

# Frontiere del DTV: Amiga

di Bruno Rosati

*Il «videocomputer»: il personal computer pensato, progettato e realizzato per l'inserimento nell'ambito di un sistema video-grafico; capace di gestire videoregistratori e telecamere, creare titoli e sovrapporli alle immagini, creare logo, grafica animata e di simulazione.*

*È questo il sogno videografico che oltre sette anni fa si materializzò con Amiga*

Amiga, il primo personal pensato e progettato con particolari circuitazioni dedicate alla velocità grafica ed in accordo con le medesime frequenze del sistema televisivo. Tutto ciò, unito ai tanti colori resi disponibili di serie, permise di effettuare un'ardita scommessa, lanciando il sistema in mezzo all'arena dei PC. Il vantaggio nei confronti dei compatibili era evidente: quelli, per rispondere alle esigenze videografiche, andavano configurati per l'occasione, Amiga era già pronto all'uso. Fu un successo notevolissimo, anche se troppo selettivo per una Commodore in posizione economicamente non florida. A competere Amiga non fu l'esercito dei «sessantaquatttristi», ma solo un bel «plotone» di utenti videografici. Di conseguenza a ciò, la versione che salì agli altari della cronaca, il 1000, fu subito sostituita da due proposte ben diversificate fra loro, con le quali si intendeva puntare ad una più chiara ripartizione dell'offerta. L'Amiga 500, per il mercato «consumer» e l'Amiga 2000 per quello «professional». I risultati della politica commerciale basata sulla doppia proposta furono vincenti e li abbiamo tutt'ora sotto i nostri occhi: Amiga ha raggiunto quote di installato che oltrepassano i tre milioni di unità, la Commodore ha superato da tempo le sue ambascie econo-

miche e l'esercito si è effettivamente formato. Ad una condizione di compromesso con il mercato per la quale la strategia commerciale ha dovuto obbligatoriamente pagare «dazio» corrisponde anche il predominio assoluto degli A-500; ovvero il prevalere dell'home sul professional. Ma se questo sta a significare che l'Home Videocomputing è il bacino naturale di Amiga, ciò non nega certamente l'uso e l'applicazione professionale del mezzo. In questo articolo che fatta la storia, deve ora puntare all'esposizione dei vari settori di utilizzo, oltre alla conferma dell'eccezionale proposta Home relativa al 500, si dovrà ovviamente verificare l'effettiva competitività del «videocomputer» in questione anche ai livelli più alti del professionale.

## Amiga 500: home (video) computer

A livello amatoriale, probabilmente non c'è nessun concorrente presente o futuro che possa contrastare la straordinaria proposta della Commodore rappresentata dall'Amiga 500. Un computer che, partendo da una configurazione base di un Megabyte di RAM, Disk Drive interno e chip dedicati al video, la grafica e il suono, può comunque espandersi in memoria — sia volatile che di massa, sia interna che esterna — dotarsi di box per i 16 milioni di colori e gestire, tramite le sue porte, ogni genere di periferica. Da quelle video a quelle audio-musicali.

Ma in parole povere: cosa è videograficamente possibile fare con l'A500? A tale riguardo cominciamo con l'osservare la figura e la lista inserite nella tabella «A». Verificando i vari componenti inseriti nell'elenco si può scegliere, sulla scorta delle rispettive caratteristiche, applicativi e periferiche in grado di soddisfare le nostre esigenze. Nella stesura della tabella ci si è chiaramente basati su due limiti prettamente amatoriali: quello dei bit-colore, mantenuti nelle misure standard del sistema, e quello del costo di software e periferiche. Con ben poche eccezioni, i primi non salgono oltre le trecentomila lire, i secondi

