

# Siggraph '93

## L'occhio della tecnologia

*Benvenuti al Siggraph '93, regno della grafica computerizzata. Nella stagione di Jurassic Park l'evoluzione della tecnologia per la visualizzazione attrae più che nel passato ed i visitatori del centro congressi di Anaheim sono accorsi numerosi, alla ricerca di pane per i propri «occhi»*

**dal nostro inviato negli USA Gerardo Greco**

Vent'anni di rivoluzione, una retrospettiva sui progressi della computer graphics sono stati al centro della ventesima edizione del Siggraph, celebrato al centro congressi di Anaheim, a pochi chilometri da Los Angeles. Questo evento parte vent'anni fa come riunione di 300 specialisti di grafica computerizzata appartenenti al mondo accademico ed arriva oggi alle frontiere del cybersex e dell'animazione per le immagini mediche, con 13.000 membri tra ingegneri, scienziati, sviluppatori di hardware e software, animatori e produttori di film, artisti e disegnatori grafici. Quest'anno sono intervenuti 35.000 visitatori da tutto il mondo, compresi numerosissimi italiani.

Anche quest'anno la struttura è stata piuttosto complessa, con spazi espositivi in competizione e con un ricco programma di conferenze e seminari dedicati agli aspetti più specialistici di tutto ciò che può essere definito come «imaging». Una novità di rilievo è l'abbinamento del Siggraph vero e proprio con la prima edizione di ACM Multimedia, riconoscimento ufficiale del cambiamento in atto attraverso la silenziosa rivoluzione della convergenza digitale.

Non è mancato l'atteso spazio dedicato alla selezione degli esempi più significativi dell'animazione ottenuta al computer, l'Electronic Theatre, con momenti di incredibile euforia, in una gara continua ad offrire brevi segmenti video dotati di sempre maggiore realismo, suspense, comicità e poesia.

Per finire uno sguardo sul futuro frutto della ricerca pura, lo spazio Tomorrow's Realities, calato nel contesto sociale, economico, culturale e politico della computer graphics.

### L'esposizione

Oltre 275 espositori hanno coperto quest'anno il vasto spazio dedicato all'incontro con gli strumenti per la grafica in tutti i suoi aspetti. La recente tendenza sulla recessione del settore informatico non sembrava aver colpito particolarmente l'area della computer graphics; certo alcuni espositori avevano chiaramente ridotto lo spazio occupato nelle passate edizioni del Siggraph, ma l'impressione generale era comunque quella di una notevole vivacità. Il mondo dello spettacolo faceva anche quest'anno da catalizzatore di interessi verso questa o quella società, in particolare il mondo del cinema, dei video musicali e degli spot pubblicitari sembrava offrire eccellenza a questa o quella soluzione specifica.

### Silicon Graphics Electronic Theatre

La serata di gala del Siggraph è tipicamente l'Electronic Theatre, lo spazio dedicato alle animazioni generate al computer più incredibili ed innovative realizzate nell'arco dell'ultimo anno.

*Un'immagine simbolica di Indy, la nuova workstation desktop di Silicon Graphics, la Maserati della grafica per il grande pubblico con video integrato attraverso una telecamera digitale, audio di qualità DAT, supporto di Photo CD, ISDN e riconoscimento vocale come caratteristiche standard ad un prezzo da personal computer.*

*Leader della tendenza che vede l'offerta di sistemi con prestazioni grafiche elevate dalle personal workstation da 5000 dollari ai sistemi per la realizzazione di effetti per la cinematografia e la simulazione in tempo reale, l'azienda di Mountain View faceva anche quest'anno la parte del leone, aiutata anche dal film Jurassic Park che continua la scelta strategica di realizzare sistemi di punta e favorire produzioni di computer grafica da utilizzare come fiore all'occhiello per poi vendere in grandi volumi sistemi con prestazioni e prezzi più accessibili dal grande pubblico professionale. La società si è risolledata completamente dagli effetti immediati dell'acquisizione di MIPS che è diventata oggi il braccio di Silicon Graphics dedicato alla produzione dei processori che, nei prossimi anni, saranno sempre meno general purpose e più dedicati alla gestione dei media.*

Parallele alla proiezione vera e propria, quest'anno veniva presentata al pubblico una retrospettiva del meglio delle venti passate edizioni del Siggraph, oltre a proiezioni in sale più piccole di animazioni orientate ad un pubblico più specialista come la sala per la stupenda proiezione di HDTV stereoscopica.



Nell'ambito della proiezione principale, degni di nota sono stati i contributi Devil's Mine di Jean-Pierre Dauxun, una stupenda animazione per la simulazione di un viaggio sul carrello di una miniera per parchi dei divertimenti con sistemi di sedie mobili, alcuni mi-

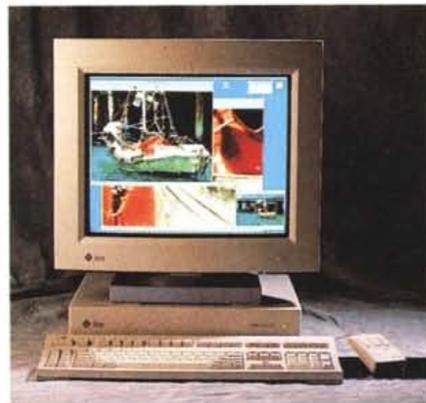
nuti da Jurassic Park di Industrial Light & Magic, il video Mindblender di Peter Gabriel di Angel Studio e la simulazione Megalopolice per Sega.

Maggiore ironia oltre a maggiore realismo grafico erano le caratteristiche comuni dei

video presentati; sempre meno interessanti apparivano i contributi caratterizzati da realismo, mentre quelli con un messaggio divertente, o terrificante, mostravano come al virtuosismo elettronico si è ormai sostituita la creazione dotata di spessore artistico.



