

NIGHTMARE

COLLABORATORS

	TITLE : NIGHTMARE		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY		July 26, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	NIGHTMARE	1
1.1	NIGHTMARE	1
1.2	direccion	1
1.3	address	2
1.4	english	2
1.5	making	3
1.6	hardware	3
1.7	pused	4
1.8	español	4
1.9	pusados	5
1.10	makingesp	5
1.11	equipo	6
1.12	saludos	6

Chapter 1

NIGHTMARE

1.1 NIGHTMARE

NIGHTMARE

Español Hey, texto sobre la anim!!

English Hey, text about the anim!!

¿Como contactar con el autor?
How to contact the Author?

Saludos/Greetings

© MIGUEL RAMOS (4-I-1996)

1.2 direccion

Si quieres cambiar informacion e ideas de: 3D, graficos, Peliculas, FX, Modula2, C, Anims, Desarrollo de juegos,y Demos, contacta conmigo en:

Por Correo.

Miguel Ramos
Apartado 720
Codigo postal 29080
MALAGA (SPAIN)

Por E-Mail

ai.mramos@readysoft.es

ramos-miguel@usa.net (SI el anterior no funciona)

Por Web

Amiga Channel magazine:

www.arrakis.es/amiga/amigachannel

MENU

1.3 address

If you want to swap information and ideas about 3D, graphics, Modula, C, Horror Movies, anim, FX, Game developing and Demos, contact me on:

By Mail.

Miguel Ramos
PO BOX 720
Postal code 29080
MALAGA (SPAIN)

by E-Mail

ai.mramos@readysoft.es
ramos-miguel@usa.net (If the other does not work!)

By Web

Amiga Channel magazine:

www.arrakis.es/amiga/amigachannel

MENU

1.4 english

Malaga (Spain) 9-XII-96

HI! My name is Miguel Ramos, I have 20 years and severals days and this animation has been created for a spanish 3D competition but due several reasons it were not accepted....

This anim were made after I had almost fiish another anim for this compo,

but my HD crashed (mainly for 9-days of non-stop-rendering... I think...) and I only could recover some files from this anim, so I could have started again to do it, but I preferred to do Another anim, the 'Nightmare' anim..

Now my HD stop after a 3-4 hours of work... ¿? :(
A friend of mine 'POZO' helped my with the anim lending me his HD so I could finish it properly.. Thanks pal!.

The Hardware limitation has cut the creativity of this anim because I have not enough time to renders all the frames, every frame last 35 seconds in render!... :(Hope to get a 060 one day... sniff!!) so I had not enough time to prepare the anim to the deadline of the competition..

The anim started to be modeled in mid december an finished in the 14th of january.... too short for the dead-line.....

Hope you at least like it a bit!!...

Making Of...

Used Hardware

Used SoftWare

MENU

1.5 making

I used LightWave 3.5 from Newtek to make the whole animation.

1º I created every object in lw's 'Modeler'.

2º I Made separeted scenes for every character, then I inserted it in a scene that had the objects backgrounds and Then I animated the characters with the whole scene.

3º I rendered every frames at 220*150 pixels in 24bits with low antialias and 'Shadows' enabled, then I converted to 256 colors and composed The anim using 'Mainactor BroadCast'.

The first 80 frames took about 30 minutes each to render, in 'realistisc mode' with 'shadows' enable and with low antialias, the other frames had to be rendered in 320*240 without antialiasing due to lack of time to present the anim in time, in 220*150 and LOW antialias it were 3 HOURS EACH!!!.

BACK

1.6 hardware

It is my current set-up used to develop this anim

- * Amiga 1200 OS 3.0 from C=
- * Blizzard 1230 III 50 mhz with copro 68882 (50)
- * Monitor 1084S
- * 850 HD (soon will be RIP!! :~()
- * Quad Speed CD (using atapi.device)
- * B/W Hand-Scanner
- * Star lc 2000 printer
- * 4 mgs Simm 70 ns (extra sloooow!!)
- * ahh, and a new mouse, the AT one don't last longer.

All in a big tower minus the A1200 motherboard which is waiting for a A2000 keyboard or a cable-extender.....

MENU

1.7 pused

Used Programs:

- LightWave 3D v3.5
- MainActor Broadcast
- Cygnus Ed Pro (for making this guide and the HTML!! :-D)
- MultiCd Player, THE BEST CD PLAYER! (For having some fun while rendering!)

