

E' arrivato Toy Story 2

Contro i cartoni distruttivi ed epilettici arriva un paladino che sostiene una via tenera ed umana alla tecnologia ed al giocattolo

di Leo Sorge

L'uscita nelle sale italiane di Toy Story 2, prevista per l'11 febbraio, sarà salutata dallo stesso entusiasmo che l'ha vista protagonista negli States. Allorquando qualche anno fa vedemmo la prima puntata, francamente la noia s'impadronì di noi. Ma era un avvenimento informatico, dopotutto: il primo lungometraggio interamente prodotto con il computer, con una batteria di Sun in un momento nel quale il gap con Silicon Graphics era ritenuto inarrivabile... e Steve Jobs che provava ancora il suo terzo assalto alla Storia. Dell'informatica, s'intende.

Da allora molto elio è passato nei condotti di raffreddamento dei super-computer, tanto che Silicon Graphics si chiama Sgi, e Pixar ne usa i computer come controllo di più monitor; buona parte del software d'animazione è passato sotto Linux, che sia con microprocessore Alpha com'è la scelta di Cameron o con Intel com'è per Pixar (e per la stessa SGI); Jobs è tornato in vetta alla Apple. E Toy Story 2, uscendo, ha vinto un premio come il Golden Globe ma non per l'animazione, ma come miglior commedia.

Quante possibilità ci sono che Buzz LightYear o Woody vincano il primo Oscar come attori protagonisti non lo sappiamo, ma è certo che i bit che descrivono questi successi faranno parte della Rompedia del mondo dei robot che succederà a quello degli uomini.

Abbiamo incontrato in diverse occasioni John Lasseter, regista-mito degli anni a cavallo del millennio, e Dylan Brown, una delle sue giovani creature, artisticamente parlando. E' difficile descrivere Lasseter senza toni trionfalistici: è poco più che quarantenne, ha una



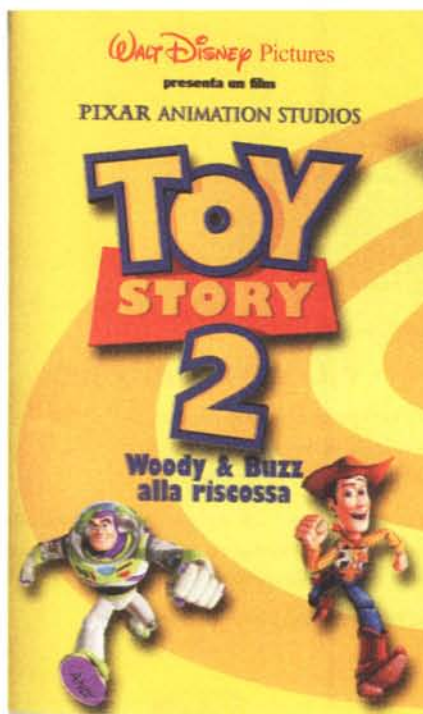
enorme umanità e ben cinque figli. Gli piace giocare, ama Frank Capra e Dumbo, è un eccellente mimo quando mostra come i disegnatori devono animare i suoi personaggi. Non è il solito americano non cresciuto ma forte fisicamente e mentalmente, ma un fratello maggiore molto più saggio che trova il modo giusto di partecipare ai vostri pensieri. Ed è assolutamente presente agli aspetti tecnici ed economici di quello che lo circonda.

Vi proponiamo alcuni stralci di queste chiacchierate, insieme a delle schede che riguardano il film, il regista, il presidente della Pixar, il gioco e lo Studio Grafico. Sperando che anche voi, com'è successo a noi, restiate incollati alle sedie per l'ora e mezza di proiezione. E sperando anche di rivedere Lasseter, per più tempo e più da vicino. Magari l'estate prossima, in California, da lui.

I pupazzi dal volto umano

Quello che John Lasseter, ideatore e regista della saga di Toy Story, sta regalando al pubblico di tutto il mondo non è solo la sua arte, ma la poesia dei giochi di chi oggi ha quarant'anni, poco più e poco meno.

