

Grafica e multimediale... l'evoluzione della Mela

L'evento del 31 gennaio "Real World Video Effects", dedicato alle doti di post-produzione video dei recenti Macintosh, è già il secondo show di Apple in poche settimane. Dopo la campagna legata alla modellazione tridimensionale, lasciato un po' da parte il discorso Internet, ecco una nuova iniziativa che esalta tutti i pregi del multimediale, la forma di comunicazione preferita dai giovani.

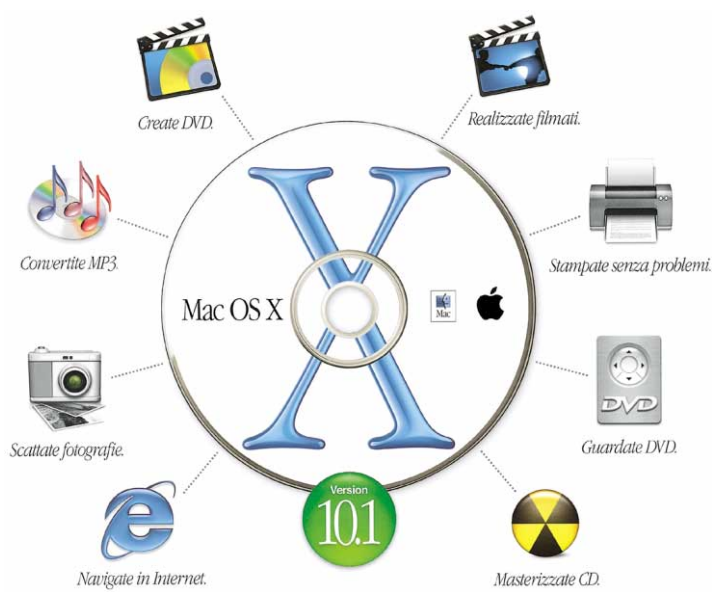
MASSIMO CREMAGNANI

Per chi non avesse mai avuto il piacere di partecipare a simili manifestazioni, quelli di Apple sono show room interessanti che suppliscono alla disinformazione sui prodotti tipica della normale distribuzione.

Questo evento, nel dettaglio, era dedicato a software proprietari quali: Final Cut per montare i filmati, Commotion per l'elaborazione, After Effects per l'editing, Combustion per gli effetti particellari e Nuendo per il sonoro, più diverso hardware dedicato di terze parti. Tutti prodotti validissimi, leader di mercato; ma per deviazione professionale non ho potuto fare a meno che pensare alle immagini statiche, alla fotografia, la stampa... non ne parla più nessuno? Apple ci ha dunque abbandonato?

Grafica o multimediale?

L'influenza di Apple nel mondo della creatività digitale è risaputa, soprattutto nel campo dell'elaborazione d'immagine e dell'editoria. Eppure le innovazioni in questi settori passano oggi un po' in sordina, in favore di argomenti più "spettacolari"; forse anche per via della recente diffusione del DVD, e del comodo sistema.



Mac OS X, il centro della vita digitale

Apple di masterizzazione...

Senza nulla togliere alle nuove apprezzatissime possibilità, mi preoccupavo, come dicevo, che l'interesse della casa di Cupertino si fosse trasferito definitivamente verso queste specializzazioni, in una corsa allo sviluppo metacomunicativo troppo precipitosa per potersi guardare indietro. Ben presto però mi sono dovuto ricredere!

Per chiarire la situazione, infatti, mi sono confrontato con Ottorino Baseggio, responsabile del mercato Creative di Apple Italia. Simpaticamente divertito dalla mia visione di migliaia di grafici e professionisti della stampa resi orfani, abbandonati a se' stessi e

sacrificati al Dio della multimediale...

dialità, si è impegnato nell'illustrazione dei generosi intenti di



Il motore QuickTime per il video

Apple nei confronti di tutte le categorie di utenti creativi, ridefinendo quei lati trascurati nelle ultime campagne pubblicitarie con coerenza e cognizione di causa.