MENU

1.8 español

Malaga 9-XII-96

Hola me llamo Miguel Ramos tengo 20 añitos recién cumplidos y esta es la animación que realice para un concurso de animacion 3D patrocinado por una empresa de AMIGA.

Esta animación fue creada despues de haber realizado otra animación (El Resplandor) para este mismo concurso, solo que debido a un problema muy GORDO con el HD y el AFS todo se fue al traste y perdí las escenas, por lo que tube que hacer otra animación, la cual está ahora mismo en tus manos..... :).

Gracias a el prestamo de un amigo de su HD he podido acabar la animacion, ya que el mio parece que si esta conectado mas de 4 horas se apaga.... ¿?

Las limitaciones del equipo que tengo han retrasado bastante el tiempo de render, tardando una media de 30 minutos los primeros 80 fotogramas, y minutos los restantes fotogramas....

¡¡¡Quien tubiera una 060 para rendear a lo bestia.... !!!!! Sniff!...

La primera animacion empezó a modelarse a principios de noviembre de 1996, y cuando me entere que la 'dead line' se habia ampliado en un mes, y por la casi-muerte del HD decidi realizar esta nim, la cual empecé sobre el 20 de diciembre, siendo todos los objetos originales y creados para dicha animacion..

El laaaaaaargo proceso de render duró sobre unas XXX horas y acabó el dia 14 de Enero, bastante ajustado para la 'DeadLine'... :)

Hay algunos fallos obvios, pero son culpa de la falta de tiempo para haber realizado previews de la anim...

Espero que te guste al menos un poco la animacion!!..

¿Como se hizo?

Equipo Usado

Programas Usados

MENU

1.9 pusados

Programas Usados:

- * LightWave 3D v3.5
- * Cignus Ed Pro (para hacer este texto y el HTML!! :-D)
- * MainActor
- * MultiCD player, El mejor Player de CDs!! (para no aburrirme!!)

Todos ellos de Amiga OF COURSE!! :)

MENU

1.10 makingesp

¿Como se hizo 'NIGHTMARE'?

El proceso seguido para obtener la animacion ha sido el siguiente:

- 1° Modelar los objetos en el 'Modeler' de LightWave 3.5
- 2° Crear las escenas con los personajes y despues cargarlos en la escena con el 'decorado' para despues animar todo en la escena completa.
- 3° Renderar la animacion en Modo 'Realista', con sombras y con un antialias a nivel bajo, todo ello a 220*150 pixels.
- 4° Los siguientes fotogramas tubieron que ser rendeados en 320*240 sin antialias por problemas de tiempo ya que la animacion no se hubiera podido presentar a tiempo.. ya que los fotogramas del 195 al 130 tardaban 1 hora y media en rendearse..

MENU

1.11 equipo

El equipo usado ha sido:

- * Amiga 1200 de C=
- * Blizzard 1230III a 50mhz con copro 6882
- * Simm de 4 megas de 70 ns super leeeento!
- * CD Atapi X4
- * Hd de 850 mg
- * Impresora Star LC 200 (para el DOC impreso :P)
- * Un viejo 1084S de CBM del cual sale la musica del CD que escucho para no aburrirme en los largos renders...
- * Ahhh y un raton nuevo que el del A1200 no dura mucho..

MENU

1.12 saludos

Saludos a las siguientes personas y/o grupos:

Greeting to the Following Person, Groups:

Javier y Carlitos Ramos, Gatekeeper, Makinero, McMardigan, Pozo, DrHyde,

Alex (AYA Design), Newton, Thebrothers, Wind, NetWork, Alex Fornés, Cani, Angel Abril, Polysix, Amiga Radikals, A todo "AmigaChannel Magazine", Jose Maria, Soul, a todo SOGA y a la gente de los canales de IRC: #amiga, #amiga de Spain! y a todos los que forgoteo!!.....

A toda la Scena Española y a todos los Fanáticos del Amiga!!
) To All The Spanish Scene and all the Amiga Fanatics over the World!!

GRACIAS ESPECIALES a Pozo por haberme dejado su Disco Duro para poder finalizar la animacion y aguantar todos los retrasos... ¡gracias!

A 'BILL GATES' por hacer los sistemas operativos mas malos del planeta..... y encima tener la suerte que la gente los compre...
To 'BILL GATES' for make the crappiest Operation Systems in the world... and be enough lucky to people buy It...

Esta animacion está dedicada a mi novia Elena. ¡¡Te quiero!!

This anim is dedicated to my girl-friend Elena. I love you!.

© MIGUEL RAMOS (1996-1997)