Il mondo è cambiato, a causa della tecnologia. E continua a mutare freneticamente. La tecnologia, di per sé, è neutra rispetto all'uso che se ne vuol fare. Per decenni la tecnologia c'era, ma era militare, segreta e distruttiva. Oggi è in buona parte commerciale, e - fuor di retorica - è un bel passo in avanti.



Ma ci sono mondi nei mondi. Anche nel mondo americano e commerciale di oggi, nella lotta di adattamento tra occidentale ed oriente, l'uso della tecnologia può essere diverso, anche diametralmente opposto. Da un lato il mondo digitale sostituisce quello analogico; dall'altro gli si affianca. Nel primo caso la magia e la fantasia dell'infanzia sono completamente cancellate da un mondo di potere assoluto ma virtuale; nel secondo lo strumento innovativo offre nuovi mondi alla fantasia del bimbo e dell'adolescente, che però sa qual è il limite tra finzione e realtà.

John Lasseter ha vinto tante battaglie, proprio in quest'ottica. In un mondo digitale, i suoi pupazzi sono umani: anziché scambiarsi proibiti colpi di karate, ridono e piangono. In un mondo di giocattoli miniaturizzati, ha imposto ai produttori che i suoi fossero alti trenta centimetri. E' difficile sintetizzare il pensiero di John: le due parole che ripete più spesso sono cuore e giocattoli: "Il mio ufficio alla Pixar è un enorme negozio di giocattoli, in parte quelli con i quali giocavo da piccolo, per lo più quelli che ho acquistato in seguito. E' bellissimo lavorare andando nei negozi e comprare costosi giocattoli con la carta di credito aziendale! E adesso ho appena preso un ufficio ancora più grande. I miei figli adorano venire nell'ufficio di papà! All'inizio ero geloso dei miei pupazzi, ma poi ho capito che il loro destino è di essere compagni dei bimbi, non ornamenti d'uno scaffale. Ed è nata l'idea per Toy Story 2".

I personaggi di TS si muovono come un regista vorrebbe che si muovessero i suoi attori. Alcuni elementi tecnici ce li

FUTURE FILM FESTIVAL

Le Nuove Tecnologie del Cinema d'Animazione

Le nuove tecnologie nel cinema di animazione

Organizzato da Giulietta Fara, Andrea Morini ed Andrea Romeo, è alla seconda edizione.

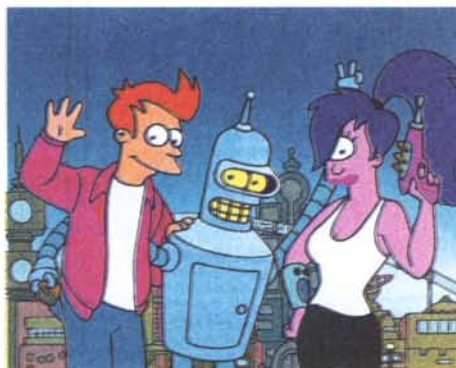
Ha attivato svariate collaborazioni con altre realtà importanti del panorama italiano che conta.

Prima fra tutte quella con il Festival del cinema di Venezia, in seno al quale ha promosso il FFF Digital Award, vinto dal giapponese Makoto Tezka con l'onirico film Hakuichi.

Il FFF ha espresso una rassegna di tutte le forme di arte digitale animata, dai cartoni (sia giapponesi che statunitensi), agli effetti speciali, dai film digitali alla pubblicità. In particolare grande spazio è stato dedicato al Franch Touch, l'approccio artistico che sta rendendo merito ai cugini transalpini in un settore così statunitense.



Un momento dei dibattiti organizzati in seno alla manifestazione.



Proprio la rassegna felsinea ha ospitato svariate prime di Toy Story 2, in inglese ma anche nella versione italiana, per la gioia dei bimbi intervenuti alla proiezione della mattina di domenica 23 gennaio.

