

Animazione 3D... è arrivato Maya per Mac OS X

Finalmente disponibile sul mercato il software per l'animazione tridimensionale Maya, oggi valido anche per Mac OS X di Apple. Si tratta di una terza release per convincere tutti quegli artisti 2D che, confinati da sempre nel mondo grafico di Macintosh, non sono mai stati stimolati a passare alla grafica 3D.

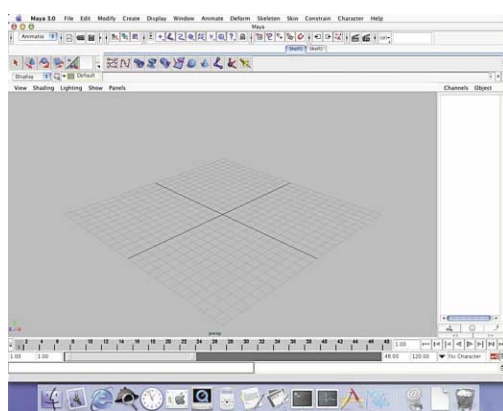
MASSIMO CREMAGNANI

Il programma di modellazione e animazione 3D più famoso degli ultimi anni (da Hollywood: Episode I, Final Fantasy, Il Signore degli Anelli) è stato definito il software più sofisticato finora realizzato per Apple. L'abbinamento tra le due tecnologie sfrutta tutte le potenzialità del Mac OS X: un nuovo supporto Open GL, il QuickTime nativo e, per i palati fini, le trasparenze dell'interfaccia traslucida Aqua per arricchire l'ergonomia dei comandi. Per chi ancora non lo conoscesse, Maya è un prodotto unico nel suo genere: partendo da raffinati strumenti di modellazione tridimensionale, permette l'animazione di personaggi e oggetti

**Il software
più
sofisticato**

attraverso un esclusivo sistema di controllo parentale degli elementi. È dotato di un'interfaccia interamente personalizzabile, e di un linguaggio di scripting, denominato MEL, che permette di editare in codice ogni singolo passaggio della creazione, che viene automaticamente registrata.

La modellazione può essere sia del tipo poligonale che NURBS, molto più intuitivo per le forme organiche complesse. Le operazioni di trasformazione sono registrate in una history, grazie alla quale è possibile ripristinare o alterare i singoli passaggi senza interferire con gli altri; il programma dispone inoltre di Undo illimitati. L'animazione è basata sulla cinematica inversa legata all'intera struttura



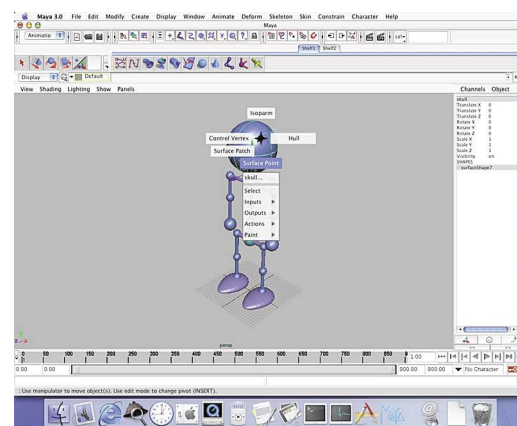
Maya parte da raffinati strumenti di modellazione tridimensionale

dell'oggetto in relazione a una timeline. Per sovrapporre, scontrare o deformare gli oggetti in maniera "reale", abbiamo a disposizione un motore di leggi fisiche e, a completare il tutto, un generatore particellare, normalmente utilizzato per fuoco, fumo o esplosioni (ma anche liquidi, capelli e prati in fiore, per i meno violenti). Il colore, oltre che all'editor di materiali e di texture, è assegnato a Paint Effects, un aerografo particellare interattivo dai molteplici usi.

a mancava...