Xaos Tools, già nota nel settore per i prodotti Pandemonium e nTITLE ha annunciato al Siggraph il nuovo prodotto per Macintosh Paint Alchemy, uno strumento per l'elaborazione delle immagini che viene utilizzato attraverso Adobe Photoshop con 75 stili di effetto predefiniti e 36 controlli per personalizzazioni avanzate.



La tecnologia Sun Microsystems SX sarà capace di prestazioni grafiche superiori di un centinaio di volte a personal di punta.

Nell'immagine una SPARCstation 10 con un prototipo della scheda SX per funzioni pre-stampa dei colori che sarà disponibile entro la fine dell'anno.

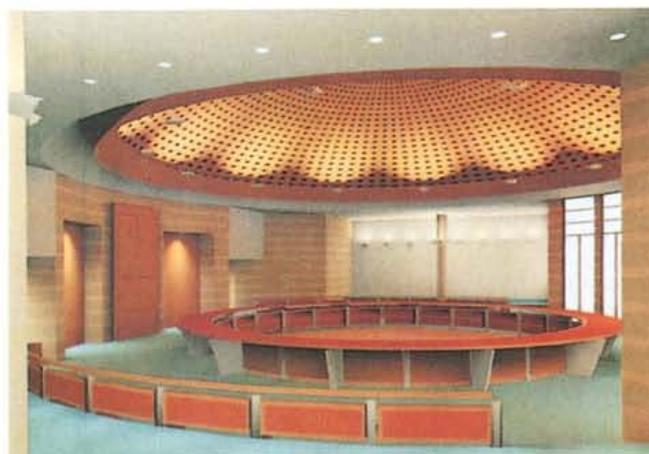


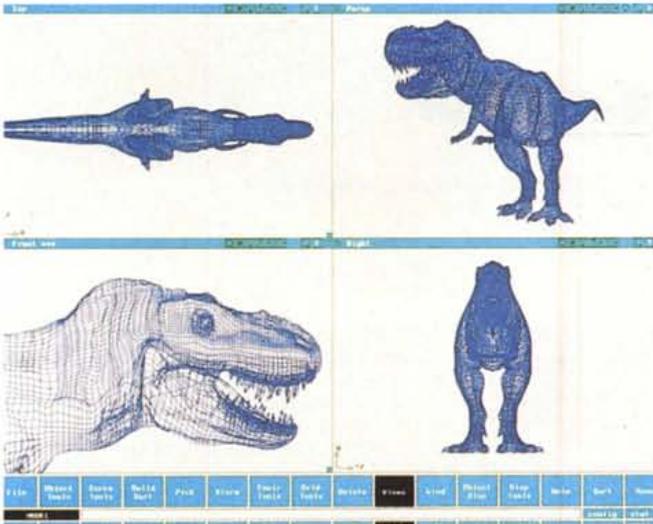
▲ Electric Image ha annunciato l'aggiunta di funzioni sonore e la compatibilità con Silicon Graphics di Electric Image Animation System 2.0, il popolare pacchetto per animazioni per la piattaforma Macintosh, utilizzato già nel mondo professionale cinematografico e televisivo. In particolare il modulo per Rendering Camera è oggi disponibile separatamente anche per Silicon Graphics, lasciando così al Mac la coreografia dei movimenti. Nell'illustrazione Space Rangers realizzato da Ranger Productions con Animation System.



Artificial Life Metropolis «Cell» di Yoichiro Kawaguchi.

► Lightscape ha introdotto un sistema di visualizzazione avanzato per realtà virtuale da utilizzare in sistemi di progettazione 3D e nell'animazione commerciale. A differenza dei sistemi già esistenti che generano le immagini dopo il rendering di ciascun fotogramma, Lightscape genera simulazioni realistiche tridimensionali nelle quali l'utente può interagire camminando ed esplorando gli ambienti.





I modelli dei dinosauri generati al computer per Jurassic Park sono stati creati utilizzando software Alias. La collaborazione di Alias con il mondo cinematografico si riconsolida oggi con l'acquisizione da parte di Digital Domain di 17 sistemi Alias PowerAnimator. Digital Domain è lo studio di produzione digitale della prossima generazione di proprietà di James Cameron (Terminator, Aliens, The Abyss, Terminator 2), Stan Winston (azioni dal vivo dei dinosauri di Jurassic Park), Scott Ross (già general manager di ILM) e IBM.



Softimage era in prima fila nell'eccitazione per Jurassic Park. Infatti il Creative Environment di Softimage è stato lo strumento software per l'animazione principalmente usato per gli effetti dei dinosauri di questo film. Gli effetti sviluppati con il software Softimage hanno già vinto in passato dodici Oscar. Tra i nuovi prodotti mostrati al Siggraph ricordiamo Mental Ray, acquisito da una società tedesca, per il rendering integrato nel Creative Environment.



◀ Megalopolice, Tokyo City Battle di Tetsuya Mizuguchi per Sega Enterprises.

Il mondo della realtà virtuale raggiunge nuovi limiti per la tecnologia e l'immaginazione con le capacità avanzate per la computer graphics di Evans & Sutherland. I deltaplani in questa scena sono stati creati con il Conceptual Design and Rendering Software e testati aerodinamicamente con software AVS, tutto sull'acceleratore grafico E&S Freedom per le workstation Sun. Attraverso un sistema messo a disposizione del pubblico era possibile volare su questi deltaplani attraverso i canyon di una Los Angeles del futuro.

MS



Flow di Gavin Miller per Apple Computer.