Sito web:

www.clarence.com/home/futurefilm

Anche la new age del fumetto sgradevolmente affascinante è entrata nel festival, grazie a Futurama, la serie più fantasy dell'autore dei Simpson e di South Park.



Jessie pensa al suo futuro con Woody, e la cow girl diventa romantica.



Fabrizio Frizzi, la voce di Woody, insieme al suo director.



Il listato dei controlli di Woody è lungo quasi sei metri! Chi lo srotola è Dylan Brown.

racconta altrove Dylan Brown, animatore capo in Pixar. Lasseter, invece, ci racconta la sua versione personale. E' un mimo straordinario, e forse lo sa. Lui, come lo stesso Dylan - e forse tutti in Pixar- sono in grado di muoversi come tutti i personaggi che creano. E non

Il film

Woody & Buzz alla riscossa

In un mondo di umani sostanzialmente all'oscuro, i giocattoli sono vivi e interagiscono con il mondo dei loro padroncini. Un collezionista di giocattoli, da sempre alla ricerca di un Woody originale, s'impossessa del nostro pupazzo per completare la collezione a suo tempo immortalata in Woody's RoundUp, serie TV western degli anni '50. Tutta la ganga, capeggiata da Buzz, lo cerca in giro per la città. Alla fine, Woody deve scegliere tra una vita famosa in un museo, senza poter più essere toccato dai bambini, e gli ultimi anni che separano il suo padroncino dall'adolescenza, allorquando lascerà perdere i giochi.

Cosa sceglierà?

Distribuito dalla Buena Vista International Italia

Durata: 94 minuti
Regista: John Lasseter
Coregisti: Lee Unkrich, Ash Brannon
Woody: Fabrizio Frizzi (Tom Hanks)
Buzz: Massimo Dapporto (Tim Allen)
Musiche: Randy Newman



Wheezy Toy Story 2 - Woody e Buzz alla riscossa

C'è un grande legame tra Pixar e Linux: ad entrambi piacciono i pinguini, ed inoltre Renderman gira sotto la piattaforma del caro Linus Torvalds.

solo nella versione finale del cartone, ma anche e soprattutto come li vedono loro durante le diverse fasi dell'animazione. Vederli è coinvolgente ed istruttivo. Ad esempio Buzz LightYear è a tutti gli effetti una caricatura di Lasseter stesso. "Non è stata una nostra scelta", dice il regista, "ma forse è una conseguenza delle pose e delle espressioni che facevo agli animatori per mostrare cosa mi attendevo da loro". Un po' ma-

To infinity and beyond! Steve Jobs il bi-genio

E' l'unico dell'era informatica ad aver portato al successo due diversi oggetti, l'Apple II e il Macintosh

Oggi come oggi sembra incredibile, ma forse non tutti sanno che Steve Jobs è l'unico uomo del mondo della tecnologia ad aver avuto due idee. Stiamo parlando dell'Apple II e del Macintosh, due modi diversi di rivoluzionare il mondo. Molti altri geni hanno avuto al massimo una sola idea vincente: Federico Faggin, l'italiano che nel 1971 inventò il microprocessore (il Intel 4004); Clive Sinclair, il baronetto inglese non dimenticato dai quarantenni (sob) inventò lo ZX-80 (evoluto nel modello 81) per poi non ripetersi più; prima di lui Adam Osborne, padrone del mondo CPM, pagò a caro prezzo il non voler passare dal mondo ad 8 bit a quello di dimensione doppia.

L'unico che forse aveva lo stesso genio, ma certo non la stessa capacità di marketing, era Gary Kildall, morto semi-



sconosciuto nel 1994, a soli 52 anni.

A proposito di quello che forse non tutti sanno... Secondo le biografie, Jobs è stato adottato dai genitori che gli diedero il nome, in quanto entrambi i genitori naturali morirono. Passando alla carriera, dopo alcuni mesi passati a progettare videogiochi per la Atari, nel 1976 -insieme a Stephen Wozniak- inventò l'Apple I, che l'anno successivo diventò Apple II. I successivi modelli Apple III e Lisa causarono la sua uscita dall'azienda che aveva fondata: nel 1983 la Apple venne messa nelle mani di John Sculley, proveniente dalla Pepsi Cola (X-Files era ancora lontana); lo stesso Sculley in qualche modo scacciò Jobs due anni dopo.