Lo spirito dell'epica impresa - la riscrittura dell'intero programma - prevedeva generosamente di "aiutare tutti quegli artisti 2D che, confinati da sempre nel mondo grafico/dtp di Macintosh, non siano mai stati adeguatamente sti-

molati a passare alla grafica tridimensionale". Ovviamente, il gioco funziona meglio se si considerano le funzioni di editing video recentemente introdotte (o meglio, rilanciate, leggi *Final Cut Pro 3*) nelle macchine di Cupertino: perché non fornire anche uno dei migliori (il re incontrastato dei) software d'animazione, instillando deliri di onnipotenza?



Maya permette l'animazione di personaggi e oggetti

Maya si presta ottimamente ad ambientazioni tridimensionali e alla character animation; parliamo quindi di industrial design, videogiochi e produzioni video, senza disdegnare comunque le "semplici" ambientazioni virtuali per foto-

montaggi o composizioni figurative. La recente introduzione di Maya ShockWave 3D Exporter 1.1 cerca un varco anche nel mondo dell'animazione per il Web. Ma quanti tra grafici, Web Designer, videomakers

e pubblicitari, indipendenti e non, sono disposti a dedicarsi anima e corpo (e portafoglio) a un software tanto impegnativo e costoso?

Ne valeva la pena?

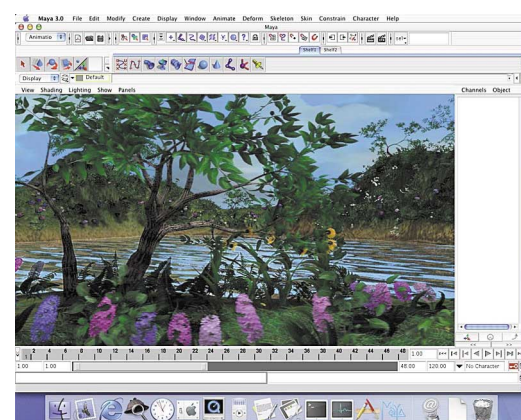
Il parto, settimino, non è stato facile. Questa edizione del programma è paragonabile a una terza release delle piattaforme NT e Unix, per le quali siamo già da molti mesi alla 4. Ufficialmente denominata Maya Complete 3.5, si tratta di una versione 3 che avrebbe dovuto dimostrarsi più stabile grazie al connubio con Mac OS X. Stando ai primi test, NT (con SP 4, anzi, meglio 6) resta ancora il prediletto, anche contro la versione 10.1 del sistema operativo Apple: pochi i crash, ma il lavoro può rallentare senza motivo apparente, soprattutto nell'uso dei menù traslucidi.

Oltretutto, per ora

Maya per Mac OS non supporta il doppio processore, un vantaggio da tempo affermato con NT, escludendo quindi dal gioco l'ammiraglia dei G4. Ma la parificazione tra le varie piattaforme pare comunque imminente, sotto ogni punto di vista.

Soluzione completa?

Contrariamente alla strategia Apple tesa a proporre soluzioni complete, Maya presenta qualche difettuccio nel confezionamento, che lascia delle riserve su quanti Mac-isti saranno effettivamente stimolati: disponibile a un costo di circa venti milioni di lire (10.300 euro), Maya per Mac OS X richiede un processore G4, almeno 512



Per sovrapporre, scontrare o deformare gli oggetti in modo reale si hanno a disposizione leggi fisiche e un generatore particellare

Mbyte di RAM e schede video come ATI Radeon o Nvidia GeForce. Un G4 da 10/12 milioni, considerando memoria aggiuntiva, dischi veloci e masterizzatore potrebbe bastare, e tra l'altro alcuni professionisti già lo possiedono.



È praticamente d'obbligo l'uso di un mouse multifunzione (non incluso nella confezione - 50.000 lire circa, più il corso di apprendimento dattile), per accedere ai molteplici menù contestuali e giostrarsi nelle selezioni. Per interfaccia e finestre, invece, si consiglia vivamente il doppio monitor; anche questa, insieme all'adeguata scheda video, è una spesa da considerare. Comunque, l'offerta è re-

sa più appetibile dall'introduzione della prima versione per Maya del potente motore di rendering (opzionale) Mental Ray. Forse perché il motore proprietario non vale poi molto, e per un buon output, soprattutto in termini di velocità, avremmo comunque avuto bisogno di un renderer Unix. I dieci chili di manuali, compresi quelli per il linguaggio di scripting MEL, invece, sono inclusi.

