

INTERACTIVE GROUP - EFFETTI SPECIALI PER "MENTA E ROSMARINO"

Il nuovo videoclip di Zuccherò è pieno di effetti speciali "invisibili" creati con Softimage 3D 3.5 dal team Locomotion di Interactive Group

Il progetto del videoclip di "Menta e Rosmarino", l'ultimo successo di Zuccherò, diretto da Stefano Salvati della Diamante Film, colpisce per l'alta qualità della sceneggiatura e delle scenografie, ma soprattutto per gli effetti speciali estremamente realistici realizzati dal team Locomotion della famosa casa di produzione e post-produzione audio-video Interactive Group. Il videoclip, della durata di circa quattro minuti, è composto da 180 sequenze, di cui 80 in compositing. Zuccherò intraprende un viaggio attraverso i continenti alla ricerca della donna ideale, camminando su un ponte sospeso nell'aria sullo sfondo di suggestivi paesaggi. Le atmosfere e i colori del video variano da colori caldi e paesaggi urbani ad ambienti freddi e aridi. Nel suo viaggio Zuccherò attraversa zone meteoformiche, fumi, paesaggi tropicali fino alla tempesta finale durante la quale il ponte precipita nel vuoto prima che il cantante possa finalmente incrociare la sua donna. Le sequenze dei paesaggi sono state fornite da una casa di produzione che per vari mesi ha girato nei diversi continenti, mentre i contributi di computer grafica - il ponte, la chitarra e il dollaro d'argento - sono stati realizzati da Locomotion in tre settimane, con risultati così realistici da non riuscire quasi a essere individuati. Locomotion ha utilizzato hardware Silicon Graphics e Windows NT con il supporto per animazione tridimensionale ed effetti speciali Softimage 3D 3.5. Con il modulo Particle di Softimage per l'animazione particolare sono stati inoltre creati gli effetti speciali della pioggia. Il team di Locomotion è molto soddisfatto

della gestione delle varie fasi di lavoro con Softimage. La realizzazione del ponte è stata effettuata partendo dal ponte sul suo lung due metri sul quale cammina Zuccherò, al quale sono state collegate asse per asse le porzioni virtuali. Utilizzando per le texture del ponte le immagini effettive delle assi del ponte, il ponte virtuale ha acquisito il colore e la venatura lignea dell'originale, al punto che è impossibile distinguere la zona di collegamento tra modello reale e modello sintetico. Anche la chitarra è caratterizzata da un'ottima qualità di resa fotorealistica, ottenuta utilizzando contributi della chitarra vera di Zuccherò per le texture. Non esisteva però un frame della chitarra girato appostamente, con una vista ortogonale della chitarra in piano, ma è stato utilizzato un girato casuale. Il frame è

stato quindi deformato in modo che diventasse una vista ortogonale della faccia della chitarra, l'immagine è stata "rimappata" e si è costruita così una chitarra che risulta del tutto credibile. Nel primo quadro Zuccherò lancia la sua chitarra, recuperata al set, mentre un assistente sul set, mentre nei quadri successivi entra in quello sintetico tridimensionale. Il passaggio è caratterizzato dalla naturalezza dei movimenti, dalla continuità dell'atmosfera e degli effetti di luce, riflessi con quelli del modello reale. Lo stesso schema si ripete per la moneta, che risulta anch'essa estremamente realistica. Zuccherò lancia il dollaro reale in aria, e nelle due sequenze successive entra il dollaro 3D, animato sull'immagine del

ponte e della statua della libertà. Molto importante per il risultato finale è stata la post-produzione e il compositing dei contributi. Direttamente sul set è stato utilizzato uno strumento specifico per verificare, sulla base dei vari fondi paesaggi già caratterizzati dalla naturalezza dei movimenti, dalla continuità dell'atmosfera e degli effetti di luce, riflessi con quelli del modello reale. Lo stesso schema si ripete per la moneta, che risulta anch'essa estremamente realistica. Zuccherò lancia il dollaro reale in aria, e nelle due sequenze successive entra il dollaro 3D, animato sull'immagine del



La società opera oggi nel settore tecnico fornendo prodotti altamente professionali che presentano aspetti e caratteristiche che solo la realtà virtuale può fornire, come per esempio:

- la realizzazione di modelli tridimensionali che consentono una più accurata e completa progettazione;
- la verifica di fattibilità ed eseguibilità delle opere progettate;
- la possibilità di compiere in tempo reale le scelte riguardanti l'aspetto esteriore dell'opera;
- la facilità e rapidità nella comprensione del lavoro in progetto, anche da parte di un pubblico non necessariamente con le specifiche competenze tecniche;
- la possibilità di vedere, in anteprima, l'opera ultimata nei suoi particolari e in relazione all'ambiente circostante, con la possibilità di effettuare gli studi necessari per l'impatto visivo e operare le relative scelte;
- l'utilizzo del prodotto di realtà virtuale per scopi commerciali (per esempio, la pubblicità per la vendita);
- l'utilizzo del lavoro per scopi didattici, mediante la produzione multimediale.