Dopo qualche mese passato con la Next, azienda da lui fondata, nel 1986 Jobs acquista la Pixar dalla Lucasfilm.

rine, un po' Fonzie, Buzz è il personaggio più ricco di possibilità di variazione dell'umore. Il cardine delle storie è sempre il nostro Lone Ranger, Woody. La sua storia è ancora più legata a quella di Lasseter: "da piccolo avevo [ed ha tuttora, ndr] un pupazzo raffigurante Casper, il fantasma, che grazie ad un meccanismo diceva alcune parole. E' su quella esperienza che ho immaginato Woody, anche se è diventato un cowboy".

L'informatica rende credibile il sogno

Parlare d'informatica è più difficile, soprattutto in platee non tecniche. Qualcosa però è pur sempre uscito fuori. "Il nostro obiettivo non è la riproduzione esatta della realtà", esordisce Lasseter. "Ogni volta che vogliamo dare ai personaggi una ulteriore sfumatura di realtà ci chiediamo perché dovremmo farlo. Questa storia della riproduzione della realtà e della resuscitazione degli attori è uscita fuori dalla stampa, non da noi. In TS2 il personaggio del collezionista è molto più simile alla realtà degli altri. Ma ci serviva così: non lo abbiamo fatto per simulare la vita con il computer". Bisogna aver presenti i limiti dei computer: più l'immagine riguarda cose organiche, meno diventa credibile, per ora. Ma anche se potessimo riprodurre

Toy Story 2 Studio Grafico

Creare ambienti con l'impaginazione e il computer

Il nuovo Studio Grafico propone tutti i personaggi del primo e del secondo film. Le immagini prese da Toy Story 2 sono oltre 400, e rendono divertenti e personali un'incredibile gamma di oggetti: adesivi, ganci appendiabito, calendari, segnalibri, biglietti di auguri e così via.

Avendo a disposizione la propria immagine già nel formato adatto permetterà d'inserirla in scenari ricchi dei beniamini del film. Per stimolare la creatività di tutti sono già pronti cento scenari che vanno dall'ambiente western di Woody a quello spaziale di Buzz.

Minime le necessità del prodotto sia nella versione PC che in quella Mac. Nel primo caso servono Windows 95 (o successiva) con Pentium 133 e 16 MB Ram; 50 MB di spazio su disco rigido; CD-Rom 4x, scheda audio a 16 bit e 64k colori.

La versione Macintosh richiede un sistema operativo in versione almeno 8.1. Il processore è un PowerPC ad almeno 132 MHz con 32 MB di Ram; 50 MB liberi su hard disk; scheda audio a 16 bit.

Il prezzo? Un affarone! Appena 69.900 lire.

Sito web: www.clarence.com/home/futurefilm

il mondo reale, non lo faremmo comunque. Vogliamo fare cartoon che il pubblico identifichi come non esistenti nella realtà, anche se quello che vedono è il più credibile possibile. Ad esempio in TS2 vengono mostrate alcune scene d'un ipotetico telefilm del quale Woody e gli altri nuovi personaggi erano interpreti. Quando lo abbiamo immaginato, abbiamo studiato i serial di quel genere usciti negli anni '50, e abbiamo cercato di riprodurli alla nostra maniera: è così che è uscito Woody's Roundup, il no-

stro western".

Ma in ogni cosa c'è un inizio. In un film d'animazione tutto è impostato sullo storyboard, sul quale gli attori recitano. Si parte dalla traccia audio, che arriva prima dell'animazione. "A questo punto", dice Dylan Brown, "facciamo una versione con animazione molto semplice, e i personaggi sono semplici marionette, che poi animiamo agendo su un certo numero di controlli".