Per informazioni:
<http://www.aliaswavefront.com>

Impulso alla pre stampa con Creo

Pindar plc, che si occupa di soluzioni di stampa e nuovi media ed è specializzata nei mercati del business-to-business, ha acquistato un secondo platesetter CTP termico Creo VLF Trendsetter® Quantum nonché un sistema di gestione del flusso di lavoro Prinergy® dotato delle applicazioni di retinatura FM Synapse™ Creative Suite e Staccato™. Installato nella sede aziendale di Scarborough, Regno Unito, il sistema apporterà una serie di vantaggi: sensibile

accelerazione dei cicli produttivi, aumento della capacità e miglioramento del servizio alla clientela. Pindar ha scelto il sistema di gestione del flusso di lavoro PDF Prinergy perché ha una elevata potenza di elaborazione ed è dotato di database incorporato; inoltre sono consapevoli che nel settore la standardizzazione passerà proprio dal PDF.

Con una macchina da stampa a bobina Lithoman da 48 pagine già installata e una seconda in ordinazione, Pindar aveva bisogno di un platesetter termico per formati extra. Vista l'esperienza positiva con il suo primo VLF Trendsetter installato due anni e mezzo fa, l'azienda non ha esitato a ordinarne un altro. Peter Blood, Prepress Controller di Pindar ha affermato che anche il nuovo software di retinatura FM Staccato di Creo dovrebbe garantire un miglioramento dei dettagli negli articoli per la moda e per la vendita per corrispondenza, loro produzione.

Rif. 060243 A

Pantone-Color Vision, nuovi prodotti

Soluzioni interessanti e valide per il controllo del colore grazie al recentissimo accordo tra Pantone e ColorVision. Le linee di prodotti di entrambe si completano a vicenda per offrire ai propri clienti



strumenti, software e pubblicazioni per tutte le esigenze riguardo ad una corretta riproduzione del colore, della calibrazione di periferiche quali monitor e stampanti e della creazione di colori speciali in stampa e pre stampa. Tra le varie novità da segnalare il nuovo colorimetro Spyder a 7 filtri per la calibrazione non solo di monitor CRT ma anche LCD; strumento valido, facile da usare acquistabile nella versione entry level con il software PhotoCAL oppure con OptiCAL per l'utente che ha maggiori necessità. Rivenditore per l'Italia è O.V.I.T. sas.

Rif. 060243 B

Workstation 3 per i professionisti

Questar propone VMware Workstation 3, la nuova soluzione dedicata agli sviluppatori di software e ai professionisti che operano nel campo delle tecnologie. Questo prodotto, realizzato da VMware, consente di eseguire più sistemi operativi su di un unico personal computer permettendo quindi agli utenti di dotarsi di diverse strutture virtuali. Il programma supporta Windows NT/XP/2000 e Linux come sistemi host mentre si possono creare sistemi guest con Windows NT/XP/2000/ME/98/95/3.1, Linux e



FreeBSD 3.x/4.3. Chi sceglie di utilizzare VMware Workstation 3 ha la possibilità di gestire con maggiore rapidità ed efficacia tutte le operazioni relative alla configurazione dell'hardware, all'installazione di applicazioni software e alle procedure di

avviamento del sistema e delle necessarie impostazioni richieste per effettuare il passaggio da un sistema operativo ad un altro. In particolare VMware Workstation 3 si dimostra ideale per chi si occupa della realizzazione di programmi software, per chi esegue operazioni di collaudo e di verifica della qualità delle applicazioni, per tutti coloro che devono fornire assistenza tecnica, per chi insegna ad utilizzare al meglio gli strumenti informativi e anche per chi opera nei settori della vendita e del marketing. In tutte queste situazioni VMware Workstation consente di ridurre i costi e di aumentare l'efficienza e la produttività.

Rif. 060243 C

Animazione
basata sulla
cinematica