer in vector techniek op de Amiga en laat zien dat een professioneel pakket niet synoniem is met ingewikkeldheid**

**Corstiaan Breedveld**

*Hoe u met een simpele vorm, een driehoek, toch een verrassend resultaat kunt bereiken via de Transform tool*



## ArtExpression: Vectors tekenen

**A**lle begin is moeilijk. Dat bleek uit het nulnummer. Hier en daar was er toch nog wat tekst weggevallen. Mijn excuus daarvoor. De redactie zal nog beter mijn geschrijf moeten nazien dan ze al deed. Ik ga beginnen met een klein stukje herhaling, zodat het verhaal weer verder kan.

### Herhaling

50% view verkleint het beeld met de helft en met 200% verdubbelt het formaat. Via userscale kunt u zelf zo'n verschalingsfactor invoeren. De variabele zoom-keuze gebruik ik vaak bij deelvergrotingen. U trekt na het keyboard-commando Amiga toets 8 met de muispointer een box om de te vergroten locatie en die wordt dan vergroot tot maximaal 1470 %. Via de min- en plus toetsen zoomt u in of uit in vaste stappen van 200% tot een maximum van 3200%.

De keuze *final mode* geeft het oorspronkelijke document weer terug. Met de *outline mode* worden enkel de buitenlijnen en de gevulde vlakken/letters als onge vuld weergegeven. Dat is niet altijd even duidelijk omdat de kleur ontbreekt. Wanneer veel objecten getekend zijn, werkt dat erg vertragend in kleur, want elk object moet bij een "screen update" opnieuw getekend en gevuld worden. Als ik snel wil werken en de kleur komt er even niet aan te pas, dan kies ik voor deze outline mode. Het is ook bedoeld om zuiverder te kunnen tekenen. De correcties en het poetswerk gaan veel flexibeler op deze manier.

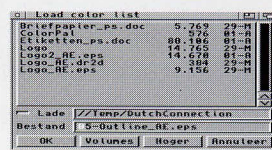
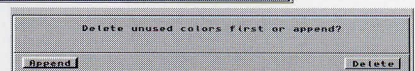
### Het object menu

Het komt natuurlijk altijd voor dat objecten van plaats moeten wisselen vooral bij gestapeld tekenwerk. Dat gaat met bijvoorbeeld *bring to front*. Hiermee wordt het actieve object voor alle andere

geplaatst en met *bring forward* komt het object een stapje naar voren. Met *send back* en *send backward* worden de objecten naar achteren verplaatst.

Met het commando *group* kunt u een aantal objecten aan elkaar koppelen en er als het ware één object van maken. Dat komt vooral van pas als u een heleboel kleine objectjes gemaakt hebt en u wilt die als groep ergens anders neerzetten. Eén voor één is dan ondoenlijk, want u raakt ten eerste steeds de draad kwijt en ten tweede zijn de juiste locaties ten opzichte van elkaar niet goed meer te achterhalen. Om dat allemaal opnieuw te bepalen is een vreselijk karwei. Helaas is de optie *edit coordinates* niet op een groep toe te passen. Wellicht komt deze keuze ooit nog in een nieuwe versie. De *ungroup* keuze splitst de gegroepde objecten weer op in aparte objectjes. U kunt zelfs gegroepde objecten wederom groeperen. Dus groepen in groepen.

De *line/fill* keuze herbergt een reeks aan subopties die gelukkig in één en dezelfde requester overzichtelijk gerangschikt zijn. Vaak staan de line en

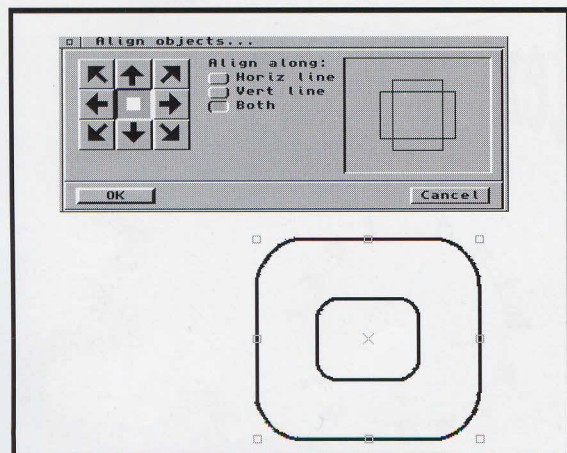




de fill keuzes in de programma's in aparte oproepbare requesters. Dat werkt heel erg vertragend als u van een box de lijnkleur en de vulkleur wilt gaan bepalen. Met de subopties kunt u o.a. de lijndikte opgeven (standaard staan er reeds een paar klaar), maar hebt u daar niet genoeg aan, dan kunt u zelf ook de juiste dikte invoeren. Met de 18 lijnstijlen hebt u ruimschoots voldoende keuzes. De lijnen kunnen ook voorzien worden van ronde, pijlvormige of rechte uiteinden zowel links als rechts of beide, op de box aansluitend, er binnen of er buiten. De lijn/vulkleur kan gekozen worden uit alle CMYK waarden die er bestaan, beginnend van 0% tot 100%, dus een keuze uit 16.700.000 kleuren. Gaat u liever met RGB waardes om dan kan dat natuurlijk ook. U kunt kleuren toevoegen, veranderen. De vulstijl kan op nul of op solid gezet worden. Zit de kleur er dan nog niet bij dan kunt u nog kiezen voor een percentage van de verlangde kleur van 0 tot 100%. Elk door u zelf gemaakt palet is te bewaren onder een eigen naam en later op te roepen indien dat nodig is. Zo kunt u dus een hele bibliotheek van kleurreksen opbouwen.

De *toggle* opties is een uitstekende manier om het wijzigen te versnellen. De toggle optie zet op een snelle manier een gevulde vorm even op onge vuld, zodat u de in de box liggende tekst bijvoorbeeld weer kunt zien. Zo ook is het met de toggle lijnen. U zet de lijnen op *none* al naar gelang u aan het veranderen bent. Een box met een tekst erin heeft steeds een opbouw tijd nodig. Is dat gedeelte van uw tekening klaar, dan zet u hem gewoon via *toggle* op box. Het hertekenen gaat nu razendsnel. Af en toe eens toggelen en er ontstaat snel een overzicht van wat er allemaal gebeurd is.

Met de *edit coördinates* optie kunt u de plaats bepalen van de objecten (zolang ze niet gegroepeerd zijn). Hier kunt u bijvoorbeeld ook een procentuele verscaling toepassen, een door mij veel gebruikte optie, omdat bij import uit andere programma's de lengte/breedte verhouding niet altijd in de goede proporties terugkomt.

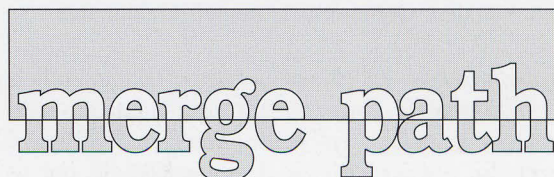
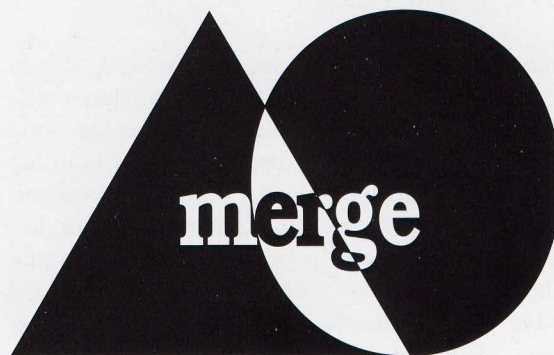


Met lock en unlock zet u de objecten vast. Dit is handig wanneer u er zeker van wilt zijn dat u niet per ongeluk een object verplaatst of wist en maar komt ook goed van pas in combinatie met de align functie. Die zorgt ervoor dat u alle bedoelde objecten op één lijn kunt krijgen, links, rechts, boven, onder of gecentreerd. Hiertoe verschijnt een kleine requester, waarop u de richting aan kunt geven. Wel moeten alle objecten die *gealigned* dienen te worden geactiveerd te worden met de shift/muis toets of via de reeds genoemde lasso. Om een zo zuiver mogelijke centrering te verkrijgen moet u eerst een object locken (vastzetten) en de twee objecten activeren, om daarna met align het centreren in x en y richting aan te geven. Zonder het locken verplaatst het eerste object ook een beetje en dat is niet altijd de bedoeling.

Met het commando *duplicate* kunt u heel makkelijk een object kopiëren. Dit commando lijkt misschien ietwat overbodig. Het commando transform is een andere snelle dupliceer mogelijkheid.

### Het effects menu

Nu kom ik bij het **effect** menu, wat kunt u nu met al die objecten doen? Niet zo heel erg veel. Maar vergis u niet. Evenals PageStream een kaal programma lijkt zo oogt ArtExpression ook vrij karig. De commando's zijn zeer krachtig en buitengewoon flexibel. Door alle ingewikkelde aparte subkeuzes weg te laten zijn de menu's erg overzichtelijk. De eerste keuze *split/merge* heeft al direct een verrassend effect. Hiermee kunt u bijvoorbeeld een tekst halverwege over een gevulde bol laten lopen. Met het *merge path* commando wordt de tekst daar waar die over de bol gaat negatief. Helaas is het niet mogelijk om de kleur die de tekst heeft te behouden. Beide objecten krijgen dezelfde vul/ lijnkleur.

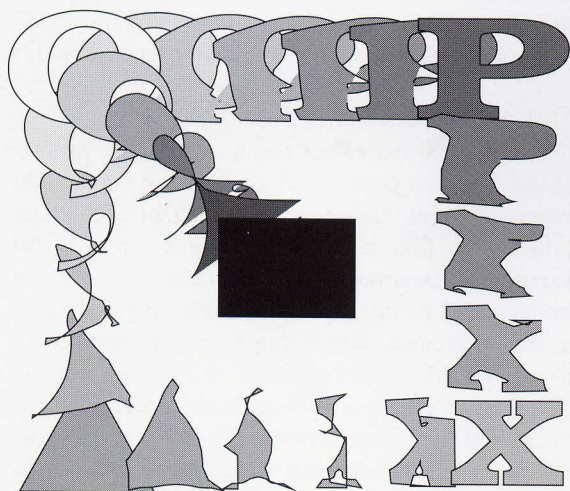




Met *split path* maakt u het mergen weer ongedaan ook nadat u tevergeefs op *undo* geklikt hebt. Achteraf splitsen kan dus, ook bij reeds weggeschreven en ingeladen documenten.

Het *blend* commando opent zo ontzettend veel mogelijkheden dat ik die hier niet allemaal kan beschrijven. Eén van de leukste vind ik wel dat u van de ene vorm naar de andere kunt gaan met als extra een verlopende kleur. Van een cirkel via een vierkant naar een driehoek. Als u de eerste vult met geel, de tweede met groen en de derde met rood krijgt u een prachtig kleurverloop van geel naar groen naar paars naar rood. Voor de *blend* werkelijk uit voeren, vraagt het programma nog of u het beginpunt wilt wisselen met het eindpunt. Daarna komt de vraag in hoeveel stappen de *blend* uitgevoerd moet worden.

Met *skew* kunt u een vorm aan één aan één van de



zijden vastpakken en schuintrekken, terwijl de tegenoverliggende lijn blijft staan.

Flippen is spiegel commando. Flippen kan op de x of y as, of beiden tegelijk.

Standaard staat het rotatiepunt gecentreerd. Met de keuze *set rotation point* kunt u het draaipunt wijzigen. Dat komt vooral ten goede van de optie *transform*. Er zijn vele toepassingen. Zoals in het DTP&P tijdschrift nogal eens postscript voorbeelden in de postscript programmeertaal zijn besproken, krijgt u hier echt de mogelijkheid in de schoot geworpen om zonder al dat programmeergedoe te experimenteren met verschillende vormen. Hiermee zijn werkelijk de meest ingewikkelde figuren te roteren, te verplaatsen en te verschalen. Onbegrensde mogelijkheden dus.

Bij *path to path* krijgt u echt extra effecten, zo heb ik bijvoorbeeld een golflijn gemaakt en een ovaaltje getekend en beide objecten op actief gezet. En alweer krijg je de mogelijkheid om te

bepalen welk object welk pad moet volgen, is die keuze gemaakt, dan kunt u nog het aantal te repeteren objecten opgeven, op die manier hebt u werkelijk binnen de kortste tijd een ketting gefabriceerd, weliswaar met allemaal even grote kralen maar het opent wel nieuwe perspectieven.

Op dezelfde manier kunt u met *path in shape* elke vorm in een andere vorm aan laten nemen. Zo kunt u een cirkel in bijvoorbeeld een platte driehoek laten passen, waardoor de cirkel bovenaan puntig wordt, een soort druppel dus. Ook hier weer diverse plaatsingsmogelijkheden.

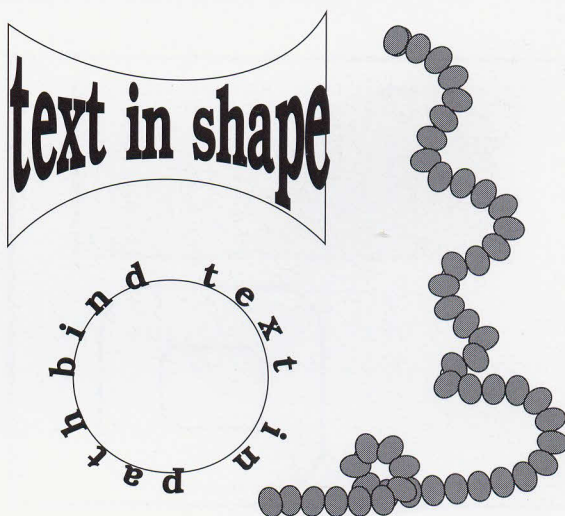
Met *flatten path* en *smooth path* kunt u de krommen afvlakken en hoekige vormen vloeiender maken.

### Het text menu

Als u eenmaal tekst op het scherm hebt staan, dan kunt u die heel makkelijk wijzigen met *edit text*, het font type kunt u wijzigen en de breedte en de hoogte van de letters bepalen. Helaas is het nog niet mogelijk om een kerning toe te passen, dan cia een truukje. Dit truukje komt in één van onze volgende cursussen te staan. Heel flexibel allemaal.

*Bind text to path* behoort natuurlijk ook in het rijtje thuis. Elke tekst regel is via deze optie om een vorm heen te brengen, links beginnend, gecentreerd of uitgevuld, binnen of buiten.

Met *convert to graphic* kan een tekst naar een vectortekening omgezet worden. Let er wel op dat er geen weg terug is. Eénmaal in de grafische stand kan de tekst niet meer via *text edit* gewijzigd worden. Elke letter krijgt nu een eigen zelfstandige vorm die u kunt bewerken met de Beziér tools.





*Text in shape* is werkelijk te gek voor woorden eigenlijk, zo oneindig zijn hier vormen te creëren. Teken een willekeurige vorm die u afsluit met de close tool, bepaal uw tekst, activeer beiden en de tekst past zich via de opgegeven parameters aan de vorm aan.

*Toggle show boxes* vind ik een bij een goed pakket passende optie. Bij een screen update (opnieuw opbouwen van het scherm) ziet u dat alle teksten op het scherm herschreven worden en dat kan behoorlijk irritant worden. Dus als u de teksten helemaal klaar hebt, kunt u de teksten als box op het scherm zetten. Een box is onnoemlijk veel sneller op het scherm gezet dan een tekst met veel letters die steeds weer opnieuw berekend moeten worden.

### Settings (het laatste menu)

Via *defaults* geeft u op waar de fonts zich bevinden en met welk font u wilt beginnen. Het pad naar de directory waar u de plaatjes wilt bewaren behoort ook tot het default. Verder kunt u aangeven welk type printer u wilt gebruiken, de postscript printer of een preference printer. Kiest u voor de preference printer dan maakt u natuurlijk gebruik van de gewone Amiga printerdrivers zoals de NEC, de Star, laserprinter enz.

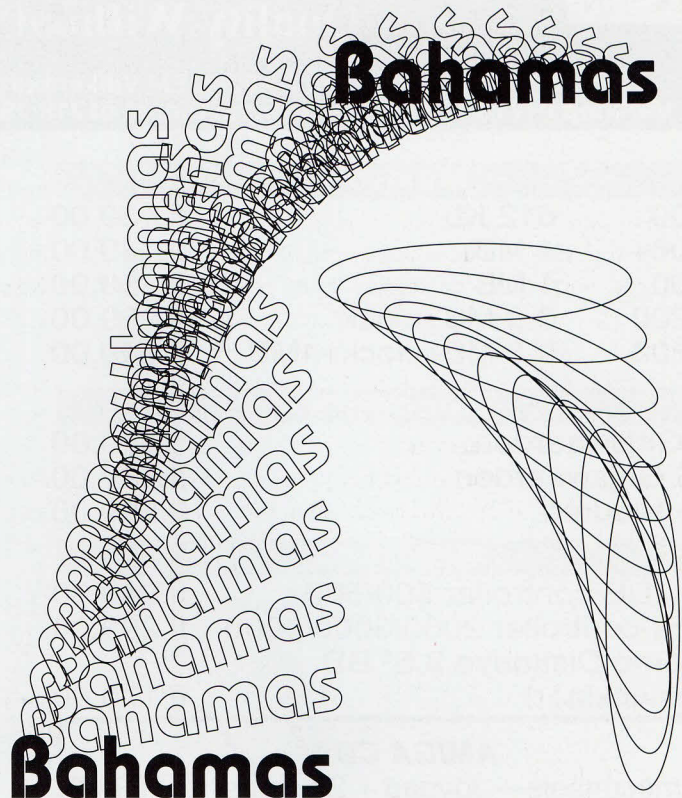
Welke maten u wilt gebruiken geeft u op in *drawing units*. Hier bestaat de keuze uit: inches, points, picas, centimeters, millimeters en nog een vrij door de gebruiker in te geven maat.

In de *drawing prefs* geeft u op of u steeds naar de toolpointer terug wilt na een tekensessie of niet. Hetzelfde geldt de tekst-spring. Staat die aan dan komt de tekstrequester steeds terug nadat u een tekststring ingevoerd hebt. Dit is een fijne optie omdat er dan verschillende regels tekst te plaatsen zijn op het scherm zonder elke keer weer naar de texttool te moeten gaan.

Heeft u weinig geheugen tot uw beschikking dan kunt u via screen het programma over laten springen naar de workbench, waarbij u het aantal kleuren kunt meegeven. Voorts nog de optie hi-res en hi-res interlace met een keuze uit 4, 8 of 16 schermkleuren.

Met *screen colors* bepaalt u zelf hoe een gebruikte kleur op het scherm getoond wordt. Deze instellingen zijn net als alle andere te saven.

*Set coordinate* schakelt de muis coördinatiepunten uit of aan en *set ruler* activeert of deactiveert de lineaal.



*Show grid* zet een grid (een cm verdeling) over het scherm en *grid snap* laat elk object op het grid snappen (als een magneet). Zo kunt u heel gemakkelijk de objecten allemaal even hoog plaatsen, langs een bepaalde lijn laten gaan of nauwkeurig boven op elkaar zetten.

In *set grid* bepaalt u zelf het aantal millimeters of inches die u het grid wilt laten hebben, waarbij de hoogtemaat anders kan zijn dan de breedtemaat.

Hetzelfde verhaal geldt voor de *guide* opties. De objecten die op het grid gesnapt zijn blijven hun plaats behouden als u de guide snap aanzet. Objecten die nu gemaakt of verplaatst worden verkiezen de guide snap boven de grid snap. Een te weinig gebruikte combinatie, maar eenmaal ermee aan het werk, blijkt dit een uitstekende tool te zijn.

Als laatste rest mij nog de *save settings* optie. Uitleg lijkt mij hierbij wat overbodig.

Er rest mij nog te vertellen dat er onder de meeste commando's en toolopties een help file via de help toets opgeroepen kan worden. Op die manier heb je altijd een snelle reminder bij de hand.

In nummer 2 van Amiga.X komt het vervolg van dit artikel te staan.

Corstiaan Breedveld is een desktop publisher en gebruikt hoofdzakelijk producten van Soft Logic voor zijn werk. Schrijf hem p/a Amiga.X, Postbus 81186, 3009 GD Rotterdam..



# ATIN ELECTRONICS

## Quality Without the Price

Bloemenlaan 3 - 2235 EM Valkenburg (zh) - The Netherlands

Tel. Verkoop 01718-12340 - Technische Dienst 01718-15600 - Fax 01718-12478 - BBS 011718-13900

### Memory

A500	512 Kb	fl. 39,00
A500+	1 MB	fl. 49,00
A600	1 MB	fl. 59,00
A1200	0-8 MB+clock	fl.169,00
A1200	0-8 MB+clock+4MB	fl.569,00

### Scanners

64 Grijswaarden	fl.279,00
256 Grijswaarden	fl.499,00
256 Kleuren	fl.899,00

### Diversen

Ext. IDE-controller 500/500+	fl.249,00
SCSI-controller 2000/3000/4000	fl.299,00
Externe Diskdrive 3.5" DD, aansluitklaar!	fl.179,00

### AMIGA CD<sup>32</sup>

Gameconsole + Joypad + 2 games **fl.599,00**  
 Groot aantal titels op voorraad!  
 Bel voor onze gratis prijslijst.

### Originele voeding A500+ fl. 99,00

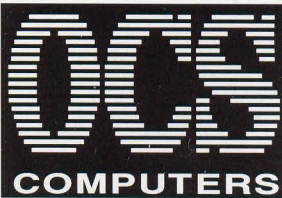
Schemapakketten van alle Commodore Amiga systemen!  
 Bel voor prijsopgave!

Dealer-aanvragen welkom  
 Bestellingen boven fl. 150,00 franko thuis  
 Rembourskosten fl. 7,50  
 ING bank: 678613036  
 GIRO: 1246880

### OPENINGSTIJDEN:

ma. t/m vr. 9.15 t/m 18.00 uur  
 zaterdag 9.15 t/m 17.00 uur

Prijzen inclusief BTW. Prijswijzigingen voorbehouden.



## TEL. 078-197070

## FAX 078-195788

## V.Goghstraat 1-3

## 3331 VM Zwijndrecht



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

### AMIGA COMPUTERS, GENLOCKS, GEHEUGEN-UITBREIDINGEN EN TOEBEHOREN

Amiga 4000/030 4 mb 130 mb	2795,-
Amiga 4000 LC 040 6 mb 130 mb	4095,-
Amiga 4000/040 6 mb 130 mb	4695,-
Amiga 4000/040 <b>Tower</b> 6 mb 130 mb	4995,-
Meerprijs 260 MB A4000 modellen	200,-
Amiga 1200 2 mb	775,-
Amiga 1200 2 mb 20 mb	975,-
Amiga 1200 2 mb 130 mb	1395,-
Amiga 1200 2 mb 200 mb W.D.	1695,-

#### GEHEUGEN-UITBREIDINGEN

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

#### HARDDRIVES/CONTROLLERS

GVP HD-8+ 85 MB A500	895,-
GVP HD-8+ 170 MB A500	1095,-
GVP A4008 85 MB A2000/4000	795,-
GVP A4008 losse controller	395,-
FASTlane Z3 fast SCSI-2 voor <b>A4000</b>	995,-
Syquest removable hardd. 105 MB 3,5"	895,-
Quantum LPS 340S 340 MB SCSI	895,-
Losse inbouw-drives A1200	

## AMIGA



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 het is vrijwel zeker, dat wij U van dienst kunnen zijn, en voor reparaties kunt U bij ons ook terecht.

**Speciale aanbiedingen:**  
**Sony CDU-561scsi CD-rom speler Dual speed, zeer goed getest fl 595,-**  
**Mitsumi int. CD-rom speler met interf.-kaart fl 495,-**



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

#### TURBOBOARDS

MB1230 XA A1200 25-50 MHZ v.o.	595,-
Blizzard A1200 Turbo 40 MHZ 2MB	995,-
Supra Turbo A500/2000	395,-
Commodore A2630 2 MB + 68882	695,-

#### SCANNERS, SAMPLERS, DIGITIZERS

Alfa Data handscanner 256 gr.w.	495,-
Epson GT-6500 24-bits flatbed	2595,-
Microdeal Megalosound sampler	99,-
Microdeal Clarity <b>16-bits</b> sampler	395,-
Vidi-Amiga real time digitizer	595,-
Vlab Y/C digitizer intern A2000/4000	745,-

#### GENLOCKS

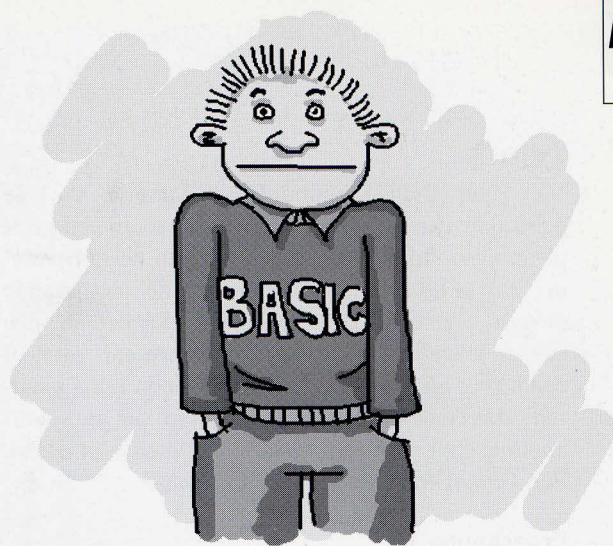
Electronic design PAL Genlock	595,-
Electronic design Y/C Genlock	845,-
Electronic design Neptun Genlock	1395,-

#### DIVERSEN

AKF50 Multisync (meer resoluties dan 1942)	1095,-
KCS dual HD-drive	498,-
CD-32 met 2 titels	795,-
Emplant MAC-emulator	1295,-
GVP EGS true color grafische kaart	895,-
Archive 250 mb tape-streamer SCSI	<b>695,-</b>
Alfa Data multiface card	295,-
Best <b>28K8</b> extern fax-modem	<b>795,-</b>

*Amos programmeertaal is de Basis taal geworden op de Amiga. De taal is door iedereen vrij snel te leren is. Deze cursus bengt u de beginselen bij van deze taal en het gebruik van het AMOS-boek.*

**Jurgen Valks**



*Ik blijf het proberen*

## AMOS cursus - deel 2

**D**it keer een stuk over de installatie, nog een stukje over variabelen en het gebruik van het commando INPUT.

### De installatie

W nemene de installatie van Amos Professional en de Amos Pro Compiler eens even onder de loep nemen. We gaan er van uit dat u een harddisk heeft, anders valt er meteen weinig te installeren. We beginnen natuurlijk met Amos Pro. Als het goed is heeft u zes diskettes. Plaats de 'Amos Professional System Disc' in de drive, zorg ervoor dat de diskette beschrijfbaar is en zet uw computer aan. U moet nu even wachten tot het intro verschijnt. Druk na het intro op een toets. U moet nu het gewenste toetsenbord kiezen. Er verschijnt een registratie-scherm, waar u uw voornaam en achternaam moet invullen. Hierna krijgt u uw registratie nummer te zien, dit nummer kunt u het beste op de diskette schrijven en voorin het Amos Professional handboek. U komt nu in het installatiescherm. Er komt een melding dat harddisk-gebruikers op de OK button moeten klikken, wat u in dit geval doet. Er verschijnt een fileselector waarmee u moet aangeven op welke harddisk of partitie u Amos wilt installeren. Het installatie-programma maakt zelf een directory aan. Er verschijnt een selectie scherm waar u kunt aangeven wat u allemaal wilt installeren. Als u uw selectie heeft gemaakt dan kunt u op de INSTALL button klikken. Na het installeren kunt u de computer weer resetten en daarna alles uitproberen. Vergeet niet een backup te maken van uw originele schijven!

### AMOS PRO COMPILER

Voordat u de compiler kunt installeren moet u eerst uw oude Amos Professional updaten met de nieuwe versie die bij de compiler wordt geleverd.

Start uw computer op en wacht totdat de workbench geladen is. Plaats een kopie van de update diskette in de drive en klik twee keer op het disk icoon. U komt terecht in het update scherm, kies de optie 'Update on a hard drive'. Er verschijnt een file-requester waarmee u uw Amos Professional programma mee moet aanwijzen. Daarna wordt uw oude versie vervangen door de nieuwe versie.

Ga terug naar de workbench en plaats de Compiler disk in de drive. Open het disk icoon en kies het icoon COMPILER\_INSTALL. Kies daarna het gewenste toetsenbord. Dan krijgt u drie vragen, als deze juist zijn ingevuld verschijnt er een filerequestor waarmee u weer het AmosProfessional-programma moet aanwijzen. Pas dan wordt de compiler geïnstalleerd. Na de installatie de computer even opnieuw opstarten en Amos Professional inladen. Als u in het USER MENU kijkt, ziet u drie nieuwe opties staan, COMPILER SHELL, COMPILER SETUP & COMPILE. Bij de Compiler Setup kun u allerlei opties instellen voor de compiler.

