

**TVPaint 2.0
Professional**

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

4

Amiga.eXtra

52 pagina's Amiga.eXtra met GRATIS diskette

Het enige Nederlandstalige maandblad voor de Amiga gebruiker

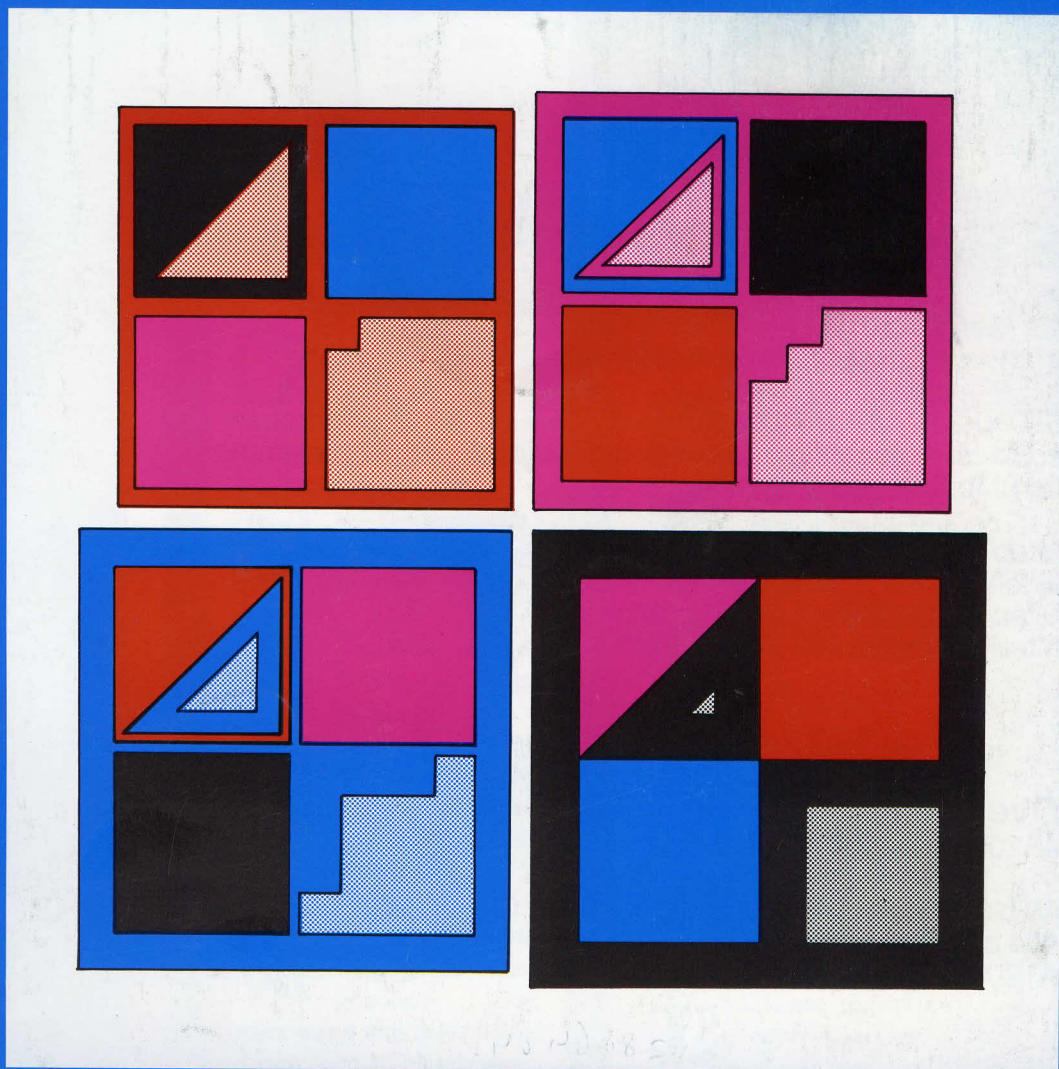
* **TVPaint 2.0**
16.700.000 kleuren

* **Tekenen met
Shadows**

* **Mr. Nutz:**
snel platform spel

* **Iconian, een icon
editor**

* **Cursus Real3D:**
bowling-animatie



Inhoud coverdisk nummer 4:

Diverse listings AMOS, ARexx, Blitz
Iconian en andere ikoon utilities
Communicatieprogramma Ncomm 2
Spel: Slidelt2
RXshow (ARexx cursus)

Postbus 81186-3009 GD Rotterdam-010-4559702



8 710206 122346

CD32 + Communicator SUPERSTUNTS

EUREKA

Setprijzen (beperkte voorraad)	
CD32 + 2 Games + GRATIS PhotoLite	495,-
CD32 + Communicator Lite incl. PhotoLite	595,-
CD32 + Communicator incl. PhotoLite	695,-
MIDI interface en keyboard interface	



PhotoLite CD32 PhotoCD software	149,-
Communicator Lite	179,-
Communicator + MIDI + keyboard interface	279,-

The CD32 Communicator

- * Seriele high-speed link met uw amiga tot 115200 baud.
- * PhotoLite PhotoCD software gratis.
- * CD32 Audio en Video* sturing vanaf amiga.
- * Scala Audio en Video* ondersteuning.
- * MIDI en Keyboard interface (niet Lite)



STUNT A1200 TURBO!

De Mtec 1230 sneller en beter dan de A4000/030.

68030 28Mhz + MMU + Klok + SCSI-II optie + 2 Coprocessor sockets. Autoconfig, makkelijk uitbreidbaar met 32 bit simms tot 8Mb. Uitstekend getest.

Mtec 1230 030 28Mhz 4Mb	
tijdelijk gratis 25Mhz Co-processor	699,- <i>+15,-</i>
Mtec 1230 030/882 28Mhz 4Mb	BEL
Mtec 1230 030/882 28Mhz 8Mb	BEL

Overigen:

A1200 en A4000 op voorraad!	
4Mb 32 bit simm	385,-
Alle co-processoren Bel	
A1200 ramkaarten 4Mb vanaf	499,-



EUREKA

12886404

Colofon

Nummer 4 - augustus 1994

Redactie:

Aart-Jan Moerkerke
Corstiaan Breedveld

Medewerkers:

Ekke Verheul
Hans van Leeuwen
Rudie Jaspers
Reik Bruser

Uitgever:

Magazien

Vormgeving/opmaak:

Corstiaan Breedveld
Aart-Jan Moerkerke

Advertenties:

Corstiaan Breedveld
010-4559702
Aart-Jan Moerkerke
010-4422863

Drukker:

T.D.S.
Capelle a/d IJssel

Oplage:

10.000

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

Abonnementen:

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
























Amiga.X

Losse nummers F. 9,95
Abonnementen: F. 95,00 per jaar, 12 nummers

Cover:

René van Meer

Inhoud:

- | | | | |
|----|--|----|---|
| 1 | Inhoud | 26 |  Lezers reageren op ons en op elkaar. Een nieuwe rubriek door u voor u. |
| 2 |  Ruimteproblemen opgelost, nieuwe snelheid voor de A1200, 3-D oorlog gaat verder, Gecrunchte video, Scala familie gegroeid. | 27 |  TBC+ verbetert uw video beelden en past ze aan. |
| 3 |  Actie voor Commodore, laatste kans voor de wedstrijd, vakantieperikelen. | 28 |  Mr. Nutz: snel platform-spel. |
| 4 |  CD's via de PCMCIA-poort, makkelijk aan te sluiten. | 30 |  Iconian V1.90 beta uitvoerig besproken door Hans van Leeuwen. |
| 5 |  Ekke heeft voor ons alle mogelijke programmeertalen (68) voor de Amiga op een rijtje gezet. | 32 |  In deel 4 van workbench 3.0 leest u over het gebruik van diskdrives, Ram disk, paden, en o.a. Trashcan. |
| 11 |  Het printen via PageStream. | 35 |  In de AMOS cursus neemt Jurgen u weer mee. Deel 5 gaat over schermen. |
| 15 |  Muziek met echo, Erik legt het u uit. | 37 |  MultimediiARExx. Een grote klok in ARExx, niets is te dol voor Ekke. Het programma staat op de coverdisk. |
| 17 |  Alles over schaduwen in een bitmap tekenprogramma. | 39 |  Communicatie tussen de CD32 en de Amiga. |
| 19 |  R3-D animaties, deel 2, niet zo moeilijk. | 41 |  Een handleiding voor Real3D2 op video. |
| 22 |  Te koop aangeboden, te koop gevraagd. | 43 |  BlitzBasic deel 4 gaat over libraries. |
| 22 |  Adverteerdersberichten, overzicht van de VLab Motion van Macro-System. | 47 |  Wat er allemaal op de Amiga.X coverdisk 4 staat. |
| 23 |  TVPaint onder de loep en de muis genomen. Dus alles wat u nog meer wilde weten over 24-bit tekenen. | 48 |  Laaste pagina en nabestelservice. |

Ruimteproblemen opgelost

Voor computergebruikers, die constant een gebrek hebben aan harddisk-ruimte is er een nieuw speeltje op de markt. De Duitse firma DEC heeft zich in de megabyte-manie gestort met een harde schijf van maar liefst 2 gigabyte (2000 megabyte)! De DSP3210S is een 3,5 inch brede gigant met het fast-SCSI-2 protocol en gaat mee tot een data-overdracht van 5,5 megabyte per seconde. Op de Amiga 4000-SCSI-controller geeft de harde schijf een snelheid van 4,3 megabyte per seconde bij lezen en 3,8 megabyte per seconde bij schrijven aan. De harddisk zal een slordige 4000 pietermannen gaan kosten. Bij inbouw van de mega-mega-disk moet wel gelet worden op de hoogte. Terwijl de normale harddisk-hoogte op 1 inch ligt, heeft de DEC DSP3210S een hoogte van 1,6 inch nodig.

3-D oorlog gaat verder

Om de concurrentie met Real 3D en Lightwave aan te kunnen, heeft Impulse zijn Imagine-productie uitgebreid met een versie 3. Imagine 3 heeft een harddisk en minimaal drie megabyte aan RAM-geheugen nodig. Het programma voelt zich echter pas 'lekker' met een turbokaart en zes megabyte aan rammetjes. De nieuwe Imagine is voor beginners geen gemakkelijk programma. Door de uitbreiding aan textures, opties en mogelijkheden wordt van de gebruiker de nodige computer-ervaring gevraagd. Eén van de belangrijkste verbeteringen is de snellere render-tijd.

Scala-familie gegroeid

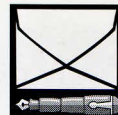
Scala Computer Television B.V. heeft het personeelsbestand aardig uitgebreid. De firma, die veel multimedia-programma's en video-edit-oplossingen in de Amiga-wereld het licht heeft laten zien, heeft diverse programmeurs en ontwikkelaars aangetrokken. Op de lijst van 'nieuwelingen' zijn te vinden: Darren M. Jeff Porter (voormalig manager van de Commodore-afdeling produkt-ontwikkeling), Greenwald (voorheen software-ontwikkelaar bij Commodore), de Belg Nico François (één van de bekendste public domain/shareware ontwikkelaars), Kenneth W. Farinsky (daarvoor technische man bij Commodore), Peter Cherna (ook van Commodore), Mike Sinz (EXEC en Workbench-medewerkers bij Commodore), Peter Cherna (ook van Commodore afkomstig als Intuition en Gadtools-deskundige), Scott Drysdale (werkte bij Commodore aan de Janus 2.1 versie), Randell Jessup (Amiga File System en AmigaDos-kenner) en Dave Haynie (bekend als de 'Amiga Hardware Guru').

Nieuwe snelheid voor de A1200

Het Britse bedrijf Gordon Harwood computers heeft een nieuw duo turbokaarten voor de Amiga 1200 aangekondigd. Twee versies zullen de Europese Amiga-markt gaan versterken. Ten eerste komt er een 'lichte' turbokaart met een 68EC030 processor op 40 mhz. De zwaardere broer is een 68030 kaart met een 68030 chip, geklokt op 50 mhz. De beide Blizzard A1239-II kaarten krijgen de mogelijkheid om SIM-ram modules in zich te herbergen. Apart is vooral de mogelijkheid om verschillende modules in te prikken. Afhankelijk van het budget kunnen 1, 2, 4, 8, 16 of 32 megabyte SIM-rammetjes een plaats vinden op de kaarten en ze kunnen nog gemengd worden ook. Verder kunnen PGA of PLCC coprocessors worden geplaatst, is rekening gehouden met een eventueel gewenste 'real time' klok en kan een SCSI-2 harddiskcontroller worden ingezet. Als extraatje is er plaats voor een 'toekomst-uitbreiding'.

Gecrunchte video

Van Ingenieursburo Helfrich uit Duitsland is de 'Video-cruncher' afkomstig. Deze kaart kan beelden van video-camera of videorecorder in 24 bit (16 miljoen kleuren) realtime digitaliseren. Het bijzondere aan de Video-cruncher is de JPEG-verpakking van de gemaakte plaatjes. De ingebouwde JPEG-coprocessor zorgt ervoor, dat de beelden automatisch worden ingepakt en uitgepakt. De kaart heeft verder een 24-bit framebuffer met video-uitgang, geeft de gebruiker van de grafische Piccolo-kaart een beeld-in-beeld mogelijkheid op de Amiga en kan worden aangepast voor gebruik op een MS-DOS-machine.



Redactioneel

Voor de redactie van Amiga.X zit de vakantie er weer op. Bijna ontdaan van alle lasten (alleen het schrijven voor Amiga.X ging nog door) hebben we warme weken doorgebracht in zonnige vakantie-oorden. Met volle moed gaan we er weer tegenaan. De vakantie was de reden, dat we wat moeilijker te bereiken waren. Dat is nu over... Bij Amiga.X draait alles weer op 'normaal'. Helaas geldt dat nog niet voor iedereen. Veel Amiga-gebruikers houden nog steeds hun hart vast. De geruchtenstroom over Commodore gaat alsmaar door en zekerheid over een geldschietter is er niet. Verwacht wordt dat de onderhandelingen over de vakantie heen worden getild. In september moet er een antwoord op alle vragen komen. Het belangrijkste onderdeel van de bestaansvraag is niet veranderd: 'Is er een groot bedrijf wat voldoende mogelijkheden in de Amiga-produkten ziet?' Misschien kunnen wij - als trouwe Amiga-fans - Commodore een hart onder de riem steken door de firma te laten weten hoezeer wij aan onze grafische computer gehecht zijn. Actie-voerders gebruiken een handtekeningen-actie om hun protesten kracht bij te zetten. Als alle Amiga-gebruikers de handen ineen slaan kunnen zij wellicht ook iets bereiken. Steunbetuigingen aan Commodore kunnen gestuurd worden naar de redactie van Amiga.X via het bekende adres. Wij zullen de brieven bundelen en ervoor zorgen dat ze op de juiste Commodore-plaats terechtkomen. Wij zullen ook proberen de Amiga-dealers aan te zetten tot een actie. Des te meer zielen, des te meer vreugd...en in dit geval misschien des te meer Amiga-toekomst. Wanhopen is er voorlopig niet bij en bij de pakken neerzitten is niets voor ons. Samen zullen we wellicht sterk genoeg zijn om een twijfelende investeerder over de grens te trekken.

Over van de problemen naar feest. Volgende maand komt nummer vijf van Amiga.X uit (tenminste... als het proefnummer 0 niet meegeteld wordt). In die maand wordt de grafische wedstrijd met als hoofdprijs een CD32 afgerond en wordt bekendgemaakt wie de prijs in de wacht heeft gesleept. Om meteen maar een traditie op te starten, zal in nummer vijf meteen weer een prijsvraag op touw worden gezet. Dit om de vijfde uitgave van Amiga.X te vieren. Naast de vele prijzen, die we van de Amiga-dealers hopen te ontvangen, gooit Amiga.X er zelf tien abonnementen tegenaan! Bestaande abonnees dingen uiteraard gewoon mee met deze 'duizend-gulden-weggeef-actie'. Als zij winnen, krijgen ze na afloop van hun abonnements-periode een gratis jaar-abonnement als toefgift.

Voor deze maand hebben we weer veel leesvoer klaargestoomd. We gaan ondermeer in op de diverse programmeertalen. Voor de beginnende programmeur wordt netjes op een rijtje gezet, welke talen er zijn en welke voor- en nadelen ze hebben. Verder is er een uitgebreide bespreking van HET 24-bits tekenprogramma TV-Paint, komen er weer tekentips om de hoek kijken en kunnen de 'cursisten' weer aan de gang met Pagestream, Real 3D, de Workbench, BlitzBasic en ga zo maar door. In de 'afdeling' video bekijken we de nieuwe GVP timebasecorrector. Maar er is nog meer! Lezen maar... We hopen dat de inhoud u aanstaat. Heeft u suggesties, kritische noten of vragen? De redactie ontvangt ze graag. Voor wie nog op vakantie gaat: prettige vakantie en voor alle andere lezers: tot volgende maand.

Aart-Jan Moerkerke



*Alfa Data brengt de CD-rom
naar de Amiga 1200 of 600.*

Aart-Jan Moerkerke

*Even snel de PCMCIA-controller
aansluiten en de CD-Rom erbij is
werkelijk een snelheids klusje.*



CD's via de PCMCIA-poort

Dat CD-rom's de Amiga-markt aan het veroveren zijn, is inmiddels overduidelijk. Met een SCSI-controller kunnen diverse Amiga's al worden uitgebreid met zo'n 'schijvenlezer'. Voor de Amiga 1200 en 600 was het echter wachten geblazen. De speciale 1200 CD-rom is inmiddels verkrijgbaar, maar dit is niet de enige oplossing. De firma Alfa Data uit België heeft een nieuw foefje uitgevonden: de BSC Tandem harddisk en CD-rom controller. De werking van deze CD-rom-nieuweling is eenvoudig: plug de controller in de PCMCIA-poort, installeer de software en stop een willekeurige (Amiga-geschikte) CD-rom in een aangeschafte cd-rom drive, bijvoorbeeld de Mitsumi.

De handleiding van de CD-rom controller is voldoende behulpzaam voor Engelstalige of Duitstalige lezers. Ook de installatie verloopt soepel. Twee keer klikken, de naam van het cd-device ingeven (bijvoorbeeld CD0), een keuze maken over de plaats waar de programmaatjes heen moeten, kiezen welke programma's moeten worden gekopieerd en als laatste de computer resetten.

Effe Wachtuuh

Eenmaal kant en klaar geïnstalleerd is het even wachten. De PCMCIA-controller van Alfa Data heeft ongeveer zeven seconden nodig om de CD op het workbench-scherm te toveren. Met de meegeleverde programma's kan de CD worden gevonden, kan een 'eject' commando worden gegeven om de CD-lade te openen, kunnen audio-cd's worden afgespeeld (uiteraard niet via de computer, maar via bijvoorbeeld een stereo-installatie

of hoofdtelefoon die op de cd-drive aanwezig is) en kunnen CD32 cd's gestart worden. Niet alle CD32 spelletjes zullen lopen. Sommige spelletjes lopen vast (een Amiga 1200 is tenslotte geen CD32). Toch zijn er spelletjes die - als ze via een zelfgemaakte startup-sequence worden aangesproken - hun vrolijke werk doen.

De 'Gewone' Amiga-cd's, zoals de Fred Fish-collecties, de diverse CDTV-cd's en andere PD of Shareware CD's vormen geen probleem voor de controller van Alfa Data. Ook harddisks kunnen zonder probleem worden aangesloten en aangesproken. Al met al is de BSC Alfa Data Tandem PCMCIA-controller een leuk alternatief voor de kant-en-klare CD1200 drive van Commodore. De prijs van de controller ligt rond de 200 gulden. En dat is toch niet echt verschrikkelijk duur!

De BSC Alfa Data controller werd beschikbaar gesteld door Computer City. Deze Amiga-dealer levert desgewenst een compleet pakket met CD-rom-drive.

COMPART

KLEURENPRINTSERVICE

kleurenprints à F 15,- per stuk
 Postbus 91186 - 3009 GD Rotterdam
 Telefoon: 010-4559702 BBS: 010-4559351

De Amiga is wellicht de computer met het hoogste percentage hobby-programmeurs. Hoe dat komt? Het is LEUK om op een Amiga te programmeren! En het maakt niet uit waarin...

Ekke Verheul

Ook de C-programmeur heeft nogal eens moeite met wat hij wil.



68 Programmeertalen voor de Amiga

Wat gebeurt er als een fanatiek Amiga-programmeur zich afvraagt hoeveel programmeertalen er eigenlijk voor "zijn" Amiga bestaan? Hij haalt zich een hoop werk op de hals en weet na afloop zeker dat hij er nog een aantal over het hoofd heeft gezien.

Maar ja, toch nog 68 verschillende namen van programmeertalen gevonden. Van sommige talen is de naam ook direct het enige wat er te achterhalen viel en van anderen weet ik nu al zeker dat niemand er geïnteresseert in is... maar het doel was volledigheid en wie weet: misschien krijg ik wel hulp van de lezers van Amiga.X?

Na de hiernaast afgebeelde lijst met namen worden enkele programmeertalen iets beter onder de loep genomen. Dat wil niet zeggen dat de anderen minder zijn, echt niet, maar u begrijpt dat er gezien de lengte van de lijst een keuze gemaakt moest worden.

SAS (Lattice) v6.51, SAS, +/- 600,-

Dit is wellicht de meest gebruikte programmeeromgeving op de Amiga. Er wordt al jaren hard gewerkt om steeds betere versies te maken.

De C++ optie (als crosscompiler) is er enkele maanden geleden bij gekomen. SAS wordt geleverd met library (300 functies), utilities als Diff, Grep, SMake, Splat, ect., CodeProbe Source Level Debugger, Editor, Optimiser, Profiler, enz, enz. De twee flinke klappers vol gebruiksaanwijzingen en autodocs zijn dan ook geen overbodige luxe.

A68K v2.71	KICKPascal
ACE Basic	LeLisp
AmigaBasic	LISP
AmigaOberon	Macro68 v3.0
AmigaPascal	Manx Aztec v5.2
Amiga_E v2.1	Maxxon C++
Amos Basic	Metacomco asm
ARexx	Metacomco Lisp
Asm	NCode v1.2 asm
Asm68k	North C v1.3
AsmOne	OakLisp
Blitz Basic v1.0	Oberon v3.0
Brainfuck v2.0	OP55
CAML-Light Lisp	P2C v1.13 Pascal
Chip8	PCQ Pascal
Cleo	PDC v3.33
CLISP	Perl v0.10
Comal BasicPascal	PhxAss v3.60
Comeau C++ v2.1b	Post (-script)
Devpac asm	PowerLogo
DICE v2.06	Prolog
EzAsm v1.8	SAS (Lattice) v6.51
False v1.1	Scheme
Foogol Algol	Scheme2C
Gambit Scheme	SchemeToC
GAS	Seca asm
GFA Basic	SIOD Scheme v2.6
GNU C en C++	Small C
GNU-AWK	Sozobon-C
Gofer Lisp	TurboDEX
HCC	UBM Scheme v2.5
Highspeed Pascal	XLispStat
Hisoft Basic	XScheme
Kamin Lisp (ect)	ZC

DICE v2.06, Matt Dillon. Shareware (Fish #491) \$50,-

Een zeer complete en snelle C-omgeving. Wordt

binnenkort commercieel zegt men. Gezien de lage prijs hèt alternatief voor SAS. De laatst bekende (nog niet commerciële) versie heeft weinig hulp-programma's voor debuggen e.d. maar voor kleinere projecten (beginners) is dat geen probleem.

Een stukje "C"-source:

```

UBYTE *SkipC (register UBYTE *s, register UBYTE *c)
{
  register UBYTE *nc;
  while (*s)
  {
    for (nc = c; (*nc) && (*s != *nc); nc++);
    if (*nc) s++;
    else break;
  }
  return(s);
}

```

AsmOne, DMV-Verlag, DM 139,-.

Een fraaie en snelle assembleer-omgeving. Meer heeft een assembler programmeur niet nodig. AsmOne wordt dan ook al veel gebruikt. De DEMO op Fish 556 heeft geen gebruiksaanwijzing en kan niet saven.

Een stukje ASSEMBLER source:

```

SECTION code, CODE
_sprintf:
  movem.l a2/ a3/ a6, -(sp)
  move.l 4*4(sp), a3      ;Get the output string pointer
  move.l 5*4(sp), a0      ;Get the FormatString pointer
  lea.l 6*4(sp), a1      ;Get the pointer to the DataStream
  lea.l stuffChar(pc), a2
  move.l _AbsExecBase, a6
  jsr _LVORawDoFmt(a6)
  movem.l (sp)+, a2/ a3/ a6
  rts

```

PhxAss v3.60, Frank Wille, DM 25,-

Een heel moderne assembler die alle Motorola's tot en met de 68040 en 68882 ondersteunt. Er zit een prima gebruiksaanwijzing (in het Engels) bij en een lijst met alle ondersteunde instructies. PhxAss is compatible met de meeste bekende assemblers en lijkt een goede keus. U hebt er wel een editor bij nodig. De nieuwste versie staat op Fish 933.

EzAsm v1.8, Joe Siebenmann, Freeware.

Een assembler-taaltje met diverse C-invloeden. Het is in feite een crosscompiler van deze taal naar gewone assembler, maar A68k en blink zitten er bij: een complete set. Joe claimt 50% tijdswinst ten opzichte van het programmeren in normaal assembler, bij een zo optimaal mogelijke code. Het voorbeeld ziet er heel interessant uit! Staat op Fish 962.

Een stukje EzAsm-source:

```

LONG Screen Window IMClass MsgSave
WORD IMCode

a1 = #NewScr
a0 = _GfxBase
6(a1) = 216(a0) w ;ns_Height = gb_NormalDisplayRows

Screen = OpenScreen( #NewScr )
beq Exit

```

Gambit Scheme (IEEE/ISO), Marc Feeley & Ken Dickey. Public Domain.

Op Fish 764 en 765 staat deze over-volledige Scheme versie (interpreter en compiler) met volledige source, prima documentatie waaronder "SchemeIntro" voor beginners en een "QuickTour" en stapels voorbeelden. Het gebruik van harddisk is met deze opzet noodzakelijk (3Mb) hoewel een slankere (diskette) versie best mogelijk moet zijn. Een aanrader voor de meeste mensen die in Scheme willen (leren) programmeren, hoewel die natuurlijk ook met de Amiga-installer kunnen beginnen, dat is tenslotte ook een LISP achtig taaltje.

Een stukje Scheme-source:

```

(lambda (arg)
  (if run-once?
    (saved-cont arg)
    (begin
      (set! run-once? #t)
      (<co-proc> resumer arg)
    )
  )
)

```

SIOD Scheme (MIT-LISP) v2.6, S. Ermanno.

