

L'unica suite di prodotti software per gli effetti speciali che gira su piattaforme hardware industriali

Silicon Studio Live: la rivoluzione digitale è alle porte

La realtà virtuale sta entrando nella nostra vita, e noi non ce ne stiamo neanche accorgendo. A Milano è stata presentata Live, la suite di software integrati per la postproduzione e gli effetti speciali audiovisivo

di Leo Sorge

Ad esempio negli Stati Uniti alcune catene televisive cambiano continuamente le scenografie degli studi proprio grazie alla realtà virtuale: uno studio viene progettato e riprodotto in 3D, poi messo in sfondo a persone reali che indossano dei sensori dai quali l'elaboratore calcola le ombre da proiettare sulla scena virtuale. Anche senza scomodare un'applicazione di questo tipo è comunque realtà virtuale tutta la nuova generazione di effetti speciali nella cinematografia, che prevede la realizzazione di scene sintetiche fotogramma per fotogramma, per poi metterle su nastro magnetico o su pellicola. Ancor di più la nuova generazione di effetti speciali tipo cartoon della TV, ma stavolta in diretta, com'è oggi per quasi tutte le trasmissioni a buon budget, last but not least "Non dimenticate lo spazzolino da denti", un format mondiale ricreato anche in Italia. Tutto ciò è oggi possibile in diretta, in tempo reale, spesso attraverso Silicon Studio Live, l'unica suite di prodotti software per gli effetti che gira su piattaforme hardware industriali quali quelle di Silicon Graphics. Oltre al package di produzione Live, Silicon Studio sta promuovendo due iniziative specifiche nel settore, ovvero Keystone e Firewalker. Silicon Studio sta offrendo in tutto il mondo servizio e supporto, ma anche tutorial e corsi di formazione nei suoi Training Studios: già aperta la sede di Los Angeles e in via di inaugurazione quella di Londra, verranno poi aggiunti altri siti in nord America ed Europa. Nel frattempo la demo itinerante è sbarcata



in Italia, presso i locali di Milanofiori, dove abbiamo seguito l'evento.

KeyStone per la creazione di contenuti

L'iniziativa Keystone vuole fornire standard applicativi per l'intero settore. Attualmente è supportata da 22 aziende sia fornitrici di tool di creazione di contenuti che dei professionisti del settore creativo. Vediamole settore per settore. Applicativi: Chyron/Aurora, Discreet Logic, Integrated Research, Microsoft/Softimage, Side Effects, Sonic Solutions, USAnimation, Inc., Vertigo, Visual FX e Xaos Tools; Studi di Produzione: Colossal Pictures/Nuko Entertainment, R/GA Digital Studios and Rhythm & Hues; Modellatori 3D e sviluppatori real-time: Coryphaeus, MultiGen e Paradigm Simulation; Partner industriali: Sprint, il primo partner non sviluppatore, che con Drums vuole fornire un meccanismo di reperimento di

film, video e progetti commerciali a tutti gli utenti dell'iniziativa.

L'iniziativa Keystone definisce specifiche per le seguenti caratteristiche: integrazione del desktop e dell'interfaccia utente, scambio di dati in *drag-and-drop* tra programmi diversi e compatibilità dei file.

Quest'ultima caratteristica è basata sulla Movie Library di Silicon Graphics, che verrà estesa al supporto dei formati Avid Open Media Framework, Apple QuickTime ed Mpeg, oltre ad un subset di SGI Inventor. Se volete saperne di

più collegatevi sul Web all'indirizzo www.studio.sgi.com.

FireWalker per i titoli interattivi

Sempre interna a Silicon Studio è FireWalker, la suite di tool di authoring per i giochi di prossima generazione, per intenderci principalmente quelli che Nintendo svilupperà per Ultra64, la superconsole a 64 bit basata sul chip MIPS 4300i per la quale stanno lavorando anche alcune realtà italiane. Già la fusione di SGI con Alias e Wavefront aveva contribuito a dare sostanza a questa direzione, poi c'è stato l'accordo tra Silicon Studio e Rocket Science, leader del settore, il cui quartier generale virtuale Rocket Space si trova a www.rocket-sci.com. Tra gli esempi di progetti basati su Keystone c'è Jedi con la Lucas Film, l'intrattenimento interattivo con la Walt Disney Imagineering e con Time Warner Cable per il sistema di TV interattiva Full Service Network. Attraverso il multima-stering FireWalker farà sì che i materiali



originali possano essere usati non solo per il progetto iniziale che può essere un film o un gioco, ma anche per altri titoli interattivi quali i CD-Rom, giochi da sala e televisione interattiva. La versione 1 è attesa per il 1996, e le componenti chiave, comunque interne a Keystone, saranno gli strumenti di authoring e quelli di mastering per ottimizzare le opere e renderle disponibili su più piattaforme.