Dylan ha solo 29 anni ed un storia già intensa, se è nientemeno che animato-

di Leo Sorge

Nel 1993 l'agente Sculley esce dalla Apple, capitanata da Gilbert Amelio. Jobs viene richiamato, ma come consulente. Più tardi la Apple acquisterà cosa restava della Next, Jobs convince Bill Gates ad investire in Apple e l'azienda ricomincia a volare alto. Nel 1997 Amelio viene invitato dal consiglio di amministrazione a farsi da parte, e Jobs accetta la carica temporanea di CEO e presidente. Il successo dell'iMac ne consacra il ritorno a casa, ma non rinuncia alla sua posizione in Pixar.

Oggi con il software iMovie sta spingendo il formato video dentro la sua gamma di computer. E' un caso?

Dopo aver introdotto il colore nei contenitori dei suoi computer, Jobs sta portando il formato video tra quelli gestiti semplicemente sul tavolo di casa. La Pixar c'entra qualcosa?



Lo schermo del materiale informativo fornito dalla Disney sul quale abbiamo incollato alcune delle immagini più care di questa avventura nel mondo della computer animation.

re capo di un film come TS2. Ha iniziato ad usare i computer meno di dieci anni fa, poi ha trovato un posto di secondaria importanza in Pixar. Oggi è capo animatore, anche se qualche scena se la realizza ancora da solo. Con lui è più facile scendere nei dettagli della gestione dei personaggi, che in pratica sono delle marionette elettroniche con un elevatissimo numero di punto che possono essere modificati, detti controlli. Per capirci, la stampa dei controlli di Woody, un personaggio piuttosto complicato ma non il più complesso, occupa circa 30 pagine, con circa 30 controlli per pagina, in un listato lungo quasi 6 metri! "In generale le scene tra posizioni diverse vengono prodotte in maniera automatica", dice Dylan, "ma poi gli animatori modificano la sequenza e i singoli fotogrammi. Se si lascia fare al computer il personaggio è meccanico, non vivo, e ti allontana dalla storia". E ciò è un grave danno: "tenere lo spettatore nella storia è una parte importante del nostro lavoro".

Nell'animazione del singolo personaggio si parte dalla postura del corpo, poi si lavora sugli occhi. "La fase d'inserimento dei dati è fondamentale, perché è molto onerosa e difficilissima da modificare. Una volta fatte, le scelte non si possono modificare più, o quasi. Quindi bisogna saper fare la scelta giusta già in questa fase".

C'è da chiedersi, rispetto ai personaggi di TS1, cosa è stato tenuto e cosa è stato modificato. "Il software Pixar, che si chiama RenderMan ed è giunto alla terza versione, è nostro, ed è in continua evoluzione. In TS2 i personaggi sono stati rifatti integralmente da noi animatori, ma a partire dal vecchio modello geometrico. Abbiamo potuto prendere qualcosa anche da A Bug's Life, in particolare per il volto. Però abbiamo studiato moltissimo TS1, in quanto non volevamo e non dovevamo stravolgere l'essenza dei personaggi".

Questo è solo uno dei fattori che alla fine rendono necessario cavarsela, nell'animazione. "In Pixar sono molto famosi i Dylan's Tricks, i miei trucchetti. Uno riguarda un personaggio per il quale non avevamo la giusta dotazione di controlli, e dovevamo fargli dire sì mentre lui avrebbe potuto solo dire no. Ne ho prese due diverse istanze, visualizzandone una per il corpo ed una per la testa, componendole in modo da simulare uno snodo che non c'era: in questa maniera il movimento del personaggio è stato quello necessario alla battuta che doveva dire!".

- Toy Story 2 Action Game -

Avversari del film e non inseguono l'eroe spaziale

L'obiettivo della missione è il salvataggio di Woody, il cowboy giocattolo, dalle grinfie di Al, il malvagio collezionista di giocattoli che lo ha rapito. Il giocatore, nei panni del mitico eroe spaziale Buzz Lightyear, si trova ad affrontare quest'ardua impresa.