Op Fish #963 vind u een andere zeer recente Scheme interpreter met vele code voorbeelden en volledige source in C. Met 1500 regels gebruiksaanwijzing (een extra boekje kan geen kwaad) en taaldefinities in pittig Engels.

Blitz2 v1.0, Mark Sibly.

Dit is een BASIC variant met raakvlakken aan PASCAL en zelfs C! Blitz2 heeft een eigen editor, een inline macro-assembler, een interface-generator en meer. Een prachtige, stabiel aandoende uitvoering. Op Fish 915 staat een goed werkende DEMO en in elke Amiga eXtra bespreekt Jurgen Valks enkele Blitz2 opdrachten. Een prima programmeertaal om de beginselen van het programmeren te leren zonder al te snel tegen beperkingen aan te lopen.

PCQ Pascal, Patrick Quaid, Public Domain.

Deze Pascal compiler is welliswaar niet al te jong meer maar toch nog steeds de moeite waard. Hij heeft ook niet erg veel concurrentie want Pascal blijkt niet erg populair op de Amiga... Op Fish 339

Een stukje Blitz2-Basic source:

```
LoadMedModule 0,"lambada.med" ; deze mod laden
StartMedModule 0 ; en afspele

SetInt 5
PlayMed ; begin hier
End SetInt

MouseWait ; en wacht op de muis
```

(en een gedeeltelijke update op Fish 511) is alle ruimte voor PCQ vrijgemaakt. De installatie vereist wel enige kennis van AmigaDOS en wat doorzettingsvermogen.

Amiga_E v2.1, W. v. Oortmerssen, Freeware.

E is een hogere programmeertaal, gebaseerd op talen als C en Modula2 maar geschreven naar het ideaalbeeld van de maker: Wouter v. Oortmerssen uit Leiden. Amiga_E is zodoende het vervolg op TurboDEX - dat is ook van Wouter (net als "False" trouwens). De taal "E" komt over als een



zwaar uit de hand gelopen studieproject; de meeste Informatica studenten (èn fanatieke Amiga-programmeurs) zullen na het lezen van de "Compiler.doc" niets liever doen dan de taal onder de knie krijgen, maar mensen die zweren bij Amos zullen wellicht niet onmiddellijk staan te popelen... Amiga_E is een verzorgd geheel, met stapels docs en voorbeelden. Het is snel en algemeen toepasbaar; b.v. alle ROM functies kunnen direct (zonder OpenLibrary of #include) worden aangeroepen, de compiler is extreem snel en begrijpt ook (inline) assembler. Op Fish 848 staat de laatste versie; mensen die de slag te pakken krijgen kunnen rekenen op EMail support van Wouter zelf. Kijk ook even naar Fish 897, daar staat een E-preprocessor (EPP) van Barry Wills.

Een stukje "E"-source:

```
PROC eatstring()
DEF adr,x
IF p[]=ISTRING
p:=p+2; x:=p[]++; adr:=^p++
adr[x]:=0
ELSE
adr:=varvalue(eatident(),TSTRING)
ENDIF
ENDPROC adr
```

Ekke Verheul, onze huisprogrammeur beantwoordt als altijd gaarne uw vragen. Schrijf hem dus via ons adres genoemd in de colofon.

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, Egged, 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

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:

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

COMPUTER CONNECTION Club

leder nieuw lid ontvangt gratis de volgende artikelen:

- * Muziek CD: 17 liedjes (w.w. Fl 29,95)
- * Beastbusters: Game (w.w. Fl 49,95)

AMIGA 1200 • 4000

- | | |
|--|-----------|
| • Amiga 1200 | f 699,00 |
| • Amiga 1200 met 120 mb HD | f 1249,00 |
| • Amiga 1200 Desktop Dynamite Pack (DPaint IV AGA, Wordsworth, Digital Print Manager, Oscar, Dennis) | f 799,00 |
| • Amiga 4000/30 2 mb, 250 mb HD | f 2849,00 |
| • Amiga 4000/40 6 mb, 250 mb HD | f 4499,00 |
| • 1084S Kleuren Monitor | f 449,00 |
| • Microvitec Multisync 1438 Kleuren Monitor | f 849,00 |



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

HARDDISKS

OVERDRIVE EXTERNE HARDDISK

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 genoodzaakt 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 799,- |
| 340 MB | f 899,- |
| 420 MB | f 999,- |
| 540 MB | f 1249,- |

INTERNE HARDDISKS

- 120 MB IDE 2.5" harddisk f 599,00
- 210 MB IDE 2.5" harddisk f 799,00

TELEFOONBESTELLIJN: 04990-77959

Inclusief IDE kabel en installatie Software.

DISKDRIVES

- 3.5" Externe diskdrive f 139,95
 - 3.5" 1.44 mb ext. drive f 279,95
 - 3.5" interne diskdrive A500 f 119,95
 - 3.5" interne diskdrive A4000 f 279,95
 - 3.5" interne diskdrive A600/1200 f 129,95
- Alle externe drives hebben een aan/uitschakelaar, en zijn doorgelust.
- Bootselector DF0/DF1 of DF0/DF2 f 9,95
 - Electronische Bootselsel. DF0/1/2/3 f 19,95

GEHEUGEN

- 512 Kb Ramkaart + klok A500 f 59,95
 - 1 MB Ramkaart + klok A600 f 119,95
 - 2 MB PCMCIA kaart A600/A1200 f 299,95
 - 4 MB 32 Bit geheugen A4000 f 399,00
 - A1200 32 Bit geheugenkaart:
 - 8 MB kaart + klok (4 MB) f 499,00
- Ook leverbaar met 68882 Co Processor**
- met 68882 20 Mhz + f 99,00
 - met 68882 33 Mhz + f 199,00
 - met 68882 40 Mhz + f 299,00

Maak het juiste bedrag over naar ABN/AMRO bank te Eindhoven, rekeningnummer: 52.77.32.583. Onder vermelding van de gewenste producten 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.

MUZIEK

- Sound Enhancer f 89,95
- Professional Midi Interface f 64,95
- Technosound Turbo f 79,95
- Technosound Turbo II f 119,95
- Megalosound f 89,95

AMIGA GAMES

- | | Adv.prijs: | Nu: |
|--------------------------|------------|---------|
| ● Alien Breed II | f 89,95 | f 39,95 |
| ● Birds of Prey | f 89,95 | f 29,95 |
| ● Body Blows Galactic | f 89,95 | f 39,95 |
| ● Brutal Sports Football | f 79,95 | f 29,95 |
| ● Bubba 'n Stix | f 89,95 | f 39,95 |
| ● Crazy Cars 3 | f 89,95 | f 29,95 |
| ● Dennis the Menace | f 79,95 | f 29,95 |
| ● F1 Racing | f 79,95 | f 29,95 |
| ● F29 Retaliator | f 89,95 | f 29,95 |
| ● First Samurai | f 89,95 | f 29,95 |
| ● Gauntlet III | f 69,95 | f 24,95 |
| ● Leander | f 89,95 | f 39,95 |
| ● Lion Heart | f 89,95 | f 29,95 |
| ● Magic Boy | f 79,95 | f 29,95 |
| ● McDonaldland | f 69,95 | f 24,95 |
| ● Megalo-Mania | f 89,95 | f 29,95 |
| ● Premier Manager II | f 79,95 | f 29,95 |
| ● Shadow Lands | f 89,95 | f 39,95 |
| ● Soccer Kid | f 79,95 | f 29,95 |
| ● War in the Gulf | f 89,95 | f 39,95 |

SPECIALE AANBIEDING: SPACE LEGENDS

WING COMMANDER, ELITE PLUS EN
MEGATRAVELLER.

van f 99,95 voor f 39,95

TOP 10 PRO

- Art Department 2.3 f 399,95
- Brilliance f 379,95
- Amos Professional f 99,95
- Amos Pro Compiler f 79,95
- Video Director f 299,95
- Bars & Pipes Pro f 549,95
- Final Copy 2.0 f 149,95
- Pagestream 3.0 f 649,95
- Sas/C 6.3 f 649,95
- Cross Dos 5.0 f 99,95

SPECIALE AANBIEDING

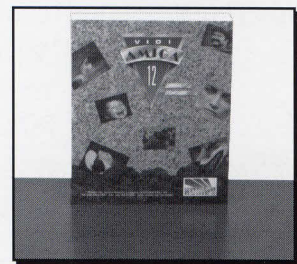
- Disney Animation Studio f 49,95
- Maxiplan 4 spreadsheet f 49,95
- Publisher dtp f 49,95
- Deluxe Paint IV AGA f 99,95
- Kindwords 3.0 f 49,95

ACCESSOIRES

- 4 player adaptor f 9,95
- GOLDEN IMAGE OPTICAL MOUSE f 69,95
- AMIGA/ATARI MOUSE 300 dpi, micro switch f 39,95
- AMIGA Joypad f 39,95
- Auto fire Joystick microswitches f 14,95
- ELECTRONIC MOUSE/ JOYSTICK SWITCH schakel automatisch tussen mouse/joystick f 39,95
- KICKSTART KAART A500 of A600 f 39,95
- KICKSTART 2.04 f 34,95
- REAL TIME CLOCK A1200 f 49,95
- SPEAKERS (2) vol. control en led indicator f 39,95
- STOFKAP hard plastic

VIDEO

- Video Master AGA f 199,95
- 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 599,95
- Sirius Professional Genlock f 1499,95

CD32 GAMES

- | | | |
|-----------------------|------------------------|--------------------|
| ● 7 Gates of Jambala | ● D/Generation | ● Overkill/Lunar C |
| ● Alfred Chicken | ● Disposable Hero | ● Robocod |
| ● Arabian Nights | ● Fire Force | ● Seek & Destroy |
| ● Chambers of Shaolin | ● John Barnes Football | ● Sensible Soccer |
| ● Chuck Rock | ● Lotus Trilogy | ● Sleepwalker |
| ● Dangerous Streets | ● Mean Arenas | ● Trolls |
| ● Deep Core | ● Morph | ● Whales Voyage |
| ● Dennis the Menace | ● Nigel Mansell | ● Zool |

U betaalt voor de bovenstaande
titels slechts: Fl. 45,- per stuk

Fl. 85,- per 2 stuks, Fl. 120,- per 3 stuks
Fl. 150,- per 4 stuks, Fl. 175,- per 5 stuks

CD32-Computer

Inclusief: Diggers, Oscar, Robocod,
plus drie andere spellen naar keuze
uit de bovenstaande lijst.

Fl. 499,-

CD 32

TOP 10 GAMES

- Alien Breed/Qwak f 49,95
- Bubba 'n Stix f 69,95
- Impossible Mission f 69,95
- Lotus Turbo Trilogy f 49,95
- Microcosm f 99,95
- Project X/F17 Challenge f 49,95
- Striker f 49,95
- Super Putty f 39,95
- Ultimate Body Blows f 69,95
- Zool 2 f 49,95

MPEG module voor Full Motion Video Fl. 479,-

MICROVTEC AUTO-SCAN 1438

De Microvitec 1438 monitor is de beste keuze, als u een monitor zoekt voor uw Amiga 1200 of 4000. De 1438 wordt geleverd inclusief de VGA adapter, zodat u hem direct op uw Amiga aan kunt sluiten. De monitor is in staat om alle screen modes van de Amiga weer te geven.

KENMERKEN: hoge resolutie, duidelijk en helder beeld, volledige autoscan, analoge input, multi-platform (Amiga, Atari, PC's)

SCHEM: 14 inch
0.28 mm dot pitch
Phosphor tube

MAXIMUM RESOLUTIE: Hor. 800 dots non-int; 1024 interlaced.

Vert. 600 lijnen non-int; 768 interlaced

FREQUENTIES: horizontaal 15-40 kHz
verticaal 45-90 Hz

Nieuw

Slechts

Fl. 849,00

VIPER 030 ACCELERATOR KAART

De Viper 030 is een accelerator kaart voor de Amiga 1200. De Viper overtreft zijn concurrenten zoals, de kaarten van GVP, MBX en Blizzard.

een vergelijking:

	VIPER 030	GVP 1230/40	MBX 1230/33
PLCC or PGA FPU	YES	NO	YES
True Kickstart re-mapping	YES	NO	YES
Battery Backed Clock	YES	YES	YES
SCSI-II Option	YES	YES	NO
Standard SIMM's	YES	NO	YES
Instruction+Data burst mode's	YES	NO	YES
Full 030 Processor	YES	NO	YES

De Viper 030 kaart beschikt over:

- Full 030 with MMU running at 28Mhz
- FPU (Floating Point Unit) running upto 50 Mhz
- Ram, upgradeable upto 8 MB
- Industry standard 72 pin SIMMS (unlike GVP's)
- On-board battery backed up clock
- Optional SCSI-II adapter
- Full kickstart remapping (FASTROM option)
- faster then an Amiga 4000/030
- Supports instruction + data burst modes

Prijs Fl. 499,-

**Viper 030 accelerator
plus 4 MB Fl. 899,-**

DISK EXPANDER

Verdubbel de capaciteit van uw harddisk of floppy disk met de Disk Expander. De compressie en decompressie van uw data geschied automatisch. De Disk Expander software is makkelijk te bedienen, hierdoor is het ook geschikt voor de beginnende Amiga gebruiker. Het programma werkt op iedere amiga met minimaal 1 megabyte geheugen.

Fl. 79,95

AMIGA TOP GAMES

- Ambermoon
- Beneath a Steel Sky
- Cannon Fodder
- Goblins III
- Heimdall II
- Manchester Utd Premier
- Mortal Combat
- Second Samurai
- Simon the Sorcerer
- Tornado
- World Cup Football
- Kings Quest VI
- Ufo: Enemy Unknown
- Sierra Soccer

**per stuk fl. 79,95
twee voor fl. 150,-**

AMIGA 1200 TOP 10 GAMES

- Civilization
- Heimdall II
- Mission Impossible
- Gunship 2000
- Kings Quest VI
- Tornado
- Star Trek 25th Annivers.
- Second Samurai
- Sierra Soccer
- Simon the Sorcerer

**per stuk fl. 79,95
twee voor fl. 150,-**

HANDY SCANNERS

- Pyramid Scanner 400 dpi **f 249,95**
- Power Pro Scanner 4.0
-256 greyscale, 400 dpi **f 349,95**
- Power 4.0 upgrade **f 69,95**
- Power OCR Software **f 99,95**
- Power Pro 4.0 + OCR Software **f 425,00**

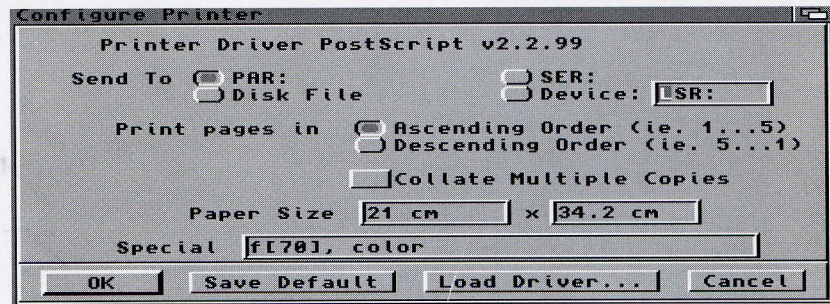
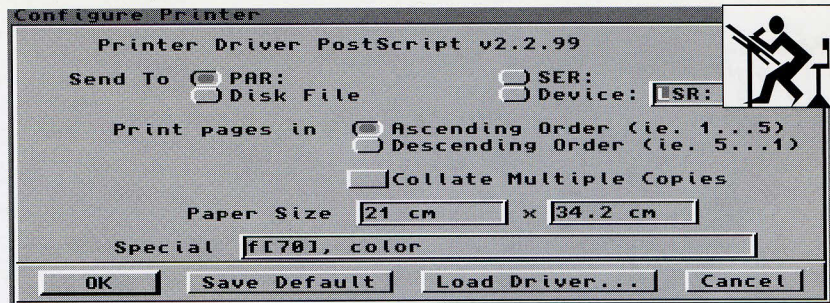
Zolang de voorraad strekt.
A570 CD Rom Drive
(voor de A500 en A500 plus)

Fl. 149,95

Deze maand behandelen we de print requester waarin bijna alle printopties opgegeven kunnen worden.

Corstiaan Breedveld

Elke printer zijn eigen print requester.



Het werkelijke printen

Het Print Document commando van het File menu wordt gebruikt om het document in het actieve venster uit te printen. De print opties zijn:

- * aantal kopiën
- * verschalen
- * kleurseparaties
- * print resolutie
- * posterprinten
- * gespiegeld beeld
- * pagina reeks
- * kleur printen
- * ketting/papier of enkelblad
- * snij- en paskruizen
- * negatief beeld

Voordat u gaat printen dient er u natuurlijk wel voor te zorgen dat u via het Global menu de optie Printer Configuratie de juiste printer aanklikt.

Aantal kopiën bepalen

Met deze optie kunt u het aantal afdrukken opgeven die u wilt hebben. Voer het aantal in de gadget in. Met Esc wist u de inhoud van een gadget. Toegestane aantallen zijn van 1 tot 65.000.

Aantal pagina's

Kiest u voor All dan worden uiteraard alle pagina's afgedrukt. In From_To_ kunt u opgeven vanaf welke pagina tot welke pagina u wilt afdrukken. Helaas is het niet mogelijk om een willekeurige volgorde op te geven. Afhankelijk van de instellingen kunt u hierin de gewone cijfers opgeven of de Romeinse becijfering.

Vergroten, verkleinen

Heeft u een pagina ontworpen die groter is dan het papier in uw printer, dan kunt u met deze optie ervoor zorgen dat toch de gehele pagina op het papier zal passen. Hier moet u zelf wel een beetje rekenwerk verrichten, om het verkleiningspercentage te weten te komen. Voor normaal gebruik blijft het percentage op 100% staan. Toegestane verschalingsfactoren zijn:

- * 15%-10.000% voor gewone printers
- * 15%-65.000% voor PostScript printers

Geeft u een vergotingsfaktor op die groter is dan het papier, dan moet u de optie *tile* erbij activeren, daar anders maar een gedeelte van uw ontwerp geprint wordt.

Overzichten printen

Met de optie *Thumbnail* kunt u een overzicht printen van uw pagina's in een van te voren op te geven reeks. Een A4 pagina komt dan ongeveer 5 cm groot op uw pagina te staan. Er wordt een Thumbnail per pagina geprint, maar de print tijd is erg kort omdat er in een lage resolutie gewerkt wordt. Een thumbnail print is een snelle manier om uw ontwerp even snel op papier te kunnen beoordelen.

Resolutie

Met de *Print Density* optie bepaalt u de resolutie van de uitvoer. De meeste printer drivers bieden 7 dichtheden. Klikt u op een van deze nummers met de muis dan wordt de huidige dichtheid in dots per inch opgegeven. Alle resolutie keuzes worden



zichtbaar gemaakt, behalve als uw printer meer dan 7 dichtheden kent.

Deze optie is voor PostScript printers niet beschikbaar daar de resolutie onafhankelijk is.

Papiertoevoer

De *Form Feed* optie gebruikt u voor ketting papier of papier dat in papierlades ligt. PageStream print wel de pagina's automatisch achter elkaar door, dus PageStream wacht niet op een klik om door te gaan. Handmatige invoer is voor degenen die het papier vel voor vel in willen voeren, waardoor het nodig is dat PageStream na elk afgedrukt vel even wacht.

Kleurseparaties

Met PageStream kunt u zwart/wit afdrukken maken, vier kleuren separaties, mechanische separaties en ook direct naar een kleurenprinter sturen. Later gaan we in op de kleuren mogelijkheden.

Verdelingen

Met *Tiling* kunt u dus pagina's groter dan uw papiermaat afdrukken. Als u bijvoorbeeld een 30x30 cm pagina wilt afdrukken op een A4 printer dan zal er enkel een gedeelte afgedrukt worden op uw papier. Op dezelfde wijze zal van een A4 pagina welke 200% vergroot wordt slechts 1/4 deel van de pagina (linker boven gedeelte) afgedrukt worden.

Met de *Tiling* keuze actief kunt u op net zoveel vellen papier printen als u wilt. De overlapping is ongeveer 2,5 cm breed, zodat u genoeg ruimte heeft om de vellen aan elkaar te plakken.

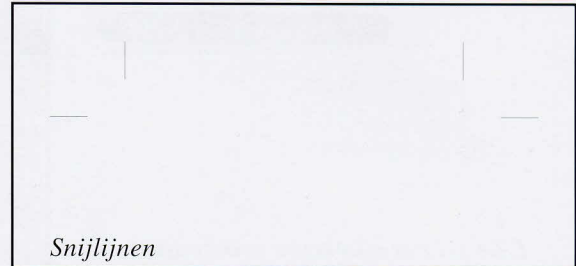
Sommige printers echter kunnen niet het hele vel papier bedrukken, maar slechts een gedeelte daarvan. Bij deze soort printers is de overlapping een stuk ruimer.

Snij- en paskruizen

De Crop- en Registration marks kunt u aan of uit zetten. Snijtekens gebruikt u hoofdzakelijk om het papier op de juiste maat te snijden, wat pas zin heeft als het papier via een drukpers vermenigvuldigd is.

Paskruizen zijn vormpjes die boven en onder de pagina meegeprint worden. Die kunt u aanwenden om bij kleurseparaties de verschillende kleuren

films precies pas te monteren. Ook wanneer u een tijdschrift in één kleur maakt, zijn de paskruizen erg van nut, want dan kunt u heel precies 4 A4 films elk aan 1 kant van het papier monteren, zodat de pagina nummers vrijwel exact met de ruggen tegen elkaar liggen.



Wanneer u over een PostScript printer beschikt, dan ziet u dat PageStream ook nog eens de naam van het document meeprint, de pagina-nummering en de naam van de kleur aan de linker onderkant van uw film erbij zet.

Wij raden u aan om bij kleurseparaties altijd snijen paskruizen te plaatsen.

Wilt u uw A4 pagina printen op een A4 printer met snij- en pastekens dan krijgt u maar een gedeelte op het papier geprint, daar er nu ook nog eens de snij- en pastekens bijgekomen zijn. U ziet dan maar 1 stel tekens in de linker bovenhoek.

Heeft u een bleed gebied bepaald dan print PageStream daar slechts ongeveer 6 mm rondom de pagina. Staan de snij- en pastekens niet aan, dan wordt het bleedgebied niet geprint.

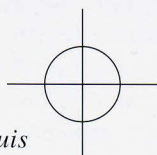
In spiegelbeeld

U kunt een spiegelbeeld printen van uw document voor het gebruik met een overhead projector. De geprinte zijde bevindt zich dan aan de onderkant van de folie, zodat u op het blanke gedeelte rustig kunt schrijven zonder dat het geprinte beeld beschadigd wordt. Ook wordt spiegelbeeld gebruikt voor imagesetters (laser filmbelichters).

Tip van de redactie: wilt u films laten maken van uw PostScript bestanden, dan kunt u gewoon positief printen en de uitdraai-service de opdracht geven de films gespiegeld (onleesbaar uit te draaien). Sommige imagesetters hebben de onhebbelijke gewoonte om alles om te draaien. Bij een onleesbare optie staat alles dan toch weer (onbedoeld) leesbaar.

Negatieven

De optie Negative print uw documenten dia-



Paskruis



negatief, d.w.z. dat alles wat wit is zwart wordt en wat zwart is wordt wit geprint.

Bent u van plan om uw document op een offset pers te laten printen, dan raden wij u aan om eerst de drukker van uw plannen op de hoogte te brengen. Werkt uw drukker met negatieve platen, dan zou hij uw positieve films eerst moeten omcontacten, zodat ze negatief worden. Dat is natuurlijk een kostenverhogende factor.

Het afdruk proces

Gebruikt u bijvoorbeeld een inkt jet printer, dan zal PageStream van tijd tot tijd pauzeren om een stuk van de pagina uit te rekenen. Heeft u genoeg geheugen dan kan PageStream het gehele document in het geheugen opnemen om het daarna in een keer uit te printen.

Als u uw afdruk proces wilt onderbreken dan kunt u dat door op de help toets te drukken. PageStream stopt niet altijd onmiddellijk, omdat het gedeelte wat hij nu aan het rekenen is, eerst af moet maken, voordat er weer om nieuwe invoer gevraagd wordt. Bevat uw document op zo'n moment een grote bitmap, dan kan het wel even duren voordat de print requester verdwijnt.

Alvast wat PostScript met PageStream

PostScript is een pagina-omschrijvingstaal ontwikkeld door Adobe Systems. Het is een manier om print instructies betreffende uw document naar de printer te sturen. Het is inmiddels een standaard geworden in de industrie voor laserprinters en imagesetters. De PostScript taal is erg flexibel, overal inzetbaar, heeft perfecte uitvoer en een groot aantal mogelijkheden.

Voor u echter aan de gang kunt met een imagesetter, eventueel via een service bureau, moet u zich wel een aantal basis handelingen eigen maken.

PostScript printers hebben een ingebouwde PostScript interpreter. Als PageStream een pagina naar een niet-PostScript printer stuurt, wordt de gehele pagina in het eigen geheugen omgerekend en als bitmap naar de printer gestuurd. Zend PageStream daarentegen naar een PostScript printer, dan wordt de pagina in PostScript taal omgezet en deze commando's worden weer naar de printer gestuurd. De PostScript interpreter voert de commando's uit en stelt zelf de hele pagina weer samen, met gebruikmaking van zijn eigen fonts.

PostScript printers verlangen intern geheugen om de lettertypen te verscalen en te draaien. De meeste PostScript printers worden met een aantal interne lettertypen geleverd, afhankelijk van o.a. de prijs. Voor sommige PostScript printers zijn er extra cartridges leverbaar, soms kan er een harddisk aan gekoppeld worden en bij andere kan

```

%!PS-Adobe-2.0
%%Title: Unknown
%%Copyright: 1991-1992 Soft-Logik
Publishing Corp.
%%Creator: PageStream v2
%%CreationDate: Not Available
%%For: Who Created This Document
%%Routing: How To Route Document
Back
%%ProofMode: Substitute
%%BoundingBox: 0 0 596 923
%%Pages: Unknown
%%DocumentFonts:
%%DocumentNeededFonts:
%%DocumentSuppliedFonts:
%%EndComments

%%BeginProlog% $VER: 2.2.99
09/25/92%Copyright 1991-1992 Soft-Logik
Publishing Corp./AsphaltDict dup 153 dict
def load begin%% some definitions &
variables%/bdef {bind def} bind def/xdef
%%EOF

```

er een board aan toegevoegd worden. Lettertypen die niet in de printer op de een of andere manier aanwezig zijn, kunnen toch gebruikt worden door ze eerst naar het geheugen van de printer te downloaden.