Locomotion, il genio all'opera

Forse non raggiungerà mai il livello di Industrial Light and Magic, ma il gruppo Interactive è senz'altro un luogo virtuale d'incontro tra genio e strumentazione all'avanguardia nel settore della produzione video. Il network milanese fondato da David Bush e Bruno Bogarelli da quasi vent'anni mette insieme a vario titolo attrezzature e capacità di diverse aziende operanti nel settore della postproduzione audio e video, attualmente composto di otto aziende tra le quali Locomotion. Ad esempio ricordate il cartoon interamente

sintetico proiettato nelle sale di Cinema 5 dove un extraterrestre si esibiva in tutti i difetti di uno spettatore maleducato, dallo scavalcare la fila al parlare durante la proiezione? Ebbene l'idea di Bruno Bozzetto è stata messa in pratica da questo gruppo di appassionati, che hanno dato al curioso personaggio il nomignolo Pippottino. Il confronto con la IL&M di Lucas può sembrare irriverente ma non lo è poi tanto, se si considera che anche Locomotion, nel suo piccolo, ha agito direttamente sul codice sorgente di SoftImage, caratteristica principale della leader mondiale. In realtà alcune parti di codice sono personalizzabili attraverso i Ray Rebels, un nome aggressivo che nasconde il gruppo di sviluppo software della SoftImage italiana, ed è questo il livello d'intervento per lo spot Clio. Ma chi è Locomotion, che nel solo 1993 ha vinto ben quattro Premi Immagine all'IBTS? Strano ma vero, si può dire che chiunque ne abbia viste le realizzazioni senza aver fatto caso al nome. Il caso più

recente è la pubblicità della Clio, nella quale l'arte d'un quadro, la comodità d'una poltrona e la robustezza del Golden Gate si materializzavano nel restyling dell'auto. Abbiamo parlato con loro prima durante il Silicon Studio Tour, poi nei loro uffici: ci ha risposto Franco Valenziano, art director.

Come vi muovete sul mercato?

Il nostro obiettivo è di tenere in Italia i budget importanti che altrimenti migrerebbero altrove. Nello specifico caso della Clio il budget non era poi così alto, ma abbiamo fatto uno sforzo per dimostrare il nostro valore. In casi come questo lo sforzo è notevole, perché prima del risultato finale si deve passare per molteplici proposte.

L'Italia è all'altezza di agire in computer graphic su film a livello di Terminator 2 o The Mask?

Tecnicamente non siamo molto distanti, ma dal punto di vista dell'esperienza sì.

Abbiamo possibilità di emergere a livello internazionale?

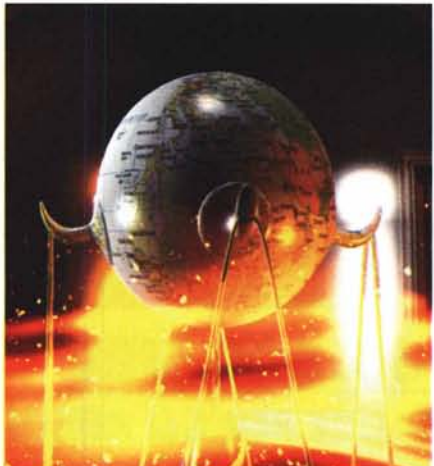
In questo settore tutto dipenderà dalle scelte che farà Cinecittà nell'inserire o meno la CG direttamente nei suoi studi.

Ci sono altri settori nei quali possiamo competere?

Sì, ad esempio negli scenari e nelle musiche per giochi. Salamandra, che fa parte del nostro gruppo, lavora a livello internazionale, ma mi risulta che esistano anche altre società italiane a Genova e Milano che lavorano con Sony,

Nintendo ed altri.

Silicon Graphics Spa
Milanofiori Strada 6 Palazzo N3,
20089 Rozzano (MI),
Tel. 02/57.51.0108



Dalla carta al CD-ROM

MC microcomputer[®]

HARDWARE & SOFTWARE DEI SISTEMI PERSONALI

Raccolta dal N. 132 al N. 142 Settembre '93 - Luglio/Agosto '94

Il CD-ROM di MCmicrocomputer consente di sfogliare un intero anno della rivista, stampare ed esportare in formato testo gli articoli più interessanti, ricercare tutti quelli nei quali compaia una qualsiasi parola, eventualmente intrattenuti da un piacevole sottofondo musicale.