### VARIABLEN DEEL 2

De vorige keer zei ik, het al: we kunnen met variabelen rekenen, hieronder staat een tabel met alle rekenfuncties die Amos kan gebruiken met de variabelen. Deze tabel had eigenlijk in het vorige deel moeten staan, maar beter laat dan nooit.

#### Methode: Functie:

A + B	Optellen
A - B	Aftrekken
A * B	Vermenigvuldigen
A / B	Delen
A ^ B	Machtsverheffen

## INPUT

Met het INPUT commando kunnen we de gebruiker van het programma vragen om een getal of string op te geven die de loop van het programma zal beïnvloeden. Achter het inputcommando mogen we een tekst plaatsen of meteen een variabele. De variabele geeft aan of we een getal of een string als input willen. Als we een tekst plaatsen, dan moeten we niet vergeten om de puntkomma voor de naam van de variabele te plaatsen. Een simpel voorbeeld in programma 1.

### Programma 1

```

10 Rem Voorbeeld van de commando's
11 Rem Input & Input$
12 Rem
13 Cls
14 Input "Wat is je naam ";N$
15 Input "Wat is je leeftijd ";L
16 Cls
17 Print "Naam : ";N$
18 Print "Leeftijd: ";L

```

We mogen de tekst ook weglaten, dan krijgen we zo iets als: Input N\$. Met INPUT kunnen we gegevens uit een tekstfile halen, maar daar komen we op terug in een ander deel van de cursus.

## IF/THEN & ELSE

Natuurlijk willen we iets gaan doen met die input. Maar hoe geven we dat aan binnen een programma? Dit gaat heel simpel, we gebruiken de commando's IF en THEN. Achter IF zetten we de voorwaarden, ofwel wat we willen gaan testen.

Dan komt het THEN commando met daarachter de commando's of andere instructies als er inderdaad aan de voorwaarde wordt voldaan. Als dit niet zo is, kunnen we met behulp van ELSE het programma een andere richting op laten gaan. In programma 2 zien we dat wanneer variabele GETAL gelijk is aan de waarde 10, de melding OK op het scherm wordt gezet. Zoals u ziet, moet u de vergelijking afsluiten met END IF, als u dit niet doet dan zult u meteen een foutmelding krijgen.

### Programma 2

```

10 Rem Voorbeeld met IF & THEN
11 Rem
12 Input "Geef een getal ";GETAL
13 If GETAL=10 Then
14   Print "OK"
15 Else
16   Print "Sorry, niet goed."
17 End If

```

De volgende keer: sprongen maken binnen een programma, een scherm openen, bobs & sprites op het scherm zetten en bewegen, en het uitlezen van

de muis en joystick. Mocht u deze cursus te eenvoudig vinden, stuur dan een brief naar de redactie.

*Jurgen Valks werkt op de helpdesk van de Universiteit. Schrijf hem p/a Amiga.X, Postbus 81186, 3009 GD Rotterdam.*

# ASWARE

### ASW-Tape

De database voor audio- en videobanden. Nederlands. Uw laatste kans:

**fl. 29,-**

### ASW-Box v1.20

De beste plaats voor uw adresbestand wanneer u er echt alle kanten mee op wilt kunnen. Nederlandstalig en niet duur:

**fl. 59,-**

### ASW-Kas v1.22

Uw Amiga is uitstekend geschikt voor het bijhouden van uw boekhouding. Zelfs voor kleinere bedrijven is dit programma een (goedkope!) oplossing.

**fl. 59,-**

### VideoTitrer v1.15

Het verticaal scrollen van tekst wordt hiermee zowel mogelijk als eenvoudig gemaakt. Ondersteunt alle Amiga-fonts en volledige overscan, geschikt voor alle Amiga's.

**fl. 79,-**

### ASW-Scroll v3.40

Het horizontaal scrollen van tekst was al erg simpel. Maar nu ook betaalbaar en geschikt voor elke Amiga Incl. fonts en font-omzetter.

**fl. 149,-**

### CFontC v1.0

"ColorFont Creator". Een modern stuk gereedschap voor de vakman/vrouw die behoefte heeft aan een verzameling fraai gekleurde lettertypes. Alle gewone Amiga fonts (ook outlines!) kunt u hiermee bewerken tot een 3D, Egded, Shadowed, Patterned, ect font. Ondersteunt alle WB3.0 opties; ook Locale (Nederlands).

**fl. 89,-**

### CollexX v1.12

Zonder twijfel de best voorziene database voor verzamelaars. Elke verzameling pas hierin als gegoten. Zeer veel Print, Sorteert, Selekteer, Categorie, Commentaar, en ARexx mogelijkheden. Nederlandse gebruiksaanwijzing.

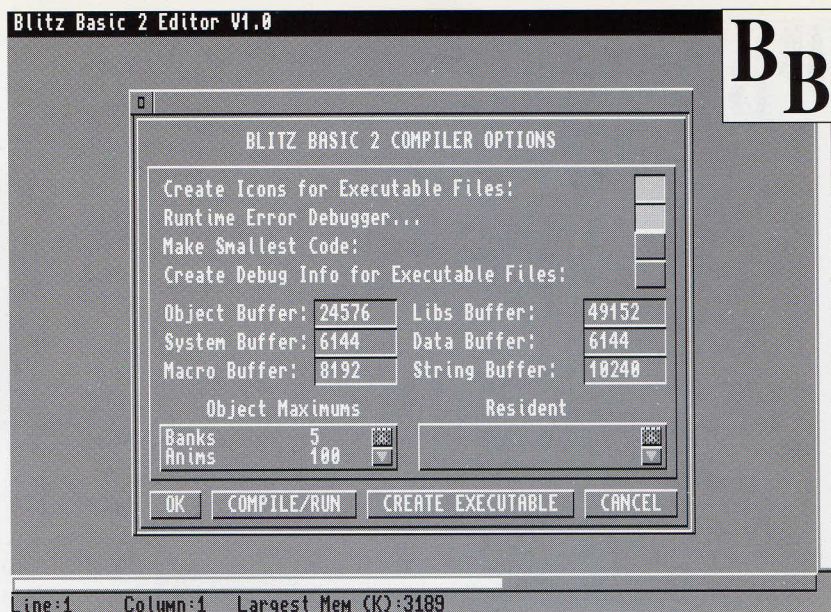
**fl. 129,-**

010-4182937

**Eindelijk een concurrent voor de populaire Amos en wat voor een!**

**Jurgen Valks**

*Blitz-Basic compiler opties op een scherm*



## Blitz Basic 2 - intro & cursus deel 1

Amos is één van de meest gebruikte programmeertalen op de Amiga. Maar daar kan nu wel eens verandering in komen, de firma Acid Software heeft een nieuwe versie van hun Blitz Basic uitgebracht. BlitzBasic bestaat al een hele tijd maar was waarschijnlijk niet de moeite waard om het in de schijnwerpers te zetten. In september 1993 was het zo ver, BlitzBasic 2 werd uitgebracht. Nu beschikbaar als demo versie op de Amiga Plus diskette.

### INHOUD

Het pakket bestaat uit een handboek op A4 formaat, een userguide met daarin allerlei tips en voorbeelden. 4 BUM (Blitz User Magazine) boekjes, 2 PD diskettes en 3 programmadiskettes. Het geheel is makkelijk te installeren. In de BUM boekjes komt u er al snel achter dat het handboek niet compleet is. Bij elk BUM boekje zit een update met nieuwe commando's. Gelukkig worden deze allemaal goed uitgelegd met wat voorbeelden. Het handboek is niet voor de beginner gemaakt. Het is zeer beknopt, maar de programmeur met wat meer ervaring vindt toch de informatie die hij nodig heeft.

### AAN DE SLAG

Met een simpele dubbelklik wordt het pakket redelijk snel gestart. De editor ziet er simpel uit en is zeer zeker geen genot om mee te werken. Alle benodigde functies zoals blokken maken, stukken tekst wissen etc. zitten er allemaal in, maar werken niet echt lekker. Een leuke optie in de editor is dat alle labels die in uw programma voorkomen, links in een tabel worden geplaatst. De compiler zit ingebouwd en met een simpele toetsen combinatie wordt uw programma snel gecompileerd en uitgevoerd. De debugger & direct mode zijn simpel, maar deze zullen sterk worden verbeterd volgens een woordvoerder van Acid Software. Alle com-

mando's die u ingeeft, worden netjes in een andere kleur neergezet, zeer makkelijk. Als u de syntax van een commando niet meer weet, drukt u gewoon op de HELP toets terwijl u met de cursor op het commando staat. Er worden veel voorbeeld programma's meegeleverd. Dit varieert van een simpele utility tot een aantal complete spelletjes. Alle programma's werken bloedsnel. Dit is ook het voordeel van BlitzBasic 2; het is echt snel. U kunt in verschillende modes gaan werken, Amiga & Blitz. Als u in Blitzmode werkt, is vanzelfsprekend de multitasking uitgeschakeld en krijgt u pas echt de snelheid van de computer tot uw beschikking.

### COMMANDO'S & AGA

Blitz bevat standaard ongeveer 500 commando's maar de taal biedt de mogelijkheid om de library offset gewoon aan te roepen. Als u bijvoorbeeld de functie Writepixel (in de intuition library) wilt gebruiken, dan zet u gewoon WritePixel\_ neer, met de benodigde parameters. Ook worden de ASL & GADTOOLS bibliotheken volop gebruikt. Gelukkig heeft Blitz in tegenstelling tot Amos wel intuition en AGA support. Dit houdt in dat u in Blitz wel een programma kan schrijven wat op de workbench draait binnen een zelfgemaakte window.

### BASIC, C & ASSEMBLER OPTIES

Blitz gebruikt bijna alle basic opdrachten, maar gebruikt daarnaast ook Newtype, Deftypes, Pointers en lijst structuren zoals in de taal C. Verder kunt u ook gebruik maken van CASE statements, wat een heleboel If...Then instructies vervangt. Ook in Blitz kunt u met Functies, Procedures & Macros werken. Verder zijn er ook Quick commando's aanwezig. Deze commando's zijn razendsnel en zeer makkelijk in het gebruik, omdat enkele regels programmeerwerk vervangen worden. Stel dat we een pixel horizontaal willen

laten bewegen van positie 0 tot 320.

Amos manier:

```
10 Repeat
15 Inc(x) : Plot X,Y
20 If X>320 Then X=0
30 Until ..
```

Blitz manier:

```
10 Repeat
15 X=Qwrap(x+1,0,321) : Plot X,Y
20 Until ..
```

Blitz laat het toe om assembler commando's tussen de basic regels door te plaatsen. Dit is een zeer groot plus punt. In Amos is dit een onbegonnen karwei.

## PLUS EN MINPUNTEN

Natuurlijk heeft Blitz ook zijn nadelen. Er zijn bijna geen disk commando's, errornummers bestaan niet, u kunt tekeningen & modules niet compileren in uw programma (komt er wel aan), een matige editor en een slechte error controle. Maar gelukkig zijn er meer pluspunten. Eén van de belangrijkste is wel de ontzettend goede support. Als u bijvoorbeeld suggesties hebt voor nieuwe commando's en de programmeur ziet er iets in, dan wordt dat commando ook gemaakt. Blitz2 is nog nieuw en gelukkig wordt er hard aan gewerkt om dit produkt een topper te maken. Voor mij is Blitz2 al een echte topper, sinds ik Blitz2 heb, heb ik Amos niet meer gebruikt. Blitz geeft je de mogelijkheid om de kracht uit je Amiga te halen, maar is absoluut niet geschikt voor de beginnende programmeur in verband met de error controle.

Conclusie: Blitz is absoluut niets voor een beginner, omdat de handleiding daar niet op is gebaseerd. Maar wil je echt de kracht uit je Amiga halen, dan raad ik aan om Blitz2 te gebruiken.

Blitz Basic 2 is te koop bij de betere computerzaak.

## BLITZ BASIC CURSUS deel 1

Welkom bij het eerste deel van de cursus Blitz Basic. Ik ben blij dat er nu al vraag is naar een cursus Blitz Basic, want in mijn ogen zal Blitz Basic de Amiga markt snel gaan veroveren. We gaan er van uit dat u altijd de laatste nieuwe versie van Blitz Basic heeft. We gaan in deze cursus niet alle Basic commando's behandelen alleen de Blitz commando's en de uitgebreide Basic commando's. Voor Basic commando's kunt u in de Amos cursus terecht. De mensen die geen harddisk hebben kunnen het gedeelte waarin de installatie wordt uitgelegd overslaan.



## DE INSTALLATIE

Om de demoversie van Blitz Basic 2 te installeren op uw harddisk moet u de volgende instructies opvolgen.

Start op van uw harddisk en maak een nieuwe lade aan die Blitz2 heet. Plaats de Blitz2 Demo diskette in een diskdrive, klik twee maal op het ikoon van de diskette, en sleep de drie programma ikonen, TED, BLITZ2 en DEFLIBS naar de Blitz2 directory op uw harddisk. Sleep ook de EXAMPLES lade naar uw directory. Het enige wat we nu moeten doen is met het commando ASSIGN een soort pad naar de nieuwe directory leggen. Pak een teksteditor en laad de startup-sequence of desgewenst de user-startup in, deze file is te vinden in de S directory op uw harddisk. Plaats onder aan de tekst (voor LOADWB & ENDCLI) de volgende regels: Assign Blitz2: <harddisknaam:>Blitz2 en Assign BlitzLibs: <harddisknaam:>Blitz2. Als uw harddisk bijvoorbeeld WORK heet dan ziet zo'n assign regel er zo uit: Assign Blitz2: Work:Blitz2. Sla nu de startup-sequence op, verwijder de disk en reset de computer. Nu kunt u met Blitz2 gaan werken door de lade te openen en twee keer op het Blitz2 ikoon te drukken.

## DE EDITOR

De editor ziet er simpel uit, maar meer hebben we niet nodig. Alle functies zijn te vinden via pull-down menu's of toetsen combinaties. We gaan de belangrijkste functies bekijken. Bij het PROJECT menu vinden we al snel wat belangrijke functies: LOAD, SAVE, DEFAULTS, CLI, QUIT. Bij de optie DEFAULTS kunnen we de schermkleuren aanpassen. De optie CLI opent een CLI window zodat we snel een CLI commando kunnen uitvoeren. De functies LOAD, SAVE & QUIT spreken voor zich. De volgende menu's EDIT, SOURCE & SEARCH hebben betrekking op het bewerken van de source code (tekst) en spreken eveneens voor zich. Nu komen we bij het belangrijkste menu, COMPILER. In dit menu vinden we de functies om het programma te compileren (COMPILER/RUN), te starten (RUN), om een programma executable (zelfstartend) te maken, het OPTIONS menu, waarin we kunnen definiëren hoeveel schermen we maximaal mogen

openen etc. de CREATE RESIDENT, VIEW TYPE & RELOAD ALL LIBS optie waarover we later terug komen.

Verder vinden we hier een optie om CLI commando's uit te voeren (CLI ARGUMENT) & een ingebouwde rekenmachine. De optie CREATE FILE is bij deze demo-versie uitgeschakeld, u moet dus het origineel kopen.

### LET'S GO

Laten we maar eens beginnen met een simpel programma in te voeren, het doet niets anders dan een tekst op het beeld plaatsen en daarna op de linker muistoets wachten, u moet de regelnummers NIET overnemen.

```
10 Print "Mijn eerste programma gemaakt in
    Blitz2!"
20 MouseWait
```

Wat u waarschijnlijk is opgevallen is dat de output in een CLI venster verschijnt. Het is ook mogelijk om dit in een apart window of scherm te plaatsen, maar daarover een volgende keer meer. Makkelijker kan het niet, en we hebben al meteen twee instructies geleerd, Print & MouseWait. De instructie Print komt in elke Basic taal voor, maar in Blitz hebt u nog een tweede Print commando, namelijk NPrint. Nprint zet een tekst op het scherm en zet daarna de cursor op de volgende regel neer. Het output formaat kunt u met het commando Format aanpassen.

```
10 Format "###.00"
20 Nprint 23.5
30 Nprint 10
40 Nprint .5
50 Nprint 0
60 MouseWait
```

Natuurlijk kunt u ook een ander formaat opgeven:

Karakter: Effect:

- # geen punt in output, gebruik spaties in output.
- 0 geen punt in output, gebruik nullen in de output.
- . zet een decimale punt in de output.
- geef aan wanneer de output negatief is.
- , gebruik een komma op elke 3 posities van links.

Voorbeeld:	Input:	Output:
Format "####.00"	5.2	5.20
Format "0000.00"	5.2	0005.20
Format "###,###.00"	10240.25	10,240.25
Format "Total: -#####"	-10.5	Total: -11

Natuurlijk kunt u net zoals in ieder andere Basic taal ook variabelen gebruiken in Blitz Basic. LET OP: Blitz2 maakt verschil tussen hoofdletters en kleine letters, als we bijvoorbeeld in variabele a de waarde 100 plaatsen en we zetten achter Nprint de hoofdletter A, dan wordt er een waarde van 0 afgedrukt.

Het ophogen van variabelen kan op twee manieren:

```
10 A=100
20 Nprint A
30 A=A+100
40 Nprint A : MouseWait
```

of op deze manier:

```
10 A=100
20 Nprint A
30 A+100
40 Nprint A : MouseWait
```

Dezelfde methode van het ophogen van een variabele kunt u gebruiken met string variabelen. In het normale Basic gebruikt u het Input commando om een string of getal in te lezen. Bij Blitz2 is dit het commando Edit\$ & Edit. Bij Edit\$ & Edit moet u opgeven hoe lang de input mag zijn.

```
10 Print "Wat is je naam? "
20 naam$=Edit$(20)
30 Nprint "Hallo ",naam$
```

### NUMERIEKE TYPEN

Blitz2 gebruikt 5 verschillende soorten numerieke typen, hieronder staat een tabel met de waarden en definities.

Type	Achtervoegsel	Bereik	Nauwkeurigheid	Bytes
Byte	.b	+/- 128	integer	1
Word	.w	+/- 32768	integer	2
Long	.l	+/- 2147483648	integer	4
Quick	.q	+/- 32768.0000	1/65536	2
Float	.f	+/- 9*10 <sup>18</sup>	1/10 <sup>18</sup>	4

Voorbeeld:

```
a.b = 127 ; Byte
a.w = 32000 ; Word
a.l = $dff000 ; Longword
a.q = 500/7 ; Quick
a = 500/7 ; Quick (standaard)
a.f = 3e8 ; Float
```

### GOTO, GOSUB

Net zoals Basic gebruikt ook Blitz2 Goto & Gosub commando's. U kunt een label op verschillende manieren noteren. Als u een punt voor de naam van het label zet, dan wordt deze rechts in de Editor in een lijst gezet. Dit is zeer handig als u een groot programma hebt, met veel labels. Probeer het volgende maar

eens:

```

10 Nprint "Druk op de linker muistoets..."
20 MouseWait
30 Goto einde
40 Rem En hier komt het label
50 .einde
60 End

```

De volgende keer gaan we iets dieper in op Blitz. We gaan met lijsten en newtypes werken, maar eerst een simpel spel: nummers raden.

```

10 Nprint "Ik heb een getal in mijn geheugen
tussen de 0 en de 100."
20 Nprint "Je krijgt 10 beurten om het getal te
raden..."
30 a=Rnd(100) : Rem Zet het getal in de
variabel a
40 n=1 : Rem Beurt nummer
50 Repeat

```

```

60 Print "Beurt #",n," ?"
70 b=Edit(10)
80 If b=a Then Nprint "Je hebt het geraden!" :
Goto einde
90 If b<a Then Nprint "Te klein!"
100 If b>a Then Nprint "Te groot!"
110 n+1
120 Until n=11
130 Nprint "Je beurten zijn voorbij..."
140 einde:
150 Nprint "Druk op de linker muisknop om te
stoppen."
160 MouseWait

```

Tot de volgende keer.

*Alweer Jurgen Valks en hij gaat maar door. Onze dank voor dit stuk. Bij vragen stuurt u ons een aan u geadresseerde envelop en wij sturen hem door.*

*Blitz Basic distributor: Barlage - Kerkrade.*



## Disposable Hero

### Een spel van Nederlandse afkomst

Disposable Hero, kortweg D-hero genoemd, is een van de vele 'shoot 'm up' spelen. Bijzonder aan het spel is de achtergrond. D-Hero is vanaf het begin tot het eind gemaakt en opgezet door Nederlanders. Gremlin Software in Engeland was het bedrijf, dat genoeg brood zag in het spel en besloot het op de markt te brengen. Het resultaat van de Nederlands-Engelse samenwerking is verbluffend. Het spel wordt geleverd op twee diskettes, bevat een meertalig (helaas geen Nederlands) handboekje, een poster, algemene informatie en een draaischijf om de software-beveiliging te lijf te kunnen. Dit alles is verpakt in een mooie doos. Voordat we de schijf in de computer stoppen, zijn de verwachtingen door deze presentatie al bijzonder hoog.

### Grafisch

Bij het starten van het spel worden de verwachtingen zeker de grond niet ingeboord. Met D-Hero is een spel afgeleverd, wat grafisch bijzonder mooi is. Ook de geluidseffecten zijn niet te versmaden. Hoewel het idee achter het spel nogal achterhaald is - het zoveelste ruimteschip, dat allerlei wezens uit de lucht moet schieten - is de uitwerking van D-Hero verfrissend. Geen nieuwe elementen, maar wel een goed afgewerkt en vooral moeilijk spel. Al bij de eerste levels valt het op, dat de ruimtewezentjes zich niet zomaar laten neerknallen. Veel geduld, een joystick met metaalmoetheid en blaren op de handen zijn het gevolg van een

avondje 'D-Hero-en'.

### Spelgenot

Voor spelgenot wordt in D-Hero gezorgd. Het spel werkt zwaar verslavend en dankzij de vrij hoge moeilijkheidsgraad zijn de diverse levels niet zomaar uitgespeeld. De redactie heeft het einde van het spel dan ook nog niet weten te halen. Onderweg komt het ruimteschip aliëns, kanonnen en ander ruimtetuig tegen. Om even tot rust te komen - wat echt nodig is - zijn fabriekswarpzones te vinden. Verder worden tijdens het spel diverse bonus-items aangereikt. Met deze lekkere hapjes kan een schip worden gerepareerd en de wapenuitrusting worden uitgebreid.

### Nodig

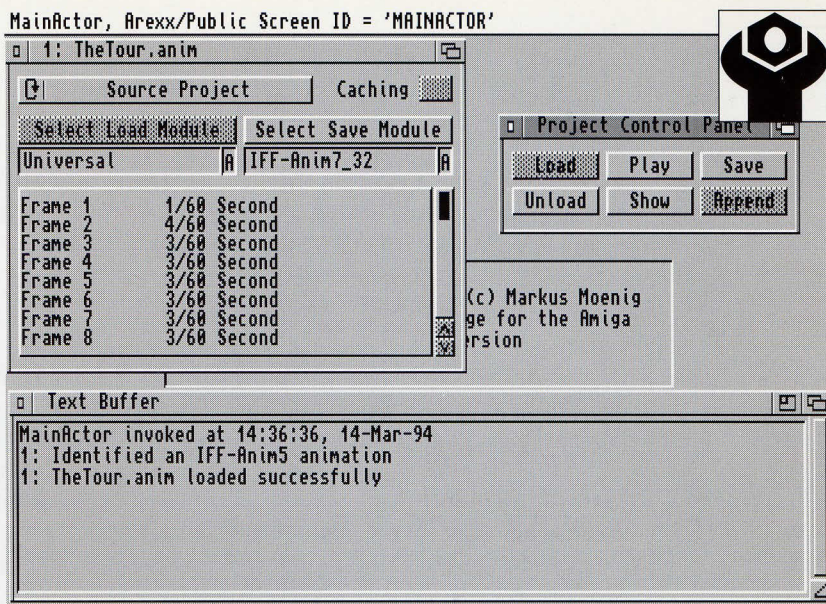
Om Disposable Hero te kunnen spelen is minimaal een Amiga met 1 megabyte geheugen nodig. Met een muis werkt het spel niet, dus ook een joystick moet eraan te pas komen. Zijn deze benodigheden aanwezig, dan is het een kwestie van de diskettes in de drive(s) steken, het password invoeren en knallen maar. D-Hero is grafisch sterk, heeft goede geluidseffecten, reageert snel op de joystick en zal de nodige uurtjes computerplezier opleveren.

*Dit spel werd ter beschikking gesteld door Johan François van Okido te Eeklo (België), waarvoor onze dank.*

*Een krachtige animatie maker die verschillende animatie types kan laden en saven inclusief Picasso, en bovendien PCX, GIF en IFF plaatjes kan laden.*

**Hans van Leeuwen**

*MainActor Project control Panel*



## Utility: MainActor

Allereerst wil ik iedereen bedanken voor de vele reacties op het nulnummer van Amiga<sup>+</sup> en in het bijzonder natuurlijk mijn artikel (behalve die ene negatieve uiteraard!).

### Animaties laden en Saven

MainActor V1.2 is een pakket waarmee u animatie's van elke grootte kunt creëren, bewerken, afspelen etc. op de standaard amiga chipset of op een grafische kaart (indien deze gesupport wordt). Een van de voordelen van MainActor is het feit dat het modulair opgebouwd is, d.w.z. als je een animatie wilt laden dan roept MainActor een apart programma aan waarin laadgegevens staan voor verschillende animatie-soorten, ditzelfde geldt voor het opslaan van animaties. Deze manier van programmeren heeft het voordeel dat er makkelijk nieuwe opties bijgevoegd en/of bestaande opties verbeterd kunnen worden. U kunt MainActor de opdracht geven animaties niet eerst te laden, maar direkt van de harddisk/diskette af te spelen. Hierdoor wordt het mogelijk grote animaties met slechts een minimum gebruik van geheugen af te spelen.

Op het moment worden vier soorten modules bijgeleverd namelijk:

#### 1. Animation Loader

- Universal
- Universal\_PicassoII
- Universal\_Retina
- DL
- FLI
- FLC
- IFF-Anim5
- IFF-Anim7\_16
- IFF-Anim7\_32

- IFF-Anim8\_16
- IFF-Anim8\_32
- IFF-AnimBrush
- Picasso\*

#### 2. Animation Saver

- FLI
- FLC
- IFF-Anim5
- IFF-Anim7\_16
- IFF-Anim7\_32
- IFF-Anim8\_16
- IFF-Anim8\_32
- Picasso\*

#### 3. Picture Loader

- Universal
- Universal\_PicassoII
- Universal\_Retina
- GIF
- IFF
- PCX
- Workbench-Icon

#### 4. Picture Saver

- IFF
- Workbench-Icon

\* Alleen voor geregistreerde gebruikers van het Picasso-II bord.

De modules bevatten routines die zorgen voor de best mogelijke afspeler snelheid op ieder systeem. Onder OS 3.0 en hoger is het mogelijk om tekeningen en animaties in een window te laten zien. De afspeler routines ondersteunen een tijdcode per frame optie, d.w.z dat u per frame kunt aangeven hoelang deze op het scherm moet blijven staan.

MainActor bezit een uitgebreid werkscherm en



alle instellingen kunt u opslaan. MainActor heeft een AREXX poort waarmee bijna alle functies bestuurd kunnen worden. U kunt bijvoorbeeld met behulp van The ArtDepartment hele animaties ineens bewerken. (voorbeeld scripts zijn bijgevoegd).

Er zijn drie panelen waarmee u, buiten de pull-down menus, alles kan besturen nl:

### 1. Project Control Panel

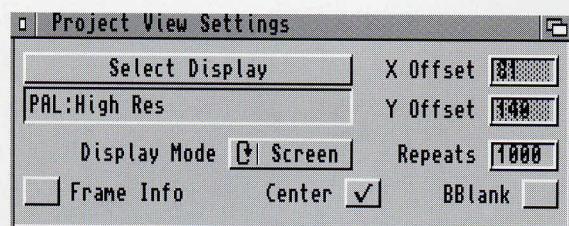
Hier kunt u opdracht geven animaties/tekeningen te laden en af te spelen.

### 2. Project View Settings

Hier kunt u instellingen van de animatie veranderen. Zoals de scherm-resolutie, de positie op het scherm, window of screen mode, aantal repeats etc.