De lettertypen moeten eerst naar het printer geheugen worden gedownload voordat u ze kunt gebruiken. In het algemeen worden de (soft) fonts eerst naar de printer gedownload via een speciale utility, die soms bij de lettertypen meegeleverd wordt, voordat met het printen begonnen wordt. PageStream neemt deze taak automatisch over en download de lettertypen wanneer ze nodig zijn en wist ze weer uit het geheugen indien ze niet meer nodig zijn om geheugen te sparen. Dat laatste gebeurt alleen als de auto-unload optie geactiveerd is.

Met PageStream kunt u op twee manieren PostScript files printen: of u stuurt de file direct naar de printer of u stuurt de file naar disk om de file later naar een service bureau te kunnen brengen. Voordat u naar een PostScript printer kunt printen moet u wel weten hoe PostScript lettertypen in elkaar zitten.

Volgende keer beschrijven wij hoe u in uw drukwerk rasterhoeken mee kunt geven evenals het aantal dots per inch. Ook zullen we een voorbeeld geven van eenvoudige PostScript-Commando's.

Heeft u een HP deskjet of matrix lintprinter?

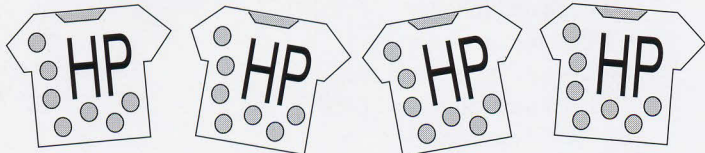
Wij zijn gespecialiseerd in inkt en linten.

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 á 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

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 16.00 uur op:

za	20 augustus	Pr. W. Alexanderhal	Zoetermeer
zo	28 augustus	De Vechte 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	Extram Sportcenter	Haarlem
za	15 oktober	Twentehallen	Enschede
za	29 oktober	Brabanthallen	Den Bosch
za	5 november	Sporthal Bras	Delft
za	12 november	De Leysdream	Roosendaal
za	3 december	Jan Massinkhal	Nijmegen
za	10 december	Sporthal Centrepoint	Almere
za	17 december	Mervehal	Dordrecht
za	24 december	Evenem. hal Margriet	Schiedam
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
za	22 april '95	Thialf	Heereveen
za	29 april '95	Twentehallen	Enschede
za	6 mei '95	Congresgebouw	Den Haag
za	13 mei '95	De Houtkamphal	Doetinchem
za	20 mei '95	De Hoornse Vaart	Alkmaar
zo	11 juni '95	Evenementhal Margriet	Schiedam
za	17 juni '95	De Leysdream	Roosendaal

Driedaagse internationale computerbeurzen via InterExpo & Media

23-25 sept. • Beursgebouw Eindhoven • Benelux Computer '94

27-29 jan.Beursgebouw Eindhoven.....Benelux Computer '95
 7- 9 aprilJaarbeurs Utrecht.....Inter Expo '95

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

Naam:

Adres:

Postcode/Plaats:

Telefoon:

Computer:

Aangeboden door Amiga X augustus/september 1994

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, postbus 61492, 2506 AL Den Haag

De jaarlijkse bijdrage van f 55,- overmaken naar Rabobank Scheveningen t.n.v. Computercreatief rek.nr. 35.76.24.173. of postbank nr. 4063508. Daarna ontvangt u het pasje.

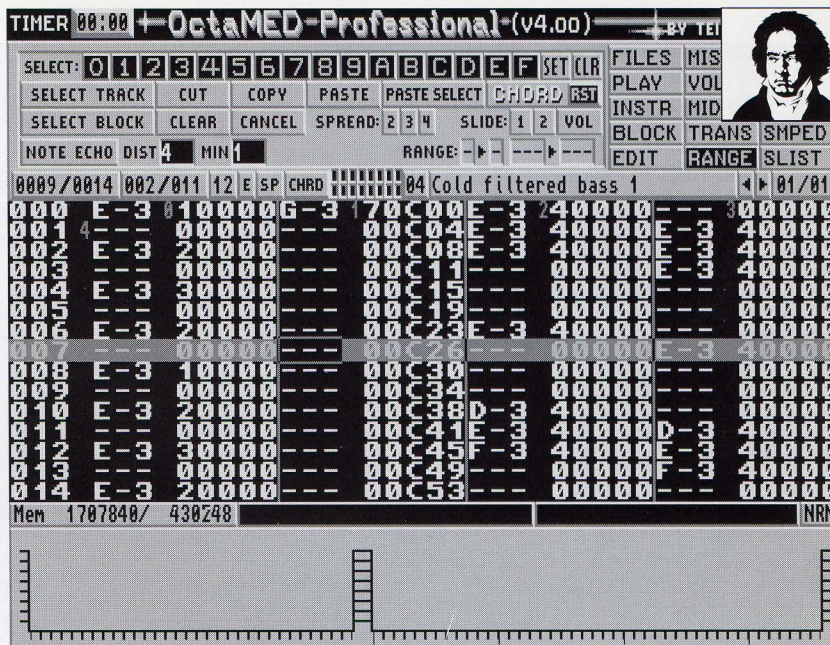
Voor informatie, aanmeldingen, kaartverkoop en abonnement op de beurzen:

Tel. 070-3588929 • fax 070-3587783

Deze workshop is geschreven voor de amiga gebruiker die nooit met muziek gewerkt heeft.

Erik Bruser

Ranges.



Echoooo

De vorige keer zijn we globaal, zonder al te veel uitleg, ingegaan op de basisbegrippen van Octamed, nl. posities, tracks en blocks. Als u de guideline gevolgd heeft, dan heeft u nu ergens een house deuntje op een schijf staan. Ik heb voor house gekozen, omdat de muzikale structuur ervan zeer eenvoudig is.

Deze maand gaan we verder met wat eenvoudige effecten. Laad de module van vorige maand in Octamed en ga naar block 01. Copieer dit block naar block 02. Ga naar block 02. Voeg nu de snaredrum van de derde track op de eerste track samen. U verliest nu een paar instrumenten van de eerste track, maar u kunt wel de derde track weghalen. Nu hebben we dus weer drie tracks om mee te werken. Ga naar de derde track, naar block menu en druk trk: cut.

- 1) Ga naar instrument 04 en speel een leuke baspartij. Suggestie: gebruik de toetsen P, O en U.
- 2) Druk op F6 zodat u weer bovenaan het block komt te staan.
- 3) Druk met de rechter muis knop op positie 000 van de derde track. Houd de rechter muis knop ingedrukt en beweeg de muis tot onder de track. De track gaat nu scrollen en de track verandert van kleur. Dit betekent dat de track is geselecteerd.
- 4) Ga nu naar range en druk op copy. Octamed reageert met "done". De inhoud van de track is naar het geheugen gekopieerd en kan op een willekeurige plaats in het block worden gezet.

- 5) Ga naar track 4 (cursortoetsen) en druk op F6.
- 6) Ga naar positie 001 van track 4 en druk op paste. Nu hebben we een stereo-echo gemaakt van de baspartij.
- 7) Ga naar play en druk play block. Zo zullen we nog wat meer effecten gaan behandelen.

Volume slide

- 1) Ga naar instrument 07 "strings999" en speel op positie 0, 16, 32 en 48 een] en een i (dit zijn in octamed de noten G-3 en C-3).
- 2) Druk F6 en ga met de cursor drie stappen naar rechts. Als het goed is, staat u in het midden van de cijfers van de track. Met deze cijfers kunt u een sample manipuleren. Het eerste cijfer is het instrument. In dit geval staat er een 7. Dit is natuurlijk strings999. De twee nullen bepalen het te gebruiken effect. De laatste twee nullen bepalen de sterkte van het effect. Genoeg theorie, uitproberen is de beste uitleg.
- 3) Zet edit aan en druk op c. Op het scherm op positie 0 staat nu het volgende: G-3 70C00.
- 4) Ga nu naar positie 16 (shortcut F7). Zorg dat hier komt te staan C-3 70C60. We gaan nu het volume van 0 naar 60 opvoeren.
- 5) Selecteer positie 000 tot en met 016.
- 6) Ga op positie 000 staan (F6).
- 7) Ga naar range en druk op slide: vol (boven strings999). We hebben nu een volume slide gemaakt.

Pitch slide

Dit effect is iets ingewikkelder. We passen deze slide toe op de posities 016 to 032. Selecteer deze



posities.

- 1) Ga op positie 017 staan en druk op range, slide: 2. We gaan nu geleidelijk van C-3 naar G-3. Zo zijn er tal van effecten die met Octamed eenvoudig te realiseren zijn.

SSSSample

Met octamed kunt u ook geluiden digitaliseren of samplen. Heeft U al een sampler, dan kunt u dit uitproberen.

- 1) Ga naar de sample-editor (smped) en naar een lege sampleplaats.
- 2) Verander Buffsize (links) in 100000. Dit is zo ongeveer het maximale wat U kunt samplen. Met monitor kunt u eerst eens luisteren wat u wilt samplen. Met record sampled U een geluid. De kwaliteit van de samples is niet te vergelijken met bv. een programma als Audiomaster, maar het werkt in elk geval wel. nadat u een geluid heeft gedigitaliseerd, moet u de sample nog een naam geven.
- 3) Ga daarvoor naar instr en vul in de lange balk de naam van de sample in. U kunt met de sample-editor ook echo's maken. Deze tasten de sample echter wel blijvend aan, in tegenstelling tot effecten. Ook is het mogelijk ruis uit een sample te filteren.
- 4) Sla de module op schijf op en ga naar het instrument 04 "cold filtered bass"
- 5) Ga naar de sample-editor en druk op range all.
- 6) Druk nu op filt en het geluid wordt gefilterd.

Sound Enhancer

Een van de vele voordelen van de Amiga is dat ze standaard is voorzien van een geluidschip. De standaarduitrusting van een PC beperkt zich nog steeds tot "biep". U moet dan altijd nog een geluidskaat kopen en maar hopen dat hij compatibel is met de software die er voor de PC geschreven is.

De acht-bits chip van de Amiga produceert aardige klanken, zeker als deze is aangesloten op een HiFi-installatie. Bovendien werken alle softwarepakketten zonder problemen.

Ruis

Er komt echter altijd een probleem om de hoek kijken als de muziek van de Amiga wordt opgenomen op een cassette. De hoge en de lage frequenties klinken nooit zo mooi op een bandje. Het lijkt wel of de koppen van het cassettedeck in geen jaren zijn schoongemaakt. Met sommige sampleeditors (audiomaster, octamed) kan men de treble wat boosten, maar dit gaat altijd gepaard met flinke lading "ruis" in de samples. Een andere oplossing is gebruik te maken van een equalizer en de hoge en lage tonen vol op open te zetten, maar ook dan is het resultaat niet optimaal.

Kabelsalade

De Sound Enhancer van Pyramid brengt de oplossing. Het is een klein kastje met een aan/uit knop en een draaiknop om de frequentie in te stellen. Aan de achterkant bevinden zich vier tulpaansluitingen: twee voor het geluid wat uit de Amiga komt en twee die naar de versterker gaan. Verder zit er een kabel met een stekker aan om het apparaat op de seriële poort aan te sluiten.

Ook is een thru-poort aanwezig, zodat een eventuele modem aangesloten kan blijven. Het is jammer, dat de thru-poort aan de voorkant van het apparaat zit. Als u van kabelsalade houdt, dan zit u in ieder geval goed met de Sound Enhancer.

Nieuwe dimensie

De meeste Amiga's hebben een output van ongeveer -5dB. De Sound enhancer versterkt dit signaal tot +3dB. Dit is ongeveer het hoogste level wat een cassette kan hebben, voordat distortie optreedt. De Sound Enhancer heeft het meeste effect op samples boven de 20 khz.

Samples lager dan 16 khz zullen nog slechter klinken dan ze al klonken. Gebruikt u echter hogere sample rates, dan brengt u het Amiga geluid in een nieuwe dimensie. Heldere hoge tonen en een pompende bass klinken dan uit de speakers, want niet alleen het signaal wordt versterkt ook de hoge en lage frequenties klinken ineens een stuk beter.

Conklusie

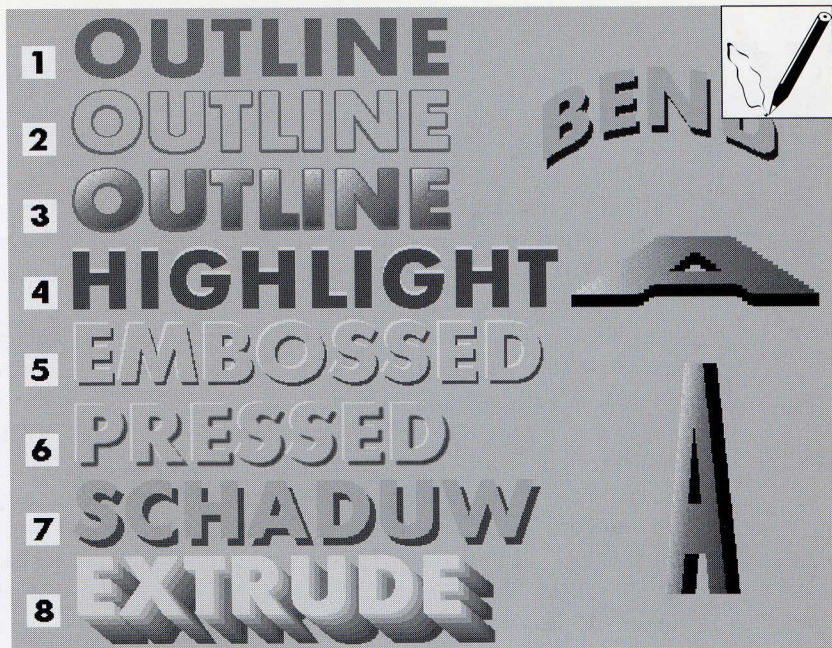
De Sound Enhancer is ideaal voor elke amiga-bezitter, die iets met muziek doet. Zelfs de meeste muziek van spellen klinken ineens hemels. Zeker aanbevolen als je muziek van de Amiga op wilt nemen op een cassette, DAT, mini-disk of DCC.

Ik heb de sound enhancer getest op een Amiga 1200 met turbokaart en modem, een Amiga 2000, 600 en 500. Nergens traden problemen op, behalve met de burens, die vroegen of het geluid niet zachter kon..

Een stukje tekst krijgt meer dimensie met schaduw-effecten.

Corstiaan Breedveld

Een voorbeeld van een aantal schaduwen.



Tekentips - deel 05: Schaduwen

Elk pixel georiënteerd tekenprogramma kan met een brush omgaan. De brushes kunnen dus ook reeds geplaatste tekst bevatten. Deze keer dus iets over tekst.

Het zal u verbazen te ontdekken dat uw favoriete tekenprogramma een zeer gevarieerde tool is om teksten met verschillende effecten te bewerken. Veel van de mogelijkheden die ik reeds eerder besproken heb, kunnen ook voor het gebruik bij teksten toegepast worden met verbazingwekkende effecten. Tekstmanipulaties zijn niet alleen tot één of twee gespecialiseerde tekenpakketten beperkt. Alle effecten die ik in dit artikel beschrijf, zijn gedaan in DPaint III van Electronic Arts, maar kunnen natuurlijk ook in elk ander pakket min of meer gemaakt worden, zoals in TVPaint, het mooie 24 bits tekenpakket.

Bent u net begonnen met het werken op een Amiga, dan wijs ik u er op, dat u uw font directory geheel aan uw eigen behoeften aan kunt passen. Ook zijn er font sets te koop, zowel commercieel als in de Public Domain sfeer. U kunt ook uw eigen font creëren met gebruikmaking van fontprogramma's, ook weer verkrijgbaar zowel commercieel als Public Domain.

Maak als eerste een subdirectory in uw font directory en kopieer de verschillende punt groottes van uw verlangde font in deze directory. Vergeet vooral niet ook de .font file naar uw hoofd font directory mee te kopiëren. Deze nieuwe fonts verschijnen dan in uw tekenpakket als u de fonts laadt via het menu. In het nieuwe DPaint pakket

IV, kunt u in de fontlaad requester zelfs een pad aangeven, waar het pakket kan gaan zoeken. U kunt ook verschillende fonts op diskettes zetten elke disk font noemen. Als u zo'n diskette in df1: stopt dan zoek DPaint daar als eerste de fonts op. Verwisselt u intussen de fontdiskettes dan heeft u slechts het 'change screen format' requester op te roepen en op o.k. te klikken. DPaint zal dan de disk herlezen. Een te lange font lijst zal bij DPaint II nog wat moeilijkheden opleveren en verdwijnen als sneeuw voor de zon.

Uw tekst geschilderd

De illustraties bij dit artikel laten u verschillende brushmanipulaties zien. In dit geval werk ik met een extra scherm via de 'j' toets en type daar de verlangde tekst. Ik zet de achtergrond kleur op nul door eerst op de komma te drukken, het potlood op de achtergrond te plaatsen en met de rechter muisknop te klikken. Dan pak ik de tekst als brush op. Het is ook handig als u de menu optie 'Handle' activeert en i.p.v. 'center' voor de optie 'corner' kiest. Daardoor blijft de locatie van de brush gehandhaafd en verspringt de brush niet steeds naar een andere plaats.

De eerste regel 'outline' (1) in het voorbeeld werd gewoon op het scherm getypt met een willekeurig gevuld font. Pak het dan op als een brush. Zet de prefs op fast feedback en gebruik de cirkel tool. Met de tekstbrush nog aan de muispointer maakt u nu een cirkel van een paar pixels. De gehele tekst brush draait nu een cirkel van klein formaat, de tekst is nu niet meer zo herkenbaar en het lijkt eigenlijk niet meer zo. Kies nu een andere kleur en druk op F2. Plaats de nu verkregen brush op de



'cirkelbrush' en klik met de rechter muisknop. Nu ontstaat er een outline font (2). Nu ontstaat er een outline letter die nu ook de achtergrond kleur als binnenkleur heeft. In nummer twee van Amiga.X heb ik het over paletten gehad. Dat kunt u nu goed gebruiken. Maak een kleurverloop en vul de outline tekst met deze vulkleur. U krijgt zoiets als nummer 3.

Om Highlight te krijgen tikt u eerst de tekst in een lichte kleur, pakt hem dan op als brush en kiest een donkerdere kleur, drukt op F2 en plaatst u brush twee of drie pixels lager op de lichter brush (4).

Nummer 5 laat u een variatie zien, de zogenaamde embossed vorm. Dat doet u door eerste de brush in een lichtere kleur op het scherm te plaatsen met F2, dan drie pixels naar rechts en naar beneden. Dan met de brush op de achtergrond kleur gezet, in het midden van de twee andere brushes.

Om een indruk van een droogstempel te krijgen doet u hetzelfde als voor embossed maar nu plaatst u een brush met de achtergrond kleur met een vorm die wat groter is dat de gehele tekst, activeert u de optie smooth in het mode menu en plaatst u de brush over de tekst heen. Nu krijgt de tekst een zachtere indruk (6).

Schaduw

Nummer 7 is een heel makkelijke. Een tekstbrush in een donkere kleur als eerste op het scherm geplaatst met iets naar links en boven verschoven een lichtere brush daaroverheen. Over het algemeen staat een schaduw rechts onder de tekst het beste. Het licht komt dan zogenaamd van linksboven. Extrude is een variatie op de schaduw. Kies voor de rechte lijn tool en trek een korte lijn in een hoek van 45 graden, met de tekst als brush. Plaats nu dezelfde tekst brush in een lichtere kleur. In het voorbeeld maak ik het wat moeilijker.

Laat de reeds gebruikte kleurverloop staan zoals die net voor de outline gebruikt is van donker naar licht en zet het mode menu op f7 (cycle). De brush cycelt nu door de kleur zodra u de lijn tekent.

Verder ziet u nog het woord blend wat is gemaakt via het vertical blend in het mode menu. De bovenste letter A is met size 2x horizontaal vergroot en met een kleurenreeks gevuld. Waarna de schaduw handmatig wat aangepast is. De tweede letter A is 2x verticaal vergroot en gevuld.

Tekening 2

Hierin ziet u een aantal variaties op het schaduwen van teksten. Deze techniek is gebaseerd op het smooth effect wat erg ruimtelijk werkt. Het smoothen (verzachten) is gedaan met een donkere kleur van de tekst om de schaduw op de achtergrond kleur wat te verzachten. Het geeft een meer realistisch effect.. Vergelijk eens deze variaties met die van de eerste tekening. De harde kanten en de jaggies (gekartelde randen) zijn nu verdwenen. Het geeft een veel meer gedistingeerde indruk die vaak gebruikt wordt op de Amiga.

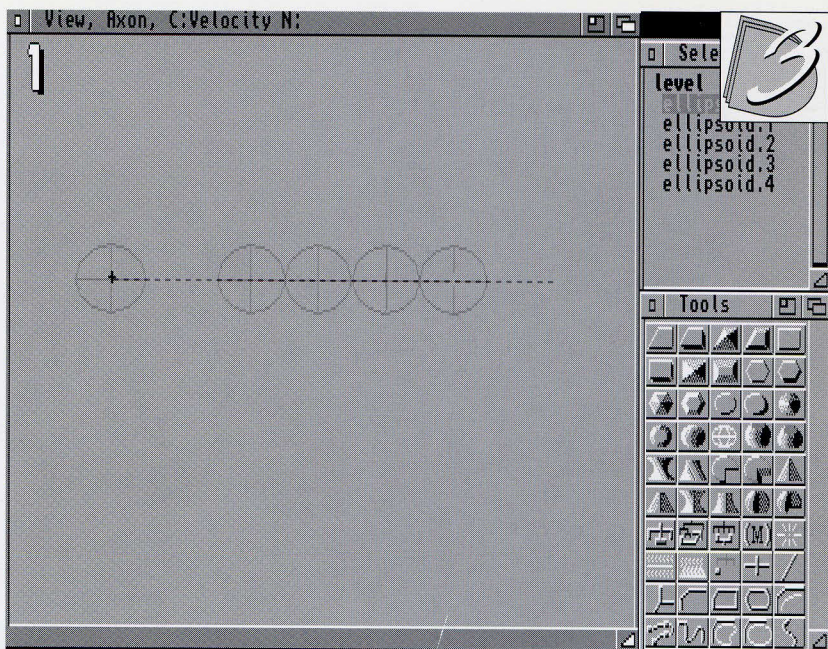
Dit zijn slechts een paar voorbeelden van hoe u een tekst kunt manipuleren in uw tekenprogramma. Mijn advies is dan ook dat u zelf alle mogelijkheden onderzoekt van uw tekentools met een tekstbrush. U zult een oneindig aantal beschikbare mogelijkheden ontdekken.



Animeren in 3D, een ingewikkeld thema door Rudie Jaspers aan de hand van zijn ervaringen aan u eenvoudig verteld.

Rudie Jaspers

Het balletje moet rollen.



3D Animaties - deel 2

U heeft nu een bowlingbaan gemaakt, deze bowlingbaan zou natuurlijk veel leuker zijn als die kegels echt zouden vallen als de bal er tegenaan kwam. In Real3D.2 is dit mogelijk zonder dat u beeldje voor beeldje de vallende beweging voor de kegels hoeft te maken, dit doet Real3D namelijk helemaal zelf. Het zogenaamde 'collision detection' maakt het mogelijk om indrukwekkende animaties te maken. Maar laten we even simpel beginnen met een balletje wat we tegen een ander balletje laten stoten.

Newton

Maak twee 'spheres', selecteer de tweede 'sphere' en kies Modify/Properties/Velocity (velocity=snelheid). Real vraagt u nu om een lijn te trekken, trek een lijn van het balletje door het andere balletje heen (zie 1). Kies nu Create/Structure/Method, kies nu uit de lijst van opties INT COLLISION en vervolgens OK. Kies nu weer een Method, maar nu PROCESSOR.

De animatie is klaar, u kunt hem bekijken op de bekende manier, Animate/Control/Play Forwards. Het resultaat is best al indrukwekkend, het bijna even simpel als in de werkelijkheid, zonder dat u er iets aan doet botst het ene object tegen het ander waardoor dat object op een natuurlijke manier beweegt, helemaal volgens de wetten van Newton.

U kent vast dat leuke speeltje waarbij een aantal metalen balletjes aan een rekje hangen, als u het voorste balletje tegen het rijtje aan laat botsen gaat het laatste balletje omhoog en botst ook weer

tegen het rijtje waardoor het eerste balletje weer tegen het rijtje gaat botsen en zo voort. Zoiets kunnen we nu ook in Real gaan maken.

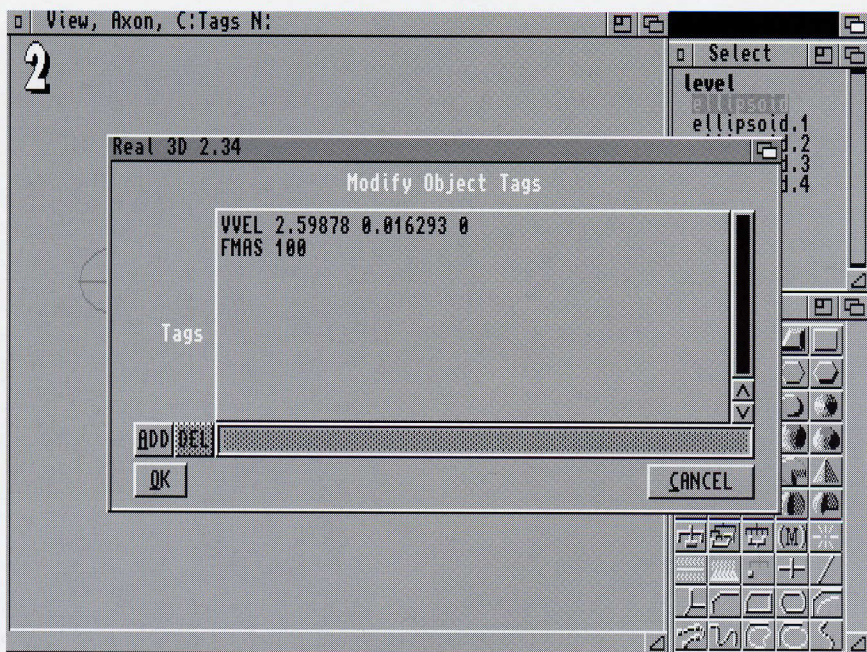
Maak een aantal 'spheres' zo dat de eerste 'sphere' de tweede aanraakt, de tweede de derde en zo voort (zie 1). Het eerste balletje moet een beetje afstand houden van het rijtje om hem te kunnen laten botsen. Doe nu hetzelfde als bij het eerste voorbeeld en trek de lijn nu door het rijtje heen. Speel de animatie maar af en u zult zien dat in Real hetzelfde gebeurt als in werkelijkheid.

Het is ook mogelijk om het gewicht van een object aan te geven door dit als 'tag' in te vullen. Kies Modify/Properties/Tags, u kunt nu de massa invullen, bijvoorbeeld 'FMAS 500', als er geen tag is ingevuld is het gewicht 100 (zie 2).