MCmicrocomputer CD-ROM è la trasposizione in formato elettronico di tutto quanto già esiste su carta, con in più una serie di possibilità che il supporto cartaceo

di fatto non può offrire in modo altrettanto pratico e semplice.

La consultazione del CD-ROM avviene sfruttando un'interfaccia grafica che altro non è se non la metafora di una scrivania con al centro di essa la raccolta della rivista aperta al-

la prima pagina. Intorno sono presenti numerosi altri oggetti dei quali ciascuno espleta una diversa funzione: dalla consultazione di una determinata pagina di uno dei numeri della raccolta alla ricerca per chiavi sul testo; dalla visualizzazione della finestra del testo alla visualizzazione

di ogni pagina delle riviste che compongono la raccolta; dalla consultazione di un pratico manuale in linea all'ascolto di una serie di brani musicali.

**ORA ANCHE PER
APPLE MACINTOSH**

VERSIONE WINDOWS™

**microcomputer
cdrom
'93/'94**

RACCOLTA dal N. 132 al N. 142
SETTEMBRE '93 - LUGLIO/AGOSTO '94

PRODUZIONE

imedia

CD-ROM
DATA STORAGE
ISO 9660
WINDOWS™

imedia

Configurazione richiesta

MCmicrocomputer CD-ROM '93/'94 necessita per funzionare di un PC con almeno un processore 386, 4 Mbyte di RAM, hard disk, scheda VGA, lettore CD-ROM, scheda audio SoundBlaster o altra scheda compatibile (opzionale) e Windows 3.1.

65.000 LIRE

(35.000 LIRE PER GLI ABBONATI)

Per acquistare MCmicrocomputer CD-ROM '93/'94 utilizzate il modulo d'ordine pubblicato nelle ultime pagine della rivista

Consultazione pagina per pagina o mediante selezione della pagina e del numero di rivista

VAI A ..

Rivista n*

Pagina n*



Manuale in linea sensibile al contesto attivabile anche con il tasto F1



Ambiente operativo grafico

Ricerca per chiavi sul testo

CERCA

Singola AND OR



Scroll verticale in modalità grafica e possibilità di stampa anche a colori

Visualizzazione grafica delle pagine

Visualizzazione testuale delle pagine



Visualizzazione dell'elenco degli articoli che soddisfano le chiavi di una ricerca

MC	pag	ecc	Titolo e Autore	ARTICOLI n° 244	OCCORRENZE n° 630
139	312	3	Windows la microsoft e... gli altri - FRANCESCO PETRONI		
139	336	1	Presentazioni multimediali - BRUNO ROSATI		
139	343	2	Macwrite pro1 DTV4 - RAFFAELLO DE MASI		
139	364	1	Esistenti - STEFANO IACUS		
139	368	1	CDTV: Groler ed agenzia ANSA - BRUNO ROSATI		
139	376	1	Gli esami non finiscono mai - PAOLO CIARDELLI		
139	380	3	Hardware VS Software - VALTER DI DIO		
139	384	3	Nuova Italia - ENRICO M. FERRARI		
139	388	1	Allocazione di memoria a doppio uso - SERGIO POLINI		
140	004	2	Indice MC -		
140	005	1	Indice inserzionisti -		
140	098	3	NEWS - A CURA DI MASSIMO TRUSCELLI		
140	140	1	NEWS - A CURA DI MASSIMO TRUSCELLI		
140	205	4	Logitech CyberMan - DIZIONARIO DI CHIUSO - CORRADO GIUSTOZZI		
140	212	15	Logitech scan man power page - PAOLO CIARDELLI		
140	225	1	Creative Technology Video Master SE & Tv coder - ANDREA DE PRISCO		
140	230	1	Autodesk AutoCAD 12 light - F. PETRONI, A. AZZARI		
140	238	5	Microsoft excel 5.0 - FRANCESCO PETRONI		

Conversione testo in ASCII

Nome file:

Directory:

File tipo:

Export del testo in formato ASCII

Carattere

Stile:

Dimensione:

Esempio: AaBbYyZz

Carattere TrueType. Sia la stampante che lo schermo useranno lo stesso tipo di carattere.

Possibilità di sostituzione dei font e di stampa del testo