Per prima cosa, Baseggio si è premurato di ricordarmi l'introduzione del nuovo motore di rendering 2D di Mac OS X, Quartz, che si basa sul Pdf. Questa soluzione di chiara derivazione "grafica" non solo velocizza la definizione a video, ma ottimizza in particolare la rendimentazione dei font sullo schermo e per la stampa, e agevola l'uso e lo sviluppo di applicazio-

ni basate su quel formato. Questo settore non è stato quindi affatto dimenticato, anzi, viene ancora considerato alla base di molte fasi di sviluppo.

Il Macintosh si sta inoltre muovendo sempre più verso una sorta di "standardizzazione passiva" (il termine è mio) risolvendo, sia a livello software che hardware, i problemi di compatibilità tra piattaforme e formati di file.

A livello di grafica, il discorso si concentra sulla triplice gestione del rendering per cui, oltre a Quartz per il 2D, troviamo il motore OpenGL per il 3D e il QuickTime per il video. E qui giungiamo

al vero punto cardine della storia. Questa poliedricità è attuabile grazie al multitasking prelazionale, il sistema di gestione indipendente e contemporanea degli applicativi. Il sistema operativo si

occupa di gestire la memoria secondo le reali esigenze e priorità delle applicazioni, che agiscono su

piani nettamente separati.

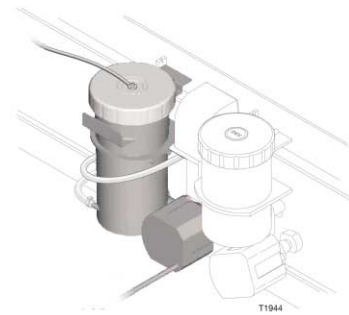
Il risultato di questa ricetta dovrebbe essere una maggiore stabilità del sistema, chimera tante volte promessa (non solo da Apple) e mai giunta al livello delle aspettative. Sulla base di tutte queste novità (oltre che della potenza del nuovo doppio processore, dell'ergonomia del masterizzatore combo, della validità consolidata di tutti i prodotti correlati), l'azienda vuole offrire una scatola magica in grado di agire contemporaneamente nei campi 2D, 3D e video.

Strumento globale

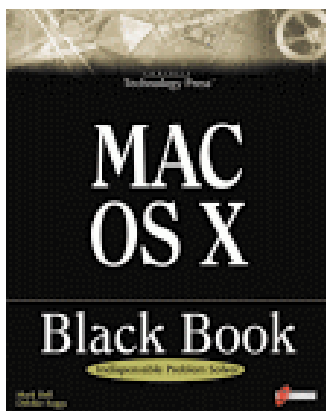
L'idea di "strumento globale", indubbiamente allettante, mi viene quindi messa in relazione alla figura dell'artista completo: un tempo pittore, scultore e architetto, oggi grafico, animatore e regista. La possibilità di agire - ovvero conoscere e controllare - nell'intero workflow con una sola macchina pare finalmente alla portata di tutti; un potere che, se ben gestito, porterà i singoli operatori a essere sempre più coscienti riguardo alle diverse fasi lavorative, trasformando le interferenze e le incomprensioni in cooperazione. Più difficile, dico io, sarà calibrare l'equilibrio di questa sinergia, trattenendo i tecnici e i creativi alle rispettive competenze e specializzazioni, ma questo è un rischio calcolato: questa nuova era, prevede Baseggio, più che ai "produttori", è dedicata agli artisti, cui viene conferita una nuova onnipotenza creativa, un sistema di esecuzione completo e stimolante per questa sua duttilità. O almeno è così che è e sarà pubbli-

L'era degli artisti...





cizzato. La chiacchierata è quindi proseguita con la compagnia di Oren Ziv, Director Creative Markets di Apple Europe, che ha confermato quanto già detto e anche altre cose che non gli erano state domandate. Le divagazioni dei suoi discorsi preconfezionati ci hanno portato quindi ad esami-



Il libro Mac OS X di Gene Steinberg

nare l'importanza del design di Apple degli ultimi anni, soprattutto nell'influenza verso le menti creative. Discorsi sull'originalità, ma soprattutto sulla praticità di molte soluzioni adottate, più che sull'aspetto estetico. Qualche contraddizione, come per il nuovo i-Mac, sofisticato e unico nell'aspetto (discutibile), ma pur sempre di livello consumer; dopo aver lanciato la moda (discutibile) delle trasparenze colorate, si è ora chiuso in un

ermetismo assoluto: è meglio intravedere il proprio strumento, conoscerlo intimamente come attraverso una sottoveste, o tenerlo rinchiuso in una forma primordiale corazzata? Ancora non ci dormo...