U weet nu inmiddels genoeg om een bowlingbaan te maken, dus kunnen we beginnen met de animatie.

Wat gebeurt er eigenlijk: de bowlingbal komt door de zwaartekracht op de baan terecht, de bal roteert door de wrijving tussen de bal en de baan. De bal raakt de kegels, de kegels raken elkaar, et voila. Dit lijkt al meteen een ingewikkelde animatie die enkel is besteed aan professionele computerartiesten, het tegendeel is waar, dit zult u ook inmiddels begrijpen als u binnen enkele seconde de voorafgaande voorbeeldjes heeft kunnen maken.

Maak een bowlingbaan, niet te kort want we willen de bal eerst laten rollen voor die de kegels raakt. Het gewicht moet heel hoog zijn want hij



middel van een lijn, aan te geven. Deze lijn moet uiteraard van boven naar beneden lopen, tot aan de bowlingbaan.

Geef de volgende 'tag' aan de 'axis': SFOR=10. Dit maakt de sterkte van de kracht constant.

Voordat u de animatie gaat bekijken moet u alles eerst even bewaren.

Nu is de wrijving tussen de bal en de baan erg laag. Dit betekent dat wanneer de bal in aanraking komt met de baan de bal niet goed roteert. Dus de wrijving (friction) van

de bal moeten we zodanig instellen dat zo gauw wanneer de bal de baan raakt hij begint te rollen.

mag niet beïnvloed worden door de bal of de kegels, maak het gewicht maar FMAS 1000000000. En kies Modify/Properties/Attributes/Protected (zie 3). Hierdoor staat de positie van de bowlingbaan vast zodat die niet onderhevig is aan zwaartekracht. Kies nu Create/Boolean OR, nu is het een 'level', als de bowlingbaan in dezelfde 'level' zou zitten als de kegels en de bal, zouden ze allemaal 'protected' zijn en dus niet kunnen bewegen.

Selecteer de baan (eerst in de 'level' en dan de baan selecteren) en voeg er de volgende 'tag' aan toe: FFRI 0.5, voeg deze tag ook toe aan de bal.

FFRI betekend FRIction oftewel wrijving. Wrijving is afhankelijk van het materiaal waarvan het object is gemaakt, voor een natuurgetrouwe wrijving moet die altijd liggen tussen 0 en 1. Het is mogelijk om hoger in te stellen en ook negatief, maar dat veroorzaakt een wrijving die we in werkelijkheid nooit tegenkomen.

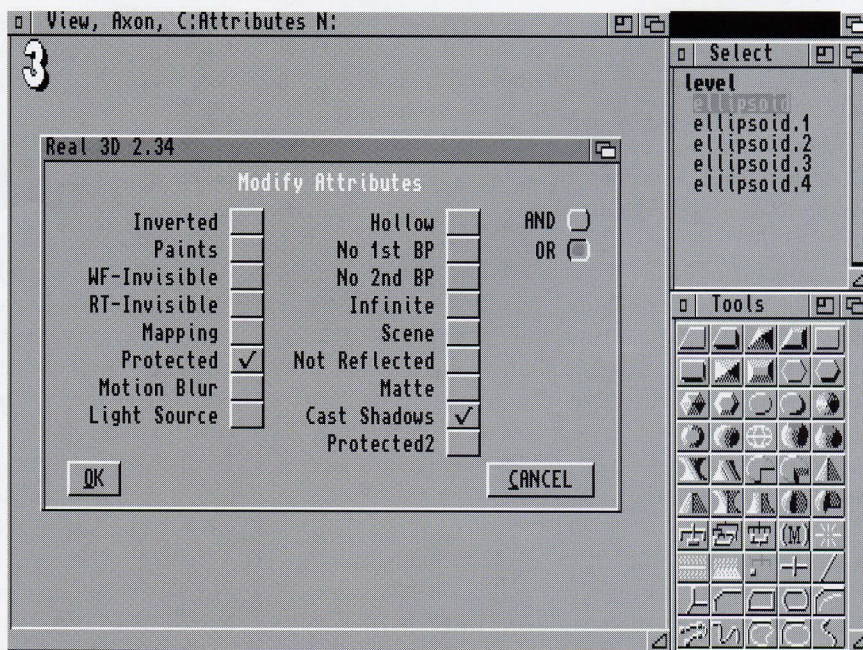
Plaats nu de kegels op de baan, u kunt steeds een nieuwe inladen, maar u kunt ook de duplicate functie gebruiken.

Plaats nu de bal aan het begin een stukje boven de baan.

Gebruik nu de Modify/Properties/Velocity functie om de voorwaartse snelheid aan te geven, de lijn moet ongeveer twee keer zo lang zijn als de baan.

Maak weer een INT COLLISION method en daarna een DIRECTED FORCE method.

Kies vervolgens Create/Controls/Axis. Nu vraagt Real u om de richting van de zwaartekracht, door



Als de bal niet goed in botsing kwam met de baan kunt u de nauwkeurigheid van de 'collision detection' verhogen, er zijn verschillende manieren om dit te doen. U kunt in de 'Animation Window' de 'Smpl' waarde verhogen. dit zorgt voor een betere natuurgetrouwheid met de werkelijkheid. U kunt ook de resolutie (aantal frames) verhogen. U kunt ook de 'tag' ICSM aan de objecten toevoegen die u nauwkeuriger wilt laten botsen. Die kan 0, 1 of 2 zijn. Gebruik deze methode, dus voeg aan de bal de volgende 'tag' toe: ICSM 2.

Nu is de animatie helemaal perfect en kunt u hem, alvorens te bewaren, gaan renderen.

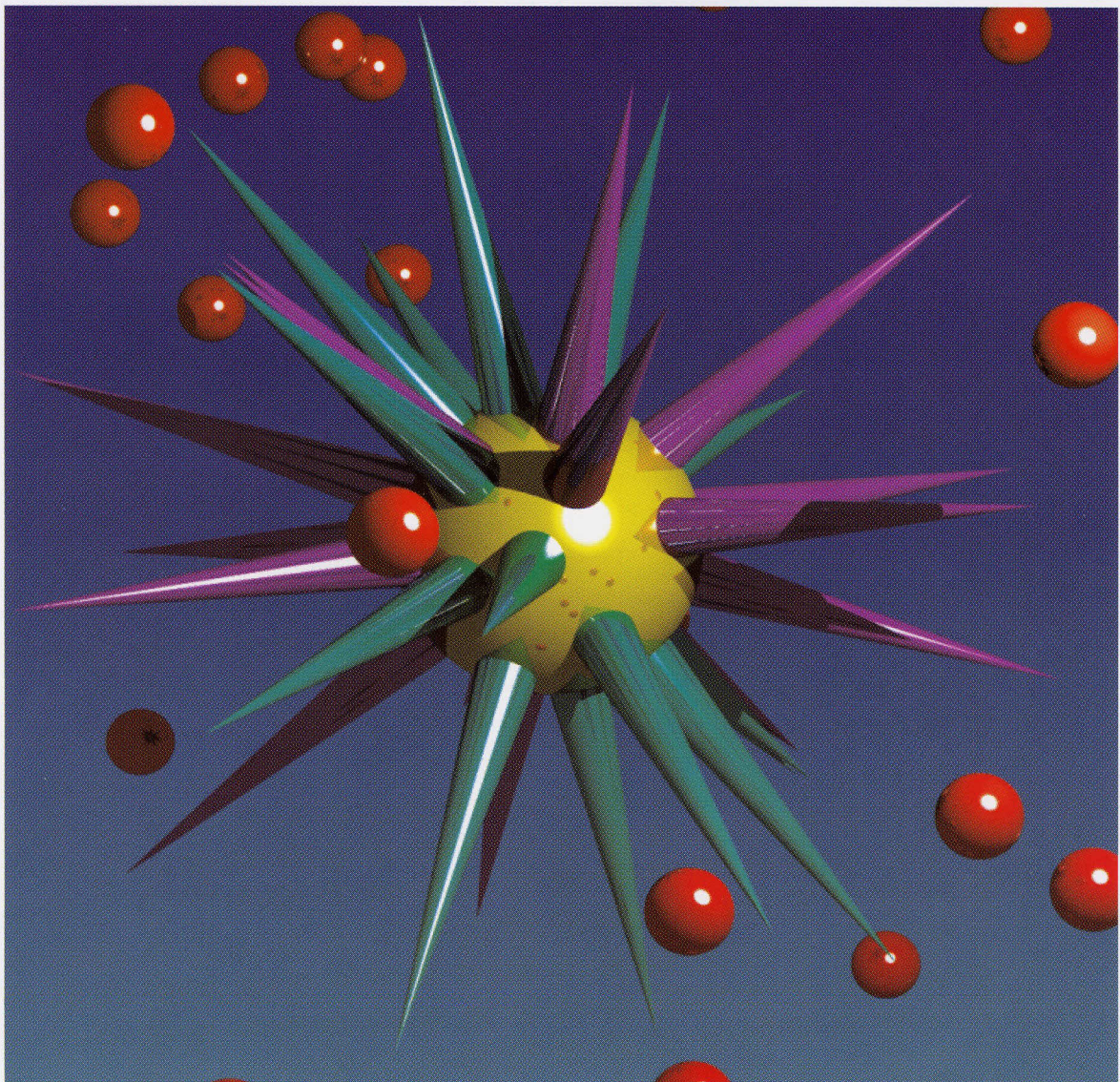
Water

U zag in het introductieplaatje van het vorige nummer een balletje met daarop het Real3D logo en daarboven zweeft het woordje 'animatie'. De letters die ik daarvoor heb gebruikt zaten bij het programma. Het water waar alles boven zweeft werd ook bij het programma geleverd, het is een 'bumpmap' dus hoe hoger het golfje hoe roder dat

stukje in de tekening is. Het water staat in een 'pingpong' situatie van 30 frames. Dit is dus een animerend materiaal en werkt als volgt:

Als u bijvoorbeeld op een televisie bewegende beelden wilt hebben (een animatie dus) kunt u die animatie bijvoorbeeld in DeluxePaint maken, maar u moet dan de animaties beeldje voor beeldje bewaren op de harddisk: allemaal onder dezelfde naam gevolgd door een groeiende faktor, bijvoorbeeld: water0, water1, water2 enzovoort. Als u nu deze texture in Real inlaadt, moet u achter de naam %d typen, dus in dit geval: dh0:water%d. Zet de Index handler op pingpong. Bij het renderen zult u zien dat het water golft.

Als u gebruik maakt van water is het natuurlijk erg leuk om de speling van het licht wat op het water valt te simuleren. Het is daarom belangrijk dat u de lichtbronnen goed plaatst, zodat die mooi worden weerspiegeld in het water.



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 syn-
thesizer Fl 500,00 - CD A.
Brimble (team17) Fl 35,00
Voor inform: Tel.: 03404-53531

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

Amiga 600, 20MB, 11 maanden
oud, veel software: SpaceHulk,
Syndicate, Zol, Lemmings2,
Lotus 3, Dpaint 4
tekenprogramma, Technosound,
Amiga Workbench 2.5, stofkap
en muis.
Telefoon: 01742-96326 na 6 uur.

2000 5,25" schijven met soft-
ware. F 800,- Info: 04105-14347
(Jurgen)

AVideo24: 24bit grafische kaart
(16.700.0000 kleuren).
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.

CD32 compleet met originele
software: Pinnball Fantasy,
Microcosm, Alfred Chicken,
D/Generation, Pirates Gold, Fly
Harder, Wing Commander,
Dangerous sheets, Oscar
Diggers.
Prijs: 800,00
Telefoon: 079-214218

Amiga500 (kickstart 1.3) met
512 KB extra geheugen F 200,=
Vaste schijf 20MB en 2MB fas
RAM F 200,=. Externe diskdrive
F 100,=. Spellen: 50 great
games, International soccer,
Hard-ball, Simon de Sorcerer,
Police quest2 en 3, Kings Quest,
Indiana Jones, Fate of Atlantis.
In één koop: F 750,= Telefoon:
05480-14880.

Amiga500+ met 4 playeradapter,
2MB chipram, muis/joystick
switch, nieuwe muis en software.
F 600,=
Telefoon: 075-288674

WorkBench 1.3 met boeken F
25,=, zware voeding
A500/600/1200, 200 Watt F

100,=
Telefoon: 075-288674
Kickstartswitch met Rom 2.04
voor A500/A2000 F 75,=
Telefoon: 075-288674

Gezocht:

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

Gezocht: grafische kaart
Telefoon: 036-5315150

HIER GRATIS

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

Adverteerders berichten:

VLab Motion Inleiding

Macrosystem bericht dat VLab Motion nu einde-
lijk uit voorraad leverbaar is.

VLab Motion is een high-end videokaart voor
Amiga 2/3/4000. De kaart heeft de volgende
functies:

- * realtime full color (24 bit) videodigitizer met
hardware scaling
- * realtime JPEG compressie/decompressie, voor
harddisk-recording en weergave
- * video-weergave kaart (24-bit)
- * genlock met bluebox optie (het weerman-effect)

Deze eigenschappen maken het o.a. mogelijk om
realtime video op harddisk op te nemen, te
bewerken en weer af te spelen.

VLab Motion beschikt over twee ingangen
(composite en Y/C) en twee uitgangen (composite
en Y/C). Verder heeft de kaart een connector voor
professionele uitbreidingen, zoals een RGB-
transcoder of een D 1/D2-controller.

Videodigitizer

VLab Motion kan composite- en Y/C-video
digitaliseren. De toegepaste videonorm is YUV
4:2:2 (broadcast-quality). De maximale resolutie
bedraagt 768x576 pixels in PAL. NTSC en
SECAM worden ook ondersteund.

Het videobeeld wordt in hoge kwaliteit
gedigitaliseerd met een datarate van maximaal 27

MB per seconde. Zonder compressie methode is
dat veel te hoog voor realtime-harddisk-recording.

Hardware JPEG-compressor/decompressor

VLab Motion beschikt over een JPEG-
compressie/decompressie chipset.

De toegepaste chipset kan realtime 27MB/sec
video-data comprimeren voor harddiskrecording
en omgekeerd weer decomprimeren voor
weergave:

- >200Kb/sec: bruikbaar
 - 500 Kb/sec: VHS-kwaliteit
 - 1.0 MB/sec: laserdisk-kwaliteit
 - 1.5 MB/sec: broadcast-kwaliteit
- de compressie is instelbaar van 1:2 tot 1:100.

Videoweergave-buffer

VLab Motion heeft een geïntegreerde buffer voor
het realtime weergeven van videobeeld in de
volledige kleurresolutie.

De video-buffer is voorzien van een composite en
een Y/C-uitgang zodat gelijktijdig een monitor en
een recorder kunnen worden aangesloten.

VLab Motion beschikt ook over een connector
waar optioneel een video-transcoder voor
professionelere toepassingen kan worden aange-
sloten.

Genlock

VLab Motion kan ook digitale video genlocken
met het inkomende videosignaal. Het resultaat
wordt via de uitgang van de kaart weergegeven.

Meer gegevens kunt u aanvragen bij MacroSystem
telefoon: 03432-1323 of 023-296166.

*TV-Paint 2.0: krachtig
tekenpakket voor elke grafische
kaart.*

Aart-Jan Moerkerke

De tijger van 16 miljoen.



Het pakket van 16 miljoen

Wie kent de oude serie 'De man van zes miljoen' nog? Een bionische man met mechanische ledematen en een alziend oogvormde de alles-overwinnende held. In zekere zin is het tekenpakket TV-Paint 2.0 Professional van MacroSystem te vergelijken met deze geweldenaar. Het pakket van 16 miljoen (kleuren) staat op eenzame hoogte als het gaat om tekenen met behulp van een grafische 24-bit kaart. Net als 'de man van 6 miljoen' is het pakket van 16 miljoen' onoverwinnelijk. Het programma blinkt uit in prestaties, snelheid en mogelijkheden. We geven het toe: TV-Paint 2.0 is geen nieuwtje. Vanwege de vraag naar een goed tekenpakket in de steeds groeiende markt van grafische kaarten (zoals de Retina, de Spectrum EGS, de Piccolo, de Picasso en ga zo maar door) dachten wij dat het de moeite waard zou zijn om de kracht van TV-Paint 2.0 Professional wijd en zijd bekend te maken. Mooie 24-bit kaarten hebben tenslotte weinig nut als de kracht ervan niet wordt uitgebuit. En TV-Paint haalt vrijwel het onderste uit de 24-bit-kan.

Beveiligd

Om maar met de nadelen-deur in huis te vallen: TV-Paint is akelig beveiligd. Een 'dongle' moet in de joystick-poort gedrukt worden om het programma te kunnen draaien. Op zich heeft deze beperking weinig voeten in de aarde. Toch moet het ons inziens even vermeld worden. Er zijn ook andere programma's met een dongle-beveiliging en er is maar 1 joystick-poort. Een speciale splitser is dus aan te raden als extra aanschaf. Bezitters van een tower moeten eveneens op hun hoede zijn bij het dongelende TV-Paint. De verlenging van de joystick-poort kan problemen opleveren. De

redactie (die TV-Paint uitprobeerde op een Amiga 2000 tower) werd gek van de dongle-problemen. Soms liep het programma vast, meestal konden de gemaakte plaatjes niet gesaved worden en heel wat keren kon TV-Paint zelfs niet worden opgestart. Het weghalen van de joystick-poort-verlengkabel en het direct aansluiten van de dongle op de 'originele' joystick-poort leverde de oplossing van alle problemen op. TV-Paint 2.0 draaide vanaf dat moment zonder aarzelen en zonder haperingen op de Retina en de Spectrum-kaarten. De dongle van TV-Paint was het eerste nadeel. Het laatste nadeel was... de dongle. Op de hardware-beveiliging na kon de redactie geen slechte of zelfs maar minder goede punten vinden. De term 'teken-programma' is zelfs te bescheiden. TV-Paint 2.0 heeft naast de gebruikelijke teken-opties ook een groot aantal extraatjes in huis. Image-processing, Arexx-ondersteuning en digitileer-hulpjes zijn hiervoor-beelden van. Het pakket is zelfs geen 'echt' 24-bit-pakket, maar een 32-bit geweldenaar! De kracht van het programma komt voort uit de bron. TV-Paint is een programma, dat ontworpen is door kunstenaars voor kunstenaars en niet door programmeurs voor kunstenaars. Niets ten kwade van de programmeurs. Zij zijn een onmisbare en vaak ondergewaardeerde groep. Voor hen is het echter net zo moeilijk om in kunstenaars-schoenen te staan als andersom.

Het prille begin

Als met een programma wordt gestart komen twee zaken in de schijnwerper: de installatie en de handleiding. De installatie doet de Amiga recht aan: eenvoudig en desgewenst volledig automatisch. Het aangeven van de te gebruiken 24-bit-kaart is voldoende om de harde schijf te



opties is een onmogelijke taak. Niet voor niets bevat het handboek meer dan honderd pagina's. Met het risico onvolledig te zijn, doen we toch een poging de kracht van TV-Paint onder woorden te brengen. Bij het bespelen van de TV-Paint-snaren valt al meteen de snelheid op. In 24-bit kan real time worden getekend. Hoewel sommige opties de snelheid iets beperken, wordt nooit een irritante nasleep ontdekt. In vergelijking met andere tekenpakketen in de 16 miljoen-kleuren-modus is de hoge snelheid van TV-Paint meteen het grootste

voorzien van TV-Paint 2.0 Professional. Als de gebruiker dat wil, worden zelfs nog enkele voorbeeld-plaatjes in jpeg-formaat meegekopieerd. De handleiding van TV-Paint 2.0 Professional is overvloedig en duidelijk. Een 17-tal oefeningen, een woordenlijst en een lijst van toetsen-combinaties geven het 124 pagina's tellende handboek de 'finishing touch'. Wanneer TV-Paint is opgestart kan gekeken worden naar een aantal ingebouwde demonstraties. Door de shift toets en één van de functie-toetsen (F1 tot en met F10) te combineren, kan een blik worden geworpen op een aantal 'voorgebakken' mogelijkheden, waaronder het tekenen van het TV-Paint logo. Na de eerste stapjes kan begonnen worden met het echte werk. De muis, tekentabletten, diverse toetscombinaties en zelfs digitisers als MacroSystem's VLAB, Impact Vision 24 en de Rembrandt kaarten staan voor de tekenaar klaar voor gebruik. TV-Paint kan omgaan met de diverse IIBM-formaten (waaronder 24-bit, HAM, en half brite), DELTA-compressie en JPEG.

pluspunt. Om controle te kunnen houden over de muis of over het tekentablet moeten de bewegingen synchroom lopen met het beeld. Bij TV-Paint 2.0 is dit het geval. Zelfs de diverse bewerkingen, die op het beeld losgelaten kunnen worden, overschrijden menige snelheidsgrens. De gewone tekenopties van TV-Paint laten we even voor wat het is. Het maken van cirkels, vierkantjes, lijnen en andere wiskundige figuren is iets wat elk tekenpakket kan. TV-Paint is hierop geen uitzondering. Ook voor vullen, kleuren-'cycling', anti-aliasing (wegwerken van het trappetjes-effect), vloeiende kleurverlopen op diverse manieren, gebruik maken van een tweede werk-pagina en het veranderen van kleurenpaletten draait het programma zijn hand niet om. Pas echt interessant wordt het met

Prof

Dat TV-Paint 2.0 Professional een daadwerkelijk 'prof' is, wordt bij het doornemen van de handleiding al snel duidelijk. De vele mogelijkheden doen een beginnershoofd duizelen. Het uitvoerig beschrijven van alle



bijvoorbeeld het 'druk-effect'. Alsof er echt met een potlood gewerkt wordt kan een lijn getekend worden met druk-verschillen. Als u op een potlood hard drukt, zal de lijn dikker worden. Dit effect imiteert TV-Paint probleemloos. Verder kan de dichtheid van kleur-effecten worden ingegeven, kan getekend worden met een spuitbus, houtskool of viltstif, kunnen kleuren gemarkeerd worden, kunnen brushes geknipt worden met een vierkant, lasso of polygon, kan een brush op diverse manieren worden gemanipuleerd, kan een brush om een object gevouwen worden, kan met perspectief worden gewerkt, is er een veelvoud aan lettertype-bewerkingen en kan het tekenpenneel op standen als kleur, transparant, lichter, donkerder, doorlopend en troebel worden gezet.

Heel apart

Een aantal opties doen het pakket van MacroSystem echt in de kunstenaars-zevende-hemel belanden. Het Alpha Channel is daar één van. Dit kanaal maakt een opening voor genlock-gebruik. Voor elk pixel van een plaatje kan worden aangegeven in hoeverre een mix met video-beeld ingezet wordt. Een waarde van 0 tot 255 geeft aan hoeveel video (alles bij 0) en hoeveel TV-Paint (alles bij 255) gezien mag worden. Apart is ook de mogelijkheid van 'image processing'. Een plaatje of een deel ervan kan onder andere worden verscherpt, vertroebeld of in reliëf worden omgezet. De mate waarin kan zelf worden bepaald. Andere 'omzettingen' zijn dither en schaduw. Het spreekt bijna voor zich dat TV-Paint 2.0 over een 'undo'- en 'redo'-optie beschikt en volledig

multitasking is. Verder heeft TV-Paint een zeer uitgebreide Arexx-ondersteuning, waar voorbeelden van aanwezig zijn. Het digitaliseren van een video-plaatje via bijvoorbeeld VLAB gaat gemakkelijk met TV-Paint. Een beeld in het TV-Paintscherm toont de grijs tinten van het video-beeld. Een druk op de muis en het video-beeld wordt 'gegrapt' en getoond. Met een speciale 'fix motion' functie kan bewegings-onscherpte worden weggehaald.

Als we TV-Paint 2.0 Professional een cijfer zouden moeten geven, zou een 9,5 op de schaal van 10 geen gekke uitkomst zijn. Het afschaffen van de beveiligingsdongle zou een 10 op het scorebord toveren. De prijs-kwaliteit verhouding is een verademing. Zoveel goeds voor de relatief lage prijs van net boven de 500 gulden is een leerschool voor veel concurrenten. Rest ons nog de benodigde systeem-eisen op te sommen. Om met TV-Paint 2.0 te kunnen werken is allereerst een 24-bit-kaart nodig. Verder moet er tenminste 8 megabyte RAM-geheugen voorhanden zijn, is een turbokaart (vanaf 68020 met coprocessor) noodzakelijk en moet werkbank 2.0 of hoger geïnstalleerd zijn. Een harde schijf is natuurlijk altijd gemakkelijk. Tenslotte moeten de geheugen-vretende 16 miljoen-kleuren-plaatjes ergens blijven.

De redactie dankt MacroSystem voor het beschikbaar stellen van TV-Paint 2.0 Professional. Het beproeven van het programma betekende voor ons onmiddellijke aanschaf.





Lezers reageren op ons, op elkaar.

Na het lezen van uw blad "Amiga.eXtra" deel 3 had ik toch een paar opmerkingen. Allereerst het stukje dat geschreven is door dHr. Kamphuis (De Coverstory, bladzijde 6). Hij gebruikt o.a. een scanner om een "poppetje in te lezen". Het is toch veel makkelijker om zoiets direct te doen met het programma waarmee hij dit poppetje aanpast (DPaint). Onderaan bladzijde 7 staat dat hij regelmatig les geeft op Amiga 500 computers. Daaruit trek ik mijn conclusie dat hij genoeg ervaring heeft met teken-programma's en met de muis.

Ik heb overigens hetzelfde gedaan, eerst op papier tekenen en daarna overzetten naar de computer. (met behulp van Touch-Up). Nu staat mijn scanner bovenop een kast omdat ik nu alleen de muis nog gebruik voor tekeningen. (Voor foto's is de scanner nog steeds een perfect hulpmiddel).

Dan mijn volgende probleem:

In uw stukje "Hotlinks in een netwerk?" (bladzijde 11) gebruikt u de volgende zin:

Savet uw document dan maar en quit het programma om daarna het document weer te laden. Nu kunt u het tweede plaatje van 1 MB wel weer inladen.

De woorden "Savet" en "Quit" heb ik speciaal vet gedrukt daar ik van mening ben dat deze niet staan in een "puur" Nederlandse zin. Had dat niet kunnen worden veranderd in het volgende: Schrijf uw document weg en stop het programma. Het tweede plaatje van 1MB kunt u, na het inlezen van uw zojuist weggeschreven document, gewoon inlezen.

Daar ik het blad "Amiga.eXtra" toch een leuk blad vind heb ik inmiddels besloten een abonnement te nemen en heb inmiddels een overschrijving verzonden naar de Postbank.
met vriendelijke groet,

J.A. Vroegop
2286 JW nr: 39

Dank u voor uw moeite van het schrijven. U hebt gelijk, wij proberen zoveel mogelijk woorden in het Nederlands te plaatsen, maar het Engels is in de programma's zo gewoon, dat er wel eens wat doorglipt. Verder wensen wij u nog veel leesplezier in ons blad.