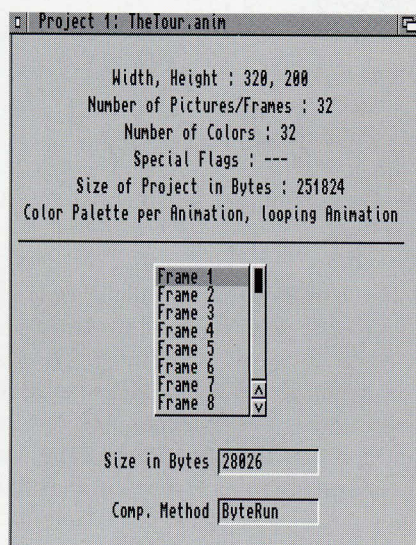
### 3. Project Information

Hier kunt u een verscheidenheid aan informatie



opvragen over de animatie zoals: breedte en hoogte in pixels, aantal frames in de animatie, aantal kleuren in de animatie, soort animatie, grootte van de animatie, of de animatie een chunky pixel animatie is, de grootte van elk frame in de animatie, de soort compressie in gebruik, etc. etc.

Het is mogelijk een grafiek te laten maken van de grootte van elk frame in de animatie. Er kan een tijdsprofiel opgevraagd worden tijdens het



afspelen waarin de tijd die nodig is om de frames in de animatie uit te pakken.

De shareware versie heeft als beperking dat er bij het openen van requesters een shareware melding komt die je eerst moet sluiten voordat u verder kunt.

Het pakket is verkrijgbaar bij elke goede PD Distributeur, op UGA FreeWareDisk 13 of informeer bij de maker:

Markus Moenig  
Im Johannistal 36  
52064 Aachen  
Germany

### Conclusie:

De doelgroep is "De Amiga Gebruiker". Het is een must voor iedereen die met animaties/tekeningen werkt of het nou afspelen of creëren betreft. Het is een zeer veelbelovend pakket wat nu al tot de top gerekend mag worden.

### Minpunten:

-Niet opvallend aanwezig. Een installatie script zou wel handig zijn.

### Pluspunten:

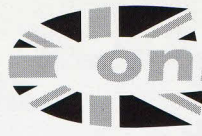
- Ik heb nou voor het eerst een 821 Kb animatie op mijn 2Mb machine kunnen afspelen vanaf mijn hard-disk, zonder stotteren en grafische storingen.
- Zeer duidelijke en uitgebreide handleiding.
- Er wordt een zeer goede player (MainView) bijgeleverd.

Bij dit pakket heb ik het gevoel dat ik er te weinig over verteld heb. Ik moet dan ook adviseren om het minstens in de shareware versie te bekijken, veel succes!

Zo dat was het dan weer, het is wel jammer dat ik uit de reacties heb moeten opmaken dat veel mensen graag een shareware pakket willen kopen maar dat het soms moeilijk te krijgen is. Ik hoop dat het wat betreft de door mij beschreven programma's nu en in de toekomst niet meer zo zal zijn. Tot de volgende keer !

*Mochten er problemen zijn met de verkrijgbaarheid van de door mij beschreven programma's stuur dan een voldoende gefrankeerde enveloppe naar Amiga.X t.a.v. Hans van Leeuwen. Vergeet niet voldoende retour porto bij te sluiten. Als u de shareware programma's wilt bestellen sluit dan ook Hfl 10,- bij en vermeldt om welke programma's het gaat. Mocht het om meer dan 1 diskette gaan dan wordt dat bij de disk die retour gaat vermeld.*

BRITISH

omputer  
INTERNATIONALonnection  
LIMITEDCOMPUTER  
CONNECTIONNEDERLAND  
BELGIË  
ENGELAND  
NOORWEGEN  
ZWEDEN  
DUITSLAND  
USA

Club

KORTINGSKAART

Als u binnen een jaar 12 AMIGA  
produkten aanschaft, krijgt u het 13e  
produkt voor de op de aanschaf-  
datum geldende prijs minus het  
gemiddelde bedrag van de vorige 12  
aankopen. De kaart blijft eigendom  
van Computer Connection en is  
12 maanden geldigIEDER NIEUW LID ONTVANGT GRATIS EEN VAN DE  
VOLGENDE ARTIKELEN (T.W.V. F. 50,-):

- WORLD TROPHY SOCCER
- JOYSTICK MET MICROSWITCHES/AUTOFIRE
- PHOTON PAINT 2.0

(DUS GRATIS LID WORDEN, ZOLANG DE VOORRAAD STREKT)

Als u lid wordt is uw enige verplichting een jaar contributie van F. 50,00. Tevens heeft u recht op kortingen op advertentie en catalogusprijzen. GEEN KOOPVERPLICHTING !! Uw lidmaatschap geldt tevens voor de PC-, NINTENDO EN SEGACLUB.

KORTINGEN VOOR CLUBLEDEN:

VIDEOGAMES	10%
AMIGA/CD32/PC CD ROM	10%
AMIGA/PC GAMES	15%
AMIGA PROFESSIONELE SOFTWARE	10%
AMIGA VIDEOGAMES/ACCESSOIRES	5%

## AMIGA 4000

HET TOPMODEL UIT DE PROFESSIONELE  
MULTIMEDIA COMPUTERLIJN VAN  
COMMODORE

Amiga 4000/030:

- Motorola 68EC030 Processor
- 4 Mb Geheugen
- 3.5" Diskdrive
- 120 MB Harddisk
- 256000 Kleuren
- Muis

BEL VOOR  
PRIJZEN!

Amiga 4000/040:

- Motorola 68EC040 Processor
- 6 MB Geheugen
- 3.5" Diskdrive
- 120 MB Harddisk
- 256000 Kleuren
- Muis

BEL VOOR  
PRIJZEN!

## AMIGA 1200

- Motorola 68EC020 14,19 Mhz Processor
- 3.5" DD
- 2 Mb geheugen
- Amiga Dos 3
- Muis
- 256000 Kleuren

- AMIGA 1200 + 80 MB 2.5" HD f 1099,00

- AMIGA 1200 + 120 MB 2.5" HD f 1249,00

- A1200 + 210 MB HD f 1449,00

- AMIGA 1200 + DESKTOP

DYNAMITE PACK

BEL!

(Dpaint IV/Wordsworth/Dennis  
Printmanager/Oscar)

- 80 MB IDE 2.5" HD f 449,00
- 120 MB IDE 2.5" HD f 599,00
- 210 MB IDE 2.5" HD f 799,00

KLEUREN MONITOREN:

- 1084 S STEREO f 449,00
- 1942 MULTISCAN f 929,00
- MICROVITEC 14 inch Multisync 15-40 Khz. f 899,00

AMIGA 1200  
LAAGSTE PRIJS  
IN NEDERLANDGRATIS  
DPAINT IV AGAWORDSWORTH  
DIGITA PRINT MANAGER  
OSCAR / DENNIS  
T.W.V. FL 600,-DE CD SPELCOMPUTER  
VAN COMMODORE

## AMIGA CD 32

- Motorola 68EC020, 32 bits microprocessor
- Kloksnelheid 14 Mhz
- 2 Mb Geheugen
- 256000 Kleuren, uit een palet van 16,8 miljoen
- Kan aangesloten worden op TV, composit video en S-Video
- Wordt geleverd inclusief spelcontroller en TV Kabel
- Gratis Games (zolang de voorraad strekt)

NIEUW MPEG module BEL!

SPECIALE  
AANBIEDING  
f 699,-TELEFOONBESTELLIJN:  
04990-77959

Maak het juiste bedrag over naar ABN/AMRO bank te Eindhoven, rekeningnummer: 52.77.32.583. Onder vermelding van de gewenste produkten en uw adres. Postgiro van de bank 115.00.00. Verzending onder rembours, f 12,50 naar elk adres in Nederland. ALLE PRIJZEN INCLUSIEF BTW. Prijswijzigingen en zetfouten voorbehouden.

BRITISH

omputer  
INTERNATIONALonnection  
LIMITEDEindhoven Kerkstraat 30,  
Tilburg Schouwburgrijn 18,tel. 040-433195  
tel. 013-353310Den Bosch Vughterstraat 70,  
Bestellijn.tel. 073-146942  
tel. 04990-77959

**THE FASTEST  
IDE DRIVE  
EVER REVIEWED  
(CU AMIGA 10/93)**

## OVERDRIVE

### NIEUWE EXTERNE PCMCIA HARDDISK VOOR DE AMIGA 1200

De overdrive is een externe harddisk voor de AMIGA 1200, die wordt aangesloten op de PCMCIA poort. Door deze manier van aansluiten bent u niet genooddzaakt om de garantiezegels van de computer te verbreken. De overdrive heeft dezelfde vorm en kleur als de AMIGA. De data transfer heeft een gemiddelde snelheid van 1,5 Mb/seconde en de toegangstijd tot de harddisk bedraagt slechts 12 mil.sec.

**210 MB f 899,-**  
**340 MB f 1099,-**  
**420 MB f 1299,-**



## AMIGA VIDEO

- Vidi 12 AGA f 279,95
- Vidi 12 AGA Real Time f 479,95
- Vidi 24 Real Time f 779,95



- NIEUW GENLOCK Rendale 8802 FMC f 499,95
- Sirius Professional Genlock f 1499,95

## MUZIEK

### SOUND ENHANCER

- Audio filter enhancer
- Filter out noise
- Enhance/Improve Sound quality
- Adjustable roll-off filter frequency up to 20 khz
- Extra serial thru port

**f 89,95**

### PROFESSIONAL MIDI INTERFACE

- Multiport Midi Interface
- 2 x Midi Out, 2 x Midi In
- 1 x Midi Out / Thru
- Toggle Switch (Midi/Serial functies)
- Serial Thru Port

**f 64,95**

### TECHOSOUND PROFESSIONAL TURBO II STEREO DIGITIZER

- Hardware en Software
- Song & Midi Sequencer
- Direct naar harddisk recording
- Variabele Digital Delay/Cut Buffer
- Full Multi Tasking
- Real Time Effects: Echo reverb, hall, Voice-synthesis, phaser, en vibrato
- Ingebouwde tracker
- 57 Recorded samples
- Meer dan 100 interactieve functies

**f 129,95**

(Technosound 1 f 89,95)



## GEHEUGEN

- 512 Kb Ramkaart + klok f 59,95
- A600 1 MB + klok f 119,95



- A600/1200 PCMCIA 2 MB f 349,95
- A4000 32 Bit, 4 MB f 449,00
- A1200 32 Bit geheugenkaart: 8 MB kaart + klok (4 MB) f 549,00

Ook leverbaar met: 20Mhz, 33Mhz  
of 50Mhz 68882 Co Processor.

**PRIJZEN OP AANVRAAG**

## DISKETTES **FORMATTED**

### • Micro Floppy disks HGH<sup>®</sup>

3.5" Double sided / double density  
(10 st.)

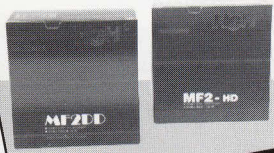
**f 11,95**

3.5" Double sided /  
high density (10 st.)

**f 14,95**

**100%  
CERTIFIED &  
TESTED**

Bel  
voor  
grotere  
aantallen!

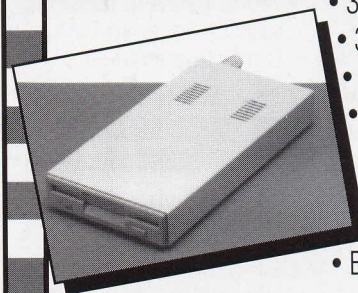


## DISKDRIVES

- 3.5" Externe diskdrive f 139,95
- 3.5" 1.44 mb ext. drive f 289,95
- 3.5" Interne diskdrive A500 f 99,95
- 3.5" interne drive A4000 f 279,95

• Alle Externe drives hebben een  
aan/uitschakelaar, en zijn doorgelust.

- Bootselector DF0/DF1  
of DF0/DF2 f 12,95
- Electronische Bootselector DF0/1/2/3 f 24,95



# AMIGA TOP GAMES

## AMIGA 1200 GAMES

Alfred Chicken	f 49,95
Alien Breed II	f 79,95
Body Blows Galactic	f 79,95
Chaos Engine	f 79,95
Civilization	f 69,95
D/Generation	f 49,95
Dennis	f 69,95
Jurassic Park	f 79,95
Kings Quest VI	f 79,95
Pinball Fantasies	f 79,95
Ryder Cup Golf	f 69,95
Second Samurai	f 79,95
Sim Life	f 59,95
Simon the Sorcerer	f 79,95
Soccer Kid	f 79,95
Star Trek 25 <sup>th</sup> Anniversary	f 89,95
Trolls	f 39,95
Zool 2	f 79,95

## AMIGA CD 32 GAMES

7 Gates of Jambala	f 69,95
Alfred Chicken	f 69,95
Arabian Nights	f 49,95
Alien Breed/QWAK	f 49,95
Beavers	f 59,95
Bubba & Stix	f 69,95
Castles 2	f 79,95
Cesar Deluxe/Cohort II	f 79,95
Chambers of Shaolin	f 69,95
Chuck Rock	f 69,95
D/Generation	f 59,95
Dangerous Streets	f 69,95
Deep Core	f 69,95
Dennis	f 69,95
Disposable Hero	f 69,95
Elite II: Frontier	f 79,95
Fire Force	f 79,95
Flimbos Quest	f 49,95
Genesis	f 79,95
Humans 1 & 2	f 69,95
International Karate Plus	f 49,95
James Pond II	f 59,95
John Barnes Football	f 49,95
Labyrinth of Time	f 79,95
Liberation	f 79,95
Lotus Turbo Trilogy	f 79,95
Microcosm	f 119,95
Morph	f 59,95
Myth	f 49,95
Nick Faldo	f 79,95
Nigel Mansell	f 69,95
Overkill/Lunar C	f 69,95
Pinball Fantasies	f 69,95
Pirates Gold	f 79,95
Project X/F17 Challenge	f 69,95
Seek and Destroy	f 69,95
Sensible Soccer	f 59,95
Sleepwalker	f 69,95
Super Putty	f 49,95
Trolls	f 69,95
Whales Voyage	f 69,95
Zool	f 59,95

## AMIGA GAMES

Ambermoon	f 79,95
Beneath the Steel Sky	f 79,95
Body Blows Galactic	f 79,95
Cannon Fodder	f 79,95
Elite II: Frontier	f 79,95
F117A Nighthawk	f 79,95
Goblin III	f 89,95
Jurassic Park	f 79,95
Kings Quest VI	f 89,95
Legend of Sorasil	f 69,95
Micro Machines	f 69,95
Mortal Combat	f 79,95
Mr. Nutz	f 69,95
Pinball Dreams/ Fantasies	f 89,95
Second Samurai	f 79,95
Settlers	f 79,95
Simon Sorcerer	f 79,95
Tornado	f 79,95
Winter Olympics	f 79,95

# PRINTERS

STAR LC 20	f 299,00
STAR LC 100	
kleur	f 349,00
STAR LC 24-30	
kleur	f 549,00
HP 520	f 689,00
HP 560 C kleur	f 1379,00

**AL ONZE  
PRIJZEN  
ZIJN INCLUSIEF  
B.T.W.**

# ACCESSOIRES

**NU  
LEVERBAAR**

• GOLDEN IMAGE OPTICAL MOUSE	f 79,95
• AMIGA/ATARI MOUSE 300 dpi, micro switch	f 39,95
• AMIGA Joypad	f 39,95
• ELECTRONIC MOUSE/ JOYSTICK SWITCH schakel automatisch tussen mouse/joystick	f 39,95
• KICKSTART KAART A500 of A600	f 39,95
• KICKSTART 2.04	f 39,95
• PYRAMID HANDY SCANNER 400 dpi	f 249,95
• REAL TIME CLOCK A1200	f 49,95
• SPEAKERS vol. control en led indicator	f 39,95
• STOFKAP hard plastic A500/600/1200/4000/CD32	f 14,95

# PROFESSIONAL SOFTWARE

<b>AMOS:</b>	
Amos Professional	f 99,95
Amos Pro Compiler	f 79,95



<b>DESKTOPVIDEO:</b>	
Art Department Pro 2.3	f 399,95
Brilliance	f 279,95
Can Do 2.5	f 349,95

<b>NIEUW: NEDERLANDSTALIG</b>	
Scala MM 200	f 349,95
Scala MM 300	f 799,95
True Paint 24	f 149,95
Videodirector	f 299,95
Vista Pro 3.0	f 149,95

<b>DATABASES:</b>	
Superbase Personal IV	f 269,95
Superbase Pro IV	f 499,95

<b>DESKTOP PUBLISHING:</b>	
Pagestream 3.0	f 649,95
The Publisher	f 99,95

<b>GEINTEGREERD:</b>	
Home Office Deluxe Kit	f 169,95

<b>MUZIEK:</b>	
Bars & Pipes Pro	f 549,95
Deluxe Music 2.0	f 199,95

<b>PROGRAMMEERTAAL:</b>	
Blitz Basic	f 199,95
Hisoft Devpac 3.04	f 169,95
Hisoft Pascal	f 249,95
Hisoft Power Basic	f 79,95
Lattice SAS/C 6.5	f 649,95

<b>SPREADSHEETS:</b>	
Maxiplan 4.0	f 99,95

<b>TEKSTVERWERKER:</b>	
Final Copy 2.0	f 149,95
Kindwords 3.0	f 99,95

<b>HULPROGRAMMA'S:</b>	
Cross Dos 5.0/Cross PC	f 99,95
Directory Opus 4.0	f 169,95
Distant Suns 4.2	f 119,95
Quarterback 6.0	f 169,95
Turbo Print Professional	f 169,95
World Atlas 2.5	f 99,95

# SPECIALE AANBIEDING

## DELUXE PAINT IV AGA

**f 199,95**

**GRATIS zolang de voorraad strekt:  
SOFTWARE t.w.v. f 400,**

- Wordsworth (tekstverwerker)
- Digita Print Manager
- Oscar (spel)
- Dennis (spel)

**OP IS OP**

# BOEKEN

• A1200 Insiders Guide	f 39,95
• A1200 Insiders Guide next steps	f 39,95
• A to Z Workbench	f 39,95
• Assemblers Insiders Guide	f 39,95
• Mastering:	
- Amiga Assembler	f 59,95
- Amiga Arexx	f 59,95
- Amiga C	f 59,95
- Amiga DOS 3.0	f 59,95
- Amiga DOS 3.0 Tutorial	f 59,95

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

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

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

**computer connection** LIMITED  
INTERNATIONAL  
Bestelijn, tel. 04990-77959  
Openingsstijden: ma t/m vrij 10.00-18.00u.

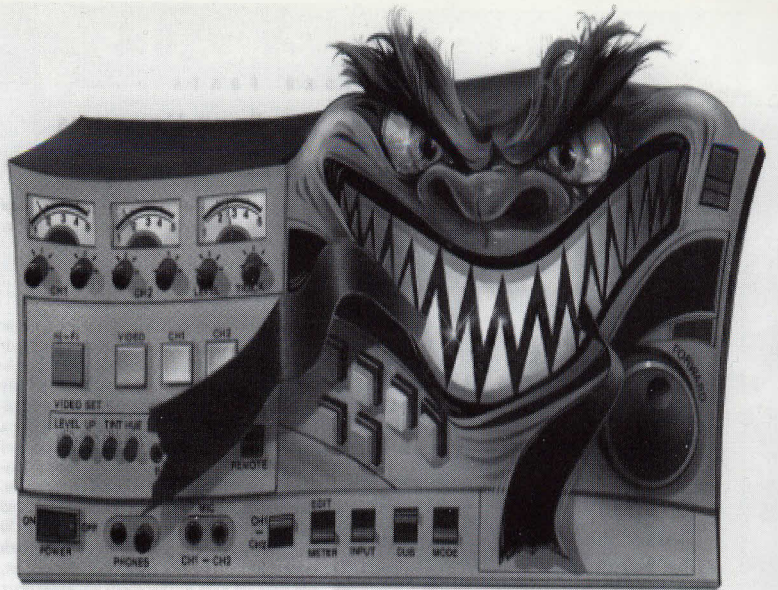
Welkom Hier



*De Personal Animation Recorder: De parel op de Video-computerkroon*

**Aart-Jan Moerkerke**

*Nu nog heel veel megabytes opslag voeren en u kunt aan de gang*



## Personal Animation Recorder

**V**ideo en animatie-liefhebbers kunnen een nieuw speeltje aanschaffen. Volgens kenners is het een top-produkt met een veelvoud aan mogelijkheden.

Anderen kijken gewoon hun ogen uit en hopen... De PAR (Personal Animation Recorder) geeft volledige controle over films en animaties, frame voor frame. De beloftes zijn groot en wie een kleine beurs heeft, hoeft er niet aan te beginnen. Diegenen, die echter wat geld over hebben voor een perfect stukje video kunnen zich uitleven met de PAR. De kaart is meer dan alleen een stukje techniek om computer-animaties op te nemen en af te spelen. Digital Processing Systems heeft een produkt in de handel weten te brengen, dat verkeerde montages, vermiste frames en andere mechanische foutjes tot het verleden laat behoren. Met de PAR kan zelfs de grootste animatie-perfectionist overweg. Tenminste, als hij over een Amiga 2000/2500/3000 of 4000 met een vrij zorro-slot beschikt.

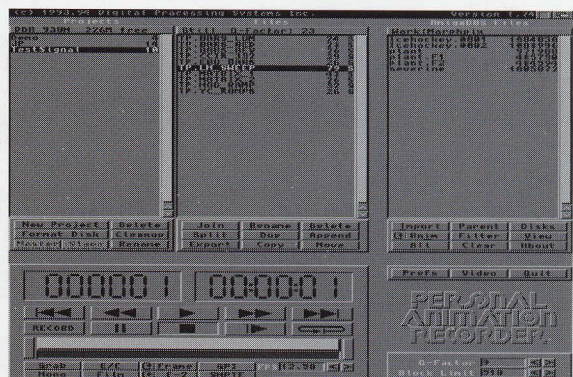
### REALTIME

De term 'realtime' is één van de stokpaardjes van de animatie-opname-kaart. De PAR spreekt direct de harddisk (die overigens aan bepaalde eisen moet voldoen) aan en breekt hiermee door de geheugenbarrière. Animaties van bijvoorbeeld Real 3D, Imagine, LightWave of andere animatie-software worden direct naar de controller gestuurd, gerenderd en gesaved. De lange render- en save-wachttijden behoren hiermee tot het verleden. Nog indrukwekkender is de 'playback' van de PAR. Een op harddisk gezette animatie kan met 25 tot 60 frames per seconde worden afgespeeld. Snelheid is echter niet altijd even belangrijk. De PAR kan uitstekend gebruikt worden als slow-motion machine. Al met al voldoet de PAR aan de strenge eisen voor uitzendkwaliteit, want een animatie in PAR kan een behoorlijk pakket

kleuren behappen. Zestien miljoen kleuren, 24-bit, vormen geen probleem voor de kaart. Als uitgang kan hierbij gekozen worden voor PAL composite (VHS en 8mm), Super-VHS en HI-8 of Betacam/MII. Via een apart verkrijgbare AD3000 Realtime opnamekaart kunnen dezelfde normen ook als ingang gebruikt worden en kan in realtime van video worden opgenomen. Met beide kaarten in bezit zijn de video-edit-varianten legio. Video opnemen...frame voor frame bewerken... de meest uiteenlopende effecten op de frames loslaten... en weer afspelen. En dat allemaal in uitzendkwaliteit.

### HARDDISK

De tijd van de harddisk van 20 megabyte is allang voorbij. De PAR kan zelfs niet overweg met zo'n kleine jongen. Op een 500 megabyte harddisk kan tussen de twee en de vijf minuten aan full-color animatie worden vastgezet. De gigabyte-rage is ook voor Digital Processing Systems aangebroken. Vergeet echter niet dat een minuut of drie al snel een frame-aantal van ongeveer 5000 opleverd. Een leuk extraatje, dat de leverancier 3Gitaal heeft ontwikkeld, is een harddisk-pack. Dit is een soort anti-diefstal-slede, die het mogelijk maakt, dat de harddisk gemakkelijk van





de ene naar de andere computer kan worden verhuisd. Uitwisseling van grote animaties is op deze manier een fluitje van een cent. Om de plaatjes te gebruiken voor de PAR zijn drie chips als hoofdrolspelers uitgekozen. Deze chips zorgen voor een speciale JPEG-compressie en maken 24-bit en andere frames een stuk kleiner, zodat meer animatietijd tot de beschikking van de video-amiga-freak komt. Bovendien zijn de chips de basis van de oogstrelende kwaliteit. Bij de Nederlandse firma 3Gitaal kan informatie worden ingewonnen over de te gebruiken harddrives.

### LET THE SHOW BEGIN

Volgens de leverancier is het installeren van de PAR geen probleem. Dit zullen we voor waar aan moeten nemen. Vanwege de kostbaarheid van de apparatuur kreeg de redactie zelf geen kans de kaart in de eigen machine te pluggen. Wel werden we getraceerd op een werfelende presentatie van de persoonlijke animatirecorder en -player. Digitale televisie is mooi, zo zagen we met eigen ogen. De bewerking verliep soepel en snel op een Amiga 4000 en de schrijven leessnelheid van de harddisk bleek verbazingwekkend. Zoals beloofd konden de animaties van video frame voor frame worden bewerkt. een leuk effect gaf bijvoorbeeld het olievers-effect van het programma AdPro.

Een hockeywedstrijd veranderde voor onze ogen in een bewegend olieverschilderij. Zelfs de meest beroemde schilder groot meester zou moeite hebben gehad met de kwaliteit.

### KOSTENPLAATJE

De Personal Animation Recorder is in NTSC-georiënteerde landen snel in populariteit gestegen. Nu de PAL-versie op de Nederlandse markt te verkrijgen is, komt de droom ook onze richting op. Het prijskaartje, wat

aan de kaart hangt, zal een aantal gebruikers afschrikken. Toch moeten we zeggen, na de kaart in levende lijve te hebben ontmoet... het is de moeite waard. Even een opsomming: de PAR kost ongeveer 5300 gulden en voor de AD3000 moet nog eens 2800 gulden worden neergeteld. Een geschikte harddrive zal de gebruiker tussen de 1400 gulden (500 megabyte) en de 3800 gulden (1,75 gigabyte) gaan kosten. Hiermee kan in 24-bit een animatie-tijd van 3 tot 14 minuten worden bereikt.

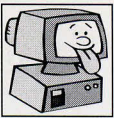
*Voor informatie over de Personal Animation Recorder kan contact worden opgenomen met de Nederlandse distributeur: 3Gitaal, Keienbergweg 95, 1101 GE Amsterdam, tel. 020-6970035*



Onbewerkt ▲

Bewerkt met Oilpaint van AdPro ▼





**Spelregels: het is niet toegestaan deze rubriek te misbruiken om software kopiën van originele software te verhandelen. Wij houden daar streng toezicht op. Mocht het toch nog door de mazen glippen, dan houden wij ons daarvoor niet aansprakelijk.**

## Aangeboden:

USS Robotics HST Modem  
Fl 500,00 - Roland Juno 1 synthesizer Fl 500,00 - CD A. Brimble (team17) Fl 35,00  
Voor info: Tel.: 03404-53531

VGA data switch handmatig, 2weg, Telefoon: 010-4559702

Supramodem 2400 BD met voeding. Telefoon: 010-4559702

2000 5.25" schijven met software, F 800,- Info: 04105-14347 (Jurgen)

Sirius-genlock (met modificatie) en Flicker Fixer van Electronic Design. Genlock is slechts 1 maal 1 uur gebruikt. Ingebouwde splitter bijv. tbv Digiview. Volledig Y/C met flicker fixer constant beeld in Hires op computer-monitor.

Bod gevraagd op Sharp JX100 kleurenschanner met Scanlab 100 en AdPro loader module. S. de Vries, H. Sytstrawei 30, 8915 HG Leeuwarden, tel. 058-152384.

Te Koop: AVideo 24 24-bit kaart voor Amiga 2000/3000/4000. Moet op denise-plaats. Met originele software, AVPaint en handleiding. Nieuwprijs 1600 gulden. Nu 500 gulden. Bel: Aart-Jan, tel. 010-4422863 op werkdagen na 18.00 uur.

Wegens beëindiging video-hobby te koop: 1) Software Animagic (ned. handleiding), Videotitler 1.5, Light Camera Action!, Modeller 3D, Deluxe Video III, Deluxe Paint III, Deluxe Photolab, TV\*Show, TV\*Text, AmigaVision; 2) Hardware en software twee maal DigiView Gold 4.0 en 2.0. S. de Vries, H. Sytstrawei 30, 8915 HG Leeuwarden, tel. 058-152384.

Spelen te koop: Golf MicroProse, Pinball Fantasies, Pinball Dreams, Jimmy White's Whirlwind Snooker, AV-8B Harriet Assault, Streetfighter II, Wing Commander, Striker, International Soccer, Crazy Cars,

Scrabble II, F/A Interceptor, Print Master, The Bard's Tale II, Ferrari Formule One. Alle spelen origineel, maar nog niet geregistreerd. Dus met kaarten! S. de Vries, H. Sytstrawei 30, 8915 HG Leeuwarden, tel. 058-152384.