Dopo una fase "pionieristica", VirtualGeo è riuscita a convincere gli operatori (amministratori, società, progettisti, enti...) dei vantaggi di questo modo innovativo di rappresentazione. Il salto di qualità, e il conseguente aumento di lavoro, è avvenuto nella primavera del 1996, quando, non soddisfatto dei tempi di esecuzione e dell'aspetto realistico dei prodotti, VirtualGeo sceglie di adottare Softimage 3D. Con gli strumenti Softimage VirtualGeo ha portato a termine come quello edile, e in particolare: modo per la realizzazione di fabbricati a uso civile, capannoni a uso industriale, lottizzazioni ecc. Il settore ambientale ha visto VirtualGeo partecipare con simulazioni visive in numerose progettazioni di interventi quali

cave e discariche. La maggior parte di questi lavori sono stati eseguiti per conto di società di ingegneria, come per esempio la S.P.A.R.T.A. srl (Società Promozione Analisi Realizzazione Tecniche Avanzate) con sede a Pordenone, tra le prime nella regione Friuli Venezia Giulia ad occuparsi delle problematiche relative all'ambiente promuovendo convegni e corsi sulle discariche e cave. Il lavoro più significativo riguarda la simulazione per la valutazione dell'impatto visivo e ambientale relativo al progetto esecutivo di una discarica di 1° categoria nel comune di Lauco, in provincia di Udine. In seguito a questo lavoro, e grazie alla sensibilità per le problematiche ambientali, che rappresentano le principali finalità della società mista pubblico-privata EXE Spa, è stato realizzato un CD Rom multimediale interattivo con scopo divulgativo. Il CD Rom, interamente realizzato da VirtualGeo in ambiente Windows NT e Windows 95 su workstation Integragraf, illustra dettagliatamente il progetto mediante immagini, filmati virtuali e fotomontaggi eseguiti con il software Softimage 3D. I modelli tridimensionali relativi ai tracciati stradali e alle varie fasi che caratterizzano l'esecuzione

della discarica, sono stati realizzati in ambiente AutoCAD con software specializzato prodotto dalla stessa VirtualGeo, e trasferiti successivamente su Softimage 3D per la parte di simulazione visiva. Recentemente VirtualGeo ha acquistato il modulo di rendering Mental Ray che consente di migliorare le già ottime caratteristiche del pacchetto base. VirtualGeo apprezza in modo particolare l'interfaccia utente di Softimage 3D, che presenta una disposizione dei menu di selezione molto produttiva e intuitiva, e l'interazione diretta con il modello 3D, consentita dal motore grafico OPEN-GL.

La gestione dei materiali e delle texture è molto versatile e articolata, in particolar modo nel posizionamento e nell'eventuale modifica delle texture, grazie al modulo painting 3D. Tra le modalità del prodotto preferite da VirtualGeo, Schematic viene definita "eccezionale" perché consente di ottenere una produttività notevole grazie al



modo intuitivo di concepire le relazioni tra gli oggetti della scena. Molto apprezzato anche il modulo Rotoscope, con il quale si possono eseguire fotomontaggi e compositing con rapidità e accuratezza direttamente dal programma, lavorando quasi a schermo intero con l'immagine in background.

VIRTUALGEO - APPLICAZIONI INFORMATICHE E REALTÀ VIRTUALE PER LA GESTIONE DEL TERRITORIO

Con Softimage nascono i progetti virtuali

VirtualGeo è una società di Pordenone che opera nel settore della realtà virtuale e della multimedia, nata nel 1994 dalla continua ricerca e sperimentazione dello Studio Tecnico Topografico di Erminio Canavese, ora presidente di VirtualGeo. Lo Studio, che oltre a lavori di rilievo topografico fornisce anche servizi di progettazione per studi di ingegneria, architettura ed enti

pubblici e privati, aveva deciso di "fare un salto nel futuro" sfruttando le nuove tecnologie disponibili, e di utilizzare la realtà virtuale nella progettazione di qualsiasi tipo di intervento sul territorio, con strumenti come la fotogrammetria o i filmati virtuali, utilizzati sia a scopo rappresentativo sia divulgativo. VirtualGeo si colloca nel panorama italiano come una

struttura che propone servizi altamente avanzati nel settore della realtà virtuale e della multimedia, mantenendo nello stesso tempo l'aspetto progettuale di qualsiasi tipo di contradastrazione, al fine di rappresentare un valido partner nel campo ingegneristico, architettonico e geologico.

SOFTIMAGE 3D EXTREME VINCE L'INNOVATION AWARD DI COMPUTER GAZETTE

Anche quest'anno "CG Computer Gazette" ha premiato 25 prodotti hardware e software usciti nel 1996, con una novità: i premi non sono stati attribuiti semplicemente ai prodotti "migliori", bensì a quelli giudicati più innovativi. Sono stati quindi premiati i prodotti che hanno apportato novità significative e importanti per il mercato, che utilizzano architetture innovative, che hanno superato nuove barriere tecnologiche. Tra i vincitori dell'Innovation Award c'è anche Softimage 3D Extreme, il software per animazione tridimensionale ed effetti speciali, commentato così da Computer Gazette: "L'anno scorso, Softimage ha migliorato da molti punti di vista il suo programma di animazione, ma è per alcune caratteristiche particolari che è stato insignito del nostro premio. Tra queste, la prima è sicuramente il porting sotto Windows NT della versione 3.0. Era una cosa prevedibile, ma in ogni caso è un evento significativo per gli utenti Windows. Sono degni di nota anche i miglioramenti al render Mental Ray, introdotti verso metà anno. In effetti, alcuni sostengono che Mental Ray è ora il primo strumento di rendering a completezza con il sistema di RenderMan della Pixar. Infine, Softimage Live (che fa parte della versione 3.5) è una funzionalità notevole, perché offre agli sviluppatori di videogiochi un visualizzatore in tempo reale per eseguire animazioni e provare le interazioni dei giochi senza dover programmare." Felice di questo significativo risultato, Softimage punta ancora più in alto con la nuova release del software, Softimage 3D 3.7.