Alleerst zou ik u willen feliciteren met het nieuwe "Amiga.X" computer magazine. Het werd tijd dat er een goed, Nederlandstalig tijdschrift voor de Amiga verscheen.

Toch heb ik nog enkele kritiek punten. Maar eerst wil ik even kwijt, dat ik daarmee uw tijdschrift niet in de grond wil boren. In tegendeel, uw tijdschrift is het beste wat de Amiga al overkomen is, maar het kan nog beter en daarom zend ik deze brief.

1. Graag had ik wat meer soft- en hardware besprekingen in het tijdschrift gezien en minder cursussen.

2. Naast alle professionele toepassingen moet iedereen toegeven dat de Amiga een perfecte computer is om spellen op te spelen. Daarom vind ik het spijtig dat in de eerste uitgave van "Amiga.X" slechts één spel werd besproken.

3. Er wordt veel illegale software gekopieerd en de oorzaak daarvan ligt, volgens mij, aan het feit dat Amiga software zeer slecht te verkrijgen is. Misschien kan Amiga.X daar wat aan doen door per post-order software te gaan verkopen.

4. De AMOS cursus is mij te eenvoudig. Graag wat meer programma tips.

5. Is het mogelijk om de beschreven listings op de coverdisk te plaatsen?

6. Graag had ik wat meer besprekingen over Public Domain software.

7. Is het mogelijk om bij iedere soft- en hardware beschrijving te vermelden wat de systeem eisen zijn?

Verder wens ik uw magazine nog heel veel succes toe.

Raf Hofmans
Kon. Astridlaan 118
B2880 Bornem - België

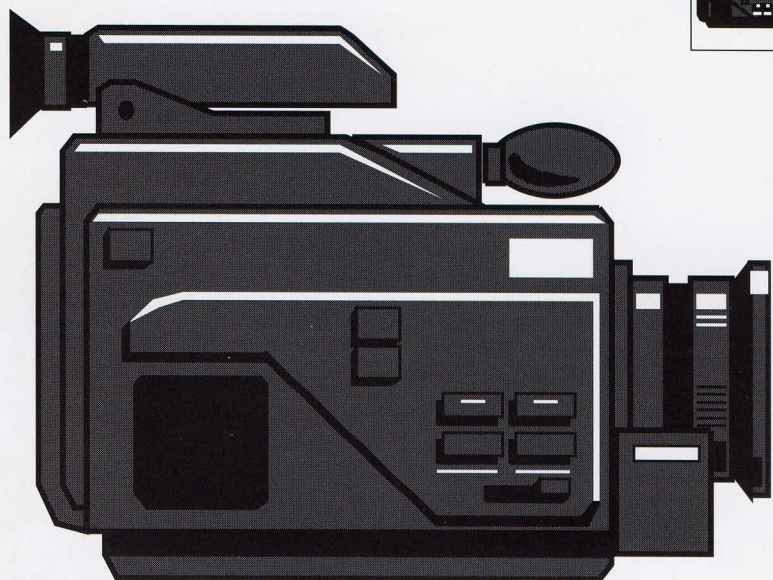
*Leuk om een reactie uit België te ontvangen. *Voorlopig laten we het bij één spel, als ons tijdschrift dikker wordt kunnen er meer in. *Wat de software betreft brengt u ons op ideeën. *Kijk eens in de advertenties van ons blad en bel de adverteerders. Wellicht is er één tussen die voldoende voorraad heeft. *Inmiddels staan de listings op de coverdiks.*

Van iedere geplaatste reactie geldt natuurlijk dat wij niet aansprakelijk zijn voor de inhoud en behouden wij ons het recht voor om het e.e.a. in te korten. Uw naam vermelden wij natuurlijk wel.

TBC+: een nieuw video-speeltje van GVP.

Aart-Jan Moerkerke

Het inmiddels aloude symbool van de Video.



Video-beelden verbeterd/aangepast

Deze maand gaan we in onze videorubriek in op een nieuw speeltje voor video-Amiga-gebruikers. Met de TBC (Time BaseCorrector) plus heeft GVP een kaart op de markt gebracht, die veel jaloeerse blikken op zal leveren. De Zorro-II kaart maakt het mogelijk om beelden van video te digitaliseren, lezen en schrijven, verbeterd video-sigitaal, laat effecten los op video-beelden, kan de videonorm omvormen tussen PAL, NTSC en SECAM en heeft een - hoe kan het ook anders - time base corrector, die de video-signalen synchroom op een lijn brengt. De TBC+ werkt op semi-professioneel/professioneel niveau.

'Real time' is het sleutelwoord van de videoverbeteraar van GVP. Draaiend op 25 tot 30 beelden per seconde houdt de kaart de bibber-effecten tegen. Zit de kaart eenmaal in de Amiga, dan heeft de eigenaar een speeltje met transcoder, decoder, digitiser in 24 bit, effect-generator en nog veel meer. De eisen van de kaart zijn eenvoudig: een Amiga 2000, 3000 of 4000 is voldoende.

De installatie van de kaart is eenvoudig. In minder dan een kwartiertje kan iedereen de klus geklaard hebben: computer open, kaart erin, computer dicht, software installeren en draaien maar.

Tijd Basis

De belangrijkste functie van de TBC+ is de time base correctie. Videobeelden lopen in een bepaald tempo. Doordat elke videorecorder en videoband afwijkingen hebben in de tijd dat de beelden worden uitgezonden, is een time base corrector van groot belang.

De TBC plus zorgt ervoor dat een perfect constante snelheid wordt bereikt. Het afstemmen van diverse videobronnen wordt op deze manier een stuk eenvoudiger. Mechanische foutjes worden zo digitaal opgelost. Naast het aanpassen van het beeld-per-seconde tempo geeft de TBC+ de video-uitzending extra pit doordat de helderheid, het contrast en de licht-intensie veranderd kunnen worden. Als in- en uitgang heeft de TBC+ composite (CVBS) en Y/C-poorten.

Effecten

Om meer leven in de video-brouwerij te brengen, kan via de TBC+ een legio aan effecten aan de bewegende beelden worden losgelaten. Zo kan de video in 'valse kleuren', meerdere soorten dia-negatief, in regenboogkleuren, zwartwit, posterize en andere manieren worden omgezet. Bovendien kan het beeld worden verscherpt. En dat is nog maar een klein deel van de effect-mogelijkheden. Desgewenst kunnen beelden gecodeerd en -gedecodeerd worden.

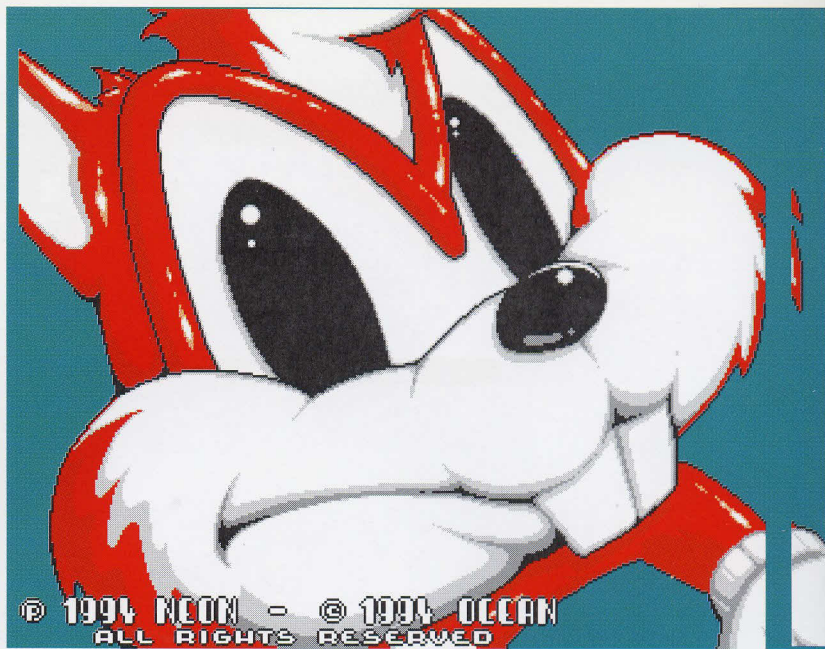
Het grabben van video-beelden is voor de TBC een fluitje van een cent. Een druk op de knop en het gewenste videobeeld kan worden 'bevoren' en omgezet naar bijvoorbeeld het JPEG-formaat. Om kort te gaan kan de TBC+ voor de amateur van een huisvideo een flitsende produktie maken.

Voor de meer professionele gebruiker heeft de kaart ingewikkelde effecten en veeleisende uitzendkwaliteit tot zijn beschikking. De TBC+ heeft teveel mogelijkheden om op te noemen. DE manier om bij te blijven in video-land.

Platform-spelletjes hebben grote aantrekkingskracht.

Aart-Jan Moerkerke

Een eekhoorn met veel noten op zijn zang



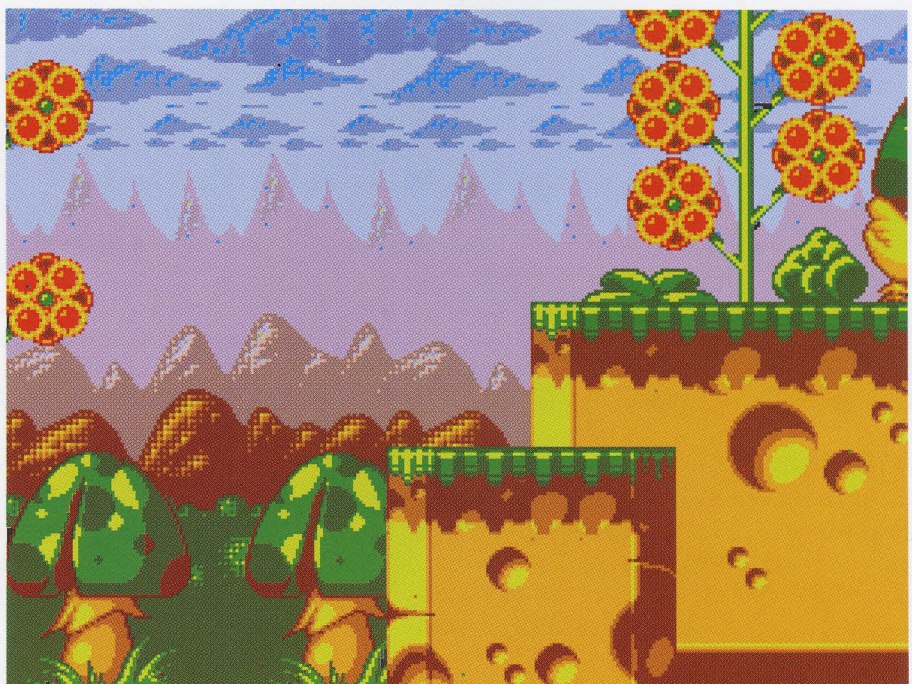
Mr. Nutz: snel platform-spel

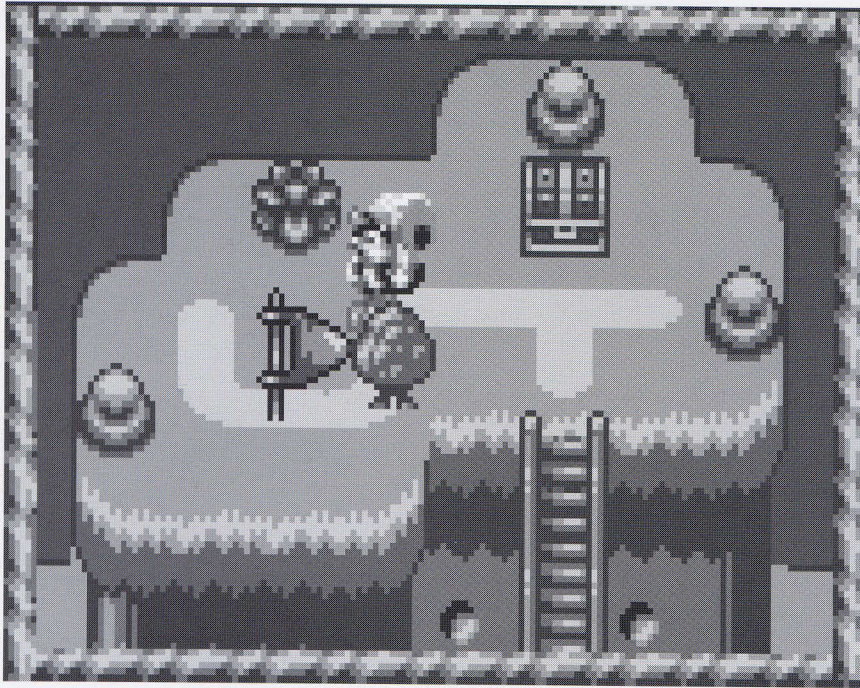
Sinds de Nintendo met zijn Mario en de Sega met zijn Sonic de spelletjeswereld hebben veroverd, proberen Amiga-programmeurs hun eigen hoofdfiguren te vinden. De meeste pogingen stranden al snel in de vergeethoek. Zool en James Pond (de nieuwe Pond III is overigens schitterend) vormen hier een uitzondering op de regel. Ook Ocean heeft een poging gedaan de Amiga van een spelletjes-krachtpil tegen platformfever te voorzien. Met Mr. Nutz is het softwarebedrijf daar maar voor een gedeelte in geslaagd. Het spel is duidelijk onbenaderbaar snel. Het mist helaas alleen wat niveau. Voor de jeugd is Mr. Nutz een regelrechte aanrader. Het speelt gemakkelijk en snel. Bij de wat oudere (en meer ervaren) spelers zal Mr. Nutz echter al na enkele keren spelen opzij worden gelegd voor spelen, die meer denkwerk vergen.

Zonder voornaam

Het plot achter Mr. Nutz is niet verkeerd. De eekhoorn zonder voornaam moet het opnemen tegen de

slechte kippen uit de ruimte. Hij krijgt hierbij de hulp van een aantal andere 'meneren'. Meneer Duif staat de snelle eekhoorn ter zijde met raad, meneer Hitpoint geeft Nutzie meer levenskracht en meneer Konijn laat zien wat de diverse items in het spel inhouden. De eerste kennismaking met Mr. Nutz belooft veel goeds. Het spel is bijzonder kleurrijk en begint krachtig met de vuist van de eekhoorn. Na de begin-animatie te hebben bewonderd volgt de eerste teleurstelling. Op een leuke achtergrond wordt het spel gespeeld om maar een klein gedeelte van het scherm. Op de





Blijf uit de buurt van de vijanden en de speler kan een heel eind komen. Hiermee is het spel voor de professionele spelers wat saai. Voor de beginners en voor kinderen mag Mr. Nutz DE Mario van de Amiga genoemd worden. De speelsnelheid en de bonuslevels maken het spel een waar genot... tenminste in de 'tweede' wereld. Het klein-beeldspel, wat vooraf gaat aan de echte actie, blijft vervelend. Mr. Nutz loopt op alle Amiga's (behalve de Amiga 4000). AGA is geen probleem, maar de AGA-kleurenpracht wordt niet benut. Met turbokaarten heeft het spel iets

stilstaande achtergrond wordt een venster geopenbaard van ongeveer een vijfde van het hele scherm! Wat een verspilling van ruimte. Met behulp van de joystick kan Nutz worden bewogen. Laddertjes op, schatkisjes openen, af en toe even praten met de andere 'meneren' en ga zo maar door. Niet wetend dat het 'echte' spel nog moest beginnen, kreeg ik al snel vervelings-irritatie. Nog even een vlaggetje 'pakken' en dan stoppen, waren mijn gedachten. Gelukkig had ik net genoeg geduld.

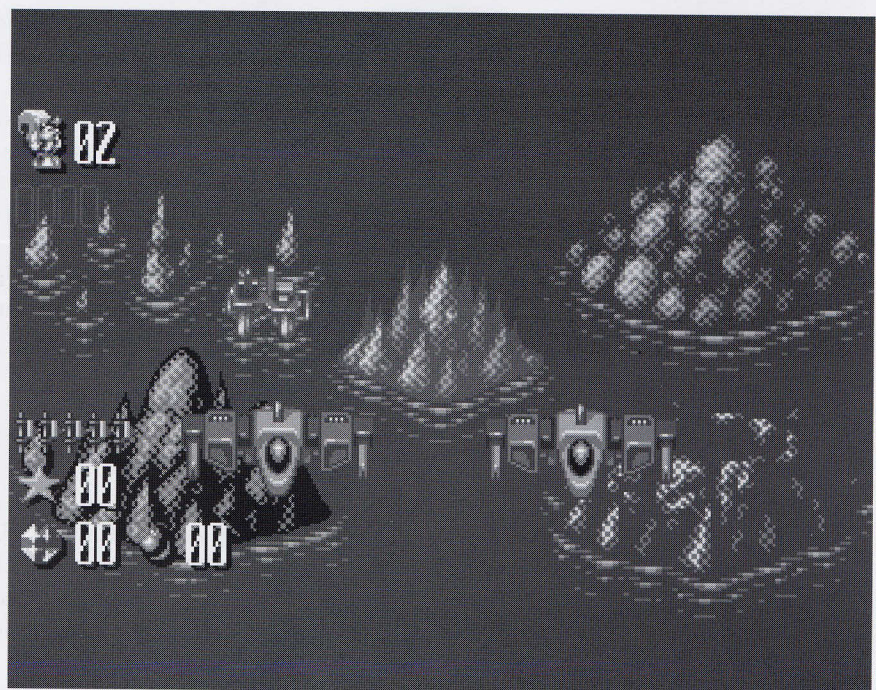
meer moeite.

De cijferlijst:

Grafisch 8,5
 Muziek 8
 Speelbaarheid 8
 Verslavingsniveau 7
 Prijs/Prestatie 8.

Snel

Eenmaal een vlaggetje bij de kladden, begint het echte spel. In een soort 'Zool-achtige' sfeer komt een snel platformspel tevoorschijn. Mr. Nutz wordt groter en rent, duikt en springt als een razende Roeland over het scherm. De kleuren zijn mooi, het geluid is goed en de hoofdfiguur is perfect met de joystick onder controle te houden. Level na level blijft het spel leuk. Een klein nadeel is de wat achterblijvende variatie. Het spel bevat geen moeilijke puzzels en de levels zijn niet al te moeilijk te doorlopen.

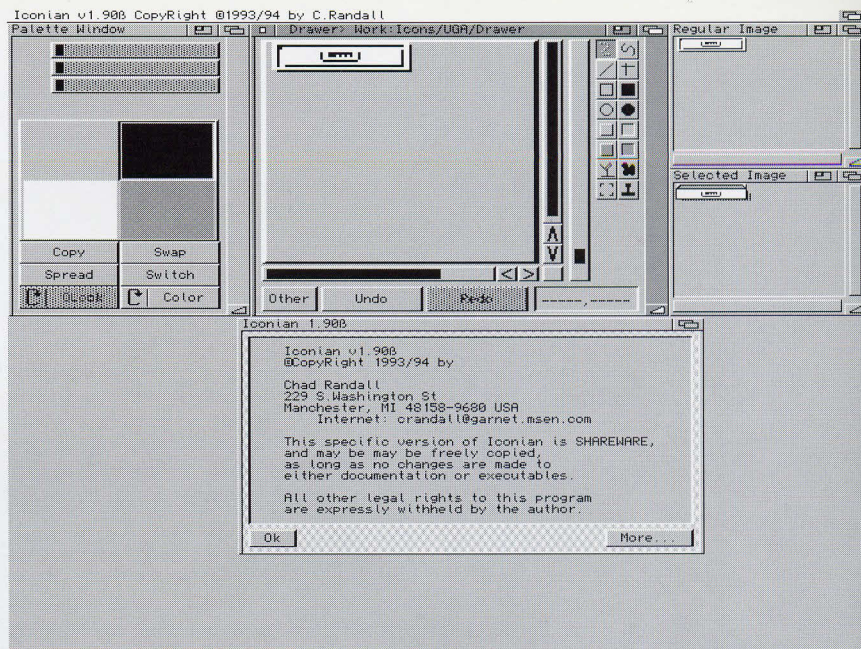




Met deze util kunt u zelf uw iconen maken tot 256 leuren..

Hans van Leeuwen

Systeme informatie via met Diskspare



Iconian V1.90B beta

Iconian is, zoals de naam al doet vermoeden, een icon editor. Commodore levert bij de workbench weliswaar zelf een icon editor, genaamd IconEdit (in de Tools directory op uw workbench disk), maar die laat toch nog het een en ander te wensen over. Iconian bevindt zich nog in de beta, lees test, versie en bezit dan ook nog enkele foutjes. Of en wanneer er een nieuwe verbeterde versie wordt uitgebracht hangt volgens de maker af van hoeveel mensen zich registreren als gebruiker. Ik raad iedereen die zelf iconen wil maken aan om dit pakket te bekijken en zich eventueel te laten registreren daar dit zeer de moeite waard is. Maar goed, wat biedt Iconian zult u zich afvragen.

- * De windows kunnen naar smaak worden ingesteld.
- * De lettertypes kunnen naar smaak worden ingesteld.
- * Meerdere nivo's van undo, dwz dat niet alleen de laatste verandering kan worden teruggeroepen maar ook die daarvoor en die daarvoor.
- * Redo optie, dwz dat je een undo optie ongedaan kunt maken.
- * Appwindows, dwz dat je een ikoon in een window van Iconian kunt plaatsen en dan wordt die automatisch geladen.
- * Instelbare uitvergrotings nivo's.
- * Tot 256 kleuren kunnen worden gebruikt.
- * 3.x palette sharing.
- * RGB kleur editing.
- * Verkleinen van te grote brushes bij het inladen.
- * Optioneel omzetten van de kleuren van een tekening naar de ingestelde schermkleuren.

- * Wegschrijven van iconen met 8 bitplanes ongeacht of deze alle 8 worden gebruikt. Hierdoor blijven deze iconen er goed uitzien, zelfs als er minder kleuren op het scherm worden gebruikt.
- * Uitgebreide set van tekenopties.
- * Herkleur 1.3 optie. Dit is handig als je oude Workbench 1.2 of 1.3 iconen gebruikt, Commodore heeft namelijk kleur wit en zwart verwisseld in de Workbench versies hoger dan 1.3.
- * Herkleur Magic Workbench. Herkleurt de hoogste 4 kleuren naar de pennummers 4-7.
- * Clipboard ondersteuning.
- * Alle opties hebben ook een toetsenbord vervanging.
- * Mogelijkheid tot het knippen, plakken, kopiëren en wissen van brushes.
- * Teken met tekst.
 - Het type en de kleur van de letter en de achtergrond kan zelf worden ingesteld.
 - Er zijn 5 tekst opties:
 - +Tekst. De tekst wordt met de ingestelde kleur getypt.
 - +Tekst en achtergrond. Er wordt een balk met tekst getekend in de gedefinieerde kleurinstelling.
 - +Complement. De tekst kleur beïnvloedt niet de tekening.
 - +Outline. De achtergrondkleur omringt de pen kleur.
 - +Schaduw. De tekst krijgt een schaduw effect.
 - +Bevel Emboss. De pen kleur wordt gebruikt als accent, de achtergrond kleur als donkere rand en de achtergrond als de werkelijke tekst.
- * Locale ondersteuning, dwz dat je Iconian in een door jou gekozen taal kunt zetten. (Als deze tenminste is bijgeleverd ! Anders moet je de



vertaling zelf doen met bijvoorbeeld het programma CatEdit van Rafael D'Halleweyn verkrijgbaar bij elke goede PD distributeur).

- * Tooltype ondersteuning. Op het moment ondersteunt Iconian slechts 4 Tooltypes namelijk: MAXIWIDTH, MAXIHEIGHT, UNDOLEVEL en DEFTYPE.
- * CLI ondersteuning.
- * AppIcon ondersteuning. Dwz dat Iconian inactief kan zijn dmv alleen het tonen van zijn AppIcon. Als u op deze ikoon een ander ikoon plaatst wordt Iconian actief en laadt dan tevens automatisch de ikoon zodat u deze kunt bewerken.
- * Bewerken van de, eventueel, aanwezige 2 tekeningen in een ikoon (1 tekening voor normaal en 1 voor als je op de ikoon hebt gedrukt).
 - Omwisselen van de 2 tekeningen.
 - Kopieren van de ene naar de andere tekening.
- * Verschillende laad opties.
 - Laad default (standaard ingestelde ikoon).
 - Laad tekening (maakt hierbij onder Workbench 3.x gebruik van datatypes).
 - Laad normaal (laad de tekening die u ziet als een ikoon niet is ingedrukt).
 - Laad geselecteerd (laat de tekening die u ziet als een ikoon is ingedrukt).
 - Laad beide (laad normaal en geselecteerd ineen).
- * Wegschrijven als brush mogelijk.
- * Laden en wegschrijven van verschillende paletten mogelijk.
- * De ikoon kan worden gemanipuleerd.
 - Move->Auto Topleft. Plaats de geselecteerde tekening zover mogelijk naar boven en links als mogelijk.
 - Move->Up. Plaats de geselecteerde tekening zover mogelijk naar boven.
 - Move->Down. Plaats de geselecteerde tekening zover mogelijk naar beneden.
 - Move->Left. Plaats de geselecteerde tekening zover mogelijk naar links.
 - Move->Right. Plaats de geselecteerde tekening zover mogelijk naar rechts.
 - Uiteraard kan de geselecteerde tekening per pixel worden verplaatst.
 - Flip->Horizontal. Spiegelt de geselecteerde tekening horizontaal.
 - Flip->Vertical. Spiegelt de geselecteerde tekening verticaal.
 - Scale->Half X, Scale->Half Y, Scale->Half Both. Hiermee halveert u de tekening horizontaal, vertikaal of van beide kanten.
 - Scale->Double X, Scale->Double Y, Scale->Double Both. Hiermee vergroot u de tekening horizontaal, vertikaal of van beide kanten.
- * Uiteraard kan de ikoon net als met IconEdit in Backfill, Complement of Image mode worden

weggeschreven.

- * Er worden 8 soorten ikonen ondersteund nl ; Disk, Drawer, Tool, Project, Trashcan, Device, Kick en AppIcon.
- * Extra teken opties ; Plot, Draw, Line, Box, Filled Box, Circle, Disk, Bevel Box, Fill, Filled freehand, Cut Brushen Paste Brush.

Dit lijken mij meer dan genoeg opties om IconEdit snel te vergeten, ik hoop echter dat er wel snel een verbeterde versie uitkomt. De schrijver van dit stukje huisvlijt maakt ons ook nog lekker met een ander optie waar hij over denkt geanimeerde ikonen, mmmmm utopia ?