L'ambiente si articola in 15 immensi scenari, ovviamente non tutti presenti nel film, ricostruiti in grafica 3D. Il giocatore deve sconfiggere in cinque combattimenti i suoi tre nemici: il malvagio imperatore Zurg, il cercatore d'oro e il mostro della melma (assente nel film).

Tra le armi che Buzz scoprirà di avere troviamo gli stivali a reazione, il gancio e lo scudo cosmico, con tanto di attacco rotante.

Evidente l'uso di elementi tipici degli anime robotici spaziali come Mazinger e Goldrake.

Il ritmo incalzante è intervallato da spassosi momenti di divertimento e rilassamento.

Al raggiungimento di obiettivi parziali il giocatore verrà premiato con alcune scene del film stesso.

La gamma dei prodotti (tutti di Disney/Pixar)

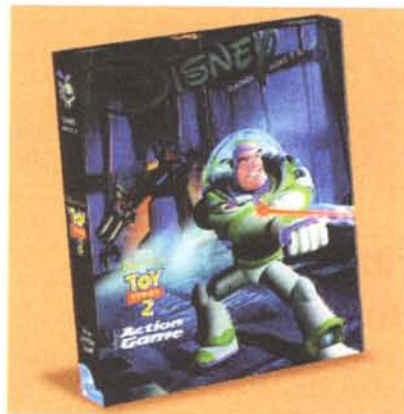
Toy Story 2: Gioco d'azione. Per PC
Edito da Disney Interactive, distribuito da Leader a 89.900 lire.

Toy Story 2: Buzz Lightyear alla riscossa.
Per PlayStation
109.000 lire.

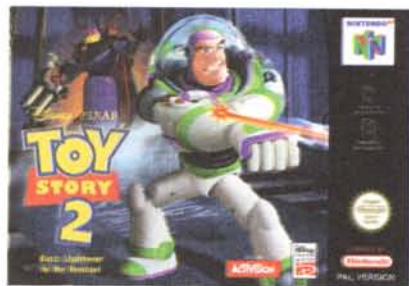
Toy Story 2: Buzz Lightyear alla riscossa.
Per Nintendo 64
115.000 lire.

Toy Story 2: Buzz Lightyear alla riscossa.
Per GameBoy Color
65.000 lire.

Di prossima uscita:
Toy Story 2: Buzz Lightyear alla riscossa.
Per Dreamcast
109.000 lire.



La confezione dell'action game nella versione inglese per PC...



... per Nintendo 64...



... e per Playstation.

Il futuro, dall'Oscar ai mostri

Dopo il Golden Globe non farà mica un pensierino anche all'Oscar? Ne ha già vinti, ma per le animazioni. "La cosa stupefacente del Golden Globe che ab-

biamo vinto", dice il buon John, "è che ci è stata assegnata per la miglior commedia, non come animazione. Di qui all'Oscar... devo però dire che in casa Lasseter abbiamo già due Oscar [per Tin Toy, cortometraggio del 1987, e per Toy Story 1 (1995), ndr]. Li agghindiamo a festa in due occasioni l'anno, prima

RESERVATO INVENTORI
VUOI DIVENTARE UN
LIGHT WAVE POINT ITALIA?



PER INFORMAZIONI:
FAX 0332/749092

Db-Line

<http://www.dblines.it>

PER ORDINI : 0332/749000

NewTek Special Section:
<http://www.dblines.it/newtek>

DISPONIBILE COMPETITIVE UP-GRADE
DA SOFTWARE 3D CONCORRENTI (Richiedere elenco).

LightWave 3D

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione; la sua mappatura di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering; grazie alla sua robusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. **DISPONIBILE PER PIATTAFORME :** Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup.

LightWave 3D è stato utilizzato per creare effetti speciali in: Titanic, Star Trek: Voyager, Star Trek: Deep Space Nine, X-Files, James Bond GoldenEye, Hercules, Casper: A Spired Beginning, Batman VS. Mr. Freeze: SubZero, Men in Black. E' il software adottato dalle migliori case cinematografiche (Disney, Cinestasia, Area 51, Digital Muse, Intelligent Light Digital Imaging ecc.) e produttori di games (Sony, Sega, Sierra-On-Line, Phillips, Microsoft, Inc., Lucas Arts, Activision, Disney Interactive, Electronic Arts ecc.).