Te Koop Fish Diskettes voor 1 gulden per stuk 196, 451, 452, 459, 460, 500, 501, 518, 551, 605, 619, 648, 651, 686, 664, 717, 719, 720, 724, 725, 730, 750, 752, 780, 828, 830, 831, 832, 833, 873, 872, 878, 904. Tevens vanaf 620 fish disks tegen 2 gulden op diskette te zetten (excl. diskette).

Te Koop: Genius tekenboard A4 formaat, geschikt voor o.a. Dpaint. Voor de lage prijs van 200 gulden. Bel: Aart-Jan, tel. 010-4422863 op werkdagen na 18.00 uur.

Te koop: AMAX-II MacIntosh emulator, werkend te zien, inclusief Mac Roms. Prijs: f 500,00. Te bevragen bij: 03412-52215.

## HIER GRATIS

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



## Nederlandse handleiding WB 3.0

### Workbench 3.0 in al haar facetten

Wie een Amiga 1200 of Amiga 4000 heeft aangechaft, zal zich de twijfels over de workbench 3.0 herinneren (Dit geldt ook voor degenen, die hun Amiga softwarematig hebben 'opgevoerd' naar kickstart/workbench 3). De schijven worden keurig netjes aangeleverd en de installatie is geen probleem, maar wat doen alle bijgeleverde programma's, drivers, enzovoort? De bijgeleverde handleiding is redelijk nauwkeurig, maar is in het Engels en gaat niet echt gedetailleerd op alle mogelijkheden in. Het nieuwe Nederlandse gebruikershandboek 'WERKBANK 3.0 AMIGADOS' doet dat wel. Voor beginners vormt het boek een ideale manier om de Amiga te leren kennen en voor de wat gevorderde gebruikers is het een manier om de laatste mogelijkheden zonder urenlange probeersels uit te diepen.

### Details

Het boek, geschreven door Ivo Vandermarliere en uitgegeven door J.P.C. Bookware, gaat letterlijk op alle details in en telt maar liefst 243 pagina's bordevol gemakkelijk toegankelijke informatie. Alle stappen van de workbench worden behandeld, van het gebruik van de muis tot aan AmigaDos-commando's toe.

### Functioneel

Het grote voordeel van het gebruikershandboek is de functionaliteit. Elk behandeld onderwerp kan in de

praktijk zeer nuttig zijn en zal bij veel gebruikers de eerste angst voor de computer weghalen. Vragen als 'Hoe verander ik een startup-sequence?' en 'Wat doen de C-commando's?' worden zonder veel ommehaal van woorden helder beantwoord. Wie het Werkbank-boek eenmaal heeft doorgelezen leert zijn of haar computer begrijpen. Dit begrip vormt dan weer de basis voor verdere uitwerking van de Amiga-mogelijkheden.

### Dat wil ik ook!

Amiga.X zal haar lezers mee laten genieten van de nieuwe Nederlandstalige handleiding. Niet alleen kan het boek (à fl. 65,-) bij **Amiga.X** worden besteld, ook wordt in de komende nummers telkens een onderdeel van het boek gepubliceerd. J.P.C. Bookware heeft ons tijdschrift de rechten gegeven voor publicatie. Wie niet wil wachten op maandelijks publicatie kan het boek bij ons reserveren. **Amiga.X** geeft er dan gratis een leuke attentie bij! Een andere mogelijkheid is het handboek te winnen! Lees hiervoor de prijsvraag op de laatste pagina!

*Na overmaking van F 65,00 + F 10,00 aan verzendkosten op ons Postbanknummer: 5634770, t.n.v. Uitgeverij Magazien, Postbus 81186, 3009 GD of ontvangst van een Eurocheque krijgt u dit boek tesamen met het aardigheidje z.s.m. thuis!*

*Fargo Primera - de nieuwe kleurentelg in printerland*

BUTTERFLIES



*Aart-Jan Moerkerke*



*Een mooi voorbeeld van wat de primera allemaal kan*

## Primera Fargo getest

**D**egenen, die foto-kwaliteit uit een printer willen halen, moesten vroeger hun heil zoeken in dure apparatuur. Een 'nieuweling' binnen de printerwereld, de Fargo Primera, heeft hier verandering in gebracht. Voor een leuke prijs krijgt de trotse koper een afdrucker in huis, die schitterende afbeeldingen op papier zet.

De Fargo Primera heeft met het nodige rumoer zijn intrede gedaan in computerend Nederland. De verhalen waren groots, maar kan de printer deze positieve publiciteit waarmaken en inderdaad foto-kwaliteit leveren? Op MS-Dos machines en de Apples was de Primera al bekend. Een deel van de roem kwam dan ook uit die, voor Amiga-enthousiastelingen onvoorstelbare wereld. Zij bleven dan ook braaf wachten tot ook hun paradepaardje aangesloten kon worden op de Fargo. De kabel was geen probleem; een gewone 'paralleler' bleek voldoende. De printerdriver volgde later... De Fargo Primera wandelde de droomwereld van de Amiga binnen. Werd het een nachtmerrie uit de Twilight Zone of een wensdroom die in vervulling ging?

### FAX

Allereerst een klein stukje geschiedenis. De Fargo Primera heeft een achtergrond, die de moeite van het vermelden waard is. De onderdelen van de printer komen uit een heel andere wereld in communicatie: de fax. De kop van de printer is van oorsprong een fax-kop. Het verhaal klinkt misschien sterk, maar zou wel verklaren, waarom de printer met zo'n vreemde resolutie werkt. Honderdnegenennegentig bij tweehonderddrie 'dpi', dat is dezelfde resolutie als die van een telefax. Het grote voordeel hiervan kwam al snel om de hoek kijken: dure onderzoekskosten bleven uit en de Fargo Primera kon tegen een voor par-

ticulieren aantrekkelijke prijs op de markt worden gebracht.

Al met al hoeven computergebruikers niet rouwig te zijn over de stap van de fax naar de printer. De relatief goedkope wasprinter (vergelijk hem maar eens met andere was-printers) heeft met een verkoopprijs van om en nabij de 2500 gulden een gat in de markt gevonden. Ondanks de lage printerprijs zal de Fargo niet snel een vast gereedschap van de computer-amateur worden. Aan de perfecte print hangt een behoorlijk prijskaartje per print...

### PROBLEMEN

De installatie van de Fargo Primera levert op de Amiga totaal geen problemen op. Even een tweetal drivers naar de printerlade copieren, een file in de workbench-startup lade zetten en het werk kan beginnen. De handleiding is volledig gebaseerd op MS-DOS- en Apple-gebruikers, maar een los relaas over installatie op de Amiga wordt bijgeleverd. Goed lezen van de opdrachten is echter noodzakelijk. Onze redactie ondervond aan den lijve, dat haastige spoed zelden goed is. De printer werd aangesloten, maar weigerde dienst. Eigen schuld, dikke bult ditmaal. We bladerden te snel door de gebruiksaanwijzing en sloten de kabel aan op een printer-switch. Fout! De Fargo heeft soms moeite met dergelijke kastjes en lange kabels, zoals ook in de gebruiksaanwijzing te vinden is. Voor fout nummer twee kunnen we u ook meteen behoeden. Kies niet de primera.fzp driver, die in de devices-printerlade geïnstalleerd is, maar de gewone primera-driver. De eerstgenoemde dient alleen om de primera-driver aan te sturen bij het printen met foto-kwaliteit.

### WAS OF INKT?

Eenmaal goed aangesloten en goed geïnstalleerd konden we aan de gang. Eerst met de standaard



Fargo Primera en later met de 'Photo Realistic-optie'. Als we de 'kale' Fargo Primera vergelijken met een kleuren-inktjetprinter is de kwaliteit goed, maar niet perfect. De Fargo levert weliswaar mooie plaatsjes op, maar steekt niet met kop en schouder boven zijn goedkopere vriend uit. Al met al werd met de programma's DPaintIV, Brilliance, Image-FX en AdPro een goed bitmap(iff)-resultaat behaald. PageStream maakte ons met wat vector-tekeningen al wat enthousiaster. De 'vectors' kwamen helder in kleur op papier, terwijl de bitmap-plaatjes wat flauw overkwamen. Hetzelfde geldt echter voor de meeste kleureninktjetprinters. In het begin is het wel even passen en meten met de helderheid, het contrast en eventuele kleurencorrecties. Veel proberen is ons advies. Een beetje meer blauw en een iets hoger contrast kunnen al wonderen doen.

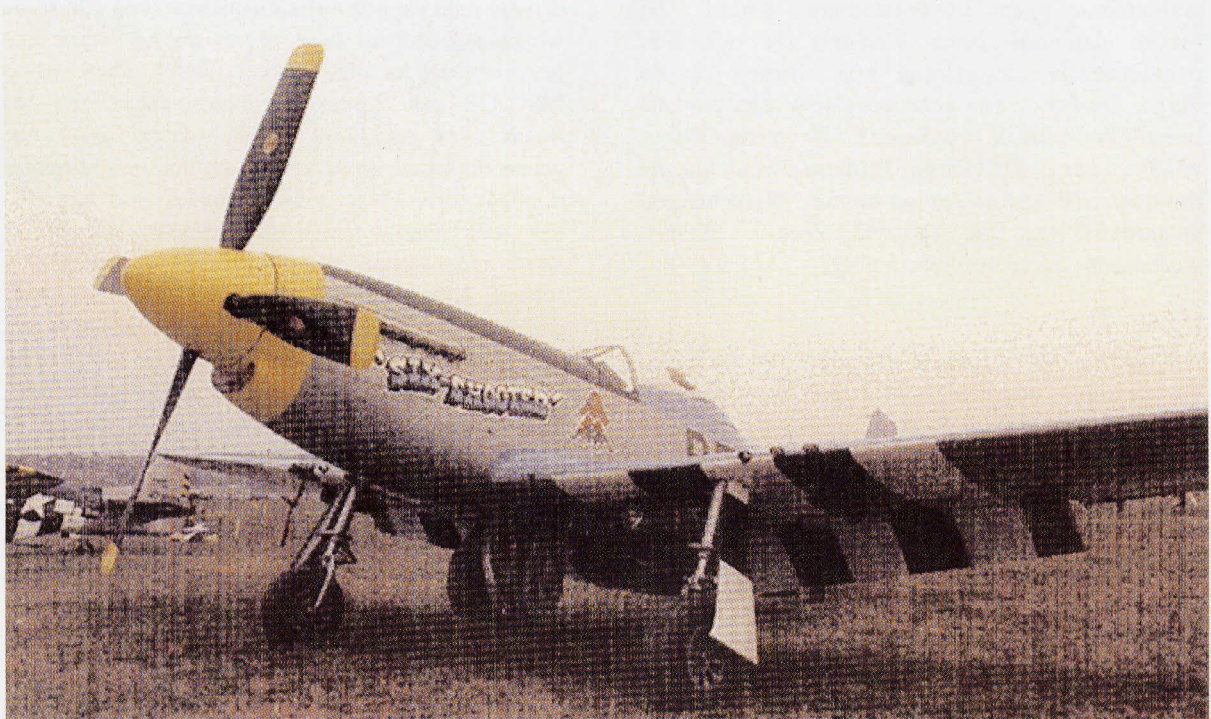
Volgens de beschrijving kan de Fargo Primera in 'gewone doen' prima overweg met alle programma's die gebruik maken van de standaard printerdriver en bij de door ons gebruikte programma's ging deze regel ook op. De printer gaf geen guru-meldingen en deed keurig het haar opgedragen werk met een aanvaardbare snelheid (circa drie minuten per geheel gevuld A4). Wie niet aan een kleurenprinter gewend is, moet wel even wennen aan verwerkingsmethode van de Fargo. Eerst wordt geel geprint, daarna gaat het papier terug om een rode waslaag te krijgen en als laatste wordt de blauwe kleur toegevoegd. Het zwart van de Fargo is dan ook niet diep. Dit kan overigens worden verholpen door een vierkleurenlint (met zwart) aan te schaffen of voor zwart-wit printen een monochrome rol aan te schaffen.

Een voorwaarde voor een goede print is goed

papier. Des te gladder, des te beter, is hier het motto. Gewoon kopiëerpapier voldoet niet: de waslaag kan hier niet voldoende op worden vastgesmolten.

### FOTOOTJE...

Wie iets dieper in de buidel wil tasten, krijgt de kans echte fotokwaliteit te proeven. De Fargo Primera kan worden uitgebreid met een Photo Realistic-kit, bestaande een speciale cartridge en speciaal papier. Met deze 'kit' kan de Fargo de zogenaamde gas-sublimatie-methode toepassen. Het is een kwestie van 'neppen', maar het menselijk oog trapt hier op een onvoorstelbare wijze in. De printer zorgt voor een soort eigen dithering. Per pixel worden een aantal kleuren geprint, waardoor het lijkt alsof nieuwe kleuren ontstaan. Het blote oog kan deze kleine puntjes niet waarnemen en ziet dus een enorme kleurenpracht. Het is wel even wachten op het beste resultaat - een a4-print geeft de mogelijkheid om rustig koffie met gebak te nuttigen - maar het geduld wordt niet voor niets op prijs gesteld. De print wordt kleurrijk, helder en verbazingwekkend scherp. De printer laat het oog geloven, dat het niet 4096 kleuren, maar een 24-bit-palet (16,7 miljoen kleuren) laat zien. De illusie is onnavolgbaar voor printers in dezelfde prijsklasse. De foto-kwaliteit is niet met alle programma's te bereiken. Zo levert AdPro problemen op. De firma ASDG schijnt echter bezig te zijn met het vervaardigen van een eigen driver voor de printer. Voor het programma



*Normale kwaliteit*

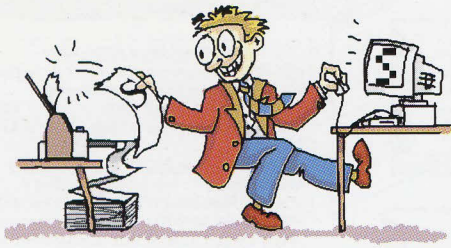


Image-FX is een 'hook' verkrijgbaar, die alle mogelijkheden van de Photo Realistic optie uitbuit. Deze 'PrimeraHack' geeft een plaatje een eigen dithering en 'zet de kleuren goed' voor het gebruik met de printer. Het gebruik van deze 'hook' levert dan ook het beste resultaat op. Ook Macrosystems heeft een speciale versie van het printprogramma 'Studio' op de markt gebracht om de Fargo volledig te benutten als foto-printer.

### PRIJS PER VEL

Een nadeel van de Fargo Primera is, zoals al genoemd, de prijs per print. Een A4-print komt, inclusief de prijs van het papier en de gebruikte was op circa 1,20 gulden. Dit is nog te behappen, maar voor fotokwaliteit rijzen de kosten echter de pan uit. Een print op fotokwaliteit komt op a4 formaat al snel op minimaal acht gulden. De prijs van het speciale papier is hierbij de grootste bottleneck, maar er is hoop, dat deze prijs zal dalen.

Naast de 'gewone' printen en foto-afdrukken biedt de Fargo Primera Thermotransfer printer nog meer mogelijkheden. Zo kunnen uitstekende T-shirt transfers gemaakt worden en is de printer bij-

zonder geschikt voor transparant-folie voor bijvoorbeeld presentaties.

Al met al kan de Fargo Primera gezien worden als een zeer goede kleurenprinter. De kwaliteit van de afdrukken is hoog en de printer neemt weinig plaats in. De documentatie is toereikend en in begrijpelijk Engels geschreven en geeft goed zicht op de mogelijkheden en de onmogelijkheden. Het is jammer, dat de prijs per print aan de hoge kant is, maar bij hoge populariteit van de printer zal dit waarschijnlijk snel veranderen. Veel mogelijkheden om de printer te beïnvloeden zijn er niet. Dit is een kwestie van het maken van een goede printerdriver voor de Amiga en ook daar zal verandering in komen als de Fargo de Amiga-wereld echt binnendringt. Het begin is veelbelovend. Nu is het wachten op het vervolg.

### WELKE MACHINE

Echt kieskeurig is de Fargo Primera niet. De printer kan gebruikt worden op alle Amiga's met een kickstart 1.3 of hoger. Wel heeft de printer een fikse hoeveelheid geheugen nodig. Vijf megabyte per print is geen uitzondering. Degenen, die geen groot geheugen hebben, maar wel een harddisk met voldoende vrije ruimte, worden door de leverancier uit de brand geholpen. De Primera gebruikt automatisch (bij onvoldoende geheugen) de ruimte op de harddisk. Het aantal benodigde geheugenkilobytes wordt op deze manier teruggebracht naar 128.

*De Fargo Primera werd ter beschikking gesteld door COMPAC, telefoon: 035-260633, vragen naar dHr. J. Heimensen*



foto-kwaliteit

MacroSystem.

**Macro  
System**

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

Tromplaan 1  
3951 CL Maarn  
tel: 03432-1323  
fax: 03432-3103



**Toccata 16 bit AudioKaart**

16 bit 48 KHz sampling direct naar HD, tot 32 kanalen, werkt samen met VLab Toccata incl. SEK'D sampl. softw. **745**

**VLab VideoDigitizers**

real-time video digitaliseren in kleur  
**VLab par** (A1200/500) **745**  
**VLab Y/C** (comp, SVHS en Hi8) **745**  
**VLab Motion** hardware JPEG compr./decompr., comp. en Y/C in/uitgang **2795**

**Retina 24 bit grafische kaart**

supersnelle 24-bit grafische kaart (blitter onboard!) incl. WorkBench Accelerator  
**Retina BLT Z3** 110 MHz, Zorro III **1345**  
**Retina 4 Mb Zorro II** **895**

**V-Code**

RGB naar video coder (comp. en Y/C) voor Amiga en grafische kaarten zoals Retina  
**V-Code** voor Retina BLT Z3 **125**  
**V-Code ext.** (Retina, Opal Vision e.a.) **250**

**MaestroBR**

DAT recorder als streamer met Maestro Pro en MaestroBR, 2GB, 10 Mb/s., voll. digitaal  
**MaestroBR** backup-software **110**  
**DAT-streamer set** = Sony DAT DTC 690, Maestro Pro, MaestroBR en 2GB tape **1875**

**Software**

**Studio** 24-bit Printer Software voor o.a. HP 510 / 550 / 560 / 4L / 4P en Canon **135**  
**StudioDS** 24-bit Printer Software voor de Fargo Primera, incl. Dye Sub support! **195**  
**Bay** realtime video van harddisk, editor, DCTV-, VLab- en Retina-ondersteuning **445**  
**MacroMatrix & MacroGraph** professioneel spreadsheet-grafieken **95**  
**TVPaint 2.0** voor o.a. Retina en EGS, hét beste 24-bit tekenprogramma **575**  
**AnCoS 2.0** Frame-Editor voor Retina **145**  
**ADPro** image processing software **475**  
**MorphPlus** morphing software **475**  
**MultiFrame** gemakkelijk animaties met ADPro en MorphPlus maken **295**  
**Samplitude-Pro II** sampling software, HD-recording, Midi, Toccata, Maestro **475**

**Hardware**

**Fargo Primera** foto-quality printer **bel!**  
**Amiga computers / CD32** **bel!**  
**DCTV** 21-bit color display & digitizer **445**  
**Bay + DCTV** setprijs **795**  
**MultiFaceCard III** 2xSer, 1xPar **295**  
**DeInterlaceCard** met audio-uitgang **425**  
**Emplant Deluxe** Mac emulator **995**  
**AirLink** programmeerbare IR-afstandbediening voor Amiga, o.a. voor VLab **175**  
**CDTV SCSI interface** intern **295**

**MultiMediaBox A500/1200**

4 ZORRO-II sloten, metalen kast met eigen voeding, nu ook voor bridgeboards!  
**MultiMediaBox** voor A500 **475**  
**MultiMediaBox** voor A1200 v.a. **475**

**MacroSystem A1200 uitbreidingen**

**MS1200M** 32bit-ram uitbreiding (tot 8 Mb) incl. MultiMediaBox aansl. v.a. **345**  
**MS1240MA** 68040/33 MHz accelerator en 32bit-ram (tot 32 Mb), opt. MultiMediaBox aansluiting, sneller dan A4000/40 v.a. **1995**

**Technische dienst**

**Reparatie** snel, ook oude Amiga's  
**Aanpassingen** zoals 1-2Mb ChipMem  
**Projecten** zoals netwerken en hardware

**Media en controllers**

**MultiEvolution** SCSI-II-controller **425**  
**FastLane Z3** 32 bit SCSI-II-controller **945**  
**SyQuest 5110C** 44/88 Mb rem. hd. **695**  
**SyQuest 31055** 3.5" 105 Mb rem. hd. **795**  
**Cartridge 105 Mb** voor SyQuest **185**  
**Toshiba CD-ROM** foto cd comp. v.a. **735**  
**Optical Drive** 128 Mb, intern v.a. **1550**  
**MOD cartridge** 128 Mb **95**  
**SCSI-behuizing** 3.5" en 5.25" v.a. **325**

**Monitors**

**Commodore A1942 QuadSync** **895**  
**MicroVitec** 14" autoscans kleuren-monitor, 15-40 kHz, voor A1200/4000 v.a. **995**  
**Nokia 17"** Trinitron 1280x1024 ni **2495**  
**Eizo F340i-W** 15" 1024x768 ni **1875**  
**NEC 5FGe** 17" M.Sync 1280x1024 ni **2995**

prijzen inclusief 17.5% BTW, prijswijzigingen voorbehouden, leveringen onder onze voorwaarden

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

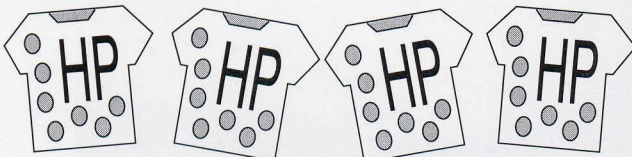
**Wij zijn gespecialiseerd in inkt en linten.**

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

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

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

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



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

gratis

VRAAG ONZE UITGEBREIDE TRANSFER-PRINTER CATALOGUS 1994  
TRANSFORM TRANSFERTECHNIEK 05999 64242 fax: 65299  
(voor België: T.I.M.A.G.O.: 059 235165)

**PRINTOUT MOET WEL IN SPIEGELBEELD!**



**PUBLIC DOMAIN SOFTWARE**

**Wij leveren tegen de laagste prijzen o.a.:**

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

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

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

Bestel onze catalogus (4 disks, met gratis update) door storting van 10,- op AMRO 49.14.18.515

of Giro 62.61.620  
t.n.v. Datamarkt PD-Service, of door toezending van cheque of contant naar;

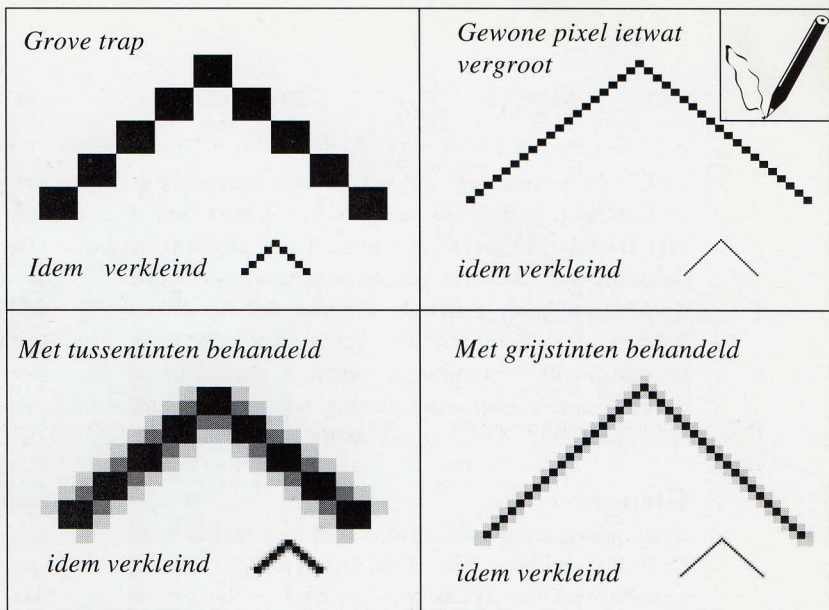
**datamarkt**  
  
PD-Service

Postbus 66 • 1791 AD DEN BURG • 02220 - 13762

*Een serie teken tips voor iedereen die wel eens wat meer wil doen met al die teken tools.*

**Corstiaan Breedveld**

*Met de Blend en Smooth tools zijn heel wat effecten te bereiken.*



## Tekentips - deel 02: Blend & Smooth

In dit nummer ga ik het hebben over twee tools en wel de Blend en de Smooth tool. Deze twee tools zullen u wel bekend zijn, maar laten we die eens nog verder uitdiepen. Als basis kent u vast al het gebruik van deze tools om de scheiding tussen twee kleurvlakken wat af te zwakken. Het karakter van een computer grafiek is, dat de schuine lijnen en de cirkels altijd een "jagged" look hebben, de zogeheten trappetjes. De bitmap pixels die aan elkaar geregen een lijn kunnen vormen.

### De pixels

Hoe hoger de resolutie, hoe kleiner de pixels worden, hoe scherper het oogt. Een goede oplossing vinden, is helaas nogal ingewikkeld. De standaard techniek om tot een beter resultaat te komen is het gebruik van "anti-aliasing". Hiertoe worden de pixels van een schuine diagonale zwarte lijn vergeleken met de naast liggende kleur. Is deze wit, dan worden de tussenliggende pixels met grijstinten opgevuld, dus dan ziet de lijn er wat gladder uit.

### Verdoezelen

U kunt ongeveer hetzelfde effect bereiken met Smooth en Blend ieder op hun eigen manier, in een veel kortere tijd en met minder moeite. Wanneer u met een brush langs de rand van een getekende vorm gaat met de Smooth optie aan, zal het programma het gehele palet afgaan om zo tot een tintverloop te komen naar de kleuren die langs de kant van de getekende vorm lopen. Dit heeft over de gehele linie een verdoezelend effect op alle delen van het plaatje. Daarentegen kan Blend reageren op een van te voren bepaalde groep kleuren via het palet. Eigenlijk heeft Blend het grootste effect wanneer u met een kleurenreeks aan de gang gaat via de ranges optie in het colormenu van bijvoorbeeld Deluxe Paint. In het

bijgaande voorbeeld heb ik een range gemaakt van zandgeel naar donkerder bruin in 8 stappen en een reeks van lichtblauw naar groen in 6 stappen. Blend berekent alleen die kleuren die in die range voorkomen waar u met het blend overheen gaat. Dit is dus een krachtige tool. De werkelijke kracht van deze tool ervaart u door een aantal kleurenreeksen te maken met zoveel mogelijk kleuren. Het effect ervan is werkelijk grandioos. Een extra mogelijkheid is om met verschillende groottes van brushes te experimenteren. Hoe groter de brush hoe rigoreuzer het effect. Met kleinere brushes hebt u echter meer controle en kunt u een grotere verandering in gradaties bereiken.

### Diverse effecten van Smooth en Blend

Blend werkt tamelijk snel als u met uw brush tekent. Smooth daarentegen kan wel enige tijd in beslag nemen omdat er veel meer gerekend moet worden, afhankelijk van de grootte van de brush. Ik vind dat Smooth eigenlijk hoofdzakelijk gebruikt moet worden om de scheidingen van twee contrasterende kleuren te verzachten of om veraf liggende bergen of bomen wat onscherper te maken.

In inzet nummer 1 van mijn voorbeeld ziet u een vergroot stukje van de bol nog onaangetast. Inzet nummer 2 heb ik met smooth bewerkt. U ziet hier een meer natuurlijke onscherpte zoals die aan de rand van een bol waargenomen wordt. Smooth maakt gebruik van alle kleuren van het palet, zonder op de ingestelde ranges acht te slaan. De bol is getekend via de cirkel tool en gevuld met de groene range actief en via de fill tool op Cir(kel) gezet. Daarna zijn met de Blend optie actief cirkels gedraaid naar links met de grootste standaard ronde brush van DPaint.

De bergen zijn heel snel opgezet via de bruine reeks met de Pentagon tool met de vulstijl alweer



op Cir(kel). Ruwweg zijn wat pieken neergezet en de lichtbron is naar de bol gericht. Daarna ben ik met Blend juist over de kanten heen gegaan om duidelijk te maken dat het zwart niet echt effect op de kleuren heeft zoals de kleuren dat op elkaar hebben. De bergkammen geven zo een ruwe indruk. Inzet 3 toont een vergroot deel van de bergkam, een extraatje hierbij was dat er een schijnbare Smooth tot stand kwam.

### Gletsjers

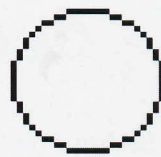
Een andere truuk is nog om met een rechte balk met de rechte lijn tool vanuit de zwarte achtergrond een lijn te trekken naar de onderkant van een bergpartij. Hierdoor worden alle kleuren een richting heen getrokken wat een vlakke schuifbeweging simuleert. Met de Curve tool kunt u met een gebogen brush een beginpunt bepalen, daarna een eindpunt (onderaan de berg), om dan een bocht te bepalen. Hierdoor ontstaat het effect van een uitholling. Zie inzet 5.