Wat heeft Iconian nodig ?

- * Minimaal Kickstart 3.0 en Workbench 3.0.
 - Beter is een AGA machine met uiteraard een 68020 processor.
 - Aanbevolen wordt een 68030 en 32bit FAST memory.
- * Minstens 350k geheugen is nodig om ikonen met 16 kleuren te bewerken met 8 undo nivo's. Als je meer kleuren, grotere ikonen en/of meer undo nivo's wilt gebruiken wil Iconian ook meer geheugen, voor wat hoort wat.

Het pakket is zoals altijd weer verkrijgbaar bij elke goede PD distributeur rechtstreeks bij de maker:

Chad Randall
229 S.Washington
Manchester, Michigan
48158-9680 USA
(313)428-0113 voice

Bovendien is het deze maand te vinden op de coverdisk.

Conclusie :

Dit is iets waar waarschijnlijk al veel mensen te lang op wachten. Het is leuk om je eigen ikonen te maken met een programma waarmee dat eenvoudig is te doen. Tot nu toe was je eigenlijk altijd aangewezen op grote tekenpakketten om in te tekenen en daarna een ander programma om de tekening om te zetten naar een ikoon. Het is jammer dat het pakket zo veeleisend is wat betreft de hardware, maar het mag er ondanks de foutjes wel zijn.

Minpunten :

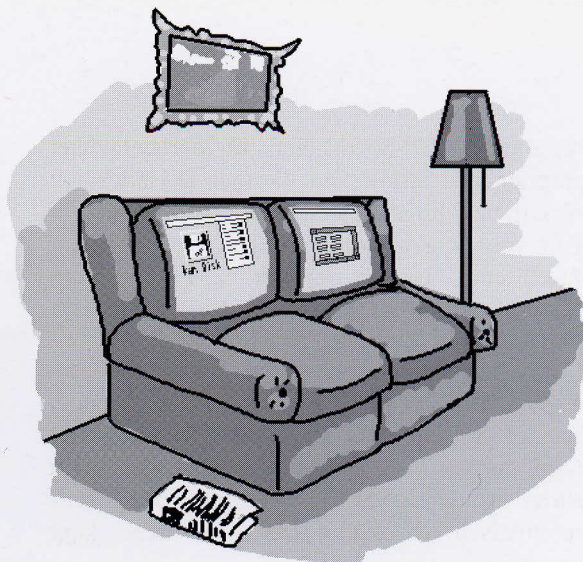
- Je moet regelmatig je werk opslaan omdat het programma altijd kan vastlopen.
- Het eist (te)veel. (Workbench 3.x 68020 liefst 68030 en veel geheugen)
- Onvolledige documentatie.

Pluspunten :

- Er is geen alternatief beter of gelijkwaardig.
 - Het is niet duur. (een diskette en 10\$ (U.S.)).
- Zo, ik ga nu maar even een ikoon maken voor mijn eigen binnenkort uit te komen programma. Heb ik tenminste weer een excuus om niet te stofzuigen.

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

Corstiaan Breedveld



De workbench is er ook voor u!!!

Workbench 3.0 - deel 4

We gaan weer verder met waar we de vorige keer gestopt zijn. Daar we vastzitten aan deze twee pagina's zal het niet altijd lukken om een hoofdstuk helemaal in één keer af te ronden en daarom hakken we er soms in eens in.

Het gebruik van de diskdrives

Diskdrives zijn apparaten waarmee u informatie kunt lezen of schrijven. Naast diskdrives kan een Amiga ook harddisks hebben. Elke diskdrive heeft een naam zoals Df0: voor de ingebouwde diskdrive. Er staat een ikoon voor elke disk die in een diskdrive zit, op het Workbench scherm. Voor elke harddisk partitie staat ook een ikoon op het scherm.

De device naam en de volume naam zijn twee manieren om een disk aan te geven. Hoewel de device naam meestal korter is dan de disknaam, is het toch vaak makkelijker om een disk aan te spreken met zijn volume naam. Als u bijvoorbeeld in Df0: een diskette heeft zitten die MijnDisk heet, dan kunt u die disk aanspreken met Df0: of met MijnDisk:. Als u MijnDisk: gebruikt en hij zit niet in een diskdrive dan vraagt de Amiga om die diskette.

Het gebruik van de Ram disk

Het Ram Disk ikoon is voor RAM:. Dit deel van het geheugen van de Amiga dat als disk gebruikt kan worden. De hoeveelheid informatie die op de Ram Disk past, hangt af van het vrije geheugen. De grootte van de Ram Disk is dynamisch. Dat wil zeggen dat hoe meer u erin zet, hoe groter hij wordt. Aan de andere kant, hoe meer u er vanaf

haalt hoe kleiner hij wordt. De Ram Disk past zich dus al naar gelang de behoefte aan. Hij is dan ook nooit groter dan strikt noodzakelijk is. Het nadeel van de Ram Disk is, dat wanneer u de computer uitzet u alles wat in die disk stond kwijt bent. Hetzelfde gebeurt als u uw computer een reboot geeft. Een goede gewoonte is, wanneer u data op de Ram Disk zet, u die data steeds regelmatig naar de harddisk of een diskette wegschrijft.

Het opslaan van informatie op disks

Informatie moet op een logische manier op een diskette worden opgeslagen zodat u er later op een gemakkelijke manier weer bij kunt. De Amiga kan die informatie in verschillende lades opslaan. Een lade (directory) is iets wat files kan bevatten. U kunt ook weer lades in een lade stoppen. Op elke disk kunt u lades maken en vullen met informatie. Voor elke lade staat er een ikoon op het scherm. Binnen deze lade kunnen zich files en/of andere lades bevinden.

Paden

Een pad is een beschrijving waar een file zich op de diskette bevindt. De meeste programma's openen een file requester als ze een file nodig hebben. Hierin kunt u op lades en op files klikken om zo aan te geven wat u nodig hebt. Bij sommige programma's of in de CLI moet u zelf het gehele pad in typen. Om een volledig pad te typen moet u:

- 1) beginnen met de naam van de disk gevolgd door een dubbele punt (:). Bijvoorbeeld: MijnDisk:
- 2) Als een file niet in een lade zit dan kunt u meteen de naam van de file intypen, dus:

MijnDisk:Filenaam

3) Voor een file binnen een lade moet u eerst de ladenaam gevolgd door een / typen en dan de filenaam. Dus:

MijnDisk:LadeNaam/FileNaam

4) Als er nog meer lades in een lade staan dan moet u die ook aangeven:

MijnDisk:LadeNaam/SubLadeNaam/FileNaam

File- en lade namen

U moet het volgende in acht nemen voor namen van files en lades:

* Namen kunnen tot 31 tekens bevatten.

* : en / zijn niet toegestaan binnen een naam. Deze zijn gereserveerd voor het pad.

* Het gebruik van spaties in namen is niet aan te raden.

* Hoofd en kleine letters mogen door elkaar gebruikt worden. De Amiga maakt daarin geen onderscheid. MijnNaam is voor de Amiga hetzelfde als mijnnaam.

* Meerdere files met dezelfde naam binnen een lade mogen niet. Als u een reeds bestaande naam opgeeft wordt de eerdere file overschreven en bent u die kwijt.

* Files met dezelfde namen kunnen echter wel in verschillende lades staan.

Trashcan

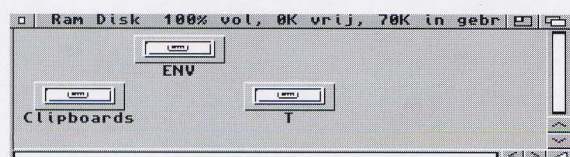
De Trashcan (prullenbak) is een speciale lade om files in op te slaan die u niet meer nodig heeft. U kunt ikonen naar het Trashcan venster slepen of op het Trashcan ikoon loslaten. De files worden nog niet meteen gedelete (weggegooid), dat gebeurt pas wanneer u het 'Leeg Prullenbak' menu kiest.

Het gebruiken van applicaties

Applicaties zijn programma's zoals databases, video- en geluid programma's, tekstverwerkers enz. De meeste programma's gebruiken menu's en knoppen op dezelfde manier als de Workbench. U moet echter altijd eerst de documentatie goed lezen om de functies van de knoppen en menus' te begrijpen.

De basis elementen van de Workbench Schermen

Een scherm is een stuk van de monitor met een bepaalde hoogte/breedte en weergave mode. Een



scherm neemt altijd de volledige breedte van de monitor in. Alle vensters worden geopend op een scherm. Er kunnen verschillende schermen tegelijk open zijn. Als u met schermen gaat werken is het handig op het volgende te onthouden:

* Gebruik de linker Amiga toets + M om door de schermen te bladeren.

* Gebruik de linker Amiga toets + N om de Workbench weer naar voren te brengen.

* U kunt vensters, ikonen enz. niet van het ene scherm naar het andere scherm verplaatsen. De pointer wel.

* Alleen het actieve venster kan invoer krijgen van de muis of het toetsenbord.

* De meeste schermen hebben een titelbalk zodat u ze kunt bewegen.

Hebben ze echter geen titelbalk, dan hebben ze toch meestal wel een diepte gadget of een sluit gadget zodat ze toch op een muisklik reageren. Schermen zonder titelbalk kunt u altijd nog via Icontrol verplaatsen.

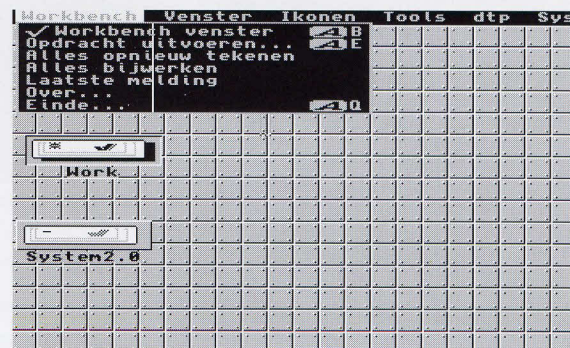
Menu's

Menu's zijn lijsten met commando's die u te zien krijgt door de rechter muisknop ingedrukt te houden. Deze commando's hebben betrekking op het venster waarbij ze horen.

Hoe u de menu's moet gebruiken

Elk programma gebruikt zijn eigen menu's en die zien er soms wat anders uit. Het gebruik blijft wel hetzelfde.

Een venster moet actief zijn om de bijbehorende menu's te kunnen activeren. Hou de rechter muisknop ingedrukt en beweeg de pointer langs de bovenkant van het scherm. U ziet nu allerlei menu's naar beneden komen. Om een optie te kiezen moet u de pointer naar beneden bewegen totdat er een blak op die optie verschijnt. Als u dan de muisknop loslaat is die optie geactiveerd en ontstaat er een actie. Sommige menu's hebben submenu's. Ook hierin dient u weer van boven naar beneden te gaan en de verlangde optie aan te wijzen en de knop los te laten.



Computer City

Computer City
POSTORDER

Postorder 010-4512507

Computer City
AMSTERDAM

Computer City
Planciusstraat 57bg
1013 MG Amsterdam

Computer City
ROTTERDAM

Computer City
Jsselmondselaan 250
3064 AV Rotterdam

Computer City
ZEIST

Computer City
Oude Arnhemseweg 177a
3702 BD Zeist

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

020-6267898

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

010-4517722

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

03404-39225

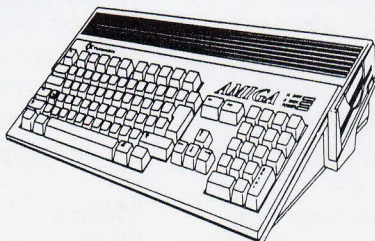
Openingstijden:
di-do 10-18, vr 10-21, zat 10-17u

GRATIS MAILING!

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



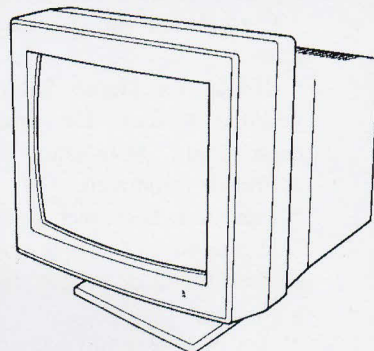
CD32 Console bel!
CD32 Joypad Commodore 69,00
CD32 Joypad Competition Pro 69,95
CD32 Stofkap 17,95
Titels bel!



Amiga 1200

2 MB Ram, inkl. voeding, muis, tv-kabel en WB3.0 handleiding/diskettes
+ **GRATIS** Joystick
+ **GRATIS** Tekstverwerker
+ **GRATIS** Tekenprogramma
+ **GRATIS** 10 Games
+ **GRATIS** Muismat

v.a. **fl. 699,00**



Microvitec 1438

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

fl. 999,00

electronic-design

PAL Genlock 599,00
Y/C Genlock 799,00
Sirius Genlock 1549,00
FrameMachine + Prism/24 1499,00
FrameStore 769,00
TBC Enhancer bel!
Video Converter II 369,00

Neptun

De nieuwe alpha-channel genlock van Electronic Design
fl. 1299,00



CD-Rom Drive

Double-speed CD-Rom drive inkl. controller en filesystem. Intern voor Amiga 4000(T)

Kompleet voor slechts **fl. 699,00**

A1200 HD Diskdrive

Leest, schrijft en formateert HD diskettes. Intern, ter vervanging van de originele diskdrive. Wordt automatisch herkend, geen software-drivers nodig! Ook te gebruiken als 2e interne drive voor A4000.

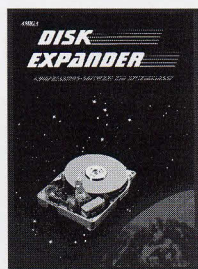
fl. 299,00

Alle prijzen zijn inkl. BTW en onder voorbehoud.

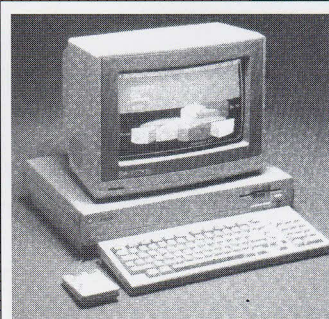
Overdrive



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



Verdubbel uw harddisk capaciteit!
fl. 89,00



Amiga 1000

512 K (Chip-)Ram, Kickstart & Workbench 1.3, Keyboard, Muis & Manuals

fl. 399,00
(exclusief monitor)

Uw administratie groeit tot aan het plafond?



VOLAD biedt uitkomst!
Een volledig Nederlandstalig boekhoudprogramma voor slechts **fl. 159,00**

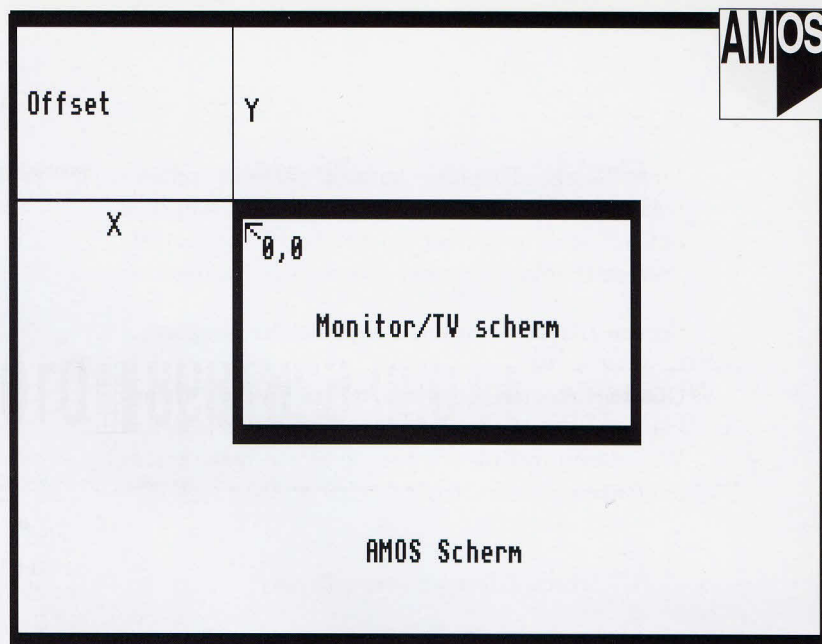


Welkom Hier

Een scherm kan zelfs groter zijn dan wat u op uw monitor of televisie kunt zien.

Jurgen Valks

Schermen in AMOS.



AMOS cursus - deel 5

Zoals beloofd, gaan we dit keer werken met schermen. In Amos kunnen we verschillende soorten schermen openen, maximaal 8. Een scherm kan zelfs groter zijn dan wat u op uw monitor of televisie kunt zien. Maar laten we gewoon beginnen.

SCREEN OPEN

Met dit commando kunnen we een scherm aanmaken ofwel openen. De parameters van dit commando zijn:

Screen Open #nummer, breedte, hoogte, aantal kleuren, pixelmode

Het '#nummer' kan van 0-7 zijn, dus maximaal 8 schermen. De breedte en hoogte kunnen we vrij definiëren, alleen moeten we bij de breedte rekening houden dat deze in stappen van 16 wordt gedefinieerd. Als we bijvoorbeeld een breedte willen van 95, dan maakt Amos hier 80 van. De breedte wordt dus afgerond naar het dichtstbijzijnde waarde die door 16 kan worden gedeeld.

Het aantal kleuren kan 2,4,8,16,32,64 of 4096 zijn. De 'pixelmode' kan Lowres, Hires of Laced zijn. Laced staat voor het Interlaced scherm.

Als we een scherm openen dan wordt er een stuk geheugen in beslag genomen, de grootte van dit stuk geheugen hangt af van het aantal kleuren dat je gebruikt, maar ook aan de grootte van het scherm.

SCREEN

Als u meerdere schermen heeft geopend dan kunt u met dit commando één van de schermen 'actief'

maken. Alles wat u daarna doet zoals bijvoorbeeld lijnen trekken, wordt op het actieve scherm uitgevoerd. Achter dit commando moet u wel opgeven welk scherm u actief wilt maken. Met dit commando kunt u ook uitlezen welk scherm actief is op deze manier:

snummer=Screen

Print "Actieve scherm: ";snummer

CLS

Dit is een van de meest gebruikte Amos commandos. Met dit commando wist u namelijk alles wat op het actieve scherm staat. Maar met dit commando kunt u veel meer doen. Ten eerste kunt u opgeven met wat voor kleur het scherm wordt gevuld. Maar u kunt ook nog eens een keer opgeven welk gebied er moet worden gewist.

Voorbeeldje:

```
10 Screen Open 0,320,256,8,Lowres
20 Flash Off
30 Colour 3,$F00 : Colour 4,$F
40 For TEL=0 To 28
50   Locate 0,TEL : Print String$("*",80)
60 Next TEL
70 Cls 3,0,0 To 50,50
80 Cls 4,270,0 To 320,50
90 Cls 0,140,50 To 180,100
```

SCREEN CLOSE

Het woord zegt het al, we kunnen met dit commando een scherm sluiten. Achter het commando zetten we het nummer van het scherm dat we willen sluiten.

SCREEN DISPLAY

Met 'Screen Display' kunnen we een scherm positioneren op het scherm. Het is zelfs mogelijk om het scherm kleiner op het beeld te plaatsen. 'Screen Display' gebruikt de volgende parameters:

Screen Display #nummer,x,y,breedte,hoogte

Ook hier moeten we bij de 'x' en 'breedte' rekening houden met een waarde die door 16 is te delen. We kunnen met dit commando al wat leuke effecten maken:

```

10 '
11 ' Scherm Effect met Screen Display
12 '
13 BEGIN:
14 Screen Open 0,640,256,4,Hires : Curs Off
15 Locate 0,2 : Centre "Amos Hires scherm"
16 Locate 0,3 : Centre "~~~~~"
17 Locate 0,15 : Centre "Druk op de return toets om
te beginnen..."
18 Repeat
19 Until Inkey$=Chr$(13)
20 Y=43
21 For TEL=256 To 0 Step -2
22 Screen Display 0,,Y,320,TEL
23 Inc Y
24 Wait Vbl
25 Next TEL
26 Screen Close 0

```

SCREEN OFFSET

Het beeld wat we op de monitor/televisie zien is maar een klein gedeelte van het Amos scherm. We kunnen dit vergelijken met het kijken door een raam, we zien maar een bepaald gedeelte van de wereld. Kijk naar tekening 1. Zoals u ziet kunnen we een enorm scherm openen, maar we zien er maar een klein gedeelte van. Met het 'Screen Offset' commando kunnen we 'ons' venster verplaatsen over het grote Amos scherm. De parameter van 'Screen Offset' is:

Screen Offset #nummer,x,y

Bij '#nummer' plaatsen we het schermnummer. Bij 'x' en 'y' vullen we de hardware coördinaten in van de positie die we willen zien. Let er wel op dat hardware coördinaten anders zijn dan de normale Amos scherm coördinaten. Hier een klein voorbeeldje van het 'Screen Offset' command:

```

10 '
11 ' Eerst een groot(!) scherm openen
12 '
13 Screen Open 0,960,768,4,Lowres
14 Curs Off : Palette $0,$0,$FFF : Flash Off
15 '
16 ' Kleur 2 wordt rood, en kleur 3 wordt blauw
17 '
18 Colour 2,$F00 : Colour 3,$F

```

```

19 Ink 3 : Box 0,0 To 959,767
20 For TEL=1 To 100
21 Ink Rnd(3)
22 X=Rnd(900)
23 Y=Rnd(700)
24 Bar X,Y To X+50,Y+50
25 Next TEL
26 XP=0 : YP=0
27 Repeat
28 Repeat
29 Until Joy(1)<>0
30 If Joy(1)=1 Then Dec YP
31 If Joy(1)=2 Then Inc YP
32 If Joy(1)=4 Then Dec XP
33 If Joy(1)=8 Then Inc XP
34 If XP>618 Then XP=618
35 If XP<-138 Then XP=-138
36 If YP<0 Then YP=0
37 If YP>501 Then YP=501
38 Screen Offset 0,XP,YP
39 Until Joy(1)=16

```

SCREEN HIDE & SCREEN SHOW

Met deze twee commando's kunt u een scherm zichtbaar of onzichtbaar maken op het beeld. Achter de commando's mag u een scherm nummer zetten, als u dit niet doet dan wordt het scherm dat op dat moment actief is gebruikt.

SCREEN TO FRONT

Als u meerdere schermen heeft geopend, dan kunt u met 'Screen To Front' en 'Screen To Back' een scherm op de voorgrond (zichtbaar) of op de achtergrond zetten. Zet achter het commando het schermnummer dat je wilt gebruiken.

SCREEN HEIGHT & SCREEN WIDTH

Deze commando's kunt u gebruiken om de breedte van het scherm uit te lezen en de hoogte van een scherm. U mag achter deze commando's een schermnummer plaatsen, maar dat is niet noodzakelijk. Een voorbeeldje:

```

B=Screen Width 0
H=Screen Height 0
Print "Breedte: ";B
Print "Hoogte : ";H

```

SCREEN COLOUR

Met 'Screen Colour' kunt u uitlezen hoeveel kleuren het actieve scherm heeft. Als u deze gegevens van een ander scherm wilt halen dan zult u dit op de volgende manier moeten doen:

```

OLD=Screen : Rem Bewaar oud schermnummer
Screen 1
AANTAL=Screen Colour
Screen OLD : Rem Terug naar het oude scherm.

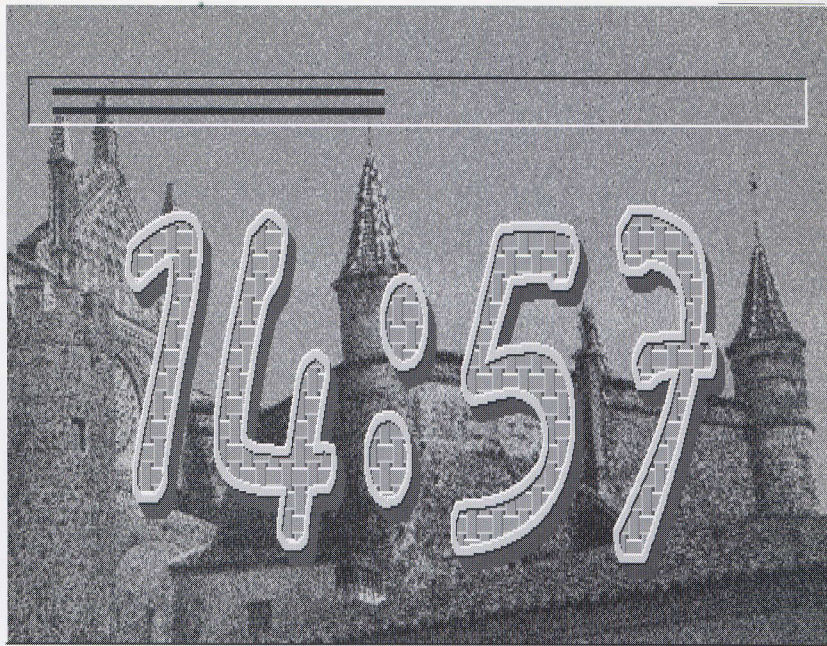
```

Volgende maand: Dual Playfields en tekeningen.

Deel 5 van onze ARexx cursus gaat weer over RxShow. Op de coverdisk vind u alles wat u er voor nodig hebt.

Ekke Verheul

Deel 4 van onze ARexx cursus Programmeren in ARexx. Ça va steeds beter.



MultimediaRexx

Met RxShow kunt u veel van alles wat er met plaatjes en tekst op de Amiga mogelijk is. Samen met ARexx kunt u er zelf leuke programma's mee maken. Programma's die op zich al leuk zijn, en bovendien leerzaam... want ARexx is voor oneindig veel toepassingen te gebruiken. Aflevering 5 van deze ARexx-cursus behandelt een groot gedeelte van de mogelijkheden van RxShow maar (dit keer) iets minder die van ARexx zelf. Volgende maand maken we dat weer goed met een uit de kluiten gewassen tekst-lezer; daar komen onder andere veel interne functies aan te pas en een subroutine. Maar nu: een digitale "Big Ben".

Een super-klok

Eén van de vele functies van de interne ARexx bibliotheek heet "time". Zonder verdere argumenten doet die functie niets anders dan het verschaffen van de systeemtijd in de vorm "UU:MM:SS"; uren, minuten en secondes. Door één van de argumenten "hours", "minutes" of "seconds" mee te geven is het resultaat de uren, minuten of secondes vanaf middernacht. Dat kunnen flink wat secondes of minuten zijn. U kunt er tenslotte ook een 'stopwatch' mee maken door de argumenten "reset" (op nul zetten) of "elapsed" (verstreken tijd sinds reset) mee te geven. In het komende voorbeeld gebruiken we alleen de algemene vorm, zonder enig argument. Het resultaat van de call naar "time()" kan worden opgeslagen in een variabele waarna die als een stuk tekst kan worden behandeld. Kijk maar eens naar het volgende (Shell) voorbeeld:

```
- /** ----- Kursus Script 5.1 -----  
- ** "time()" geeft "UU:MM:SS" terug.  
- **/  
1 tijd = time()  
2 u = substr(tijd,1,2)  
3 m = substr(tijd,4,2)  
4 say "Ik heb" u "uren en" m "minuten."
```

Stel, het is net kwart voor drie 's-middags. De aanroep naar "time()" resulteert dan in "14:45:00". Op regel 2 worden de eerste twee letters van de variabele "tijd" naar de variabele "u" gekopieerd. Op regel 3 gaan er twee letters (vanaf de vierde letter) naar de variabele "m" en de secondes blijven hier ongebruikt. Het resultaat van regel 4 is dan: "Ik heb 14 uren en 45 minuten".