THE JOY OF SIX

DISPONIBILI VERSIONI
PER STUDENTI E ISTITUTI



AURA è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di 'matita'. Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacreation™, Painter™ e sistemi di editing-non lineare come Adobe Premiere™, DP5™, Video Action Pro™. **DISPONIBILE PER PIATTAFORME :** Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT. Disponibili versioni per studenti e Istituti.

Inspire 3D

Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd '3D Interactive' (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattiva sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo istante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato dei software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, **grazie alla possibilità del '3D Upgrade', è possibile acquistare 'il fratello maggiore' LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente.** Inspire 3D offre elevate capacità produttive perché si basa su tecnologie vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. **DISPONIBILE PER PIATTAFORME :** Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup. **Incluso nella confezione CD-ROM INTERATTIVO : Corso di animazione e modellazione 3D.** Disponibili versioni per studenti e Istituti. Inoltre, disponibile competitive Up-Grade da software 3D concorrenti (richiedere elenco).



PER RICEVERE
GRATUITAMENTE
MATERIALE INFORMATIVO
COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE
LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E
SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A:
Db-Line srl
(INDIRIZZO AL PIEDE DELLA PAGINA)

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO
DEI PRODOTTI NEWTEK

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO DEI
PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO LIGHT-
WAVE
(Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000)

NOOME & COGNOME

VIA & N°

CAP - CITTA' & PROV.

PREF. & N. TEL.

FIRMA

DATA



DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Db-Line srl

VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)
TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090
e-mail: info@dblites.it - <http://www.dblites.it>

AUTOREZZA DB-LINE S.R.L. HA RICEVUTO PER LA PRIMA VOLTA IL PREMIO DI MASSIMA QUALITÀ CONFERITO DALLA GIURIA INTERNAZIONALE DI ROMA ALLA FINE DELL'ANNO 1998. IL PREMIO HA RICONFERMATO LA SCELTA DI DB-LINE S.R.L. PER LA PRODUZIONE DI UNO DEI PIÙ IMPORTANTI SOFTWARE PER LA PRODUZIONE DI ANIMAZIONI 3D. IL PREMIO HA CONFERMATO LA SCELTA DI DB-LINE S.R.L. PER LA PRODUZIONE DI UNO DEI PIÙ IMPORTANTI SOFTWARE PER LA PRODUZIONE DI ANIMAZIONI 3D.

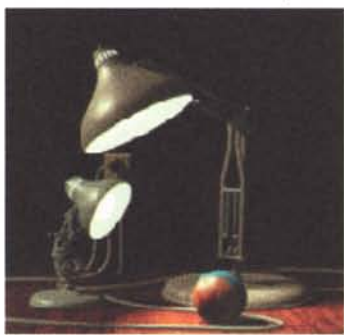
Il regista del Paese dei balocchi

John Lasseter torna nel regno dei full-length movies con la sua terza regia cinematografica. Dopo Toy Story (1995) e A Bug's Life (1998), ecco Toy Story 2 (1999).

Regista ed animatore, Lasseter è vicepresidente del reparto creativo della Pixar. In questo ruolo ha scritto e diretto molti lavori giunti alla notorietà (Luxo

Jr., 1986, candidato all'Oscar; Red's Dream (1987); Tin Toy, Oscar 1989 come miglior cortometraggio animato; Knickknack, 1989). Tra i lavori svolti per il grande schermo, Lasseter ha creato ed animato il cavaliere di vetro in piramide di paura, prodotto da Steven Spielberg nel 1985.