### Tekenen met blend

Met de Blend tool valt ook goed te tekenen. Neem eens een gedigitaliseerd plaatje in DPaint en laat het palet het omrekenen naar 16 kleuren grijs. Wanneer het plaatje gremapped in DPaint op het scherm staat kunt u met de Blend tool delen van

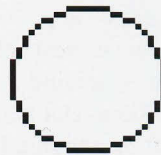
het plaatje een bepaalde kant heen duwen. Het is dan net alsof u aan het kneden bent. Zorg er wel voor dat de achtergrondkleur ook in de range aanwezig is. Kleine stukjes wit kunnen zachtjes in de zwarte gebieden gezet worden, waarna de zwarte delen in het wit geduwd kunnen worden. Beide tools zijn tekengereedschappen die heel computer-eigen zijn.

*Corstiaan Breedveld is als beeldend kunstenaar in aanraking gekomen met de Amiga, vanwege haar geweldige grafische mogelijkheden. Mocht u nog vragen hebben schrijf dan naar de redactie van Amiga.X*



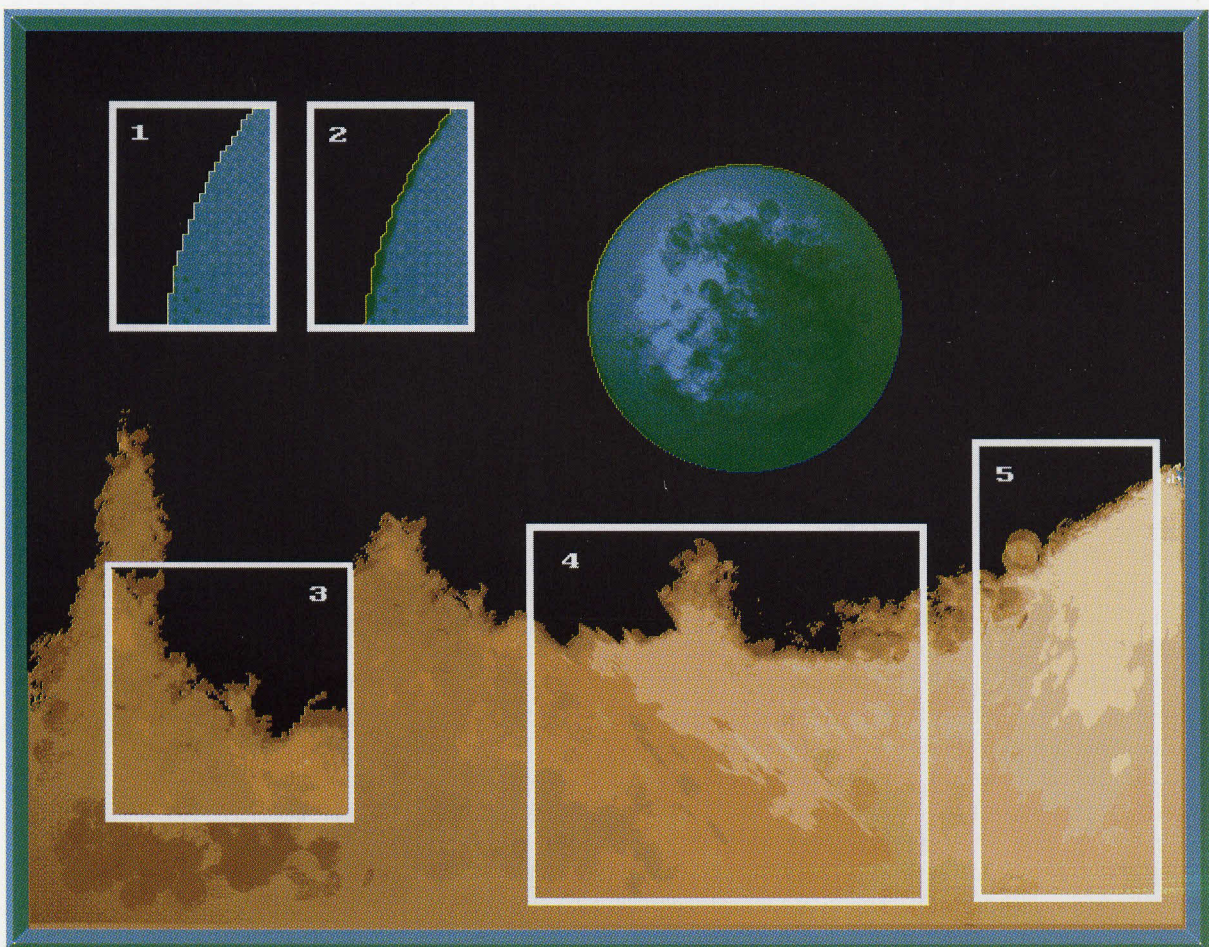
idem 1/2x verkleind

*Cirkel met grijstinten de brush 2,5x vergroot*



idem 1/2x verkleind

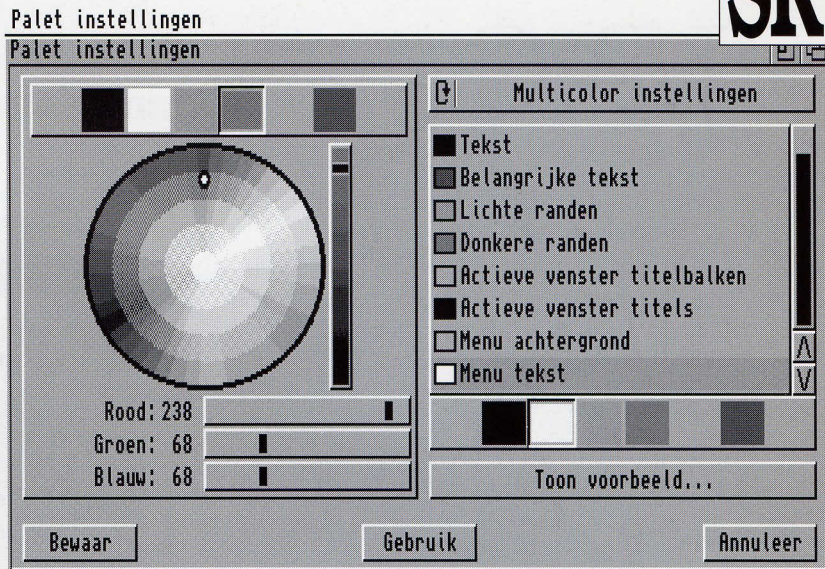
*Cirkel met gewone pixelde brush 2,5x vergroot*



*De workbench op zijn Nederlands; en wat dan? Hieronder volgt een begeleiden door alle Workbench perikelen heen, met dank aan J.P.C. te Genk (België).*

**Corstiaan Breedveld**

*Een schermafdrruk van een Nederlands Werkbank 3.0 tool*



## Workbench 3.0 - deel 1

**A**miga.X heeft rechten verkregen van J.P.C. om regelmatig stukjes uit hun pas uitgegeven boekwerk te plaatsen.

### Voordat we aan de slag gaan

We beginnen met de grondbeginselen van de Amiga. Wij gaan er van uit dat in het onderstaande stuk gebruikt wordt gemaakt van de muis.

### Gebruik van diskettes

Bij aankoop van uw Amiga worden er 5 (Amiga 1200) of 6 (Amiga 4000) diskettes meegeleverd. Deze diskettes bevatten belangrijke informatie voor het besturen van uw Amiga.

Om de gegevens op de diskette te beveiligen dienen de volgende voorzorgsmaatregelen in acht te worden genomen:

- \*bewaar de diskette in een schone stofvrije houder
- \*plaats de diskette niet bovenop de monitor, voeding, telefoon of een ander apparaat met magnetische velden
- \*zet de diskettes op schrijfbeveiligd. Dat kunt u doen door het kleine schijfje aan de achterzijde van de diskette naar de disketterand toe te schuiven. Nu ziet u een gaatje waar u doorheen kunt kijken. Zo voorkomt u dat de Amiga gegevens op de diskettes kan wegschrijven.
- \*maak een backup (kopie) van de diskettes. Het is belangrijk om van belangrijke informatie reserve kopiën te maken. Dat heet een backup. Maak een kopie van belangrijke diskettes. Hiermee voorkomt u dat er belangrijke gegevens verloren raken.
- \*raak de oppervlakte van de schijf zelf niet aan. Het metalen schuifje sluit zich zodra u de diskette uit de diskdrive haalt.

Wilt u nieuwe gegevens naar de diskette weg-

schrijven dan moet het schuifje achterop de diskette weer van de rand afgeschoven worden. Het gaatje gaat dan dicht.

### Het gebruik van de muis

Bij de Amiga wordt een muis meegeleverd. Met de muis kunt u communiceren met het systeem door middel van het aanwijspijltje (de pointer). Het pijltje kunt u bewegen door de muis te bewegen. Door het pijltje op een icoon, knop of een menu te zetten en daarna op een muisknop te drukken, vertelt u de Amiga wat zij moet doen.

### Bewegen van de muispointer

U gebruikt de muispointer (het pijltje op het scherm), om de dingen waarmee u wilt werken aan te wijzen. U beweegt de pointer door de muis te verschuiven. Probeer maar eens de muis op en neer te rollen zonder de twee toetsen op de muis in te drukken.

Om iets aan te wijzen verplaatst u de muis zodanig dat hij met de pointer op datgene staat wat u aan wilt wijzen. Als u voor het eerst met de muis werkt, moet u zich geen zorgen maken als het een beetje onhandig gaat. Als u er eenmaal mee vertrouwd bent, zult u zien dat het werken met de muis bijzonder snel en handig is.

Indien de muis het einde van de tafel bereikt voordat de pointer op de gestelde plaats staat, tilt u de muis gewoon op en zet hem daar neer waar er meer ruimte is. Het optillen van de muis doet de pointer niet bewegen. De pointer hoeft niet noodzakelijkerwijze een pijltje te zijn. U kunt uw eigen pointer ontwerpen met behulp van de preferences-optie (zie later).

*In nummer 2 van Amiga.X de basishandelingen met de muis en het gebruik van een Harddisk.*

# J.P.C.

Officieel

Commodore, MacroSystem, Octamed, ....

Dealer

Amiga 1200	12.995 bfr
Amiga 1200 Desktop Dynamite	15.995 bfr
Amiga 1200,HD80Mb(2.5")	19.900 bfr
Amiga 1200,HD260Mb(3.5")	23.950 bfr
Amiga CD32	14.995 bfr
Amiga 4000/030/2Mb/120	48.900 bfr
Amiga 4000/040LC/6Mb/120	77.900 bfr
Amiga 4000/040/6Mb/120	84.900 bfr
Amiga 4000T/040/6Mb/105Mb(scasi)	99.950 bfr

Monitor 1942	17.950 bfr
Monitor 1084S	8.900 bfr

verdelers van

## Octamed 5.01

1.950 bfr

Fargo Primera (kleuren wasdruk printer)	39.900 bfr
Studio (24 bit print programma)	2.490 bfr
Overdrive 250MB (harddisk voor A1200 extern PCMCIA)	17.900 bfr
DKB 4091 SCSI II HD Controller	24.500 bfr
Art Department Professional V.2.5	9.950 bfr
MultiFrame voor ADPro	3.600 bfr
ProControl voor ADPro	3.850 bfr
Scala MM 300	14.950 bfr
Scala MM 210	7.950 bfr
Helm	5.500 bfr
Adorage 2.0	4.350 bfr
Disk Expander	2.200 bfr
Video Backup	3.495 bfr
Quarterback 6.0	4.150 bfr
Quarterback Tools Deluxe	5.950 bfr
SAS/C V6.5	17.900 bfr
Devpac 3 (assembler)	3.850 bfr
Blitz Basic	3.850 bfr
Enz. ...	

!!! Alle GVP producten leverbaar !!!

### Update !!!

US Robotics 16.800 naar VFast 28.800 bell  
SCSI A3000 (nieuwe rom) 1.795 bfr

Modems : US Robotics, Supra, Zyxel.  
Geheugenuitbreidingen : Blizzard, MBX, ...  
Geluid : Technosound Turbo II, megalosound,  
Clarity, Deluxe Music 2.0, enz. ...  
CD 32 software  
CD Rom drives : Apple CD 300 extern SCSI  
Nec Multispin 3Xi intern SCSI, enz. ...  
Syquest, Scanners, ...

### Aanbieding:

A2000 = 12.900 bfr  
A1200 RAMKAART/klok/FPU soket  
+ 2Mb = 6.500 bfr

Schietboomstr. 7 - 9 B-3600 Genk België Tel.: ++ 32-(0)89-35.41.23 Fax: 30.30.41 Open: di t/m za. 10.00 - 12.00 13.00 - 19.00 za. 18.00  
NL: AMRO 40.55.80.444. BEL: BACOB 784-5556506-81 1 gulden = 18,2bfr wijzigingen en drukfouten voorbehouden

## Nederlands Gebruikershandboek

1.295 bfr

Uitgegeven door: J.P.C.

**Vlab** is een realtime beeld digitizer. De enige met IFR-Sequence digitalisering  
(25 beelden per Seconde)

**Vlab gewoon** (2 x cinch ingangen) 7.500 bfr

**Vlab YC** (2 x Cinch + YC) 12.500 bfr

**Vlab Par** (extern, A5/6/1200) 12.900 bfr  
(Nederlandse Handleiding: 600 bfr)

**Vlab Motion** De complete Video oplossing  
Komplete film opname en wedergave (harddisk- videorecording)  
voor knip en animatie, ingebouwde genlock met bluebox-  
(Chroma-Key) werking. 42.995 bfr

**Retina:** Supersnelle, hoge resolutie Grafische kaart voor zorro II  
en zorro III sloten.

**Retina BLT Z2** (voor zorro II sloten) 1Mb 10.995 bfr

2Mb 13.500 bfr

4Mb 17.900 bfr

**Retina BLT Z3** (voor zorro III (A3/4000) 1Mb 17.900 bfr

4Mb 21.900 bfr

**Toccata:** 16bit geluidskaart met stereo-harddisk opname voor  
A2/3/4000 met nederlandstalige uitleg 12.900 bfr

**Maestro Professional:** Zonder kwaliteitsverlies  
digitale audio interface als insteekkaart. Ideaal voor audio (CD,  
DAT, DSR, Minidisc, DCC) en Backup (DAT) 20.500 bfr

**Maestro Professional Compleet oplossing:**  
Sony DAT DTC690, Maestro Professional, MaestroBR  
(Backup software), 1 DAT cassette voor 2 Gigabyte backup 34.995 bfr

## Nieuw!!

### Ethernet kaarten voor A1200 en A2/3/4000

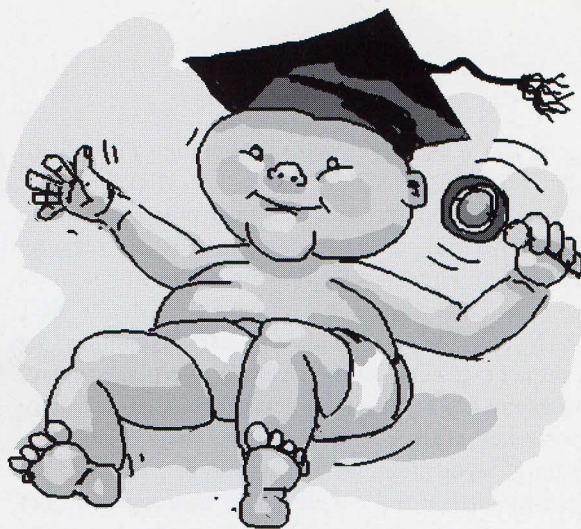
ASDG Lan Rover Ethernet Cards 15.900 bfr  
voor A2/3/4000

I-Card PCMCIA Ethernet Cards 12.900 bfr  
voor A1200 & A600

ENLAN-DFS V2.0 10.995 bfr  
licentie software voor 5 users (zeer snel en gebruiksvriendelijk)

Sana-II compliancy, automatische reconnect, grafische user interface  
voor zowel netwerkadministratie als gebruikers commando's alsook  
NetRexx, direkt network Arex om arrex scripts te laten communi-  
ceren met ... enz. .... Beveiliging, gebruik van harddisks, printers,  
CD rom, ... enz. ...., door alle gebruikers ... ..

*Eindelijk een eenvoudig opgezette cursus voor allen die nu ook wel eens wat met ARexx willen doen maar nog steeds niet wisten hoe!*



**Ekke Verheul**

ARexx beginners-cursus - deel 02

# Een beetje Pro schrijft ARexx scripts

## Samenvatting van deel:

Deze ingrediënten zijn nodig bij het maken van een ARexx-script:

- 1) Workbench 2.0! of hoger, of een ARexx versie uit de losse verkoop.
- 2) Een goede editor, bijvoorbeeld Annotate v2.0 van de Coverdisk van vorige keer.
- 3) Een programma met een ARexx-poort om opdrachten naar toe te sturen! In deze cursus gebruiken we daarvoor Annotate2.0.
- 4) Een Shell van waaruit de ARexx-scripts gestart kunnen worden.

## Behandelde ARexx opdrachten

### options results

Staat bijna altijd bovenaan een script en maakt het mogelijk dat een programma een antwoord terug geeft in de variabele "result".

### address "Poort\_Naam"

Geeft aan naar welke poort (naar welk programma) de nu volgende opdrachten of vragen moeten worden verstuurd.

### if (...) then

De nu volgende regel (of het do...end blok) wordt alleen maar uitgevoerd als de stelling tussen de haakjes (waar) is. Bijvoorbeeld (x > y), of (a = 3).

### do ... end

Geef het begin en eind aan van een blok. Wordt vooral veel in combinatie met if ... then gebruikt, maar dat hoeft niet.

### do for 1000 ... end

Dit blok wordt precies duizend maal uitgevoerd (say "Thanks"). De constante (hier 1000) kan eventueel worden vervangen door een variabele.

### do counter = 1 to 10 ... end

Dit blok wordt tien keer uitgevoerd, waarbij de variabele "counter" steeds verhoogd wordt. Handig voor b.v. het printen van regelnummers.

## En verder.. het venster bewegen.

### Beginnen:

Start het programma "Sys:System/RexxMast" (de ARexx Master), zet de Shell en een window van Annotate (en eventueel uw eigen editor) prettig verdeeld op de Workbench, plaats de polsen en vingers losjes op uw toetsenbord en begin met ty-

```
/*
** Amiga.X ARexx Kursus.
** Script 2.1 voor Annotate 2.0.
*/
```

```
options results
address "Annotate_Rexx"
```

```
GET WIN_STATS
say RESULT
```

pen van een nieuw ARexx-script : script 2.1. De eerste vier regels zijn slechts commentaar maar noodzakelijk. Een ARexx-script wordt niet als zodanig herkend, wanneer de eerste regel niet met commentaar-blok ("/\* ... \*/") begint. Daarna komen twee regels tekst die we de vorige keer ook zagen. Ze zorgen ervoor dat de opdrachten aan een ander programma iets terug kunnen ontvangen in de variabele "RESULT" (options results) en dat de niet-ARexx opdrachten van dit script voor Annotate bedoeld zijn (address "Annotate\_Rexx"). Vervolgens komt er een regel die ARexx inderdaad niet thuis kan brengen en dus naar Annotate stuurt: GET WIN\_STATS. Annotate kan daar gelukkig wel iets mee; die stuurt een regel terug (in "RESULT") waar de x en y positie en de breedte en hoogte van het venster in staan. Vervol-

gens ziet u een regel met vier getallen in de Shell dankzij "say RESULT". Wanneer alles het doet zoals het hoort (probeer een paar posities uit) dan wordt het tijd om na te denken over het vervolg. De positie kunnen we opvragen en we kunnen ook een nieuwe positie opgeven! Met "SET WIN\_STATS" kunnen we aan Annotate de opdracht geven dat het venster verplaatst moet worden. Als argumenten geeft u de nieuwe x en y positie en breedte en hoogte mee. Een volledig onzinnig, maar leuk script wordt het als we het venster in een lus enkele keren aanroepen en het venster steeds kleiner maken. Verander het script tot script 2.2 en probeer het opnieuw. Het venster moet nu in tien stappen steeds kleiner worden...klopt dat?

```

/*
** Amiga.X ARexx Kursus.
**Script 2.2 voor Annotate 2.0.
*/

options results
address "Annotate_Rexx"

GET WIN_STATS
parse var RESULT x y w h
dw = (w - 80) / 10
dh = (h-50) / 10
do 10 x
    = x + (dw / 2)
    y = y + (dh / 2)
    w = w - dw
    h = h - dh
    SET WIN_STATS x y w h
end

```

Als alles goed werkt (Let vooral op tikfouten! Een klein tikfoutje is voldoende voor een onbegrijpelijke foutmelding van ARexx), moeten we maar eens kijken waarom het zo werkt. Er is weer iets nieuws bijgekomen; dat gaat goed.

## PARSE VAR

Het nieuws is "parse var RESULT x y w h". Even ontleden: De opdracht is "parse", "var" geeft aan dat de regel tekst uit een variabele komt (uit "RESULT"), en de x, y, w en h zijn variabelen waar de regel in wordt uitgesplitst. Dat is namelijk de functie van "parse". Bij ARexx moet er vaak een regel worden uitgesplitst in verschillende variabelen. Bijvoorbeeld een regel tekst uit een Shell (**parse pull**), argumenten naar een subroutine (**parse arg**), de uitkomst van een berekening (**parse value ... with**), enz. Nu is alleen de "var" (variabele) optie van belang, en die geeft aan dat het volgende argument een variabele is. Na

die variabele (hier: RESULT) komen een aantal variabelen die met deze opdracht een waarde krijgen. We weten welke soort waarden er door "GET WIN\_STATS" in RESULT geplaatst zijn, dus we noemen de variabelen x, y, w(idth) en h(eight). Daar kan vervolgens mee gerekend worden. Er komen nog twee variabelen bij om het venster in tien stappen zo klein mogelijk te maken: 80 bij 50 pixels. "(w - 80) / 10" is de breedte min 80, gedeeld door tien. Er komt dan een eenvoudige lus (do 10 ... end) waarin nieuwe waarden worden berekend en aan Annotate worden doorgegeven.

## Herspatiëren

Het is geen eenvoudige opgave om een bruikbaar script te schrijven met de tot nu toe behandelde theorie. Er zal nog iets meer bij moeten komen. Een bruikbaar script kan bijvoorbeeld iets zijn als: een geselecteerd blok opnieuw spatiëren (één spatie tussen twee woorden, geen tabs) en opnieuw indelen zodat alle regels tot 80 karakters lang zijn. Dat zou heel bruikbaar zijn bij het her-indelen van (bijvoorbeeld) een gebruiksaanwijzing - ook ik heb al heel wat uurtjes versleten met het rangschikken van regels tekst. Eens kijken hoe ver we kunnen komen in deze aflevering.

```

/*
** Amiga.X ARexx Kursus.
**Script 2.3 voor Annotate 2.0.
*/

options results
address "Annotate_Rexx"

DOMENU SELCT_LINE
GET SEL_TEXT
new=space(RESULT,10)
DOMENU CUT 5
INSERT STRING new
INSERT RETURN 1

SET STAU_LINE "KLAAR!"

```

Probeer eerst script 2.3 eens gewoon uit. Wat gebeurt hier nu eigenlijk? Vanaf "DOMENU SELECT\_LINE" wordt de regel waar de cursor op staat geselecteerd, gekopieerd, de kopie opnieuw gespatiëerd (met de functie "space"), het origineel gewist en de kopie teruggeplaatst (inclusief RETURN). Helemaal aan het eind staat nog een regel die de status (staus?) regel van Annotate tijdelijk verandert. Uiteindelijk wordt dus de regel waar de cursor op staat ge-herspatiëerd. Het meeste werk doet de functie "space()": een functie uit de "interne functie bibliotheek" van ARexx. Een functie-bibliotheek bestaat uit een groep

functies die vanuit ARexx kunnen worden gebruikt. Deze bibliotheek is "intern" omdat niets speciaals hoeft te worden gedaan om de functies te gebruiken. Er bestaan dus ook externe bibliotheken (libraries) maar daar zijn we voorlopig niet aan toe.

### Interne Functie Bibliotheek

Om de functies uit een bibliotheek goed te kunnen gebruiken heb je er een duidelijke beschrijving van nodig; "space()" kan zo worden omschreven:

nieuw = **space**(tekst,aantal[,spatie])  
 nieuw: de uiteindelijke tekst.  
 tekst: de oude tekst.  
 aantal: het aantal te plaatsen spaties tussen de woorden  
 spatie: (optioneel) een ander karakter dan de spatie om tussen de woorden te plaatsen, b.v. '-'.

Voor het volgende script (2.4) hebben we nog twee functies uit dezelfde bibliotheek nodig. Laat ik daar eerst maar een beschrijving van geven:

nieuw = **substr**(tekst,begin[,lengte][,spatie])  
 nieuw: een nieuwe variabele; één of meerdere karakters uit 'tekst'.  
 tekst: de regel waar een stukje uit moet komen.  
 begin: de eerste letter in 'tekst' (begin te tellen bij 1).  
 lengte: (optioneel) het aantal letters uit 'tekst' dat we nodig hebben. Bij afwezigheid van deze optie geldt: tot het einde van de tekst.  
 spatie: (optioneel) een letter om het restant mee op te vullen (als 'lengte' groter is dan het aantal letters in 'tekst'). Is normaal een spatie.

len = **length**(tekst)  
 len: de lengte van de tekst  
 tekst: de tekst waar we de lengte van willen weten.

Probeer script 2.4 eerst rustig uit (de regelnummers **niet** intikken!). Het is beter om vóór het uitproberen van dit script zomaar wat tekst binnen te laden en daar een paar regels van te selecteren. Als u zelf alle tekst die voor een goede test nodig is wilt intikken, is dat natuurlijk best; laat het script in elk geval niet op Annotate los als het script daar zelf (nog) niet in weggeschreven staat! Dat wordt anders flink door elkaar geschud!

### Regels van maximaal 80 letters

Script 2.4 werkt aardig. Het is echter geen macro, die in elke situatie perfect werkt; het is een voor

```

1  /*
2  ** Amiga.X ARexx Kursus.
3  **Script 2.1 voor Annotate 2.0.
4  */
5
6  options results
7  address "Annotate_Rexx"
8
9  GET SEL_TEXT
10 new = space(RESULT,1)
11 DOMENU CUT 5
12
13 len = length(new)
14 p = 1
15
16 do while len > 0
17     w = 80
18
19     if w < len then
20         do while substr(new,p+w,1) ~= ' '
21             w = w - 1
22         end
23         else w = len
24
25         sub = substr(new,p,w)
26         INSERT STRING sub
27         INSERT RETURN 1
28         len = len - w
29         p = p + w
30
31 end
32
33 SET STAUS_LINE "Klaar!"
34

```

beeld. Het is belangrijker dat u begrijpt wat er gebeurt. Wanneer u iets aan uitleg mist, zou ik het op prijs stellen als u dat liet weten!

Op regel 13 en 14 worden de variabelen "len" en "p" van een waarde voorzien; "len" is het aantal letters in "new" en verandert niet y en pos wordt een 1, Dat wil zeggen: we beginnen bij de eerste letter van "new". De variabele "p" geeft steeds aan wat de eerste letter van de regel is en wordt dus na elke regel (met maximaal 80) verhoogd.

Vervolgens komt een lus, die er voor zorgt dat alle letters in "new" verwerkt worden: regel 16 tot en met 31. We eindigen weer met een melding in de status-regel. Ok, maar wat gebeurt er nu eigenlijk in die lus?

### De ontknoping

Op regel 16 staat een nieuwe vorm van het "do" statement: **do while [test]... end**. Deze variatie blijft alles in de lus herhalen tot de test niet (meer) waar is. Als de test de eerste keer al niet waar was, wordt de hele lus dus overgeslagen. Als het de bedoeling zou zijn, dat de lus hoe dan ook en in

elk geval éénmaal werd uitgevoerd dan hadden we de "do until [test] ... end" versie genomen, maar dat is hier echt de bedoeling niet.

Op regel 17 krijgt de variabele "w" de waarde 80. Let er hier op dat dat bij het begin van elke regel gebeurt, want "w" wordt op regel 21 meestal iets kleiner omdat daar wordt gezocht naar het einde van een woord (een spatie). Het zoeken naar een spatie aan het einde van de regel gebeurt met behulp van de functie **substr()**. De laatste letter wordt vergeleken met een spatie ( ' ') en als het iets anders is (~=) dan wordt "w" één kleiner (en de regel korter) en proberen we het opnieuw. Dat gaat door tot een spatie is gevonden en de regel netjes kan worden afgebroken. Hier zouden we er op moeten letten dat 'w' niet kleiner dan 0 mag worden, en dat een regel ook op andere letters mag worden afgebroken... maar ja, het is maar een voorbeeld.