*Il Panel Control del personal SFC Single-Frame Controller.*





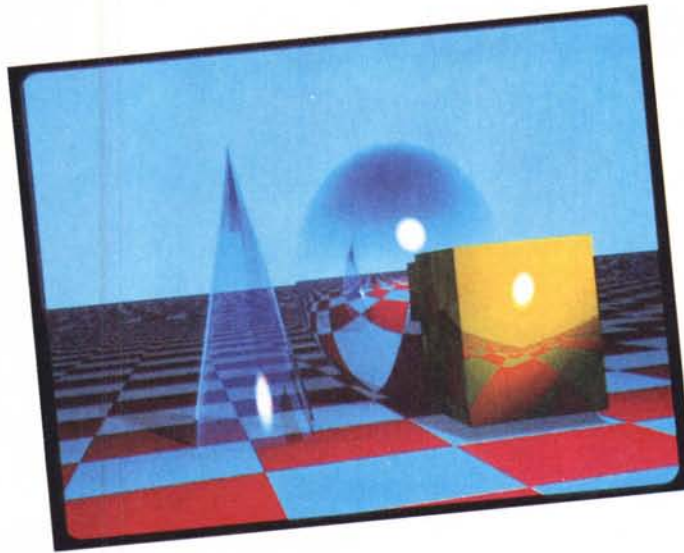
non oltrepassano le cinquecentomila. Ad esclusione dell'HVK della Commodore — che unisce genlock e digitizer e quindi rappresenta una spesa unica — e dei cosiddetti Display Enhancer visti tra l'altro solo in prospettiva.

Categoria per categoria, i nomi inseriti nella lista sono sicuramente conosciuti nell'ambito degli utilizzatori videografici. Probabile che le poche eccezioni siano rappresentate proprio dal software. Con il MediaShow e il VideoDirector della Gold Disk, appena presentati nelle News della rubrica per Amiga e, parzialmente, anche dal DPaint IV e dal Draw4D, ma solo a livello di effettiva utilizzazione. Ma più che sul valore del singolo applicativo è sulla resa dell'insieme che ritengo giusto porre l'accento. Prendendo un «nome» per ogni categoria ed affiancandolo via via a tutti gli altri selezionati, quello che si riesce difatti ad organizzare è un sistema perfettamente integrato ed altrettanto funzionale. Il merito è indubbiamente nelle valenze dell'IFF: ILBM o SMUS che sia — grafica e digitalizzazioni audio/video, sintesi sonora ed animazione in genere, tutto è compatibile con tutto — ANIM e 3Dview compresi. Un organizzatissimo carosello di colori, suoni, movimento e sincronizzazione. È il pregio di Amiga e rimane ancora una volta affascinante pensare che tutto ciò sia possibile per un sistema amatoriale. Oggi, da dentro un «piccolo» 500, è possibile fare ANIMAZIONE fino a 4096 colori con la potenza di manipolazione che il nuovo DPaint IV — ed a meno di 200mila lire! — sa garantire. Oppure gestire una colonna musicale — meglio ancora se via MIDI — richiamata da un Sistema Autore che, tramite il bus musicale, pilota una tastiera elettronica e ne sincronizza le sonorità con un videoscript in esecuzione. Qualcuno ama definire l'A500 come lo «zoccolo duro» della Commodore. La definizione ci piace e calza alla perfezione con quella che è la realtà dei fatti.

### **A2000: il semiprofessionale**

Premesso che tale fascia di mercato comincia a non avere più lo spazio vitale di una volta — tanta è la potenziale qualità applicativa dell'A500 — non per questo è da ignorare e risulta quanto mai giusto prenderla in considerazione perché e malgrado tutto, è quella posta in mezzo al guado. Fra l'amatoriale puro e il «nuovo» professionale che si identifica sempre più con le macchine «full 32-bit» ed attrezzate per il «true-color».

La «semiprofessionale» è la zona in



*Primo esempio di compatibilità 24 bit: immagine da Sculpt 4D prodotta con la scheda videografica Firecracker/24 della Impulse.*

cui gravitano gli A2000; molti con il vecchio 68000, altri con varie schede acceleratrici. La prerogativa che li contraddistingue dagli A500 è solo quella dell'espandibilità interna: RAM, Hard Disk e genlock sono inseribili nel capiente «case» del 2000. Escluse le acceleratrici, il resto è perfettamente uguale al 500 — che tra l'altro dispone di proprie «speedboard» ugualmente potenti — e non regge più di tanto la diversificazione fra Consumer e Prosumer, fra due macchine di eguale potenza. Malgrado ciò tale fascia resta attiva ed è caratterizzata da schede genlock (Magni) di qualità, e programmi di titolazione come il Broadcast Titler o il più classico ProVideo Plus. In definitiva tale fascia può trovare giustificazione nell'utilizzo dei programmi più evoluti (e più costosi) che orbitano intorno ad Amiga ma sempre in riferimento allo standard videografico di base. A quelli già citati, aggiungerei i migliori pacchetti di 3D come lo Sculpt e l'Imagine, Presentation come lo Scala o «Aided Computer» come il DynaCAD della Dytex. Per il resto tutto è uguale all'ambiente A500 dal quale, in conclusione, si distingue solo per la possibilità di poter salire al gradino superiore del professionale ponendo innestare all'interno le schede audio/video più evolute e disponibili solo in versione «Zorro».