Voor de super-klok hebben we niet veel meer ARexx nodig dan dit. Er komen wel veel opdrachten aan RxShow bij, waaronder de vraag om het "Klok" font, hoogte 270. Dat font staat op de coverdisk in "RxShow:fonts"; u kunt het naar uw "FONTS:" directory kopiëren, of de directory "RxShow:fonts" aan "FONTS:" toevoegen met: "assign fonts: RxShow:fonts add" bij WorkBench 2.0 of hoger. En dan nu het programma. Voor de leesbaarheid staan alle ARexx-opdrachten en variabelen in de scripts in kleine letters, de opdrachten die naar RxShow gaan in hoofdletters, en zijn de regels voorzien van regelnummers. Het script begint natuurlijk met commentaar:

```

- /** ----- SuperKlok 1 -----
- **  Kursus Script 5.2 voor RXShow
- **/
1 signal on error
2 address rxshow
3 LOAD "RxShow:Klok.pic"
4 FONT LARGE "Klok.font" 270
  COLORFONT
5 TXTYPE NONE
6 SETPEN TEXT REG 255
7 oud = ""
8 do forever
9   tijd = substr(time(),1,5)
10  if oud ~= tijd then
11  do
12    oud = tijd
13    SAMEPIC
14    YPOS 0
15    TEXT LARGE tijd
16    SHOW FADE 30
17  end
18  WAIT 1
19 end
20 error:
21 STOP

```

Het resultaat is een knots van een digitale klok. Eén keer per minuut wordt het scherm opnieuw opgebouwd: het plaatje wordt ververs (regel 13), de tijd wordt er op gezet (regel 15) en het resultaat wordt naar voren gebracht (regel 16). Er zijn nog verbeteringen mogelijk, maar laat ik eerst de andere regels met u doornemen. Regel 1 zorgt er samen met de regels 18, 20 en 21 voor dat een druk op de Escape-toets het script (en ook RxShow) stopt. De "WAIT 1" van regel 18 geeft u dus de kans het script te stoppen en is bovendien vriendelijk voor de andere 'tasks'. Regel 2 mag geen probleem meer zijn: alle niet-ARexx opdrachten moeten naar de ARexx-poort van RxShow. Regel 3 laat RxShow een plaatje laden en regel 4 zet het lettertype "Klok" (een kleurenfont) klaar in het geheugen. Dat font kent alleen cijfers en een dubbele punt en is gemaakt met CFontC (foei, reklame!). De regels 5 en 6 zijn altijd nodig bij het gebruik van kleurenfonts; zie daarover de gebruiksaanwijzing van RxShow (een AmigaGuide-formaat tekstbestand). Op regel 7 komt een nieuwe variabele in beeld. Die variabele bewaart (na de eerste keer regel 12) de 'oude' tijd om te kunnen zien of die veranderd is (regel 10); de eerste keer was de 'oude' tijd leeg en wordt de tijd dus altijd neergezet. Van regel 19 springt het script weer naar regel 8 vanwege de oneindige lus...tot er op de Esc-toets wordt gedrukt.

Waar zijn de secondes?

Wat deze klok mist is een seconde-aanduiding. Het script weet wel hoeveel secondes er zijn verlopen, want "time()" geeft die informatie ook, maar hij weet dat niet precies elke seconde; het script weet namelijk niet hoelang uw Amiga over de lus doet. Daarbij zou het lezen van het plaatje en het plaatsen van de tekst op de meeste Amiga's meer tijd vergen dan er in een seconde zit. Het probleem is dus tweeledig: hoe veranderen we precies elke seconde het plaatje en hoe voorkomen we dat er teveel systeemtijd nodig is. De oplossing van het eerste probleem is de "TIME" opdracht, de oplossing van het tweede is de "SWAP" opdracht; beide voor RxShow. Probeer de tweede superklok maar eens:

```

- /** ----- SuperKlok 2 -----
- **  Kursus Script 5.3 voor RXShow
- **/
1 signal on error
2 address rxshow
3 LOAD 'Klok.pic'
4 FONT SMALL CSTimes.font 45
5 FONT LARGE Klok.font 270
  COLORFONT
6 TXTYPE NONE
7 old = ""
8 do forever
9   TIME 1
10  tijd = time()
11  secs = substr(tijd,7,2)
12  tijd = substr(tijd,1,5)
13  if old ~= tijd then
14  do
15    old = tijd
16    YPOS 0
17    ALIGN CENTRE
18    SETPEN TEXT REG 255
19    TEXT LARGE
20    SHOW FAST
21    SAMEPIC
22    xpos = 30 + 10 * secs
23  end
24  else do
25    SWAP
26    YPOS 18
27    xpos = xpos + 10
28    ALIGN LEFT xpos
29    SETPEN TEXT REG 1
30    TEXT SMALL "="
31    SWAP
32  end
33  WAIT
34 end
35 error:
36 STOP

```

Het geheim zit 'm in de "TIME 1 ... WAIT" combinatie; regel 33 wacht nu één seconde vanaf het moment dat op regel 9 de timer werd gezet. Als die seconde al voorbij was gaat het script dus gelijk verder. Die seconde is vaak niet genoeg voor de eerste "if", maar dat komt maar één op de zestig (of iets minder) keer voor. Alle andere keren komt de "else" aan bod en die gebruikt bijna geen systeemtijd omdat er direct op het zichtbare plaatje wordt gewerkt na de "SWAP" opdracht. Nu

zien we dus een digitale klok die elke seconde de dubbele streep bovenin het scherm iets verder doortrekt. Maar daar zijn natuurlijk wel wat variaties op mogelijk... toch?

Ik hoop dat u net zoveel plezier aan de ARexx-kursus beleeft als ik. Ik hoop het. Zeker weten kan ik dat niet, maar met een enkel briefje (of een ARexx-vraag) kunt u deze onzekerheid bij mij weghalen... Tot de volgende maand. Of eerder?

Nieuwe versies van de Communicator geven de Amiga

Aart-Jan Moerkerke

De Communicator in al zijn glorie.



Einde aan de Communicatie-stoornis

Het grote succes van de Communicator van Eureka kan niet meer ontkend worden. Om een nog betere communicatie tussen een 'gewone' Amiga of PC en de CD32 tot stand te brengen heeft het Nederlandse bedrijf twee nieuwe versies op de markt gebracht: de Communicator II en de Communicator Lite II.

Via de CD32 kunnen nu op elke Amiga of PC PhotoCD's worden bekeken, CD-rom-schijven worden gebruikt, audio-presentaties in elkaar worden gedraaid en full motion video (alleen met een speciale FMV-cartridge) worden gemaakt. De CD32 is met de Communicator II eenvoudig te bedienen via de programma's Scala en Mediapoint. Op deze manier kunnen audio-

nummers en zelfs MPEG-video (met FMV-cartridge) worden afgespeeld.

De Communicator II heeft naast een standaard CD32/Amiga 400-toetsenbord-plug ook een poort voor een Amiga2000 of 3000 toetsenbord. De seriële kabel naar de Amiga is met de nieuwe versie een telefoonplug en kan zonder problemen ontkoppeld worden met de computer aan. Verder is de CD32-connector sterker gemaakt en zijn de LED's aan de voorzijde gezet.

Het kleine broertje, de Communicator Lite II heeft alle kenmerken van de Communicator II op een midi- en toetsenbord-interface na. Bovendien kan de 'Lite' versie niet worden uitgebreid.

Volgende maand leest u in Amiga.X een uitgebreide test van de 'lichte' Communicator.

COMPUTER

HARDWARE

BARLAGE

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

Commodore

Amiga 1200	795.-
Amiga 1200 , 20MB	869.-
Amiga 1200 , 210MB	1295.-
Amiga 1200 , 260MB	1395.-
Amiga 1200 , 340MB	1595.-
Desktop dynamite pack	125.-
Amiga 4000 030,2MB	2495.-
Amiga 4000 LC 040	3595.-
Amiga 4000 040,6MB	4395.-
Amiga 4000 Tower	bel
Prijs voor 170MB in A4000	395.-
Monitor 1084 ST	495.-
Monitor 1942	895.-
Monitor Microvitek	995.-
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

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.-

Harms

Ramjet 1204,4MB.....	595.-
Turbojet 1230,4MB	649.-
Turbojet 1230 XI,0MB ram	545.-
Turbojet 1230 XI,1MB ram	675.-
Turbojet 1230 XI,4MB ram	995.-
Turbojet 1230 XI,8MB ram	1349.-
Meerprijs voor 68882,25mhz	85.-

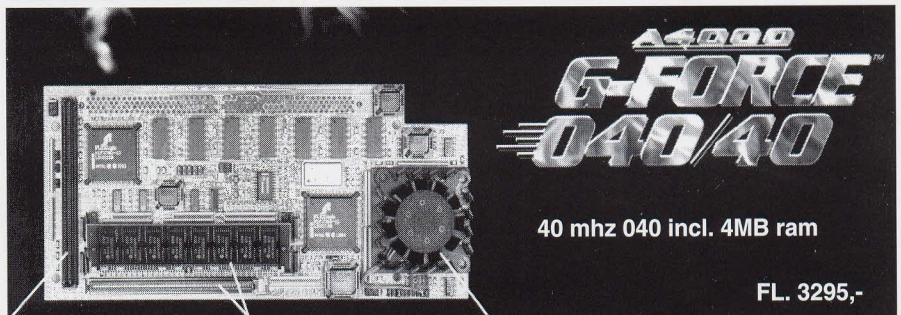
Maxon

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!!!



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	AKTIE
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.-

* * *

POWER AMIGA

* * *

**AMIGA 4000 040,40 mhz ,10 MB
260MB harddisk , macintosh Quadra
en PC Compatible , 24bit grafische
kaart.**

Prijs FL. 8995,-

Blitzbasic 2..... FL. 269.-

Bel voor onze aktuele CD32 en Mpeg CD lijst

Drukfouten / wijzigingen voorbehouden.

Indien er een artikel niet staat vermeld , bel ons dan even.Wij kunnen bijna elk produkt voor Commodore Amiga leveren en/of bezorgen

Naast onze cursus Real3D is er een nieuwe manier om de grondbeginselen van het programma onder de knie te krijgen... Video!

Aart-Jan Moerkerke

Ingewikkeld, maar mooi!

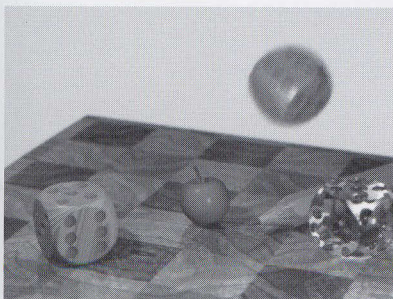


Video-instructies voor Real 3D

Wie zich meer wil verdiepen in de drie-dimensionale computerwereld, maar het programma Real 3D versie 2 te ingewikkeld vindt, kan vanaf nu bij Activa International terecht voor tekst en uitleg. Via een serie video's over het programma wordt de gebruiker duidelijk gemaakt hoe de diverse ingewikkelde opties voor een schitterend plaatje kunnen worden ingezet. Avongard Products is de maker van de instructie-videocassettes. Zij hebben 'De basis (The basics)' en 'Bewegings-magie (Motion Magic)' al op de markt gebracht en werken aan 'Optische illusies (Optical delusions)' en 'Vrije vormen en hervormen (Freeform 'n Deform)'. Elke video-cassette bevat negentig minuten aan beeldende uitleg, die op de voet en via de computer te volgen is.

Basis

In 'The Basics' worden de eerste principes en technieken van het bekende 3D-programma behandeld. Hoofdpunten zijn het gebruik van objecten, modelleren, eenvoudige animaties en het aanpassen van het te gebruiken materiaal. Aan de hand van gemakkelijke objecten wordt een blik achter Real 3D v2 gegeven. Duidelijk wordt hoe bijvoorbeeld een houten 'karakter' krijgt en hoe animatie-manieren kunnen worden gebruikt en gemaakt.



Motion Magic

In deel II van de video-serie 'Motion Magic' wordt de Real 3D-gebruiker verder ingevoerd in het maken van animaties. Camera-gebruik is een van de onderwerpen, die aan bod komen.

Laat een man een trap oplopen, maak een explosie, vlieg met een camera door een 3D-wereld, laat een robot-arm werken en voor de huismannen of huisvrouwen.... laat een stofzuiger stof opzuigen. Deze animaties zijn na het doornemen van de video-cassette geen probleem meer.

Optical Delusions

Deel III van de Real 3D video-serie geeft een kijkje in de keuken van de special effects. Op het video-programma staan ondermeer het inzetten van materialen en licht-effecten. De geheimen van vergrootglazen, morphing, mapping, renderen en andere effecten worden in deze video onthuld.

Freeform 'n Deform

Professionele animatie-technieken worden uiteengezet in de video-film 'Freeform 'n Deform': karakter-animatie, de zogenaamde boolean-handelingen en het 'kneden' van vrije vormen. Leer hoe ingewikkelde 'morphs' (vervormen van een object naar een ander object - bijvoorbeeld het Terminator-effect) kunnen worden gemaakt en hoe de 'echte' special effects losgelaten kunnen worden.

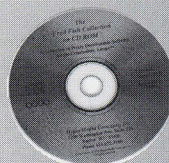
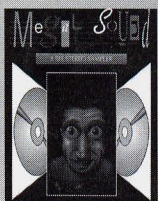
De video-serie is te verkrijgen bij Activa International in Laren, tel. 02153-80639. De Real 3D uitleg kost 89 gulden per video-cassette.



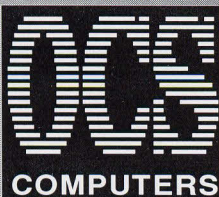
PowerCD
Apple PowerCD
495,-



SyQuest



Welkom Hier

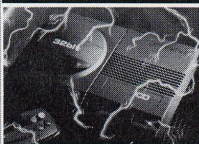
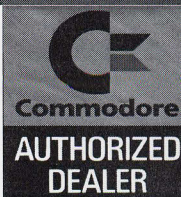


V. Goghstraat 1-3 3331 VM Zwijndrecht

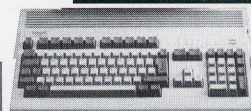
TEL. 078-197070

FAX 078-195788

BBS 010-4196669



+ SX-1 +
CD³² EXPANSION SYSTEM
INTRODUCTIE-PRIJS 595,-



AMIGA 4000

Amiga 4000/030 4 mb 130 mb
Amiga 4000/040 6 mb 130 mb
Amiga 4000/040 Tower
Meerprijs 420 mb

AMIGA 1200 2 MB RAM

Amiga 1200
Amiga 1200 210 mb Conner
Amiga 1200 260 mb

GEHEUGEN-UITBREIDINGEN

Hawk A1200 4 mb + klok
Hawk A1200 4 mb + klok + 68882-25
Apollo 1200 2 mb + klok + scsi-contr.
Supra 500 RX 2-8 mb A500 extern
Commodore A2058 2-8 mb A2000
2 mb simm A4000 32-bits
4 mb simm A4000 32-bits

ZZZip-ram's wij hebben ze nog
SCANNERS

Alfa Data handscanner 256 gr.w.
Alfa Data handscanner kleur
Epson GT-6500 flatbed 24-bits kleur
Low-cost flatbed-scanners

GENLOCKS

Low-cost PAL-genlock
Electronic-Desktop
PAL genlock met rgb-splitter
Y/C genlock met rgb-splitter
Neptun Genlock
GVP G-Lock

SAMPLERS

Microdeal Megalound
Microdeal Clarity 16-bits sampler
Microdeal Video-master

MODEMS

Best 14K4 fax-modem
I.T.C. 19K2 fax-modem
Best 28K8 fax-modem

VIDEO-DIGITIZERS

Frame-store real-time extern
Frame-machine + prism-24 intern
Prism-24 module
Microdeal Video-master AGA
Vidi-Amiga 12 AGA
Vidi-Amiga 12 Real-Time AGA
Vlab Y/C real-time intern

HARDDRIVES & CONTROLLERS

2795,- GVP HD-8+ A500 127 mb 895,-
4595,- GVP A4008 A2000 127 mb 795,-
4995,- GVP A4008 controller A2000/4000 395,-
300,- GVP HD-8+ controller A500 495,-
Oktagon 2008 IDE controller 295,-
795,- Fastlane Z3 de snelste voor A4000 895,-
1395,- BSC Alfa-Data Tandem hd & cd-rom 199,-
1445,- Tandem + CD-rom speler **695,-**
Overdrive **A1200** v.a. 395,-
595,- Alfa Power 40 mb A500 ramoptie 595,-
745,- Alfa Power 85 mb A2000 ramoptie 595,-
595,- Quantum LPS 340 S 895,-
395,- Toshiba **128 MB** MO-drive 1695,-
295,- Syquest SQ-3270 270 mb 3,5 " 1195,-
195,- Syquest SQ-3105 105 mb 3,5 " 795,-
445,- 105 mb cartridge 195,-
BEL!! Conner 20 mb 2,5 " v. A1200 195,-
W.D. 210 mb 2,5 " v. A1200 2 jr. gar. 895,-

495,-
895,-
**Let op ! alle 2,5 " harddrives met kabel en installatie-
software, als officiële commodore-dealer mogen wij
1995,- harddrives inbouwen met behoud van garantie !**

BEL!! TURBO-BOARDS

Supra Turbo 28 Mhz 395,-
249,- CSA Derringer 25 Mhz 2 mb 995,-
Microbotics MB-1230 XA 40 2 mb 995,-
595,- Mtec 28 Mhz 030 1200-turbo 4 mb **795,-**
795,- Blizzard Turbo 1200 40 Mhz v.a. 895,-
1295,- A 2620 + copr. + 2 mb 32-bits ram 395,-
895,-

SOFTWARE

Scala MM 211 NL 495,-
99,- Art Department Professional 495,-
399,- Dpaint IV AGA 195,-
189,- Diropus 4.0 155,-

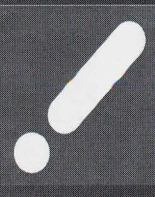
DIVERSEN

395,- AKF-50 Multisync (meer resoluties dan 1942) 995,-
695,- KCS Dual HD-drive 498,-
795,- CD-32 met 4 spelen !!!!! 695,-
795,- BSC Alfa-Data Multiface-card III 295,-
495,- GVP EGS-Spectrum 1 MB 895,-
1495,- Retina **Z3** 24-bits graphic card 1295,-
795,- 250 MB tape-streamer SCSI + gratis tape 695,-
225,- Emplant MAC-emulator 1295,-
295,- 1200/4000 Tower **BEL!!**
595,- Communicator amiga>CD32 **285,-**
745,- 68882-25 copro 150,-

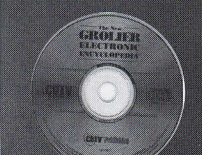
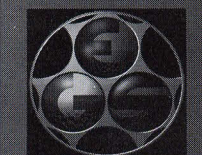
**SPECIALE AANBIEDING: NEC CDR-210 SCSI DUAL SPEED CD-ROM SPELER
INTERNE VERSIE: 595,- EXTERNE VERSIE: 795,- MET GRATIS FOTO-**

Route-beschrijving: Uit richting Rotterdam van de A16 afslag
Zwijndrecht, vervolgens centrum aanhouden, bij stoplicht na
het tweede viaduct 2 x links, 1 x rechts, uit richting Breda
afslag Zwijndrecht, vervolgens rotonde driekwart rond, bij
het stoplicht na het viaduct 2 x links en 1 x rechts, ruime GRATIS
parkeergelegenheid, op 100 meter afst. van het NS-station.

Vermelde prijzen zijn inclusief 17,5 BTW
onder voorbehoud, exclusief
verzendingkosten, verzending geschiedt
onder rembours of bij vooruitbetaling
op giro 4807647 of RABO rekening
34.27.30428

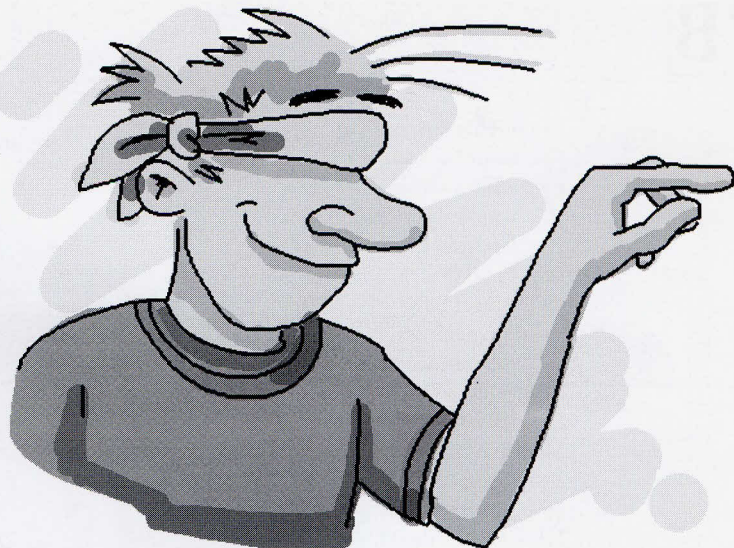


**OPENINGS-
TIJDEN**
Maandag
13:00-18:00
Dinsdag-Vrijdag
09:30-18:00
Zaterdag
09:30-17:00
Donderdag
koopavond



We gaan werken met Random Access files en de file access functie's.

Jurgen Valks



Geeft niet wat, hoe meer willekeur hoe beter.

Blitz Basic - deel 4

Er zijn voor BlitzBasic tal van nieuwe libraries beschikbaar. Deze nieuwe bibliotheken kunt u eenvoudig installeren zodat ze altijd tot uw beschikking staan.

Zo is er bijvoorbeeld een library die tal van Amos commando's aanbiedt zoals Zone commando's en zelfs geheugen banken. Mocht u deze bibliotheken in uw bezit willen krijgen, bel dan het volgende nummer: 04105-14347 na 18:30 en vraag naar Jurgen.

In het vorige deel hebben we gezien hoe we een sequencieel bestand konden maken en bewerken. Dit keer gaan we met Random Access files aan de slag.

FIELDS

Als we met random access files gaan werken dan moeten we records gaan definiëren. Een record kunt u zien als een blok, met daarin verschillende gegevens. Elk record krijgt een nummer als het wordt weggeschreven.

Later is het mogelijk om meteen record 20 in te lezen, zonder dat we eerst het hele bestand moeten doorlopen om bij record 20 te komen. Laten we een simpel adressen bestandje maken. We moeten eerst de velden definiëren. Dit doen we met het 'Fields' commando.

Achter dit commando zetten we eerst het nummer van de file dat we willen beschrijven met de records. Achter het nummer kunnen we een lijst maken met variabelen. Voorbeeld:

Fields 0,naam\$,adres\$,wnpl\$,leeftijd.b

MAXLEN

Voordat we deze variabelen mogen gebruiken, moeten we eerst de grootte van elk variabel opgeven, dit doen we met het 'MaxLen' commando. De volgende regels moeten we voor het 'Fields' commando plaatsen:

```
MaxLen naam$=30 : MaxLen adres$=20 : MaxLen  
wnpl$=20
```

Zoals u ziet moeten alleen de string variabelen gedefiniëerd te worden. Tenslotte hebben we voor de variabel leeftijd een byte gebruikt.

PUT

We kunnen nu de file gaan openen en met behulp van het commando 'Put' het record wegschrijven. Achter het 'Put' commando moeten we een filenummer plaatsen en daarna een record nummer (0..). Voorbeeld:

```
Put 0,0
```

GET

Met het 'Get' commando kunnen we een record weer inlezen. Ook hier moeten we een filenummer opgeven en daarna een recordnummer. Als we een bestand hebben met daarin 100 records en we gebruiken 'Get 0,83' dan wordt record 83 ingelezen.

Dit noemen ze nu Random (willekeurig) File Access. Ons programma ziet er nu zo uit:

```
10 If OpenFile(0,"ram:testfile")  
11 MaxLen naam$=30 : MaxLen adres$=20  
12 MaxLen wnpl$=20
```

```

13 Fields 0,naam$,adres$,wnpl$,leeftijd.b
14 naam$="Amiga Extra"
15 adres$="Postbus 81186"
16 wnpl$="Rotterdam"
17 leeftijd=1
18 Put 0,0
19 CloseFile 0
20 If OpenFile("ram:testfile")
21 Fields naam$,adres$,wnpl$,leeftijd
22 Get 0,0
23 Nprint "Naam : ",naam$
24 Nprint "Adres : ",adres$
25 Nprint "Woonplaats : ",wnpl$
26 Nprint "Leeftijd : ",leeftijd
27 CloseFile 0
28 Else
29 Nprint "Bestand kan niet worden
geopend..."
30 EndIf
31 MouseWait:End

```

FILESEEK

Met 'FileSeek' kunnen we de leespositie van een file verplaatsen. Als we een file openen, dan staat deze positie op 0. Achter 'FileSeek' plaatsen we eerst een filenummer en daarna de positie die we willen hebben.

LOF

Met 'Lof' krijgen we de grootte terug van de file in bytes. Achter 'Lof' zetten we een filenummer tussen ronde haken. Voorbeeld:

```

10 If OpenFile(0,"s:startup-sequence")
20 Nprint "grootte van de file: ",Lof(0)
30 CloseFile 0
40 Else
50 Nprint "File kan niet worden geopend."
60 EndIf
70 MouseWait:End

```

EOF

Met 'Eof' kunnen we controleren of we aan het eind van een file zijn. Als dit zo is dan krijgen we de True waarde terug (-1). Dit wordt voornamelijk gebruikt bij het sequentieel inlezen van bestanden. Achter 'Eof' zetten we tussen ronde haken een filenummer.

LOC

Met deze instructie kunnen we de leespositie uitlezen van de file die we in gebruik hebben. Achter 'Loc' zetten we tussen ronde haken een filenummer.

DOSBUFFLEN

Al het gebeuren rondom files gaat allemaal door een speciale buffer. De buffer heeft een grootte van 2048 bytes. Als we deze buffer groter maken dan gaat alle file access een heel stuk sneller. De

grootte kunnen we aanpassen met het commando 'DosBufLen'. Achter dit commando zetten we de nieuwe buffer grootte, deze moet in bytes worden gedefinieerd.