Op regel 25 wordt de regel losgemaakt van het tekstblok met **substr(new,p,w)** waarbij 'p' de eerste letter van de regel is, en 'w' dus de lengte. De regel wordt vervolgens op de plaats van de cursor ingevoegd en er wordt een RETURN aan toegevoegd. De RETURN's die in de originele tekst stonden, zijn overigens geheel vanzelf verdwenen bij het versturen ervan vanuit Annotate. Op de regels 28 en 29 tenslotte wordt de lengte van de resterende tekst gemeten (belangrijk voor de **do while len > 0 ... end** lus) en wordt het begin van de volgende regel berekend. Dat is het wel zo'n beetje.

### Afgeknapt?

Als u na het laatste voorbeeld denkt dat het allemaal wat te snel of te langzaam gaat, of dat de voorbeelden zinloos, futloos, niet leerzaam of anderszins ondeugdelijk zijn... en dat u het zelf **beter** kunt... mooi! Dat wilden we u net vragen!

Degene die ons een leerzaam ARexx-script stuurt maakt kans op **een jaar lang GRATIS Amiga.X**. Bovendien kan uw script gebruikt worden bij n van de volgende cursussen... mt vermelding van uw naam natuurlijk. Dit zijn de spelregels:

- \* Het script mag niet langer zijn dan 32 regels.
- \* Het script moet voor Annotate2.0 of een ander
- \* PD-programma bedoeld zijn, zodat dat op dis kette kan worden bijgeleverd.
- \* Het script moet vergezeld gaan van een duidelijke uitleg. Wat doet het? etc.
- \* Het script mag noch geheel, noch gedeeltelijk zijn overgenomen; de inzender moet zelf de auteur zijn.

De winnaar van een jaar lang gratis Amiga.X is diegene die het best bij deze cursus passende script instuurt. Succes!

*Stuur uw script, klachten en/of opmerkingen naar de redactie van Amiga.X.*

# PC DISCOUNT

## Eéndaagse regionale computer-koopjesbeurzen

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

Wij komen bij u in de buurt van 10.00 tot 17.00 uur op:

zo	10 april	Beursgebouw	Eindhoven
za	7 mei	Ned. Congresgebouw	Den Haag
za	28 mei	De Hoorse Vaart	Alkmaar
za	4 juni	De Houtkamphal	Doetinchem
zo	12 juni	Evenem. hal Margriet	Schiedam
za	18 juni	De Leysdream	Roosendaal
za	20 augustus	Pr. W. Alexanderhal	Zoetermeer
zo	28 augustus	De Vechtse Banen	Utrecht
za	3 september	Zeelandhallen	Goes
za	10 september	AHOY	Rotterdam
za	17 september	Prins Bernhardhoeve	Zuid Laren
za	1 oktober	Americahal	Apeldoorn
za	8 oktober	Extran Sportcenter	Haarlem
za	15 oktober	Twentehallen	Enschede
za	29 oktober	Brabanthallen	Den Bosch
za	5 november	Sporthal Bras	Delft
za	3 december	Jan Massinkhal	Nijmegen
za	10 december	Sporthal Centrepoint	Almere
za	17 december	Mervehal	Dordrecht
za	7 januari '95	Sporthal Groenendaal	Heemstede
za	14 januari '95	Americahal	Apeldoorn
za	4 februari '95	Zeelandhallen	Goes
za	11 februari '95	Prins Bernhardhoeve	Zuid Laren
za	18 februari '95	AHOY	Rotterdam
za	11 maart '95	Evenem.centrum 't Ven	Venlo
za	18 maart '95	Stadssporthal	Tilburg
za	25 maart '95	Sporthal Bras	Delft

Driedaagse internationale computerbeurzen via InterExpo & Media

22/23/24 april ■ Jaarbeurs Utrecht ■ InterExpo '94

23-25 sept.	Beursgebouw Eindhoven	Benelux Computer '94
27-29 jan.	Beursgebouw Eindhoven	Benelux Computer '95
7- 9 april	Jaarbeurs Utrecht	Inter Expo '95

f 5,- voordeel **REDUKTIEBON** f 5,- voordeel

Naam: .....

Adres: .....

Postcode/Plaats: .....

Telefoon: .....

Computer: .....

Aangeboden door Amiga X april 1994

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

Tel. 070-3588929 • fax 070-3587783

## GRATIS TOEGANG

Neem een pasje voor een gemakkelijk en goedkoop bezoek aan alle computerbeurzen.

### WORDT DEELNEMER AAN STICHTING COMPUTERCREATIEF!

Voor een gering bedrag van slechts f 55,- per jaar wordt u in staat gesteld alle 30 door Computercreatief en InterExpo & Media georganiseerde beurzen zonder verdere entreekosten te bezoeken.

#### Voordelen zijn verder:

- U kunt bij elke beurs direct doorlopen, dus u hoeft niet meer in de rij te staan
- U wordt automatisch vrijwel maandelijks op de hoogte gehouden van beursdata, plaatsen en verder nieuws op het gebied van computer hard- en software, MIDI, spelletjes, video en film
- U mag 2 kinderen tot 12 jaar GRATIS meenemen
- U ontvangt GRATIS de beurscatalogus van InterExpo & Media
- U komt in aanmerking voor verlotingen, prijsuitreikingen en speciale aanbiedingen tijdens de beurzen.

Meld u nu aan, onder vermelding van naam en voorletters, straat en huisnummer, postcode, woonplaats, telefoonnummer en giro/banknummer bij:

Stichting Computercreatief, antwoordnr. 10023, 5500 VB Veldhoven

**Niet altijd duidelijk is hoe u de tools moet gebruiken die in een programma aanwezig zijn. Via deze serie trachten wij u een klik-to-klik handleiding te geven voor het opmaken van een document in PageStream**

O nze hartelijk dank voor uw getoonde belangstelling voor ons nieuwe Amiga X maandblad. Wij gaan elke maand uitkomen met een diskette waarop ongeveer 3 dms files staan. Een demo van een interessant programma, een leuk spel en wat utilities tesamen met voorbeelden, gebruik in onze artikelen. De inhoud van ons maandblad bestaat vooral uit omschrijvingen van hoe u met een bepaald software pakket kunt werken, wat er allemaal mee kan, dat weet u waarschijnlijk toch al snel. U kunt onze Amiga X maanbladen in de winkel verkrijgen voor een prijs van F 9,95. U kunt echter ook abonnee worden door overmaking van F 95,00 op ons postbank nummer 5634770 t.n.v. uitgeverij Magazien, Postbus 81186, 3009 GD Rotterdam. Voor vragen kunt u deze kaart gebruiken. Schrijf vooral uw adres erop en stel uw vraag op de achterzijde van deze briefkaart.

Afzender:  
.....  
.....



Uitgeverij Magazien

Postbus 81186

3009 GD Rotterdam

O nze hartelijk dank voor uw getoonde belangstelling voor ons nieuwe Amiga X maandblad. Wij gaan elke maand uitkomen met een diskette waarop ongeveer 3 dms files staan. Een demo van een interessant programma, een leuk spel en wat utilities tesamen met voorbeelden, gebruik in onze artikelen. De inhoud van ons maandblad bestaat vooral uit omschrijvingen van hoe u met een bepaald software pakket kunt werken, wat er allemaal mee kan, dat weet u waarschijnlijk toch al snel. U kunt onze Amiga X maanbladen in de winkel verkrijgen voor een prijs van F 9,95. U kunt echter ook abonnee worden door overmaking van F 95,00 op ons postbank nummer 5634770 t.n.v. uitgeverij Magazien, Postbus 81186, 3009 GD Rotterdam. Voor vragen kunt u deze kaart gebruiken. Schrijf vooral uw adres erop en stel uw vraag op de achterzijde van deze briefkaart.

Afzender:  
.....  
.....

Uitgeverij Magazien

Postbus 81186

3009 GD Rotterdam



**Corstiaan Breedveld**

**Vier briefkaarten op 1 A4  
tesamengebracht, verwerkingsklaar om te  
reproducieren.**

O nze hartelijk dank voor uw getoonde belangstelling voor ons nieuwe Amiga X maandblad. Wij gaan elke maand uitkomen met een diskette waarop ongeveer 3 dms files staan. Een demo van een interessant programma, een leuk spel en wat utilities tesamen met voorbeelden, gebruik in onze artikelen. De inhoud van ons maandblad bestaat vooral uit omschrijvingen van hoe u met een bepaald software pakket kunt werken, wat er allemaal mee kan, dat weet u waarschijnlijk toch al snel. U kunt onze Amiga X maanbladen in de winkel verkrijgen voor een prijs van F 9,95. U kunt echter ook abonnee worden door overmaking van F 95,00 op ons postbank nummer 5634770 t.n.v. uitgeverij Magazien, Postbus 81186, 3009 GD Rotterdam. Voor vragen kunt u deze kaart gebruiken. Schrijf vooral uw adres erop en stel uw vraag op de achterzijde van deze briefkaart.

Afzender:  
.....  
.....



Uitgeverij Magazien

Postbus 81186

3009 GD Rotterdam

O nze hartelijk dank voor uw getoonde belangstelling voor ons nieuwe Amiga X maandblad. Wij gaan elke maand uitkomen met een diskette waarop ongeveer 3 dms files staan. Een demo van een interessant programma, een leuk spel en wat utilities tesamen met voorbeelden, gebruik in onze artikelen. De inhoud van ons maandblad bestaat vooral uit omschrijvingen van hoe u met een bepaald software pakket kunt werken, wat er allemaal mee kan, dat weet u waarschijnlijk toch al snel. U kunt onze Amiga X maanbladen in de winkel verkrijgen voor een prijs van F 9,95. U kunt echter ook abonnee worden door overmaking van F 95,00 op ons postbank nummer 5634770 t.n.v. uitgeverij Magazien, Postbus 81186, 3009 GD Rotterdam. Voor vragen kunt u deze kaart gebruiken. Schrijf vooral uw adres erop en stel uw vraag op de achterzijde van deze briefkaart.

Afzender:  
.....  
.....

Uitgeverij Magazien

Postbus 81186

3009 GD Rotterdam



# Hoe wordt een briefkaart opgemaakt?

**W**at is een Desktop Programma? Voordat u gebruik kunt maken van een desktop publishing programma moet u weten wat een Desktop programma is en wat u er allemaal mee kunt doen. Het is van belang om het verschil te begrijpen tussen de diverse programma's en hoe u die programma's kunt integreren in PageStream. En het is natuurlijk ook belangrijk om te weten hoe PageStream zelf werkt.

Er zijn vier verschillende niveau's van opmaak software: tekst-editors, op tekst gebaseerde word processors, op grafiek gebaseerde word processors en opmaak programma's. Elk type programma is gemaakt voor een specifiek eigen taak. Er zijn ook twee verschillende soorten grafiek programma's. Aan de ene kant zijn daar de schilderprogramma's (wij noemen dat nu wel tekenprogramma's, maar ze zijn het eigenlijk niet) en aan de andere kant de tekenprogramma's zoals ProfDraw, Art-Expression enz. die gebruikt worden voor het maken van vectorplaatjes, clips en illustraties, allen object georiënteerd. Om een gehele pagina op te maken worden meestal al die pakketten gebruikt in samenwerking met PageStream.

In een tekstverwerker wordt de platte tekst gemaakt. In een grafisch pakket de plaatjes. In het opmaak pakket worden ze allen op de pagina gerangschikt.

## Tekst editors

Een tekst editor is een eenvoudig programma waarin u tekst files kunt maken. U hebt hier weinig controle, over hoe u de tekst op het papier wilt hebben. Tekst files worden in Ascii formaat weggeschreven. (ASCII is een industrie-standaard voor het bewaren van tekst). Tekst editors zenden de tekst naar de printers als een serie letters die

gebruik maken van de fonts die in de printer zelf aanwezig zijn. Met tekst editors kunnen geen plaatjes of andersoortige letters geprint worden. Tekst editors worden gebruikt om snel wat tekst files te maken. Omdat deze pakketten niet in staat zijn om mooie scherm letters te produceren op de printer, zijn ze uitstekend geschikt voor snelle tekst opbouw op het scherm, het redigeren en manipuleren daarvan gaat erg snel.

## Tekst-gebaseerde word-processors

Tekst-gebaseerde programma's kunnen tekst verwerken en files aanmaken met format control codes (cursief, bold enz). Net als tekst editors vertonen ze geen juist resultaat op de printers, maar ze gebruiken de system fonts van de computer voor snelle tekst display. Tekst editors gebruiken dan ook de in de printer aanwezige fonts.

## Grafische word-processors

Grafische wordprocessors bieden een WYSIWYG, of What You See Is What You Get. Dat betekent dat wat u op het scherm ziet ook werkelijk geprint wordt. Deze programma's gebruiken hun eigen fonts of typefaces om de pagina op te maken met gebruikmaking van puntjes (dots). De gehele pagina wordt naar de printer gezonden als een grafische file, geen gebruik makend van de printerfonts. (Sommige grafische word-processors hebben een "Quick" mode zodat er dan toch even nog de printer fonts aangesproken worden. Grafisch printen geeft meestal een betere kwaliteit en biedt meer ontwerp mogelijkheden, maar het is daarentegen wel veel langzamer.) Een voorbeeld van een grafische word-processor is Excellence!

## Desktop programma's

Desktop programms' hebben een heel andere benadering van het maken van een pagina. In



plaats van aan te nemen dat de gehele pagina vol met tekst komt te staan, krijgt de gebruiker te maken met een blanke pagina waarop zowel tekst als plaatjes kunnen staan. Verder zijn deze pakketten minder structureel opgezet. Net als bij de grafische word-processors wordt de gehele pagina intern uitgerekend en als grafiek naar de printer gezonden.

## PageStream

PageStream combineert de flexibiliteit van een desktop programma met veel van de mogelijkheden die door de word processors en tekenprogramma's wordt geboden. In PageStream is elk element op een pagina een tekst element of een grafisch element. Tekst en grafiek kan in PageStream zelf worden gemaakt of geïmporteerd vanuit een andere bron.

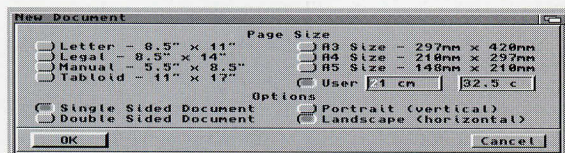
PageStream is uiteindelijk het laatste werkingsstation voor een pagina. Voor de meer langere en ingewikkelde documenten is het handig de tekst met een tekst editor en de plaatjes in een tekenpakket te maken. Deze elementen zowel tekst als grafiek, kunt u dan in PageStream importeren en op uw scherm op de juiste plaats zetten.

## Een nieuw voorbeeld

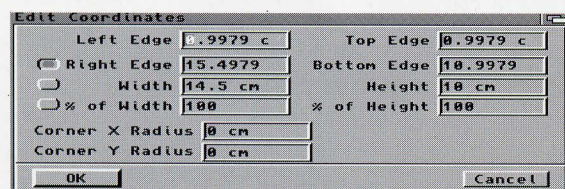
Er waren de vorige keer wat opmerking over de grote letter E aan het begin van het voorbeeld. Ik heb het nog eens gelezen en toch staat het er goed in. Maar u kunt die letter ook op een andere manier erin zetten.

Laten we beginnen met het maken van bijvoorbeeld een briefkaart van 10x14.5 cm. Zo kunt er er vier op 1 hele A4 plaatsen.

Open na het opstarten van PageStream (in nummer 0 hebben wij dat uitvoerig beschreven) een nieuwe pagina via het "file" menu. Klik op A4 en op landscape, dan op OK. Een blanke pagina

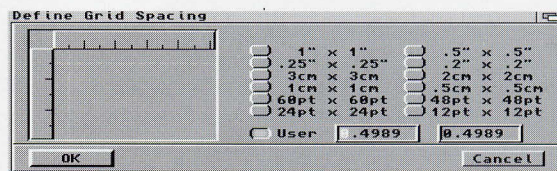


verschijnt nu op het scherm. Mocht u niet de gehele pagina zien dan klikt u op show full page in het view menu. Ergens links bovenin tekent u een box met de box tool actief. In *edit coördinates* in

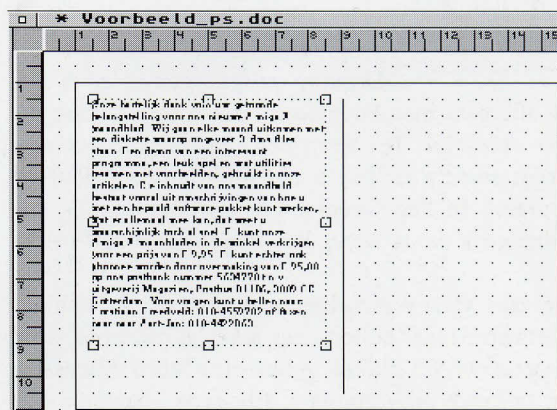


het object menu typt u een breedte maat (width) in van 14.5 cm en een hoogte maat (height) in van 10 cm. De cm maten moeten wel in het object menu via de optie measuring system geactiveerd zijn.

In het lay-out menu zet u de grid op 0.5 cm. Activeer nu de snap-grid optie van het lay-out menu. Met de pointer tool pakt u de box beet en plaatst hem op 1 cm van boven en 1 cm van links. Zo, de



basis box staat op de pagina. U zult merken dat u na een tijdje niet meer hoeft na te denken over hoe u een box of zo te plaatsen. Dan gaat dat vanzelf, zodat u meer concentratie hebt voor de opmaak zelf.



## Plaatsen van de boxen

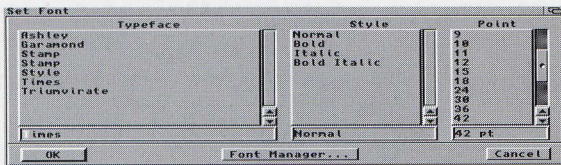
Met de line tool plaatst u een verticale lijn van 9 cm op 9 cm van links en 1,5 cm van boven. Met de tekstbox tool trekt u een box op 1.5 cm van links en 1.5 cm van boven, naar 8.5 cm rechts en 9 cm vanaf links. Zie plaatje. Met de tekstcursor klikt u ergens in de tekstbox en doet u via het projectmenu een "import text". In de nu verschijnende requester zoekt u het bestand op met de naam "DTP.txt", de file die op onze coverdisk staat. (Via de .DMS module is dit bestand op diskette 4 beland). In de "choose type" requester staat in de linker box de melding "Ascii Text v2.1.2, u klikt hierop en in de rechter box verschijnen er onmiddellijk 8 verschillende opties, waarvan "paragraph has LF" reeds geactiveerd is. Laat dat in dit geval maar zo. Klik nu op "OK" en de tekst vloeit als het ware in uw tekst box op uw briefkaart model.

## Een beginletter

Nu ga ik u een andere manier beschrijven hoe u een beginletter in de tekst kunt plaatsen. Daartoe



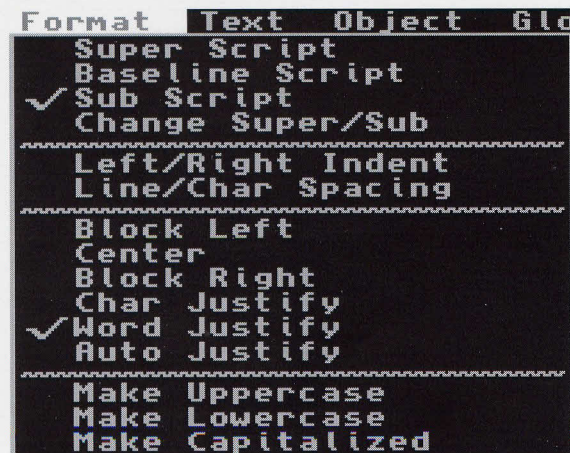
plaatst u in een vrij gebied de tekstcursor en typt een hoofdletter "O". Zo die staat. Maak met de tekstcursor deze letter actief en wijs in het "style" menu de optie "fonts/style" aan. Hierin kiest u voor Times, normal, 42 punten. Met de "pointer



tool" plaatst u de letter "O" zo goed mogelijk in de linker bovenhoek van de tekst box. Wellicht dat u het "snap to grid" even moet uitzetten om exact te kunnen positioneren. Met de "text runaround" optie van het object menu kiest u de twee box van links. Dit zorgt ervoor dat de tekst om het



bedoelde object heen gaat. In de standoffs bepaalt u hoeveel afstand er tussen de letter O en de tekst regels moet komen. In dit geval kunt u hem horizontaal op .2 cm zetten. De tekst wordt nu gedwongen om 2 mm rechts van de letter aan te houden en 0 mm eronder. Visueel gebeurt er nu iets wat u niet helemaal kunt voorzien. De letterruimte onder de O is veel groter dan u dacht. Dus de regels onder de O beginnen veel lager, waardoor er optisch gezien een veel grotere ruimte ontstaat dan aan de rechterzijde van de O. Dit kunt u oplossen door een klein trucje toe te passen en wel door via het format menu de optie "Sub script" aan te wijzen. De O schiet omlaag en het O object kunt u nu weer zo omhoog plaatsen totdat de goede positie bereikt is.



## De tekst bewerken

De regel- en letterafstand van de platte tekst moeten nu goed gezet worden. Selecteer met de cursor tool de gehele tekst door in de tekst box te klikken en select all in het edit menu op te roepen. Het gehele blok wordt nu zwart. Daarna dient u nog in het Format menu de "line/character spacing" te activeren. Als line spatiering geeft u hier 0 op en als character spacing een 2, met de "autoline spacing" actief verlaat u deze optie door op OK te klikken.

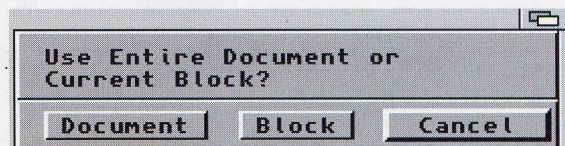
Om nu nog de tekst links en rechts uit te lijnen gebruikt u de optie "word justify" van het "format menu". Nu staat er een keurige tekst kolom met een grote begin letter.

## Afzender

Onder de tekst box klikt u met de tekstcursor en typt daar het woord "Afzender:". Met de pointer tool plaatst u deze kleine box onder de grote tekstbox met het snap to grid actief. Nu trekt u nog een lijn met de line tool 1.5 cm vanaf links tot 8,5 cm, dit herhaalt u nog twee maal, steeds een halve cm lager. Dan activeert u deze drie lijnen door op alle drie de lijnen te klikken met de shift toets ingedrukt. Als ze alle drie actief staan, dan kiest u voor "line/style" in het object menu. Er verschijnt nu een "line/style" requester waarin u als style aanklikt bijvoorbeeld nummer 3 en als lijndikte (lineWidth) .5 punt, met de kleur zwart. Staat alles naar uw wens klik dan op "OK" en de lijnen worden nu als stippellijnen weergegeven.

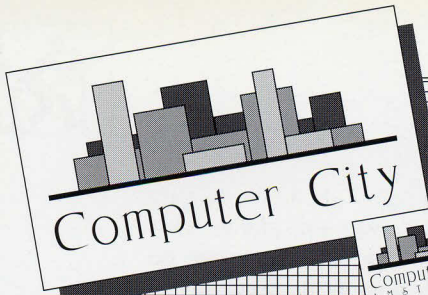
## De geadresseerde

Als laatste tekst moet nog de geadresseerde er op gezet worden. Met de tekst tool typt u Uitgeverij Magazien, slaat een regel over met een return, dan Postbus 81186, weer een lege regel en dan als laatste 3009 GD Rotterdam. Het tekst element wat u nu gemaakt hebt, activeert u met de pointer tool en plaatst de linkerbovenhoek op 9.5 van links en 6 cm van boven. Via "fonts/points" in het style menu krijgt u nu de keuze of u deze operatie over het gehele document wilt of over slechts het actieve blok. Hier kiest u natuurlijk blok. Dan komt u weer in de "Set Font" requester waarin u opgeeft dat u Times, normal, 18 punten wilt. Dan klikt u weer op OK. De tekst box vergroot zichzelf en de



letters zijn nu 18 punten groot.

## De postzegel



Postorder 010-4512507



**Computer City**  
Planciusstraat 57bg  
1013 MG Amsterdam

**020-6267898**

Openingstijden:  
di-wo 10-18, do 10-21, vr 10-18, zat 10-17u



**Computer City**  
IJsselmondselaan 250  
3064 AV Rotterdam

**010-4517722**

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



**Computer City**  
Oude Arnhemseweg 177a  
3702 BD Zeist

**03404-39225**

Openingstijden:  
di-do 10-18, vr 10-21, zat 10-17u

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

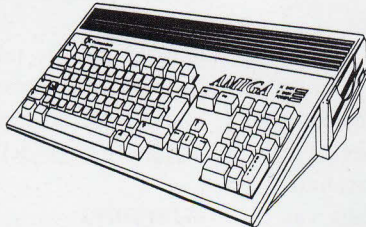


## Amiga CD32

2 MB Ram, inkl. voeding, tv-kabel en 1 joystick

**GRATIS**  
Diggers-CD32  
Oscar-CD32

**bel!**

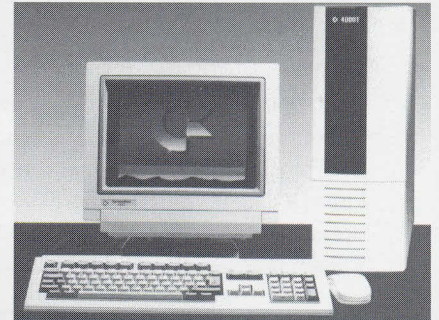


## Amiga 1200

2 MB Ram, inkl. voeding, muis, tv-kabel en WB3.0 handleiding/diskettes

**GRATIS**  
Joypad/joystick  
Tekstverwerker  
Tekstprogramma  
10 Spellen

**fl. 779,00**



## Amiga 4000(T)

Bel voor meer informatie over de verschillende Amiga 4000 en 4000T configuraties

**4 MB Fast-RAM** (max. 8 MB) voor Amiga 1200, inkl. klok  
**fl. 599,00**



## Megalosound

**fl. 99,00**

Wij accepteren:



## Neptun

De nieuwe Alpha-Channel genlock van Electronic-Design is nu leverbaar! Bel of kom langs voor meer informatie!

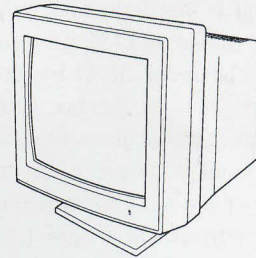


## Electronic-Design

Tevens leveren wij alle andere produkten van Electronic-Design voor zeer scherpe prijzen!

DISTRIBUTEUR VOOR NEDERLAND

## AKF50 Monitor



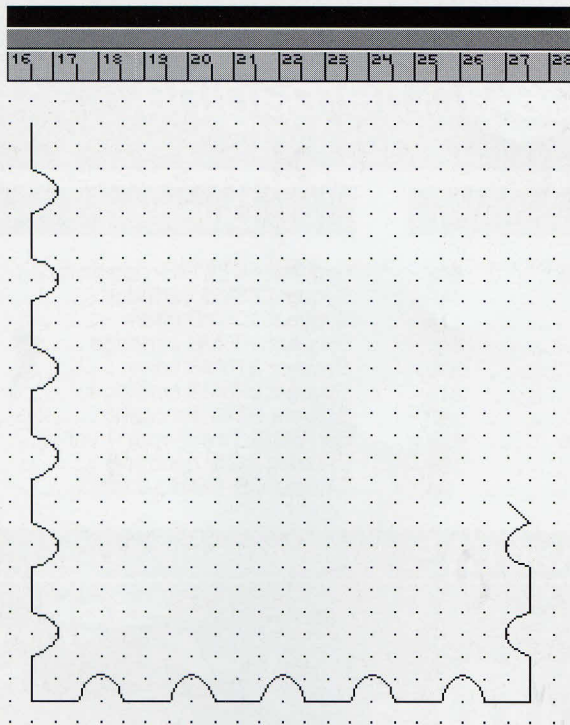
MultiScan monitor met een horizontaal bereik van 15-38 KHZ, dus geschikt voor alle Amiga resoluties! Inkl. adapter en Nederlandstalige handleiding.

**fl. 1099,00**

## GRATIS MAILING!

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

	Scanservice	Printservice op Fargo Primera	Public Domain Depot	Miracle Amiga Demopoint	Pincode & ComfortCard	Credit-Cards
A'dam		✓	✓		✓	✓
Postorder						✓
R'dam	✓	✓	✓		✓	✓
Zeist			✓	✓		



Op de plaats waar de postzegel moet komen kunt u volstaan met een rechthoek of een geïmporteerde clip vanuit Art-Expression. Ik vind het een mooie gelegenheid om eens wat met de tekentools van PageStream aan de gang te gaan.