### **A3000: videocomputer professionale a 32 bit**

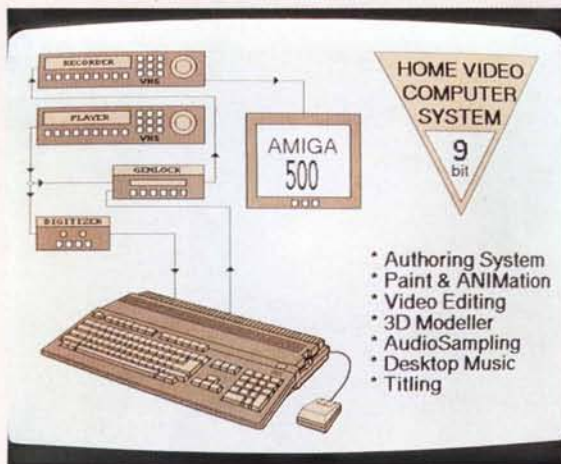
Come esposto nell'introduzione, il presupposto con il quale finalmente è possibile distinguere un A2000, o ancor meglio un A3000 dal 500, e di conseguenza giustificarne l'acquisto, è nella

resa disponibilità delle schede a 24/32 bit per il «true-color». Al momento, per il sistema PAL, è possibile contare sulle notevoli valenze della Impact Vision della Great Valley Products. Una classica «All-In-One»: genlock, frame-grabber, frame-buffer, Digital Video Effect e deinterlacer tutto su scheda e corredato da software evoluto ed adeguato all'uso dei 24 bit/colore. A proposito di software; scorrendo la relativa tabella noterete che non viene più preso (?) in considerazione il parco-software relativo allo standard dei 9 bit/colore. Il Professional Videocomputer s'identifica quindi in un Amiga esclusivamente dedicato ai 16 milioni di colori. Altre novità rintracciabili nell'elenco posto nella tabella «B» sono i TBC, su scheda o in box esterno, e i SingleFrame Controller. I primi per garantire la massima qualità e stabilità al segnale IN/OUT, del sistema, i secondi per rendere possibile la registrazione «passo-uno» che l'uso dei 24/32 bit/colore obbliga anche ad Amiga di adottare. Il limite è proprio qui. Se il sistema standard ha sempre reso (e continua a rendere) un pregevolissimo RealTime produttivo, quello avanzato dei true-color non può far altro che adeguarsi alla situazione ed adottare tecniche comuni agli altri sistemi professionali. Un conto è operare con l'impegno di memoria richiesto da immagini a 5 bit/colore, un altro con quello (spaventoso) al quale obbligano i 24 bit/colore. In pratica l'antica e nobile prerogativa di Amiga, il RealTime produttivo, sfuma e il sistema si allinea agli equivalenti attrezzati per PC e per Mac.

Ma al di là di tutto ciò, il discorso che più interessa al momento è inerente la qualità (ed anche la quantità!) degli ap-



### Home VideoComputer



#### Authoring System

- \* AmigaVision (Commodore).....190.000
- \* Deluxe Video III (EA).....150.000
- \* MediaShow (Gold Disk).....(130\$)

#### Paint & Animation

- \* Deluxe Paint IV (EA).....190.000
- \* The Animation Studio (Disney)...230.000
- \* Spectracolor (Oxxi).....140.000

#### 3D Modelling & Rendering

- \* Sculpt 4D jr. (BbB).....195.000
- \* Draw 4D (Aspec).....(160\$)
- \* VideoScape/Modeler 3D (Oxxi)...270.000
- \* Vista 1.2 (Virtual Lab.).....150.000
- \* Scenery Animator (Nat.Graphics)..(100\$)

#### Titling

- \* Animation: Titler (HASH).....(80\$)
- \* VideoTitler 1.5 (Oxxi).....195.000

#### Music & AudioSampling

- \* Tiger Cub (Dr.T's).....(80\$)
- \* SuperJam! (Blue Ribbon).....(120\$)
- \* AudioMaster (Oxxi).....110.000
- \* Audition 4 (SunRize).....110.000