Per i professionisti, in ogni caso, questo è l'unico cambiamento: i nuovi G4 restano i soliti cassoni; al titanio, però. Per quanto riguarda l'evento, la produzione video viene quindi interpretata come un aspetto ulteriormente espressivo dell'immagine: complementare sì a una produzione totalitaria riscontrabile in diversi ambiti lavorativi, ma lontana da quella realtà artistica dell'esperienza specialistica, almeno per ora. Tra i partecipanti, i più entusiasti erano coloro che già basavano la propria attività su questo mezzo espressivo, e che ancora una volta si sono ritrovati con uno strumento in più. Per altre informazioni sui prodotti Apple e sulle manifestazioni collegate, www.apple.com/it/series/videoeffects.

Per chi volesse approfondire la propria conoscenza di Mac OS X, consiglio il sito www.macineurope.com, e il libro Mac OS X di Gene Steinberg, ed. McGraw-Hill.

Rif. 060244 A

Nuovo standard per l'Internet Printing

Electronics For Imaging ha presentato PrintMe Networks™, la soluzione completa per l'Internet Printing che consente di stampare in remoto senza dover disporre di driver di stampa, cavi o impostazioni complesse. Inoltre, la società ha annunciato, insieme a otto leader del mercato, tra cui Adobe Systems Incorporated, Xerox e Yahoo!, di voler predisporre tecnologie e canali per rendere questa tecnologia ampiamente disponibile. PrintMe consente agli utenti di stampare documenti dai propri personal computer, PDA, two-way pager e dai cellulari, semplicemente "chiamando" qualsiasi stampante della rete PrintMe. Il concetto della rete PrintMe è stato implementato da quei leader nei settori della stampa, dell'editoria, di Internet, wireless e dei viaggi che sono coscienti dell'esigenza di rendere i processi di stampa più facili e accessibili. Con PrintMe Networks disponibile negli alberghi, nelle sale degli aeroporti, nei centri servizi e negli uffici le persone potranno stampare documenti in qualsiasi momento lo desiderino e in qualsiasi luogo si trovino.

Rif. 060245 A

Sistema di recupero argento on-line

Le sviluppatrici per film Kodamatic V5 distribuite da Kodak Polychrome Graphics sono state recentemente dotate di un nuovissimo sistema per il recupero on-line dell'argento dal bagno di fissaggio, completamente integrato nel corpo macchina. Si tratta del IFM (Integrated Fixer Management) System, progettato per lavorare con ogni tipo di combinazione tra film e prodotti chimici senza richiedere settaggi particolari o calibrazioni specifiche da parte di tecnici specializzati. Oltre al recupero dell'argento, IFM System offre altri evidenti vantaggi. Vengono innanzi tutto diminuiti i consumi dei prodotti chimici: il consumo della soluzione di rigenerazione si riduce infatti fino al 50%, mentre la durata e l'efficienza del bagno di fissaggio aumentano in maniera considerevole. Si riduce inoltre la presenza di residui di argento nell'acqua di lavaggio, che resta così pulita più a lungo e può essere cambiata con minore frequenza. Dal punto di vista ambientale, infine, IFM System consente di diminuire il quantitativo di sostanze inquinanti dai residui che dovranno essere smaltiti secondo le normative vigenti. IFM System è disponibile di serie su tutti i modelli Kodamatic V5, anche configurati per il collegamento on-line alle unità di esposizione. Viene integrato totalmente nel corpo della sviluppatrice in fabbrica, al

momento dell'assemblaggio; è semplice da usare e consente di eseguire la sostituzione del catodo di raccolta dell'argento. Le sviluppatrici Kodamatic V5, completamente automatiche, sono disponibili in tre modelli, con formato massimo di introduzione di 550, 720 e 860 mm. Sono costruite secondo criteri di qualità e affidabilità e sono particolarmente adatte al trattamento dei film di ultima generazione come il Kodak Gen5 Recording Film, pur producendo risultati ottimi con tutti i materiali rapid access di tipo tradizionale. Dopo l'accensione ed una brevissima fase di riscaldamento, le Kodamatic V5 garantiscono un'alto livello di produttività che consente di sviluppare fino a 100 cm di materiale in soli 20 secondi. Il basso consumo dei prodotti chimici, il costante controllo della rigenerazione, l'ottimizzazione dell'ossidazione e dell'evaporazione dei bagni e gli speciali sistemi di circolazione e fissaggio sono tutti elementi che contribuiscono a ridurre al massimo sia i consumi che l'impatto ambientale e a contenere i costi di produzione. Tutte le sviluppatrici Kodamatic sono inoltre garantite dalla certificazione ISO 9001 e corrispondono agli standard CE e UL/c-UL.