Met de beziér tool actief, dat is de tool die onder de ellips tool staat, klikt u in de vrije ruimte op de pagina het beginpunt, laten we zeggen op 17 cm van links en 1 cm van boven, dan klikt u 1 cm daaronder nogmaals laat de muisknop los en klikt weer op de muisknop maar nu houdt u de muisknop ingedrukt en trekt u een bocht van een .5 cm naar rechts en laat de muisknop los. U hebt nu een halve cirkel getrokken. Gaat u door met een hele cm naar beneden en klikt u weer. Dan weer een cm naar beneden met ingedrukte muisknop en zo gaat u verder totdat u een lijn hebt gemaakt van plus/minus 10 cm. Nu dubbelklikt u op het eindpunt om de tool af te sluiten. Met de pointer tool maakt u nu de kartellijn actief en via het edit menu doet u nu een copy commando zodat de kartellijn gekopieërd wordt. Met de optie paste van het edit menu plaatst u de kartellijn 7 cm naar rechts op dezelfde hoogte als de linker kartellijn. Nu rest er nog een *rotate object* uit te voeren in het object menu. In de rotate requester zet u twist op 180 graden en de kartellijn keert zich om. De horizontale kartel-

lijn maakt u op dezelfde manier als de linker kartellijn. Deze lijn dient weer gekopieërd en met paste weer neergezet te worden, maar nu aan de onderzijde van de postzegel. Deze onderste kartellijn draait u met de rotate optie op 180 graden en de kartellijn draait verticaal. Nu is het nog een kwestie van de lijnen goed aan elkaar te laten passen. Zet hiertoe weer even het snap to grid uit. Staan alle hoeken goed aan elkaar dan activeert u nu de vier lijnen met de shift toets en maakt er een groep van via het object menu. Plaats de rechterbovenhoek een halve cm van boven en vanaf de rechterzijde van de rechter kant van de briefkaart. Verklein nu dit object door met de pointer tool het linkeronder trekblokje aan te klikken en met ingedrukte muisknop op maat te zetten. Plaats als laatste nog een regel in de kartelbox in de trant van: voldoende frankeren of zoiets en uw briefkaart is klaar.

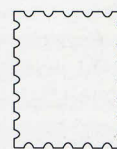
### Naar de drukker of kopieerinstallatie!

Zet de pointer tool aan en wis nu alles wat niets met de briefkaart te maken heeft. (Maakt u er een gewoonte van om elke 10 minuten het document even te saven, dat voorkomt veel narigheid.) Activeer de buitenste lijnbox en zet de lijnstijl op nul, dan blijft de box er wel, maar je ziet hem niet. Dan alles tegelijk activeren door om de briefkaart een lasso te trekken (rubberbanding) en groepeer (group) via het Object menu. Plaatst u dit geheel in de linker bovenhoek van de pagina. Kopieer het geheel via het edit menu en plaats nog drie aansluitende briefkaarten. Nu staat de hele A4 pagina vol. Let u er wel op dat de uiterste kanten van de A4 pagina niet altijd te printen zijn. Maar daarover een volgende keer.

*Hebt u vragen of opmerking dan horen wij die graag van u, als het even kan wel schriftelijk, op de fax of op ons BBS.*

**O**nze hartelijk dank voor uw getoonde belangstelling voor ons nieuwe Amiga.X maandblad. Wij gaan elke maand uitkomen met een diskette waarop ongeveer 3 .dms files staan. Een demo van een interessant programma, een leuk spel en wat utilities tesamen met voorbeelden, gebruikt in onze artikelen. De inhoud van ons maandblad bestaat vooral uit omschrijvingen van hoe u met een bepaald software pakket kunt werken, wat er allemaal mee kan, dat weet u waarschijnlijk toch al snel. U kunt onze Amiga.X maanbladen in de winkel verkrijgen voor een prijs van F 9,95. U kunt echter ook abonnee worden door overmaking van F 95,00 op ons postbank nummer 5634770 t.n.v. uitgeverij Magazien, Postbus 81186, 3009 GD Rotterdam. Voor vragen kunt u deze kaart gebruiken. Schrijf vooral uw adres erop en stel uw vraag op de achterzijde van deze briefkaart.

Afzender:  
.....  
.....  
.....



**Uitgeverij Magazien**

**Postbus 81186**

**3009 GD Rotterdam**

Onze adressen en telefoonnummers  
vindt u bij onze advertentie  
op de achterpagina.

## Commodore

Amiga 1200 .....	695.-
Amiga 1200, 20MB .....	829.-
Amiga 1200, 210MB .....	1095.-
Amiga 1200, 260MB .....	1195.-
Amiga 1200, 340MB .....	1349.-
Desktop dynamite pack .....	175.-
Amiga 4000 030.2MB .....	2495.-
Amiga 4000 LC 040 .....	bel
Amiga 4000 040.6MB .....	4195.-
Amiga 4000 Tower .....	bel
Prijs voor 170MB in A4000 .....	395.-
Monitor 1084 ST .....	449.-
Monitor 1942 .....	895.-
Monitor Microvitek .....	1049.-
Monitor IDEK 5017 17" .....	2295.-
CD 32 .....	695.-
CD 32 incl toetsenbord .....	725.-
Aansluiting CD32 voor drives etc.....	bel

## Software

Art department Pro V2.50 .....	595.-
Word Worth V3.0 .....	495.-
Word Worth V2.0 .....	225.-
Final Writer .....	bel
Pagestream V3.0 .....	bel
Egde .....	119.-
Directoryopus V4.11 .....	139.-
Amos Professional .....	109.-
Amos pro compiler .....	79.-
Brilliance .....	bel
Scala MM211 .....	379.-
Scala MM300 .....	779.-
Meerprijs voor Scala EE100 .....	395.-
Superbase Professional .....	595.-

## Towers

Amiga 500 mini Tower .....	bel
Amiga 600 mini Tower .....	bel
Amiga 1200 mini Tower .....	bel
Amiga 500 Big Tower .....	bel
Amiga 2000 Big Tower .....	bel
Amiga 3000 Big Tower .....	bel
Amiga 4000 Big Tower .....	bel

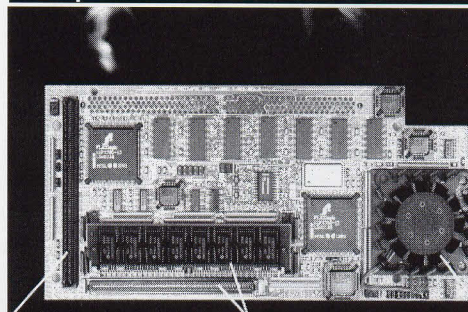
## Maxon

Maxon CAD .....	649.-
Maxon CAD student .....	349.-
Maxon Word .....	379.-
Maxon Twist .....	349.-
Maxon PLP .....	339.-
Maxon Cinema 4D .....	349.-
Maxon C/C+ +.....	498.-
Maxon C/C++ developer .....	698.-
Maxon C/C++ light .....	199.-
Maxon Magic .....	99.-

## Diversen

Syquest 44/88 MB+behuizing.....	895.-
Syquest 88MB cartridge.....	269.-
Syquest 105MB intern.....	795.-
Syquest 105MB cartridge .....	295.-
Syquest 270MB intern .....	bel
Syquest 270MB cartridge .....	bel
Externe SCSI behuizing .....	295.-
Ext. SCSI Tower voor 4 units.....	bel
Paradox SCSI controller .....	175.-
Externe CD-ROM + kast .....	795.-

## Super-Power van GVP nu leverbaar .....!!!



**A4000**  
**G-FORCE™**  
**040/40**

40 mhz 040 incl. 4MB ram

FL. 3295,-

## Overige GVP Producten .....

GVP A4008 .....	349.-	GVP DSS 8+ .....	229.-
GVP A4098 SCSI-2 .....	bel	GVP DSS 16 bit .....	bel
GVP A500 controller .....	449.-	GVP TBC + zonder SMPTE .....	2195.-
GVP A530 40/0/1 .....	795.-	Simm 1MB G-Force .....	129.-
G-Force 030 25/25/1 .....	1195.-	Simm 4MB G-Force .....	595.-
G-Force A1230-40/0/0 .....	849.-	Simm 16MB G-Force .....	bel
G-Force A1230-40/0/4 .....	1295.-	GVP EGS LC-28/24-1MB .....	819.-
G-Force A1230 S-II 40/0/1 .....	995.-	GVP EGS-LC-28/24-2MB .....	1049.-
G-Force A1230 S-II 40/0/4 .....	1595.-	GVP EGS-110/24 4MB .....	2995.-
G-Force A1230 S-II 50/0/4 .....	1795.-	Upgrade van EGS 1MB - 2MB ...	295.-
A1291 SCSI contr. voor A1230 ..	295.-	GVP IO Extender .....	349.-
Coprocessor 40 Mhz PLCC .....	395.-	GVP G-Lock .....	879.-
Coprocessor 40 Mhz PGA .....	329.-	GVP G-Lock VGA plus .....	2795.-
Coprocessor 50 Mhz PGA .....	495.-	GVP Phone pack .....	895.-
Image FX .....	495.-	Impact vision 24 .....	2195.-
Image FX Update voor EGS .....	139.-	Impact Vision 24 / S .....	2995.-
G-Force 040 33mhz voor A2000 ..	2895.-	Impact Vision 24 / CT .....	3995.-

**Ethernet voor Amiga 600/1200/2/3/4000 .....** Op aanvraag  
**Enlan DFS Ethernet software voor Amiga .....** Op aanvraag

## CD 32 games

Pinball fantasies .....	75.-	Liberation .....	99.-
James Pond .....	55.-	Fire Force .....	89.-
D-Generation .....	75.-	Chambers of chaolin .....	75.-
John Barnes Football .....	59.-	Seven gates of jambala .....	75.-
Nigel Mansell .....	95.-	Castles II .....	99.-
Deep Core .....	79.-	Alfred Chicken .....	92.-
Mean Arena's .....	95.-	Now thats what I call games ....	89.-
Arabian nights .....	89.-	Whale's voyage .....	92.-
Morph .....	89.-	Deepcore .....	75.-
Zool .....	89.-	Pirats .....	75.-
Prey an alien counter .....	89.-	Microcosm .....	139.-
Seek and destroy .....	75.-	En nog veel meer .....	

## A.S.S

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

**Blitzbasic 2.....**  
**Fl. 269.-**

Drukfouten / wijzigingen voorbehouden.

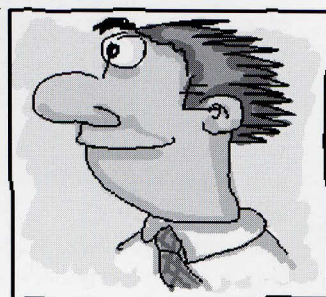
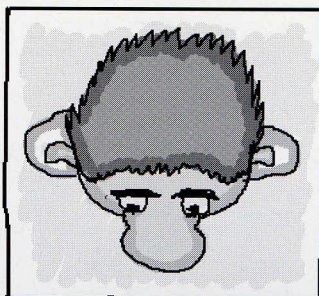
Indien er een artikel niet staat vermeld, bel ons dan even. Wij kunnen bijna elk produkt voor Commodore Amiga leveren en/of bezorgen. Binnenkort kunt u uw software bij ons op CD-ROM laten Zetten.



*Het onderstaand artikel wordt geschreven door een beginnend Real3D gebruiker en hij voert u aan de hand van zijn ervaringen mee door de wir-war van mogelijkheden.*

**Rudie Jaspers**

*Van boven, van opzij en nog eens van voren, meer dimensies hebben we niet.*



## Real3D - nu eens begrijpelijk

Sinds enige tijd is de vernieuwde versie van Real3D verschenen, het aantal mogelijkheden lijkt, bij de eerste indruk, ongelimiteerd. Als een leek op het gebied van dit soort programma's het programma onder ogen krijgt, ziet hij waarschijnlijk al meteen door de bomen het bos niet meer en ook voor degenen die al wat gewend zijn zal het niet meevallen het programma onder de knie te krijgen. Desondanks is het toch mogelijk om, zonder dat u meteen een 'Ray-Trace' expert hoeft te zijn, al snel iets leuks op het beeldscherm te toveren.

Deze guide.line is gebaseerd op het gebruik van een Amiga1200 met 6 Megabyte werk geheugen en een 50Mhz rekenprocessor. Om deze versie van Real3D te kunnen draaien is het noodzakelijk om

3 Megabyte werk geheugen te hebben, een 68020 microprocessor of hoger, een FPU (Floating Point Unit) oftewel een rekenprocessor en tenminste 5 Megabyte vrije ruimte op u harddisk, aanbevolen is 5 Megabyte werkgeheugen en 10 Megabyte ruimte op uw harddisk.

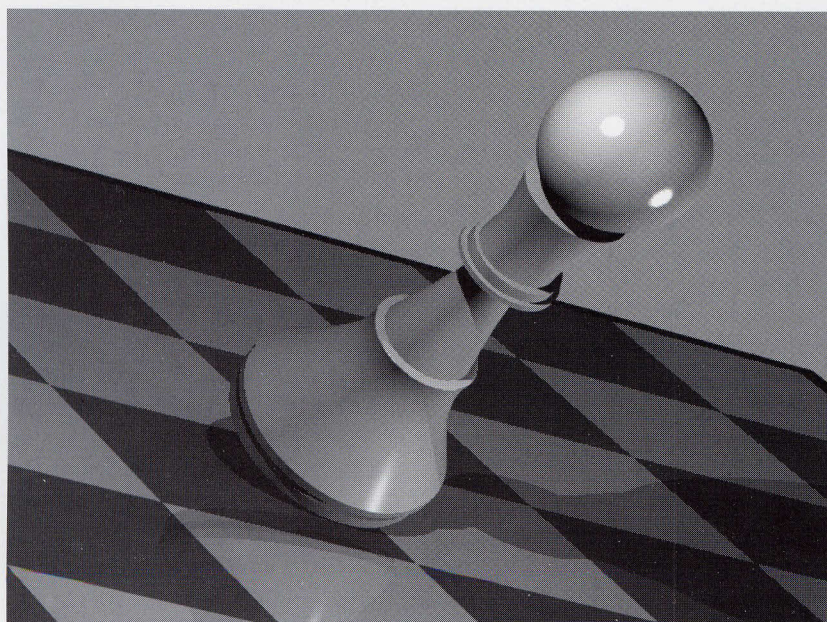
Plaatje 1 is een 24 Bit hi-res (640-512) plaatje, de rendertijd was 25 minuten.

### Zelf materialen tekenen

Eén van de meest bruikbare opties in het programma is de mogelijkheid om een, met bijvoorbeeld DeluxePaint, getekend plaatje als materiaal voor een object te gebruiken. (Wat overigens in de vorige versies ook al kon, maar nu ook in AGA). Dit kan ook een scan zijn, het is zelfs mogelijk om hiervoor een 'clip' (getekend met bijvoorbeeld ProfessionalDraw) te gebruiken. Zet dit op uw harddisk als een "brush", zorg er wel voor dat de brush precies langs de randen is 'uitgeknipt'.

### De studio

Als u Real3D opstart (u kunt opstarten via 'Quad-View', in de 'environments' lade) verschijnt er een grijs scherm met 4 witte kaders, een "Tools" window en een "Select" window. U kunt nu met bestaande vormpjes, zogenaamde Visibles, iets in die kaders tekenen. Als u in het Tools window geen vormpjes ziet, gaat u op de bekende manier met de rechtermuisknop ingedrukt naar de menubalk, rechts hier-





van ziet u Tool staan met daar onder Icons, hier kunt u kiezen wat u in de Tools window wilt hebben,

waaronder Visibles. Heb u die geselecteerd dan ziet u dat er in het window allerlei vormpjes te zien zijn zoals een blokje en een balletje.

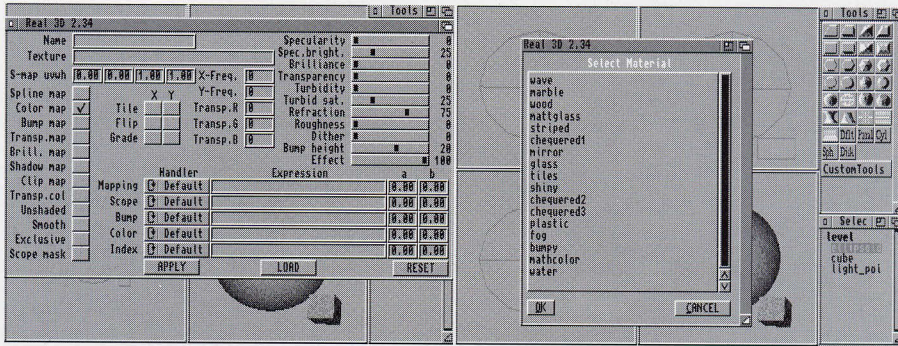
Als u in het kader linksonder uw vormpje tekent, is dit gelijk het vooraanzicht, linksboven is het bovenaanzicht en rechtsboven het zij-aanzicht. Als u nog nooit hebt getekend in een 'Ray-Trace' programma is dit wel lastig werken, maar dit went snel. U zou het kunnen zien als een fotostudio met 3 camera's. Het is in Real3D ook mogelijk meerdere 'camera's te gebruiken, een vierde kan handig zijn, maar meer is echt niet nodig.

Zo'n vormpje (visible) kunt u ook 'stretchen' dat doet u met de optie (in de menubalk) Modify/Linear/Stretch, dit is een hele bekende optie die ook in de vorige versies bestond en heeft dezelfde werking als de stretch optie in bijvoorbeeld DeluxePaint. Als u het nog niet kende hebt u de werking hiervan heel snel in de gaten. Zo hebt u ook de "Move" optie en de "Size" optie, die spreken voor zich.

## De textuur

Stel dat u een balletje (sphere) hebt gemaakt en die wilt u nu 'bekleden' met een plaatje wat u in DeluxePaint gemaakt hebt. In het "Select" window ziet u de namen van de "Visibles" en u kunt die met de linkermuisknop selecteren, klik nu op sphere, als die nog niet was geselecteerd, dan is die nu opgelicht en dus geselecteerd. Ga nu naar (menubalk) Create/Boolean/OR en u ziet dat het woordje sphere nu vet gedrukt staat. Druk nu op F4, het "Material Window" verschijnt, dit is een soort fabriekje waarmee u allerlei structuren kunt maken (hout, glas, metaal, water etc.). Hier kunt u ook getekende plaatjes in laden dus ook ons DPaint plaatje, met (menubalk) Define/Textures. Nu verschijnt er een requester en we kunnen het bestand inladen, u ziet de naam ervan dan verschijnen achter "Texture", daarboven staat "Name", hier moet u ook iets invoeren.

Hieronder staat een rijtje met opties met lege hokjes daarachter, alleen achter Color map ziet u dat er een streepje in het hokje staat, dat wil zeggen dat van de tekening alleen de kleuren als materiaal worden gebruikt en meer hebben we ook niet nodig. Als u Bump map zou selecteren gebeurt er



niets, want deze optie maakt gebruik van de kleur rood in een tekening, hij maakt daar namelijk

een bultje (bump) van, hoe feller het rood is, hoe hoger het bultje. Bij Transparency geldt dit voor de kleur groen, hoe groener, hoe transparanter. Bij Brilliance map is dit de kleur blauw, hoe blauwer, hoe glanzender. Rechts in beeld zie u ook nog een aantal opties, Specularity bijvoorbeeld, daarmee kunt u aangeven of u op een object een "high-light" (een plek op een object waar het licht recht in de 'camera' wordt gereflecteerd waardoor een felle witte stip of baan te zien is) wilt en hoe groot die moet zijn. Met Specular brightness kunt u de intensiteit van de high-light regelen. En met Brilliance kunt u regelen hoe sterk een object de omgeving weerspiegelt, Transparency betekent transparant, de functie lijkt me duidelijk. Met bump height kunt u de grootte van de 'bumps' regelen.

Er zitten ook kant en klare materialen in Real3D, deze kunt u inladen met Project/Materials/Insert.

Als alles naar uw zin is ingesteld klikt u op Apply en vervolgens kunt u het venster verwijderen door op het blokje linksboven te klikken.

Nu klikt u twee keer op sphere, u ziet dat het vetgedrukte woordje nu boven staat met daaronder in normale letters nog eens cube. Nu klikt u op (menubalk) Create/Mapping/Sphere, (parallel wil zeggen dat het getekende plaatje, dit kan bijvoorbeeld ook een scan zijn, recht zo die is op het object wordt geplakt en bij sphere word het plaatje bol gemaakt) er verschijnt nu een window met de beschikbare textures, klik die één keer aan en druk daarna op OK, nu moet u een bolletje tekenen om het al staande bolletje heen. Nu is het bolletje beschilderd met het plaatje wat u in DPaint hebt gemaakt.

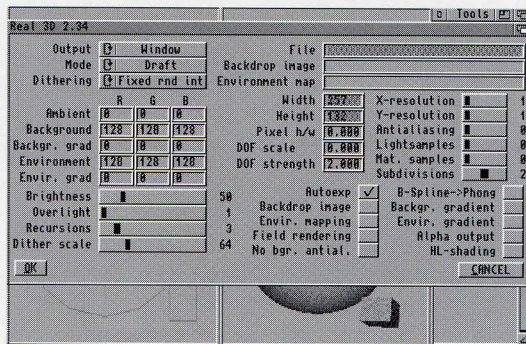
## Een potje draaien

Een hele handige tekenoptie is (menubalk) Create/Compound Tools/Lathe, nu vraagt Real3D om een lijn te trekken, dit gaat namelijk de as van ons object worden, trek de lijn van beneden loodrecht naar boven. Nu kunt u langs die lijn een tweede lijn tekenen, niet perse recht, maar zoals u hem zelf hebben wilt, zo kunt u bijvoorbeeld een kandelaar of een vaas maken, in ieder geval een



symetrisch gevormd object, (zie 1) zoals bij potten draaien.

Dit object wordt automatisch 'Level' genoemd. Als u twee keer op die naam klikt in het 'Select' window, ziet u uit welke bestanddelen het object is opgebouwd. Er is ook een 'rename' optie aanwezig, zodat u de objecten een eigen naam kunt geven.



mogelijk, dus ook AGA, bij Mode voor Normal (bij bijvoorbeeld Lampless, rendert hij zonder de door u geplaatste lampjes maar met één grote lamp) en bij Dithering voor None. Autoexp doet hetzelfde als een volautomatisch fotostel, u hoeft u dus niet druk te maken over licht, scherpstellen etc. Back-

drop Image is een tekening of een scan die de achtergrond wordt. Deze moet u wel eerst inladen, via de menubalkoptie. Antialiasing is het verbloemen van het trappetjeseffect, zet deze maar op 1. Als alles goed staat kunt u op OK drukken en de computer gaat 'renderen'. Voordat u het uiteindelijke resultaat wilt gaan renderen, is het verstandig om eerst in een lage resolutie te renderen om snel te kunnen zien of u er tevreden over bent.

## Het kleurenpalet

Als u op F5 klikt krijg u het kleurenpalet te zien, waarin u de kleuren ook zelf kunt aanmaken. u ziet maar een beperkt aantal, maar ze zijn in werkelijkheid onbeperkt, als u namelijk een kleur in het palet verandert, terwijl u die kleur al een keer voor een object hebt gebruikt, verandert de kleur van het object niet mee. Maak de kleur die u voor het object wilt en klik op OK, nu kan het palet weer weg, door op het bekende blokje linksboven te drukken. Zorg ervoor dat 'Level' is geselecteerd en klik nu op (menubalk) Modify/Properties/Color, nu heeft het object, 'Level' genaamd die kleur. Met Modify/Linear/Size3D verandert u de grootte en met Modify/Linear/Rotate kunt u het object roteren.

Met de rechter Amiga toets ingedrukt kunt u met de min toets uitzoomen en met de shift en de rechter Amiga toets inzoomen.

## De lampen

Natuurlijk hebt u ook nog lampen nodig, Create/Light-Sources/Point, die staat ook in de 'Tools' window, samen met een lijn (bijv. TL-buis) en een muur (bijv. lichtreclame), die kunnen ook een eigen kleur hebben en u kunt ze verplaatsen en van grootte veranderen net als een object. Een mooi effect bereikt u door meer dan één lamp te gebruiken, zoals in het eerste plaatje is gedaan, een lage lamp die ver weg staat en een hoge lamp wat dichterbij. Probeer bijvoorbeeld ook de kleur van het licht eens te veranderen. Gebruik bij voorkeur geen hele felle kleuren, dit maakt het beeld onrealistisch. Tenzij u graag een onnatuurlijk effect wilt bereiken.

## Renderen

We zijn klaar om de hele 'scene' te gaan renderen. Het kader waar u het laatst met u pijltje in geklikt hebt wordt gerenderd. Klik nu op View/Render/HAM, de render opties verschijnen nu in beeld, kies nu bij Output voor Window (bij bijvoorbeeld IFF File, word het beeld weggescheven als 24bit, hier moet u wel de drive en de naam van het bestand invoeren), alle mogelijke resoluties zijn

## Niet creatief?

Een dergelijk programma als Real3D maakt het mogelijk om ook de minder goede tekenaars onder ons een indrukwekkend plaatje tevoorschijn te kunnen laten toveren. Sommigen beweren dat zo'n programma een stuk creativiteit wegneemt. Dit is beslist niet waar. U zou het kunnen zien als 3Dvormgeving en fotografie. Ook in de Grafische Vormgeving biedt het mogelijkheden. Denk bijvoorbeeld aan 3-dimensionale lettertypen en wat dacht u van de mogelijkheden in de Industriële-Vormgeving. Ook is een scala aan animatie mogelijkheden in het programma beschikbaar u kunt bijvoorbeeld zwaartekracht laten meespelen en objecten laten botsen. Kortom, creativiteit in overvloed.

*Rudie Jaspers is student aan de Academie te Breda in de richting van grafische vormgeving. Hebt u nog vragen en opmerkingen. U kunt ze op de welbekende manier via ons aan hem kwijt.*



MULTI MEDIA

DESIGN

Planquart

Nieuw Telefoonnr:

070-3884666

Real 3D fl 199  
CLASSIC

Real 3D fl 999

NIEUWSTE VERSIE 2.40

Powerfonts fl 179

FONTCONVERTER REAL 3D

TvPaint 2.01 fl 499

HÉT 24 BIT TEKENPAKKET

MediaPoint BEL

NIEUWSTE VERSIE 127

VAN HÉT MULTIMEDIA- EN

PRESENTATIEPAKKET nieuw:

Multi-dithering / DBaseSupport

135! Backgrounds / Full Monitor

Genlock en Toccatà aansturing



rek. nr: 52.26.14.590  
verzendingkosten fl 9,00  
rembours fl 12,50

dorpsstraat 4  
5051 ck goirle

nu meer dan 4 gigabyte's

- **public domain** samengestelde pakketten (10 disks) nu fl 29,50 (anims, mod's, pic's, utils.)  
p.d.: o.a. clipart, games, fonts, communicatie-softw. enz. enz.
- **d.t.p. service** wij verzorgen uw drukwerk van ontwerp tot aan verspreiding
- **cursussen**
- **scan-service** elk voorwerp in alle voorkomende formaten

*interesse ? bel en bestel nu ! bij GIGAMIGA !!!!!*

*gigamiga is gespecialiseerd in alles wat in en uit de computer komt....bel snel : 013-348611*

# Amiga.X

Abonneer u **NU** op Amiga.X  
het nieuwe Amiga maandblad  
met diskette

voor slechts F **95**,- per jaar  
(12 nummers)

Telefoon: 010 - 4559702  
Fax: 010 - 4422863  
BBS: 010 - 4559351

Postbus 81186  
3009 GD Rotterdam

# Amiga.X

## Adverteerders berichten

### Computer City meldt:

Computer City geeft met ingang van maart j.l. een maandelijks nieuwsbrief uit. Deze bestaat uit een volledige en actuele prijslijst, een overzicht van de nieuwste ontwikkelingen op het Amiga hard- en softwaregebied en een overzicht (omschrijving + beeldschermfoto's) van de laatste nieuwe Public Domain Software.

Wanneer u gratis de maandelijks mailing wilt ontvangen kunt u telefonisch uw naam en adres opgeven bij één van de vestigingen van Computer City:

Amsterdam, 020-6267898 / Rotterdam, 010-4517722 / Zeist, 03404-39225.

### Eureka:

Eindelijk is het mogelijk om krachtige interactieve presentaties te ontwikkelen voor de CD32 van Commodore. Met gebruikmaking van speciale Eureka software kunt u makkelijk krachtige presentaties maken met full motion video (Mpeg) en CD geluidskwaliteit.

Verder heeft Scala een nieuwe EX module geschreven voor de communicator van Eureka.

Met de communicator van Eureka kunt u files up- en downloaden van Amiga naar CD32 met een snelheid van 115200 Baud!