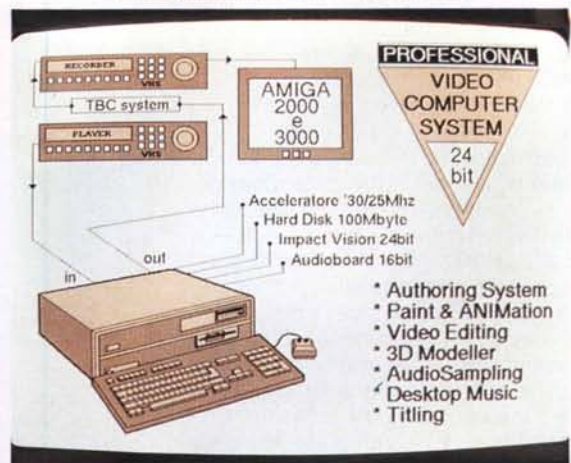
#### Hardware VIDEO

- \* Home Video Kit (Commodore)....1.000.000
- \* Videon (Newtronic).....500.000
- \* MiniGen (Progressive).....300.000
- \* MK II (ECR).....400.000
- \* HAM-E (Black Belt).....940.000
- \* ColorBust (MAST).....1.500.000

#### Hardware AUDIO

- \* SoundMaster (Oxxi).....250.000
- \* PerfectSound 3 (SunRize).....150.000

### Professional VideoComputer



#### Authoring System

- \* ShowMaker (Gold Disk).....(250\$)
- \* Foundation (Impulse).....(250\$)
- \* Control Panel (GVP).....w/IV24

#### SingleFrame Contr. / TBC

- \* DQ-TACO (Diaquest).....(2200\$)
- \* TBCard (DPS).....(800\$)
- \* Personal SFC (Nucleus).....450\$)
- \* SingleStep (Newtronic).....1.450.000

#### Paint & Animation

- \* ToasterPaint (NewTek).....w/VToaster
- \* MacroPaint (GVP).....w/IV24
- \* Light-24 (Impulse).....PND

#### 3D Modelling & Rendering

- \* Sculpt 4D (BbB).....670.000
- \* Draw 4D PRO (Aspec).....(350\$)
- \* Caligari (GVP/Octree).....w/IV24
- \* Vista PRO (Virtual Lab.).....190.000
- \* Scenery Animator (Nat.Graphics)..(100\$)
- \* AD-Pro (ASDG)/Converter Format..300.000
- \* LightWave (NewTek).....w/VToaster
- \* Imagine (Impulse).....450.000
- \* Real 3D (Activa Int.).....(450\$)

#### Titling

- \* SCALA (GVP).....w/IV24
- \* CG-Toaster (NewTek).....w/VToaster

#### Music & AudioSampling

- \* Studio 16 (SunRize).....w/AD1012
- \* Bars & Pipes Pro (B.Ribbon)....570.000
- \* KCS Level II (Dr.T'S).....490.000

#### Hardware VIDEO

- \* ImpactVision 24 (GVP).....5.000.000
- \* HAM-E (Black Belt).....940.000
- \* HAM-E Plus (Black Belt).....1.190.000
- \* FireCracker 24 (Impulse).....1.800.000
- \* ColorBust (MAST).....1.500.000

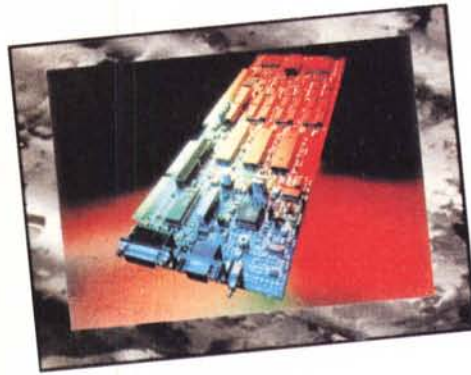
#### Hardware AUDIO

- \* AD1012 (SunRize).....970.000
- \* AD1016 (SunRize).....(n.d.)



plicativi preparati per il 32 bit. Gli applicativi per il painting, la modellazione, l'animazione e la presentazione cominciano ad assumere contorni già sufficientemente definiti e soprattutto attinenti alle peculiarità della macchina. Attendendone comunque un effetto standardizzante — come il tentativo della GVP che cerca di affermare il suo IV24 — quello che traspare anche solo alla lettura, è il caotico proliferare di subformati. Un'autentica reazione a catena scatenatasi dall'avvento delle 24 bit che può disorientare e che, al momento, ha solo una via di scampo. L'uso intensivo di package come l'ADPro (si legga in proposito, sul numero di dicembre, MC 113, l'articolo di Andrea Suatoni).