Rif. 060245 B



L'evento tecnologico mondiale per la stampa, l'editoria e i media digitali

National Exhibition Centre, Birmingham, 9-17 Aprile 2002



PROGRAMMA DI VIAGGIO

1° giorno - 12 aprile

Partenza con volo di linea British Airways delle 8.25 da Milano-Linate a Londra Heathrow. Trasferimento in pullman riservato a Birmingham e visita alla Fiera. Alla chiusura, trasferimento in pullman a Londra e sistemazione in hotel.

2°/3° giorno - 13 e 14 aprile

Possibilità di visita della Fiera di Birmingham o della città di Londra. Nel pomeriggio del 3° giorno, trasferimento libero all'aeroporto di Heathrow e imbarco sul volo British Airways delle 17.50 per Milano-Linate.

QUOTA INDIVIDUALE

Con sistemazione in camera doppia: € 590,00 (Lire 1.142.400)

Con sistemazione in camera singola: € 669,00 (Lire 1.295.400)

N.B. a richiesta, vengono fornite quotazioni per partenze da altre città italiane.

Le quote comprendono

Sistemazione a Londra presso l'Hotel Strand Palace, 3 stelle (o simile) ubicato in centro città (a 3 fermate con la metropolitana dalla stazione ferroviaria di Euston, da dove partono i treni per Birmingham - viaggio aereo con voli di linea British Airways in classe turistica - franchigia bagaglio di 20 kg - transfer aeroportuali italiani e inglesi - trasferimento in pullman (con guida) del 1° giorno dall'aeroporto alla Fiera all'Hotel di Londra - 2 pernottamenti in camere con servizi - prima colazione a buffet in hotel - Assicurazione Elvia (interassistenza-bagaglio) - tasse e percentuali di servizio.



Le quote non comprendono

I biglietti del treno per Birmingham (che possono essere forniti a parte); i pasti, le mance, il biglietto d'ingresso all'IPEX, gli extra personali e tutto quanto non previsto alla voce "le quote comprendono".

Nota bene:

- Le prenotazioni vengono accettate sino ad esaurimento delle camere riservate.
- Tutte le quote sono state calcolate in base alle tariffe aeree ufficiali in vigore al 1° ottobre 2001 ed ai costi alberghieri in vigore al 1° ottobre 2001, nonché al rapporto di cambio 1 sterlina inglese = 3.150 lire. Pertanto, qualora questi elementi di calcolo variassero, potrebbero essere rettificati anche le quote di partecipazione.

Pagamenti

Anticipo del 30% entro il 15 febbraio 2002. Saldo 30 giorni prima della partenza.

Recesso

La rinuncia al viaggio da parte del viaggiatore, da diritto al rimborso della somma versata al netto delle penalità di seguito indicate, da calcolarsi sull'intero ammontare della quota di partecipazione:

- ☐ 30% sino a 30 giorni prima della partenza;
- ☐ 40% da 29 a 20 giorni prima della partenza;
- ☐ 50% da 19 a 15 giorni prima della partenza;
- ☐ 60% da 14 a 7 giorni prima della partenza;
- ☐ 90% da 6 a 2 giorni prima della partenza;
- ☐ l'intera quota di partecipazione dopo tale termine.

Variazione nome:

Il cambio nome dei partecipanti al viaggio sarà consentito (senza applicare penalità) sino a 10 giorni prima della partenza.

Per informazioni e prenotazioni AGLAIA VIAGGI

Via Cadore 6 - 20135 Milano - Tel. 02 55180092 - 02 5466347 - Fax 02 5462561
e-mail: info@aglaiaiviaggi.it - URL: www.aglaiaiviaggi.it