Voor informatie: Eureka 046 - 370800


# COMPART

## KLEURENPRINTSERVICE

Ook  
voor  
DTP  
werkzaamheden

## KLEURENPRINTSERVICE

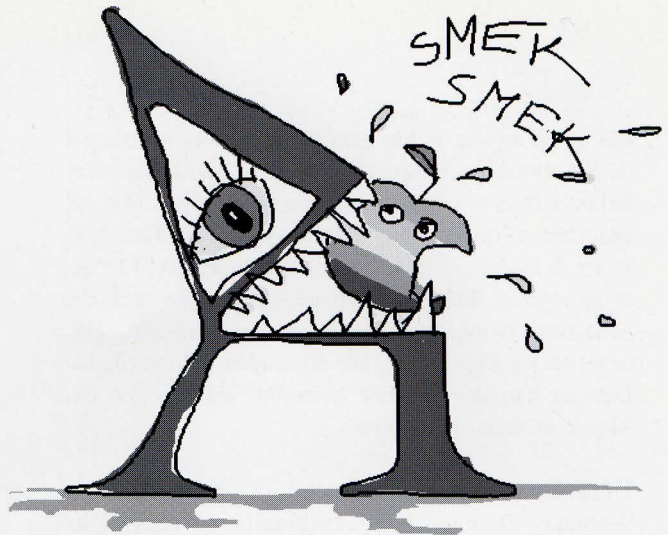
# COMPART



*De Emplant, een perfecte  
Macintosh emulator getest op de  
AGA machine en op de A2000  
met 24 bits kaart in alle kleuren  
van de regenboog*

*Aart-Jan Moerkerke*

*Sneller dan een Mac met een vergelijkbare  
processor*



## Emplant - de snelle MacEmulator

**E**mplant: Volwassen Mac-emulator of zorgenkindje? Waarom een Apple Macintosh-emulatie op een Amiga? Er bestaat geen betere computer dan de Amiga! Deze geluiden zijn niet zelden te horen van fervente Amiga-gebruikers. Hoe zeer we dergelijke kreten ook op prijs stellen - ook wij ruilen onze Amiga niet graag in voor een Mac of een MS-DOS-machine - er schuilt onjuistheid in. Elke gebruiker zal zeggen, dat zijn computer de beste is. Op zekere hoogte gaat dit ook op. Immers, wie kan beter omgaan met een computer, dan de eigenaar ervan. Een computergebruiker gaat zijn machine langzaam maar zeker steeds beter leren kennen. Het af en toe uitproberen van een andere (lees niet-Amiga) computer wordt daarom vaak een teleurstelling. Geduld en een open oog voor de 'andere merken' leren de gebruiker echter snel, dat ook een Macintosh of een 386-er voordelen heeft. Wie bijvoorbeeld de mogelijkheden van het Macintosh-programma Adobe Photoshop heeft gezien, zal dit niet betwisten. De tijd dat gekozen moest worden is nu echter voorbij. De Amiga geeft zelf de mogelijkheid om computerbroertjes als de Mac en de MS-DOS-machine na te doen. De Emplant is daar een perfect voorbeeld van. Dit emulatie-platform, dat nu nog alleen een Macintosh imiteert, zal binnen niet al te lange tijd de Amiga ook tot 386-er of zelfs 486-er omtoveren. De eerste geluiden over de Emplant waren goed. De kaart in de computer steken, een Macintosh-opstartdiskette gereed houden en starten maar, luidde de belofte... Helaas dat werkte niet zo simpel. De Emplant mag dan wel een stabiele Macintosh-emulator genoemd worden, maar aan een lopende Mac op de Amiga gaan de nodige hersenbreeksels vooraf. Update na update. Vooral de beginschoenen van de Emplant

leverden de beginnende Amiga-Mac-combinatie-gebruiker (mooi woord voor Scrabble) een dikke rij problemen op. Inmiddels zijn deze kleine, maar vervelende misstappen verdwenen. Met versie 4.1 (en versie 4.2 in de maak, terwijl dit artikel wordt geschreven) is de Emplant op weg naar de volwassenheid. De floppy-problemen zijn verholpen, de Amiga-seriële poort kan zonder problemen worden gebruikt, het Mac-netwerk AppleTalk geeft goede resultaten, etcetera, etcetera. Het 'echte werk' kon al veel langer vrijwel probleemloos worden uitgevoerd: Mac-programma's draaien op de Amiga. 'Beroemde' programma's als Adobe Illustrator en QuarkExpress draaiden zonder problemen.

### Installatie

Met het installeren van de Emplant moet de gebruiker wel rekening houden met zijn eigen machine. De combinatie Amiga-hardware en Macintosh-software blijkt al snel ontzettend explosief. Ten eerste is de Emplant alleen te gebruiken met een goede turbokaart. Een kale Amiga met 68000 processor zal nooit een Macintosh-emulatie deugdelijk tevoorschijn kunnen toveren. Verder is het aantal megabyte aan ram-geheugen van groot belang. Enkele megs volstaan absoluut niet, als professionele Mac-software gewenst is. Wie de smaak van het professionele van een Macintosh wil proeven, moet daar een professionele Amiga tegenover zetten. Van levensbelang is verder de bitgrootte van het geheugen. Let voor het aanschaffen van Mac-systeemsoftware goed op het aantal bit van uw Amiga-geheugen. Bij 24-bit ram is een Mac-systeem hoger dan versie 7.0 absoluut onbruikbaar. Andersom is de combinatie van een bit-aantal van 32 en een systeemversie lager dan 7.1 bijna dodelijk voor het geduld. Let



dus goed op de eigen Amiga-configuratie en pas de Macintosh-software daar op aan! Minstens even belangrijk is het bezit van Macintosh roms. Om de Macintosh te kunnen starten, moet de Emplant kaart deze Mac-roms kunnen consumeren. Via de bijgeleverde software kan de informatie van de Mac-rom worden omgezet in een rom-file. Dit betekent, dat lenen van een Mac-rom voldoende is. Daarna kan de rom-file gebruikt worden om de Mac-emulatie op te starten.

### Prik in

Wanneer de geschikte combinatie gevonden is, dan is de installatie van de Emplant geen probleem. De kaart heeft het principe 'prik in en klaar'. Let wel even op de jumpers voor de Macrom en de SCSI-aansluiting. In de beschrijving van de Emplant staat het gebruik hiervan duidelijk aangegeven. Het overzetten van de Emplant-software naar een harddisk verging ons probleemloos. De nodige libraries, devices, programma's en andere benodigdheden vloeiden op commando van flop naar harde schijf. Bij het opstarten van het Emplant-programma zelf moet meteen een keuze gemaakt worden. Er is een 'hardlaunch' voor de Amiga 2000 (of tweelingbroer Amiga 2500), een 'softlaunch' voor de Amiga 3000 en een 'EClaunch' voor ondermeer 68040-machines. Laat u bij de koop van een Emplant goed voorlichten over de beste programma-keuze. Probeer desnoods zelf uit, welke 'launch' het beste werkt. De hardlaunch en softlaunch maken gebruik van een MMU-kick. Dit programmaatje zet de MMU van turbokaarten klaar voor gebruik met de Emplant.

### Instellen

Na het opstarten van de geschikte 'launch' krijgt de gebruiker meteen een overvloed aan keuzes voorgeschoteld. Als eerste moet gekozen worden hoeveel en welk (24-bit of 32-bit) geheugen de Mac-emulatie voor zijn rekening mag en kan nemen. Het bij de installatie in de startup-sequence geplaatste programma Rsrvmem (reserveer geheugen) zorgt ervoor, dat voor Amiga-gebruik -de Mac-emulatie is volledig multi-tasking- een restje geheugen overblijft. Keuze nummer twee is de display van de Mac. Heeft u een 'gewone' ECS-Amiga of een AGA? De Emplant regelt de mogelijke beeldopbouw. Ook 24-bit kleurenkaarten (16 miljoen kleuren) kunnen ingezet worden. De Emplant werkte prima samen met de Spectrum EGS en biedt daarnaast drivers voor de Picasso, Picollo, Merlijn, EGS 110, Rainbow, Visiona en Retina-kleurengiganten. De volgende vraag in het 'setup-menu' is: welke floppydrives moeten gebruikt worden en moet de SCSI-optie worden aangezet. Voor de duidelijkheid: alle floppydrives (met uitzondering van de Dual HD-drive van KCS, maar daar wordt door

KCS aan gewerkt) kunnen worden ingezet. Ook de Power Point XL-drive wordt ondersteund. Ook aan de SCSI-zijde zijn vrijwel geen beperkingen. Harde schijven, removables en CD-roms vormen een versterking voor de Emplant. Andere keuzes die gemaakt moeten worden zijn: welke rom-file wordt gebruikt, worden de seriële en parallelle poorten van de Amiga of de Emplant-kaart aangesproken, worden Amiga-partities/drives of hardfiles (een file als harde schijf-imitatie) ingezet en welke muis/toetsenbord-driver moet worden ingeschakeld. Let erop, dat u de gekozen configuratie wegschrijft!

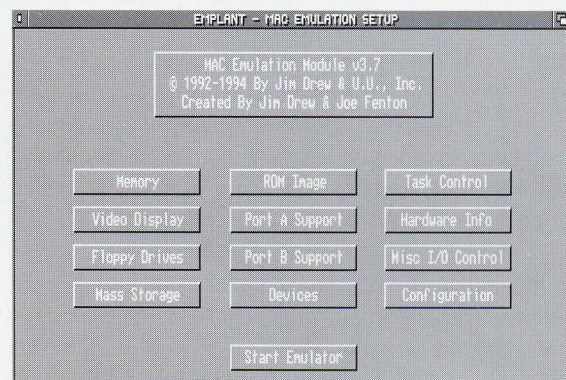
### Goed nieuws

Naast het goede nieuws van de bijna onophoudelijke reeks van updates van de Emplant software heeft distributeur Emucom nog een aantal andere nieuwtjes. Ten eerste ligt de PC-module bijna klaar voor gebruik. De kosten hiervan komen rond de 350 gulden te liggen. Goed nieuws is ook de prijsdaling van de Emplant. De basisuitvoering is voor 948 gulden te bestellen. De 'deluxe' met scsi-interface en appletalk-support kost 1222 gulden en de versies met of scsi-interface of Appletalk kosten 1075 gulden. Een PCMCIA-versie voor de Amiga 1200 zal over enkele maanden op de markt komen.

### Tot slot

Wie professioneel wil werken met Macintosh-programma's heeft met de Emplant een goed stuk gereedschap in handen. De Mac-emulator is stabiel en geeft de turbokracht van de Amiga over aan de Mac-software. Zo is een Emplant in een Amiga 4000/40 sneller dan alle Mac's, behalve de Quadra 840 AV en de nieuwe PowerMac. Wie 'even snel' Macintosh-programma's wil draaien, komt bedrogen uit. Goede voorbereiding en geduld geven de Emplant de waarde die de kaart verdient. Geduld is hier een zeer schone en vooral belonende zaak!

*Voor meer informatie kunt u terecht bij de importeur Emucom, Telefoon: 072-645701*



*Elke maand plaatsen we nieuwe programma's, PD en utilities op onze coverdisk welke elke maand bij ons blad gevoegd wordt*



*Op onze coverdisk:  
Leuk spel, CFontC, Droppit, diverse  
utilities en de gebruikelijke help files.*

## Amiga.X - coverdisk nummer 1

Op deze coverdisk staan vier .DMS files die u via een automatische installatie procedure op evenzovele diskettes kunt laten uitpakken. Houd u dus eerst vier (lege) diskettes gereed, doe de Amiga.X coverdisk nummer 1 in df0: en reboot uw machine. U ziet ons schermlogo op uw beeld met in de linkerbovenhoek een grijze box, waarin boodschappen verschijnen. Leest u die boodschappen aandachtig. Ze vertellen u precies wat u moet doen. Bij onze volgende versie op coverdisk nummer 2 kunt u zelf uw keuze gaan maken, welke van de .DMS files u wilt hebben. Wij hopen dat deze installatie procedure u beter bevalt dan de vorige.

### CfontC (demo versie)

CFontC is een Amiga colorFont Creator. Hiermee kunt u normale Amiga Fonts als bron gebruiken en naar een mooi colorfont converteren. Totdat de uiteindelijke transformatie een feit is kan de gebruiker elke keer een voorbeeld van de gedane instellingen bekijken. Er wordt pas een nieuwe colorfont gemaakt als de optie "Make ColorFont" ook daadwerkelijk is aangeklikt. Dan pas wordt de ColorFont in het geheugen gezet en is vanaf dat moment voor alle Amiga Software beschikbaar. Dus het hoeft niet eens eerst naar dikette gesaved te worden. Het kan natuurlijk wel. Er is theoretisch gezien geen grens aan het aantal in het geheugen te zetten ColorFonts.

CFontC spaart u zeer veel tijd als u met video en multimedia bezig bent. Zelfs voor beginners is het heel makkelijk om origineel uitziende fonts te maken die overal voor te gebruiken zijn. CFontC is geschikt vanaf Workbench 2.0, met Workbench 3.0 heeft u zelfs extra routines. Wij raden u aan

om toch vooral eens te denken aan een update van WB1.3 naar WB 2.0, de Kickstartchips kosten niet echt veel meer.

### Droppit (Public Domain)

Droppit is gemaakt voor mensen die veel in de Workbench rommelen en met "Show All Files" het gebruik van de Shell proberen te beperken. Droppit plaatst een of meer venstertjes op de Workbench waarin ikonen ge-"drop"-t kunnen worden. Dat mogen natuurlijk ook namaak ikonen zijn. Een voorbeeld is tenslotte het Amiga-Guidescript: de default Tool is AmigaGuide, maar de file moet veranderd worden in een editor. Met droppit kan de file eenvoudig met een editor worden gestart. Anders was de shell noodzakelijk geweest. Mooi meegenomen dus.

### Ons coverspel

Deze week twee spelletjes op onze coverdisk. Future uit België heeft **Amiga.X** de primeur gegeven van 'Brain', een puzzelspel en 'Calephar' een snel schietspel. Let wel: het gaat om demo's. Het aantal levels is beperkt. Bij Calephar gaat het om het neerschieten van ruimte-objecten. Brain geeft bovenin een voorbeeld, wat met behulp van de joystick nagebouwd moet worden. Beide spelletjes worden op 1 diskette gezet.

### Blitz Basic - Demo

Kunt u gelijk aan de gang met onze cursus Blitz-Basic op pagina 11.

### Desktop Publishing

Files die bij de DTP beschrijving gebruikt worden inclusief het originele PageStream document. Veel plezier met onze coverdisk. **Amiga.X nr 01**

## AMOS CLUB LEDEN

De AMOS-club is opgeheven, daar er te weinig respons van de leden kwam. Op verzoek van Jurgen plaatsen wij dit stukje ook in dit nummer. Ieder lid wat nog recht had op 3 AMOS nummers krijgt in de plaats daarvan 3 Amiga.X nummers. Wij hebben tenslotte ook een AMOS cursus in ons maandblad opgenomen. Wij hopen dat voor iedereen dit een vriendelijke oplossing is en u na de drie nummers als abonnee te kunnen verwelkomen.

## DE COVERSTORY

Het enige pakket wat gebruikt werd voor de cover is DCTV. Christianne Schuur is meer een ontwerpster dan een techneut en tot nog toe gebruikte ze DCTV alleen om het een en ander in te scannen, wat te retoucheren, om dan de plaatjes voor video te gebruiken. De basis voor de cover is een oude printplaat van een A1000. Van de verschillende onderdelen maakte ze brushes die op diverse manieren op de bitmap geplaatst zijn. Hier en daar wat kleurtjes en "schilderen", nog wat tekst en dat alles maakte de oude printplaat weer functioneel. De chips en condensatoortjes zijn nu verworpen tot een stad bij zonsopgang: een soort Amiga Town by night. Ondanks dat zij het pakket DCTV al jaren heeft, werden nu pas echt alle tekenmogelijkheden van DCTV benut.

*Christianne Schuur ontwerpt verder vooral CD omslagen, logo's enz. Telefoon: 010-4658417*

## Adverteerders index

Alfa data	CoverPag 2
Asware	Pagina 10
Atin Electronics	Pagina 8
Barlage	Pagina 40,44
Barlage	CoverPag 4
CompArt	Pagina 44
Computer City	Pagina 38
ComputerConnection	Pagina 18,19,20
Gigamiga	Pagina 44
Interexpo & Media	Pagina 34
JPC	Pagina 30
Macrosystem	Pagina 26
OCS	Pagina 8
PD data	Pagina 26
Planquaart	Pagina 43
Second Byte	CoverPag 3
Transform	Pagina 26

## PRIJSVRAAG COMMODORE

Voor Commodore lijken betere tijden te zijn aangebroken. De geruchten over een faillissement, die de laatste tijd de ronde deden, kunnen nu de wereld uitgeholpen worden. Commodore is bezig met een come-back, werkt hard aan een nieuwe reclame-campagne voor de CD32 en neemt weer nieuw personeel aan. Ook voor Amiga.X heeft de computerfabrikant iets leuks in petto. Om de uitgave van nummer 1 van Amiga.X te vieren heeft Commodore een splinternieuwe CD32 beschikbaar gesteld. Om kans te maken op de jongste spruit van het Amiga-geslacht moet wel wat creativiteit aan de dag worden gelegd!

### Wat moet u doen???

Ontwerp een cover voor een van de volgende nummers van Amiga.X met de CD32 als hoofdthema! Dit kan in programma's als DPaint of ArtExpression. Aan een tweetal voorwaarden moet worden voldaan:

**Ten eerste** moet de tekening of foto op een Amiga gemaakt of bewerkt zijn.

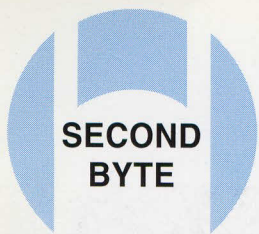
**Ten tweede** moet het cover-ontwerp op diskette aangeleverd worden als IFF-ILBM, ArtExpression EPS of DR2D-formaat.

De inzendingen worden beoordeeld op originaliteit, functionaliteit en creativiteit. Het ontwerp moet uiteraard door de inzender zelf zijn gemaakt. Alle ingezonden cover-ontwerpen worden eigendom van Amiga.X. De tweede prijs in de ontwerp-prijsvraag is het nieuwe Nederlandse gebruikers handboek 'Werkbank 3.0 AmigaDos', ter beschikking gesteld door J.P.C. uit België. Stuur de ontwerpen, onder vermelding van:

*'Amiga.X Cover-wedstrijd' naar Uitgeverij Magazien, Postbus 81186 - 3009 GD Rotterdam.*

## AMIGA-CLUBS

Diverse Amiga-gebruikersgroepen en clubs hebben onze redactie benaderd met de vraag of hun club aandacht kan krijgen in Amiga.X. Dat kan! Vanaf volgende maand zal de redactie op deze pagina een klein stukje wijden aan een Amiga-club. Gebruikersgroepen en clubs kunnen hun clubblad of ander informatiemateriaal opsturen naar de redactie onder vermelding van 'Amiga-clubs'. Nieuwtjes, achtergronden of oprichtingsgegevens worden dan door de redactie uitgekozen voor deze rubriek. Uiteraard wordt aan het einde van het artikeltje het adres van de club genoemd om Amiga-gebruikers in de omgeving de kans te geven zich aan te sluiten. De redactie werkt wel met het principe 'wie het eerst stuurt, het eerst maalt'! Volgende maand is de Amigagebruikersgroep Noord-Friesland aan de beurt. Zij stuurden ons als eerste een clubblad.



# SECOND BYTE COMPUTERS

24 UUR PER DAG BEREIKBAAR VOOR BESTELLINGEN EN ACTUELE PRIJZEN, DOOR HET VOICE RESPONSE SYSTEEM BEL ONS NU: 078-313937 ( 3 LIJNEN) FAX 078-147671

## AMIGA SYSTEMEN:

A1200/2Mb/no hd	f 699.-
A1200/2Mb/20Mb	f 849.-
A1200/2Mb/60Mb	bel!
A1200/2Mb/80Mb	bel!
A1200/2Mb/120Mb	f 1349.-
A1200/2Mb/250Mb.	f 1649.-
A4000/030/2Mb no hd	f2299.-
A4000/030/2Mb/120Mb	f 2499.-
A4000/030/2Mb/170Mb	f 2699.-
A4000/030/2Mb/210Mb	f 2899.-
A4000/030/2Mb/340Mb	f bel!
A4000/040/6Mb/no hd	f 4149.-
A4000/040/6Mb/120Mb	f 4399.-
A4000/040/6Mb/170Mb	f 4549.-
A4000/040/6Mb/210Mb	f 4699.-
A4000/040/6Mb/340Mb	f bel!
A4000/040/6Mb tower	f 4299.-

## MEMORY:

16 bit simm 1Mb	f 109.-
16 bit simm 4Mb	f 399.-
32 bit simm 1Mb	f 109.-
32 bit simm 2Mb	f 249.-
32 bit simm 4Mb	f 429.-
32 bit simm 8Mb	bel!
1Mb voor A590	f119.-
MEMORY CARDS VOOR	
A1200 met klok+optie FPU	
Card zonder memory	f 199.-
Mb card.	f 309.-
2Mb card.	f 449.-
4Mb card	f 629.-
8Mb card	f
4Mb card+68882/25	
4Mb card+68882/50	f 199.-

## BEELDBEWERKING:

ELECTRONIC DESIGN	
GENLOCKS:	
Pal genlock	f 599.-
Y/C genlock	f 749.-
Neptune genlock	f 1299.-
Syrius genlock	f 1599.-
Frame machine+FM	f 1599.-
Frame store	f 799.-
Vidi amiga 12 RT	f 499.-
Vidi amiga 24 RT	f 799.-

## GELUID:

Soundenhancer	f 129.-
Samplertechnosound	f 129.-
Stereo sampler	f 89.-
Midi interface	f 69.-
Speakerset 80Watt	f 189.-

**ZEELAND**  
woont u in de provincie  
Zeeland? Bestel dan nu  
en u betaalt geen ver-  
zendkosten!

## ACCESSOIRES:

A1200 harddiskkabel	f 25.-
Externe 3.5" diskdrive	f149.-
KCS dualdrive	f499.-
Stereokabel Amiga	f 15.-
Scartkabel Amiga.	f 49.-
SCSI externe kabel.	f 49.-
SCSI flat cable	f 29.-
Externe SCSI box	f299.-
Dataswitches v.a.	f 49.-

Wist u dat.....  
wij zo'n 400 kabels op  
voorraad hebben?

**AANBIEDING!**  
**STAR LC-20**  
9 naalds printer  
NU: f299.-

## HARDDISKEN:

20 Mb 2.5"(A1200)	f149.-
64Mb 2.5"(A1200)	f349.-
84Mb 2.5"(A1200)	f499.-
120Mb 2.5"(A1200)	f649.-
250Mb 2.5"(A1200)	f949.-
52Mb 3.5" SCSI	f299.-
127Mb 3.5" SCSI	f549.-
170Mb 3.5" SCSI	f599.-
245Mb 3.5" SCSI	f799.-
170Mb 3.5" IDE	f569.-
210Mb 3.5" IDE	f629.-
340Mb 3.5" IDE	bel!

andere maten? bel ons!

## WEG=WEG!

DIVERSE GEBRUIKTE  
AMIGASYSTEMEN EN  
ANDERE GEBRUIKTE  
APPARATUUR! B.V.:  
A500, DISKDRIVES,  
BRIDGEBOARDS, ETC.

## STUNT!

### AMIGA 1200

### DESKTOP DYNAMITE

A1200 INCLUSIEF: DELUXEPAINT IV,  
DENNIS, OSCAR, TEKSTVERWERKER  
EN PRINTMANAGER

# F849.-

ZOLANG DE VOORRAAD STREKT!

## CONTROLLERS:

IDE Contrl.A500	f 399.-
GVP HD8+ A500	f 469.-
GVP 4008 A4000	f 479.-
GVP HD8 A2000	f 469.-

F150.- terug voor iedere goed  
werkende Amiga 500!

OPRUIMEN? JA! ALLE CD32  
TITELS NU VOOR: F59.- OP=OP

NIEUW! WERKBANK 3.0  
HANDBOEK (NEDERLANDS)  
F 79.-

SECOND BYTE COMPUTERS  
KROMHOUT 155-157  
3311 RG DORDRECHT  
TEL. 078-313937 (3 LIJNEN)

TWIJFEL NIET OVER DE PRIJS!  
BEL ONS VOOR DE MEEST ACTUELE  
PRIJS EN VERBAAS U ZELF!  
PRIJZEN ZIJN INCLUSIEF B.T.W., AF WINKEL. WIJZIGINGEN M.B.T. PRIJZEN  
SPECIFICATIES, AANBIEDINGEN EN ZETFOUTEN VOORBEHOUDEN. ONZE  
ALGEMENE LEVERINGS- EN BETALINGSVOORWAARDEN ZIJN GEDEPO-  
NEERD BIJ DE K.V.K. TE DORDRECHT EN WORDEN OP VERZOEK TOE-  
GEZONDEN.

AUTHORIZED  
COMMODORE  
DEALER  
QUALIFIED  
REPAIR CENTRE  
DEALERS  
WELCOME!

■ KERKRADE	Tel. 045-425881 Fax 045-424411	Kaalheidersteenweg 262 6467 AH Kerkrade
■ DEN HAAG	Tel. 070-3684748 Fax 070 3681277	Indigostraat 9 2563 RE Den Haag
■ DOKKUM	Tel. 05190-20274 Fax 05190-95800	Boterstraat 6 9101KG Dokkum
■ ST. TRUIDEN	Tel. 0932-11-671391 Fax 093211-694858	Naamsesteenweg 202 3800 ST.Truiden (Belgie)
■ LEUVEN	Tel. 0932-16-254142	Diestsesteenweg 291 , 3000 Leuven (Belgie)

## VECTOR

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

## P.B.C Biet

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

## Village Tronic

Picasso II 1MB .....	779.-
Picasso II 2MB .....	895.-
Upgrade van 1 naar 2MB .....	169.-
Trapfax .....	219.-
A-Max IV Mac emulator .....	1198.-
A-Max IV + Picasso II 2MB .....	1995.-

## Macrosystems

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

## Helfrich

Peggy + Peggy Video .....	1295.-
Peggy + Peggy video+audio ...	1495.-
Optionele RGB/F-BAS bus .....	395.-
Piccolo 1MB .....	849.-
Piccolo 2MB .....	1079.-

## COMPUTER

# BARLAGE

HARDWARE

## Alfa Data

Alfa Power 500 .....	295.-
Oktagon 2008 AT/IDE .....	179.-
Oktagon 2008 SCSI .....	295.-
Alfascan 256 greyscale .....	449.-
Alfa color .....	995.-
Tandem controller .....	195.-
Tandem+CD-rom Dual speed..	595.-
Alfa data Mouse 260 dpi .....	29.-
Alfa data mouse 400 dpi .....	49.-
Alfa optical mouse .....	95.-
Multiface card III .....	249.-
Trackball MT-A .....	79.-
Trackball MT-AC .....	109.-

## K.C.S

Power PC Board A500/500+..	149.-
Adaptor voor PC Board .....	89.-
KCS Dual drive .....	495.-

## Fargo Primera

Primera Color pinter .....	2295.-
Primera Kl.lint 3color 115 pr...	109.-
Primera Kl.lint 4color 80 pr....	109.-
Primera kl. lint mono 400 pr...	105.-
Primera printkopreinigingsset.	63.-
Primera papier A4 200 bl.....	69.-
Primera Papier enkelz. 200 bl.	55.-
Primera papier dubbelz.200....	65.-
Primera photo realistic kit .....	549.-
Primera photo refill kit .....	295.-
Primera T-Shirt transfer A4 10.	65.-
Primera transparantfolie .....	99.-

<i>Nieuw !!! Nederlands handboek werkbank 3.0 .....</i>	<i>Fl. 79,-</i>
<i>Speakerset 2x80 Watt .....</i>	<i>Fl. 139,-</i>
<i>Keyboard voor CD32 .....</i>	<i>Fl. 89,-</i>
<i>Golden Gate 486-SLC-2 50Mhz 2.5 MB onboard .....</i>	<i>Fl. 1495,-</i>

## Electronic design

PAL Genlock .....	579.-
YC Genlock .....	749.-
Sirius Genlock .....	1595.-
Neptun Genlock .....	1295.-
Pegasus PC .....	795.-
Video Converter II .....	379.-
Frame store .....	695.-
Frame machine .....	795.-
Frame machine incl. Prism 24 ..	1495.-
Prism 24 module los .....	795.-
Scala MM2.11 bij aanschaf van	
een electr. Design Genlock .....	295.-
Flicker fixer genlock compatible	495.-
Y-kabel voor Frame machine ...	59.-
Videoscan .....	2795.-

*Merlin .....incl.*  
*digitizer X-Calibur*  
*Fl. 1195,-*

# BARLAGE COMPUTER HARDWARE