Chiaramente la scelta dell'ImpactVision permette all'user di usufruire di un set di applicativi IV24-compatibili che assicurano una produttività estremamente razionalizzata. Ma davanti alla necessità del doversi servire di generatori virtuali come il Vista-Pro o più in generale di preferire un modellatore migliore del pur ottimo Caligari-IV24 (che comunque ha funzioni di rendering



GVP Impact Vision 24. 16 milioni di colori, genlock, framegrabber, Antiflickering e DVE.

«monoluce») e di un altro painting in luogo del MacroPaint, torna il problema di prima e l'inevitabilità di usare l'Art Department Pro. Ciò è un altro punto a sfavore — anche se contingente al momento attuale — rispetto allo standard IFF. E così come lo è a livello di informazioni grafiche, lo sarà anche per quelle sonore, dove il limite degli 8 bit offerto dall'attuale SMUS, verrà sicuramente superato da nuovi standard che, si spera, possano comunque attenersi

al solo formato universale MIDI e alla compatibilità SMPTE.

### Conclusioni

Aldilà di ogni altra opinione quello che si vuole scoprire è presto detto: con tali carte da giocare, può l'Amiga reggere il confronto con gli altri sistemi a 24 bit? Noi riteniamo di sì anche se l'argomentazione è talmente articolata che non può esser discussa in queste righe di conclusione e solo per Amiga. A tal riguardo, già al momento di organizzare la serie dedicata alle «Frontiere del DTV» si era pensato di estenderla a tutti i sistemi e risolverla in un ulteriore articolo. L'ultimo della serie è nel quale, facendo somma di quanto detto nelle varie puntate, proveremo a fare il punto sulle proposte videografiche alternative. Inquadrandoli come caratteristiche e come costi produttivi, Amiga, PC e Mac, verranno resi «chiavi in mano» all'uso videografico della rispettiva utenza.

Pronti, per le prossime argomentazioni che si apriranno sulla rubrica.

MC

«PHONIC» È DISTRIBUITO DA: TOP DIVISION REGGIO E. - TEL. 0522/683963-682428 - FAX 0522/682585

## Supreme Modem

## Supreme Fax Modem



**Model Available:**  
 Supreme-1200 External Type  
 Supreme-2400 External Type  
 Supreme-2400V External Type  
 Supreme-PC 1200/I Internal Type  
 Supreme-PC 2400/I Internal Type  
 Supreme-PC 2400 V/I Internal Type  
 Supreme-9600 External Type



**Models Available:**  
 Battery or AC Operated  
 Micro-1200  
 Micro-2400  
 Micro-2400V  
 Micro-2448  
 (Traveller Fax Modem Series)



**Model Available**  
 Supreme-2448 External Type  
 Supreme-2448/I Internal Type  
 (Traveller Fax Modem Series)

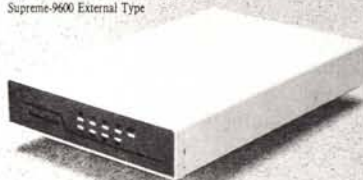


**Models Available:**  
 Supreme-9624 External Type  
 Supreme-PC 9624/I Internal Type

- Background Send/Receive
- Mail Merge
- Phone Database in dBase-type Format
- Auto Print After Receiving
- Cover Page Editor
- Merge Pictures With Text
- Read Word Processing Files Directly Without First Converting and a lot more features



**Model Available:**  
 PS-100 Auto Power Box



**With MNP5**  
**SUPREME-2400M**  
 With MNP class 5 for error correction & Data compression  
 • effective throughput up to 4800 bps.  
 • 100% Error-free data



SUPREME-2400V

MODELS	Standalone & Internal Modem Series					Laptop Modem Series			Fax Modem Series	
	1200/1200/I	2400/2400/I	2400V/2400V/I	2400M/2400M/I	9600	1200	2400	2400V	2448/2448/I	9624/9624/I
Bell 103/212A	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CCITT V.21 300 bps	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CCITT V.22 1200 bps	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CCITT V.22 bis 2400 bps	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CCITT V.23 75/1200 bps	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CCITT V.32 9600bps	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
MNP 5 Error Correction & Data Compression	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CCITT Group III (4800bps) send fax only, no receive function	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CCITT GROUP III 9600bps FAX	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Auto-dial, Auto-answer	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Auto-speed selection	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Hayes AT command set	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Synchronous operation	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Auto fall back	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

«PHONIC» È DISTRIBUITO DA: TOP DIVISION REGGIO E. - TEL. 0522/683963-682428 - FAX 0522/682585