KILL

Met het commando 'Kill' kunnen we een file of (lege!) directory wissen. Er wordt geen error teruggegeven als dit niet lukt.

READMEM

Een andere manier om iets in te lezen is 'ReadMem'. Met 'ReadMem' kunnen we elk soort file inlezen. Deze file wordt ergens in het geheugen geplaatst en kan dan worden uitgelezen met de 'Peek' of 'Peek\$' commando's. Deze commando's worden in een ander deel besproken. Een voorbeeld:

De parameters voor 'ReadMem' is: ReadMem #filenummer,adres,lengte

```

10 If OpenFile(0,"s:startup-sequence")
20 l.w=lof(0)
30 ReadMem 0,$60000,l
40 CloseFile 0
50 Else
60 Nprint "File kan niet worden geopend"
70 EndIf
80 MouseWait:End

```

Let er op dat u geen absoluut geheugenadres overschijft. Dit commando kunt u beter niet gebruiken als u niets weet van geheugenadressen.

WRITEMEM

Dit commando is weer het tegenovergestelde van 'ReadMem'. Hier wordt de data die in het geheugen staat naar een file geschreven. Hier moet u precies dezelfde gegevens opgeven als bij 'ReadMem'.

De volgende keer: bitmaps, slices, shapes enz. We gaan dan kennis maken met de befaamde Blitz mode.

Tot de volgende keer!



KLEURENPRINTSERVICE

Voor al uw D.T.P. werkzaamheden
Postbus 81186 - 3009 GD Rotterdam
Telefoon:010-4559702 - BBS:010-4559351

Amiga.eXtra

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

Voor Nederland:

U kunt abonnee worden van ons maandblad door Fl. 95,00
over te maken op ons Postbank nummer:

5634770

t.n.v. Uitgeverij Magazien

Postbus 81186

3009 GD Rotterdam

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

Voor België:

U kunt abonnee worden van ons maandblad door BF. 1950
over te maken op ons PostGiro nummer:

000-1680590-65

t.n.v. Uitgeverij Magazien

Poortmolen 108

2906 RM Capelle a/d IJssel

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

AMIGA

Amiga 1200	14.500 bf/fl	795
Amiga 1200 desktop dynamite	17.500 bf/fl	965
Amiga 1200,HD20Mb(2.5")	17.900 bf/fl	985
Amiga 1200,HD260Mb(3.5")	24.950 bf/fl	1.375
Amiga CD32	12.995 bf/fl	715
Amiga 4000/030/2Mb	46.900 bf/fl	2.575
Amiga 4000/040LC/6Mb	72.900 bf/fl	3.995
Amiga 4000/040/6Mb	83.900 bf/fl	4.620
Monitor Acorn AKF 50	18.990 bf/fl	1.045
Monitor Microvitec 1438	18.990 bf/fl	1.045
Monitor Idek 17" MF-501	43.500 bf/fl	2.390

MEMORY

Apollo:		
1200 light 1Mb/klok	6.500 bf/fl	359
1200 light 2Mb/klok	8.500 bf/fl	469
1200 SCSI 1Mb/klok	8.900 bf/fl	489
1200 SCSI 2Mb/klok	10.900 bf/fl	599
Microbotics:		
MBX 1200Z/klok/68881/1Mb	7.900 bf/fl	435
Hawk:		
A1200/klok/2Mb	6.900 bf/fl	379
Harms:		
Ramjet 1204/4Mb	10.950 bf/fl	599
M-Tec:		
A1200/klok/4Mb	10.950 bf/fl	599

TURBOKAARTEN

Harms:		
Turbo-jet 1230 XI 0Mb	7.990 bf/fl	439
Turbo-jet 1230 XI 1Mb	10.900 bf/fl	599
Turbo-jet 1230 XI 4Mb	15.990 bf/fl	879
Turbo-jet 1230 XI 8Mb	25.900 bf/fl	1.425
M-Tec:		
Turbo68030/28Mhz/klok/0Mb	7.990 bf/fl	439
Apollo:		
1230 light/1Mb		
68030/50Mhz/68881/28Mhz	17.400 bf/fl	955
1230/2030 Turbo/4Mb		
68030/68882/50Mhz/SCSI/klok	31.900 bf/fl	1.755
Microbotics:		
M1230XA/50 (50MHZ/MMU + 50MHZ Coprocessor + klok) 0Mb	19.950 bf/fl	1.095
M1230XA/50 4Mb	27.950 bf/fl	1.535
GVP:		
A1230 Turbo+ 50Mhz/4Mb	33.900 bf/fl	1.865
A1291 SCSI contr. voor A1230	5.900 bf/fl	325

!! Alle GVP producten leverbaar !!

GENLOCKS

Electronic Design:		
Pal genlock	11.900 bf/fl	655
YC genlock	14.500 bf/fl	799
Neptun	24.500 bf/fl	1.345
Sirius	29.900 bf/fl	1.645
Video converter II	6.995 bf/fl	385
Frame machine incl. prisma 24	27.995 bf/fl	1.539
P.B.C. Biet:		
Digigen II	37.900 bf/fl	2085
Brolock Genlock	12.900 bf/fl	695
Phoenix 3000	87.900bf/fl	4.795

**Fargo Primera Color Printer
35.990bfr / fl 1.985**

HARDWARE

Overdrive los A1200	6.650 bf/fl	365
Overdrive 250Mb A1200	17.900 bf/fl	985
Fastlane Z3 fast SCSI 2 contr.	16.900 bf/fl	930
DKB 4091 fast SCSI 2 contr.	19.990 bf/fl	1.099
CD-Rom FX001D d. sp. IDE	7.950 bf/fl	439
CD-Rom Nec d. sp. SCSI	10.500 bf/fl	579
CD-Rom Nec 3X1 trip. sp. SCSI	21.900 bf/fl	1.199
Tandem controller	3.900 bf/fl	215
Tandem controller PCMCIA	3.900 bf/fl	215
Asim CDFS cd-rom contr. softw.	3.990 bf/fl	219
CDx Xetec cd-rom interface soft.	3.850 bf/fl	210
SyQuest 105 Mb AT	11.950 bf/fl	659
SyQuest 105 Mb SCSI	12.950 bf/fl	715
SyQuest 270 Mb	19.500 bf/fl	1.099
Medium 105 Mb	2.950 bf/fl	165
Medium 270 Mb	5.450 bf/fl	299
Externe behuizing SyQuest	5.450 bf/fl	299
Hand Scanner	7.900 bf/fl	435
Hand Scanner met OCR software	9.990 bf/fl	549
Hand Scanner Collor	16.900 bf/fl	929
Flatbed Scanner HP Scanjet IIc	49.990 bf/fl	2.750
Modem US R Dual Courier HST	26.900 bf/fl	1.480
Modem Supra 14.400	12.900 bf/fl	710
GP Fax software	1.400 bf/fl	75
C-Net (BBS Software)	9.850 bf/fl	545
Ethernet kaart ASDG	15.900 bf/fl	875
Ethernet PCMCIA kaart	12.900 bf/fl	710
Enlan DFS netwerk software	10.995 bf/fl	599
A4000 Tower behuizing	11.900 bf/fl	655
A1200 Tower behuizing, enz. ...	Bel !!	

**NEDERLANDS
GEBRUIKERS HANDBOEK**
WERKBANK 3.0 + AMIGADOS 3.0
1.295 bf
fl 69 Uitgegeven door: **J.P.C.**

CD 32 News

Communicator :	
Amiga - CD 32 controller	4.995 bf / fl 285
SX - 1 :	
CD 32 veranderen in een high end A1200 met toegang tot CD-Rom en volledige MPEG module.	
De standaard SX-1 bestaat uit:	
- seriele connector: IBM AT compatible	
- uitschakelaar: schakelt bijkomende drives uit	
- video uitgang: RGB Video DB 23 aansluiting. Geschikt voor FMV gebruik.	
- floppy connector: A1200 compatible	
- IDE harddisk connector. 1-44 pin intern en 1-DB37 extern	
- audio input: 6-pin mini din	
- Simm connector: 72 pin	
- MPEG doorgang	
- real time klok	
PRIJS: 11.500 bf / fl 630	

MACROSYSTEM

VLab gewoon	7.500 bf/fl	415
VLab YC	12.500 bf/fl	689
VLab Par	12.900 bf/fl	710
VLab Par YC	15.900 bf/fl	875
VLab Motion	42.995 bf/fl	2.365
Grafische 24bit kaarten:		
Retina BLT Z2 1Mb	10.995 bf/fl	599
Retina BLT Z2 4Mb	17.900 bf/fl	985
Retina BLT Z3 1Mb	17.900 bf/fl	985
Retina BLT Z3 4Mb	21.900 bf/fl	1.199
VCode intern	1.950 bf/fl	109
VCode extern	4.900 bf/fl	269
Auto monitor switch Retina	4.500 bf/fl	249
Auto mon. switch + VCode	6.200 bf/fl	340
Toccata	12.950 bf/fl	710
Maestro Professional	20.950 bf/fl	1.150
Maestro Professional met DAT recorder + MR Backup	34.995 bf/fl	1.925

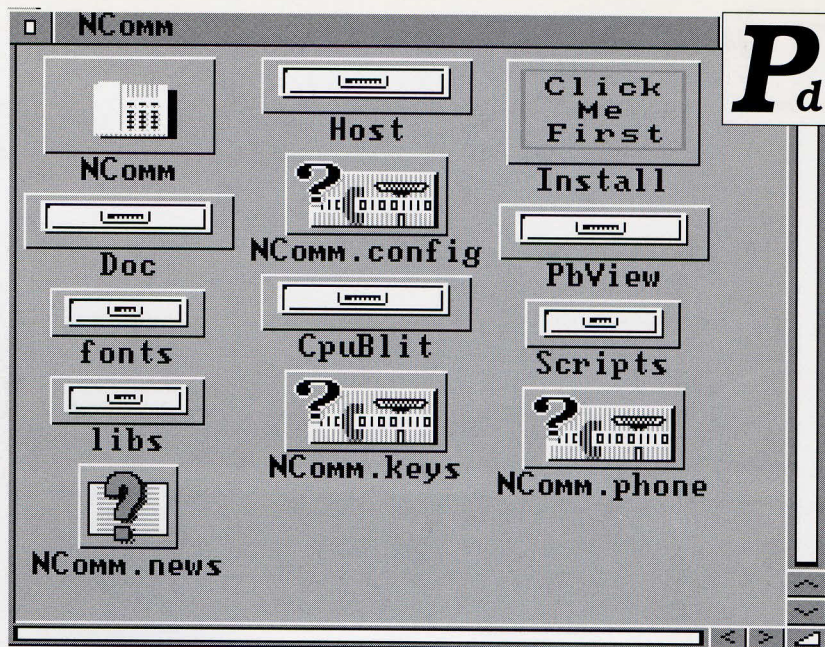
SOFTWARE

Studio print programma	2.295 bf/fl	125
True Print 24	3.495 bf/fl	190
Art Department 2.5	10.900 bf/fl	599
Doug Cranes Pro Control ASDG	3.850 bf/fl	210
Multiframe voor Art Department	3.600 bf/fl	199
Professional Conversion Pack	3.800 bf/fl	209
ASDG Abekas	7.500 bf/fl	410
ASDG Scanner Control		
HP Scanjet IIc	6.995 bf/fl	385
Epson Scanners	6.995 bf/fl	385
Pegger	5.400 bf/fl	295
Brilliance 2.0	4.750 bf/fl	260
DPaint IV	4.750 bf/fl	260
Personal Paint	3.450 bf/fl	189
Broadcast Titler 2 Super Hires	10.900 bf/fl	599
Broadcast Titler 2 Font Enhancer	7.450 bf/fl	409
Scala MM 300	14.995 bf/fl	825
Scala MM. 210	7.995 bf/fl	439
Scala 500	2.900 bf/fl	159
Scala EE100	9.950 bf/fl	549
MediaPoint.	10.950 bf/fl	599
Cando	6.500 bf/fl	355
Amiga Vision	1.500 bf/fl	80
Amiga Vision Professional.	4.500 bf/fl	249
Helm	5.500 bf/fl	299
Adorage 2.0	4.350 bf/fl	239
Immagemaster	7.500 bf/fl	410
Real 3D	18.900 bf/fl	999
Imagine 3.0	29.995 bf/fl	1.650
Essence 3.0	5.450 bf/fl	299
Image FX full version	8.995 bf/fl	495
Director 2.	4.795 bf/fl	260
Pixel 3D Professional	9.500 bf/fl	520
3D construction Kit 2.0	3.295 bf/fl	180
Showmaker	3.400 bf/fl	185
Image Finder	1.995 bf/fl	109
Video Director	4.650 bf/fl	255
Scenery Animator 4.0	3.900 bf/fl	215
VistaPro 3.0	3.795 bf/fl	210
VistaPro 3.0 CD Rom	6.900 bf/fl	379
MakePath voor VistaPro	1.795 bf/fl	99
Genesis The Third Day	1.695 bf/fl	95
Maxon Cinema 4D	6.295 bf/fl	345
Maxon CAD 2 Architect	18.600 bf/fl	999
X-Cad 2000	8.450 bf/fl	465
X-Cad 3000	16.900 bf/fl	930
ARexx	1.995 bf/fl	109
Amos Professional	2.650 bf/fl	145
Amos Compiler	1.950 bf/fl	110
Blitz Basic 2	3.850 bf/fl	210
Hisoft Basic 2.0	4.450 bf/fl	245
ArgAsm 68000	2.995 bf/fl	165
Devpac 3	3.850 bf/fl	210
Maxon ASM	3.600 bf/fl	199
High Speed Pascal	5.650 bf/fl	310
Kick Pascal Maxon	5.900 bf/fl	325
Sas/C 6.5	17.900 bf/fl	985
Maxon C++ Developer	13.950 bf/fl	765
Kindwords 3.0	2.800 bf/fl	155
Final Copy II	4.500 bf/fl	249
Final Writer release 2	6.900 bf/fl	379
Wordworth 3.0A	5.400 bf/fl	295
Maxon Word	6.950 bf/fl	380
Mini Office	2.900 bf/fl	159
Type Smith 2.01	9.500 bf/fl	520
Pagestream 3.0	bel !!	
Art Expression	9.995 bf/fl	549
Superbase Personal 4	8.250 bf/fl	455
Superbase Professional IV	10.950 bf/fl	599
Twist Maxon	6.295 bf/fl	345
Edward Maxon	1.950 bf/fl	109
Money Matters	2.750 bf/fl	150
Professional Calc 2.0	8.495 bf/fl	465
Directory Opus 4.11(ned. handl.)	3.500 bf/fl	190
Dirwork 2	3.900 bf/fl	215
Quarterback 6.0	3.950 bf/fl	215
Quarterback Tools De Luxe	4.995 bf/fl	275
Video Back-up system	3.295 bf/fl	180
THI Tools	2.200 bf/fl	120
Disk Expander	1.850 bf/fl	99
Distant Suns 5.0, enz.	3.400 bf/fl	185

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

Aart-Jan Moerkerke

Wel een modem, maar geen communicatie-programma? NComm brengt uitkomst!



Amiga.X - coverdisk nummer 4

Het gaat steeds beter met onze coverdisk. Over nummer 3 hebben wij heel weinig klachten gehad. Hoewel wij ons uiterste best doen om fouten te voorkomen, blijft het een feit dat er van de 10.000 diskettes die wij kopiëren toch altijd wel een zeker percentage niet helemaal goed zal blijken te zijn. Treft u het niet, dan kunt u altijd de diskette even retourneren en u krijgt van ons dan onmiddellijk een nieuwe toegestuurd. U hoeft dan dus niet te bellen.

Coverdisk nummer 4

Deze diskette werkt als volgt:

Kies met één van de vier functietoetsen de F1, F2, F3 of F4 naar welke drive u de file wilt laten gaan: Df0, Df1, Df2 of Df3. Met de Esc(ape) toets verlaat u onze disk. Let op, u kunt niet op deze buttons klikken.

Nu klikt u met de linkermuistoets op één van de vier buttons links onderin het scherm op de DMS file die u uit wilt laten pakken. DMS is een programma dat er voor zorgt, dat u een diskette krijgt vanaf een ingepakte file. Net als de gehele coverdisk zelf zijn sommige uitgekakte diskettes zelf-startend. Dit houdt in, dat u de diskette in de drive moet stoppen en de computer moet resetten. Daarna komt het programma in beeld!

Veel Succes!

1.DMS

Op onze eerste dms-diskette van deze maand vindt u, zoals gebruikelijk, de listing, plaatjes en andere files, die wij in Amiga.X behandelen. Voor de

cursussen moet u dus de diskette 1.DMS hebben! Let op: deze diskette is niet zelf-startend!

2.DMS

De utilities zijn te vinden op de tweede dms-diskette. Hier vindt u het besproken programma 'Iconian' en andere programma's om uw ikonen te bewerken. 'Iconian' is alleen te gebruiken op een Amiga met AmigaDos 3.0 of hoger (AGA). De andere programma's werken vanaf AmigaDos 1.3. Deze diskette is niet zelfstartend. U dient de gewenste lade of file zelf naar uw harddisk te kopiëren!

3.DMS

Heeft u een modem aangeschaft, maar heeft u nog geen communicatie-programma? Dan bent u met de derde diskette aan het goede adres. Een compleet communicatie-programma, genaamd NComm, brengt u de wereld van bulletin boards binnen. Maak contact met andere computer-gebruikers over de telefoonlijn! NComm 2 werkt op alle Amiga's. De diskette is zelfstartend!

4.DMS

En als laatste diskette, 4.dms, een spel. Deze zelfstartende diskette bevat het denkspel 'SlideIt 2'. Schuif met de blokjes en duik van het ene spelniveau naar het andere.

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

Wat betreft de wedstrijd

Volgende maand is het zo ver. Kijkt u goed. De tekening van de winnaar van de CD32 staat op onze cover!!!

Abonnementen

Op pagina 45 staan tenslotte al onze gegevens. Vermeld altijd op uw overmaking vanaf welk nummer u een abonnement wilt hebben.

Wij danken in elk geval iedereen die reeds abonnee is, voor het in ons gestelde vertrouwen en wij hopen dat u allemaal nog lang lid zult blijven.

Drukwerk-kwaliteit

Zoals beloofd in ons vorige nummer zou ik u nog meedelen of de plaatjes inderdaad eruit zien alsof ze gedrukt zijn. Nou, ik kan u verzekeren dat dat werkelijk zo is. Zo ik de plaatjes op het scherm zag, zo werden ze ook gedrukt. Het enige verschil is dat ze op het scherm wel iets briljanter overkomen. Dat is vanzelfsprekend te danken aan het feit dat de beeldbuis lichtgeeft, alsof je dan naar een geprojecteerde dia zit te kijken.

Coverstory

Centraal thema in het werk van beeldend kunstenaar/vormgever René van Meer is beweging. De essentie van een bepaalde beweging wordt dan in één of meerdere beelden gevat. In het beeld op de cover, genaamd "Motion⁴", wordt het cijfer 4 in een gestileerde vorm d.m.v. een gelede animatie in de rechter onderhoek gevangen.

Corstiaan Breedveld.

Adverteerders index

Amiga.X	Pagina 45
Asware	Pagina 7
Barlage	Pagina 40
Barlage	Cover Pagina 4
CompArt printservice	Pagina 4, 44
Computer City	Pagina 34
Computer Connection	Pagina 8, 9, 10
Datamarkt	Pagina 14
Eureka	Cover Pagina 2
J.P.C.	Pagina 46
Macrosystem	Cover Pagina 3
O.C.S.	Pagina 42
PC discount	Pagina 14
Transform	Pagina 14

Inhoud coverdisk 1

BlitzBasic2 (Demo): Mocht deze taal u bevallen dan is hij bij o.a. onze adverteerders te verkrijgen.

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

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

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

Inhoud coverdisk 2

Muziekmodule: door Erik Bruser.

Swazinfo: vervangt de informatie van het Workbench menu.

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

Protris (Tetriscclone): leuk spel

Sys: Packman clone

Image FXloader: kunt u Foto CD plaatjes in Image FX laden.

Diverse listings: deze listings worden in Amiga.X nummer 2 bij de cursussen gebruikt. Ook de tekst files en plaatjes gebruikt in de DTP cursus staan hierbij.

Inhoud coverdisk 3

Empire_soccer, een voetbalspel wat heel snel over uw scherm kan scrollen. Raak de bal met uw Joy-Stick

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

PARm, een mooie menu maker voor op de Workbench.

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

Er zijn geen proefnummers van **Amiga.+** nummer 0 meer te verkrijgen. Van **Amiga.X** nummer 1 en 2 nog voldoende. Te bestellen door per nummer Fl. 9,95 over te maken op ons postbanknummer in Nederland of België.

Werkbank 3.0 op zijn Nederlands

Werkbank 3.0 is in het Nederlands geschreven door Ivo Vandermarliere en uitgegeven door J.P.C. te Genk, België.

U kunt dit boek bij ons bestellen door Fl. 75,00 over te maken op onze postbank-rekening. (Fl. 65,00 en Fl. 10,00 porto) onder vermelding van WB3. U krijgt van ons na ontvangst van het bedrag het boek compleet met een aardige attentie toegestuurd.

Onze postbankgegevens staan op pagina 45.

Macro System

Neem geen risico, koop MacroSystem producten bij de importeur/producent: MacroSystem. Praktisch alle producten uit voorraad leverbaar, altijd de nieuwste revisie, vakkundige installatie, snelle afhandeling van garantie en reparatie. (Geen garantie op grijsimport! Neem in geval van twijfel contact met ons op.)

VLab Video Digitizers

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

VLab-Par (alle Amiga's)	695
VLab-Par-YC (alle Amiga's)	935
VLab-YC (A2/3/4000)	748

VLab Motion Video Digitizer

Realtime video op harddisk opnemen en afspelen d.m.v. JPEG. Composite en Y/C in- en uitgangen. Genlock en BlueBox. Inclusief MovieShop video-editing software. Directe ondersteuning van geluid via Toccata!

VLab Motion	2595
-------------	------

Retina grafische kaarten

Snelheid, hoge resoluties en 16,7 miljoen kleuren. Laat de concurrentie zowel met snelheid als met software-ondersteuning ver achter zich! Met V-Code Switch geschikt voor één monitor! Inclusief o.a. VD-Paint, AdPro-driver, Real3D-driver en AnCos.

Retina Z2, 4 Mb (A2/3/4000)	895
Retina BLT Z3, 4 Mb (A3/4000)	1295
Retina PCMCIA (A1200)	bel
TV-Paint 2.0, prof. 24-bit teken-software	525
V-Code (RGB naar Y/C en Comp)	v.a. 145
V-Code VideoSlot (A2/3/4000)	225
V-Code Monitor Switch (automatisch)	245

Toccata Audio Digitizer

Harddisk Recording! CD/DAT-kwaliteit: 16-bit, tot 48 KHz. Inclusief de bekroonde sample software Samplitude. Vier stereo ingangen: Line, Aux1, Aux2, Mic en één stereo uitgang. Compatible met VLab Motion!

Toccata	745
---------	-----

Zorro Expansion Card voor A1200

Compatible met alle Zorro-II uitbreidingskaarten inclusief bridgeboards. 4 Zorro-II sloten, 3 PC-AT sloten.

Zorro Expansion Card	425
Zorro Exp. Card + kast + voeding	595

MS1200M geheugen uitbreiding voor A1200

32-bit RAM-uitbreiding tot 8 Mb. Realtime Clock. Snel d.m.v. DMA. Inclusief aansluiting voor de Zorro Expansion Card.

MS1200M, 0 Mb	375
MS1200M, 4 Mb	795

MS1240MA Accelerator voor A1200

Sensationeel! Sneller dan een A4000/40! Motorola 68040 25/33/40 MHz processor. Tot 32 Mb 32-bit RAM onboard. Optioneel: aansluiting voor de Zorro Expansion Card. Leverbaar 3e kwartaal van 1994.

En verder o.a.:

FastLane Z3 (nieuwe, foutloze revisie!)	945
Studio Printer Software (o.a. HP 560)	135
Maestro Pro (digitale audiokaart)	1195
Maestro Br (Audio-Dat-Backup)	125
SEK'D: Samplitude SMPTE, Mignon	bel
ASDG: AdPro, MorphPlus etc.	bel
MicroVitec 1438 monitor (uit voorraad!)	875
Monitors: Eizo, NEC, Nokia, IDEK	bel
Harddisken: Quantum, MicroPolis	bel
Computers: Amiga, Acorn, IBM	bel

MACROSYSTEM B.V.

officieel importeur van MacroSystem en MicroVitec

Tromplaan 1	Bennebroekerdijk 187
3951 CL Maarn	2136 LX Zwaanshoek
tel.: 03432-1323	tel.: 023-296166
fax: 03432-3103	fax: 023-470973

alle bedragen in hfl. incl. 17.5% BTW, prijswijzigingen voorbehouden, leveringen onder onze voorwaarden

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

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

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

VECTOR

Vector sounddigitizer	239.-
Vector sounddigitizer	
.....incl. samplitude jr.	295.-
Vector micro sound sampler	125.-
Vector mini-midi	89.-
Vector midi plus	159.-
Sequenzer software Mignon jr..	59.-
Vector Mouse/joy adaptor	39.-
Vector 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.-

Electronic design

PAL Genlock	579.-
YC Genlock	749.-
Sirius Genlock	AKTIE
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.-

Macrosystems

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

Helfrich

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

Alfa Data

Alfa Power 500	295.-
Oktagon 2008 AT/IDE	179.-
Oktagon 2008 SCSI	295.-
Alfascan 256 greyscale	449.-
Alfa color	895.-
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	229.-
Trackball MT-A	79.-
Trackball MT-AC	109.-

P.B.C Biet

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

COMPUTER

BARLAGE

HARDWARE

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 printkopreinigungsset.	63.-
Primera papier A4 200 bl.....	69.-
Primera papier enkelz. 200 bl.	55.-
Primera papier dubbelz.200....	65.-
Primera photo realistic kit	549.-
Primera photo refill kit	295.-
Primera T-Shirt transfer A4 10.	65.-
Primera transparentfolie	99.-

Aktieprijzen voor de maand Augustus/september

STUNT : SIRIUS GENLOCK FL. 1195,- | **STUNT : CD32 incl. 4 games 395,-**

Nu leverbaar :

- SX-1 (maak van uw CD32 een complete Amiga 1200)
Fl. 595,-

Nieuwtje van de maand :

Kickstart 3.1 + Workbench 3.1 voor
Amiga 2000 , Amiga 3000 en Amiga 4000

vanaf
Fl. 229,-

BARLAGE COMPUTER HARDWARE