La sua storia professionale comprende cinque anni alla Di-



La lampada che ha reso famoso Lasseter e la Pixar nel cortometraggio al quale s'ispirano tutte le sigle dell'azienda.

sney (Red e Toby nemiciamici, Il canto di Natale di Topolino). Nel 1983, su invito di Ed Catmull, fondatore della Pixar, Lasseter visita la sezione di grafica computerizzata della Lucasfilm, dalla quale resta immediatamente ed irrimediabilmente stregato. Nel 1984 lascia la Disney ed approda alla Lucasfilm per un mese di prova.

Nel 1986 l'azienda viene rilevata da Steve Jobs. Il mese di prova di Lasseter dura ancor oggi, dopo circa 6000 giorni!

Spesso chiede consiglio ai suoi figli. Buona idea, visto che ne ha cinque, insieme alla moglie Nancy.

Si tratta di un numero d'interviste pari se non maggiore a quello solitamente realizzato da molte delle aziende d'indagini italiane...



Il regista con i due personaggi più famosi della saga.

dei Golden Globe e prima degli Oscar. I vestiti li disegna una mia amica, che fa le creazioni per Barbie, e devo dirvi che il vecchio Zio [come amichevolmente si chiama la statuetta d'oro del cinema mondiale, ndr] sta molto bene con

un'ampia scollatura!

Comunque il prossimo passo per noi sarà Monsters Incorporated, un lavoro che vedrà la luce nel 2001. Si tratta d'un mondo parallelo al nostro, come il nostro ma abitato esclusivamente da

buffi mostri. Ha un solo punto di contatto con il nostro mondo: l'armadio della stanza dei bambini.

E ciò fa capire molto bene quale sia il filo che lo lega alla filosofia della Pixar".

MC



Il più grande giornale delle occasioni

IL PIU' VENDUTO

IL MIGLIORE

Il Bisettimanale di Annunci Gratuiti di ROMA

06 / 70199

Via di Porta Maggiore, 95

CI TROVI TUTTO, TI FA VENDERE TUTTO.

500.000 lettori SETTIMANALI

OLTRE 100.000 annunci SETTIMANALI AGGIORNATI

Porta Portese è in vendita in **TUTTO IL LAZIO** e nelle principali edicole di:
TORINO, MILANO, MESTRE, BOLOGNA, REGGIO EMILIA, GENOVA, FIRENZE, ORBETELLO, SIENA, L'AQUILA, PESCARA, ASCOLI PICENO, TERAMO, TERNI, PERUGIA, SPOLETO, FOLIGNO, AVELLINO, NAPOLI, BARI, COSENZA, PALERMO e CAGLIARI.



Martedì e Venerdì in Edicola

SINCERT



Per cielo, per mare, per terra con la flotta COMEX.



COMEX
presenta
la realtà del
nuovo

millennio nelle sue più
vitali energie creative.
E' una gamma di concrete
opportunità capaci di
cogliere le più invidiabili
posizioni produttive.

E' una forza eccellente,
composta dai Server
GALILEO, dai MidiTop
LEONARDO, dai MiniDesk
GIOTTO e dai Notebook
POLARIS, in perenne
avanguardia tecnologica
per design, ergonomia,
meccanica, ed elettronica.
La task force COMEX,

disponibile in tante
diverse e straordinarie
configurazioni, sarà lieta
di condurre la vostra
Azienda o le vostre attività
professionali alle mete più
ambite.

COMEX
www.comex.it - e-mail: info@comex.it

Task force.

*Concept strategico,
potenza adeguata su ogni obiettivo,
mezzi sofisticati, server compreso.*



Azzurro Advertising

COMEX S.p.A.
Via Braille, 18 - 48010 Fornace Zarattini (RA)
Tel. 0544 459 711 - Fax 0544 455 566

UFFICIO DI MILANO: Via Manzoni, 5
20090 Trezzano sul Naviglio (MI)
Tel. 02 484 031 30 - Fax 02 484 038 84

LIGURIA, PIEMONTE 010 836 7372
EMILIA ROMAGNA 0522 360 344
LAZIO 06 373 533 54
PUGLIA, BASILICATA, MOLISE 080 557 5490
CAMPANIA 081 522 3069
SICILIA 095 741 0516

