

Computer & Internet

CD-ROM
C&I cdMagazine

PC Windows e Mac
+ articoli accessibili
ai disabili visivi

Tecniche di animazione
Effetti speciali
Format post televisivi
3D e restauro
5 e-book su Java

OSSERVATORIO DI CULTURA DIGITALE
E DESIGN DELLA COMUNICAZIONE

TECNICHE

Director - Flash - Premiere
Lightwave - 3ds max - Maya
Java - Javascript

ARTE CONTEMPORANEA

Studio Azzurro e Vittorio Corsini
interpretano il Caveau di
Palazzo delle Papesse

PERFORMING MEDIA

Web experiences e format post TV
un viaggio tra quotidiano e digitale

DIGITAL VIDEO

Dietro le quinte delle tecniche
di animazione e degli effetti speciali

ARCHITETTURA

Atelier Brückner: tra architettura,
scenografia ed installazione

(storia di copertina

BRUNO l'extra-terrestre



(storia di copertina)

Creato

Creato con *Maya* ed animato con un sistema di *motion capture* basato su 16 videocamere *Vicon* ad alta risoluzione, **Bruno** è una creazione dello studio francese di *digital effects* e *animation* *Synthétique*.

Un primo cortometraggio umoristico, *La saga di Bruno l'extra-terrestre, Part. I*, che miscela luoghi reali e personaggi virtuali uscirà in Francia a Novembre.

L'immagine di **Bruno** nella foresta, offerta a corredo di questo contributo, è un vero e proprio "documento di repertorio": si tratta della prova inconfutabile dell'esistenza di entità extra-terrestri sul nostro pianeta. Se volete saperne di più, vi consiglio di visitare il sito www.synthetique.com, dove è disponibile una video-dichiarazione di **Bruno**.

Synthétique

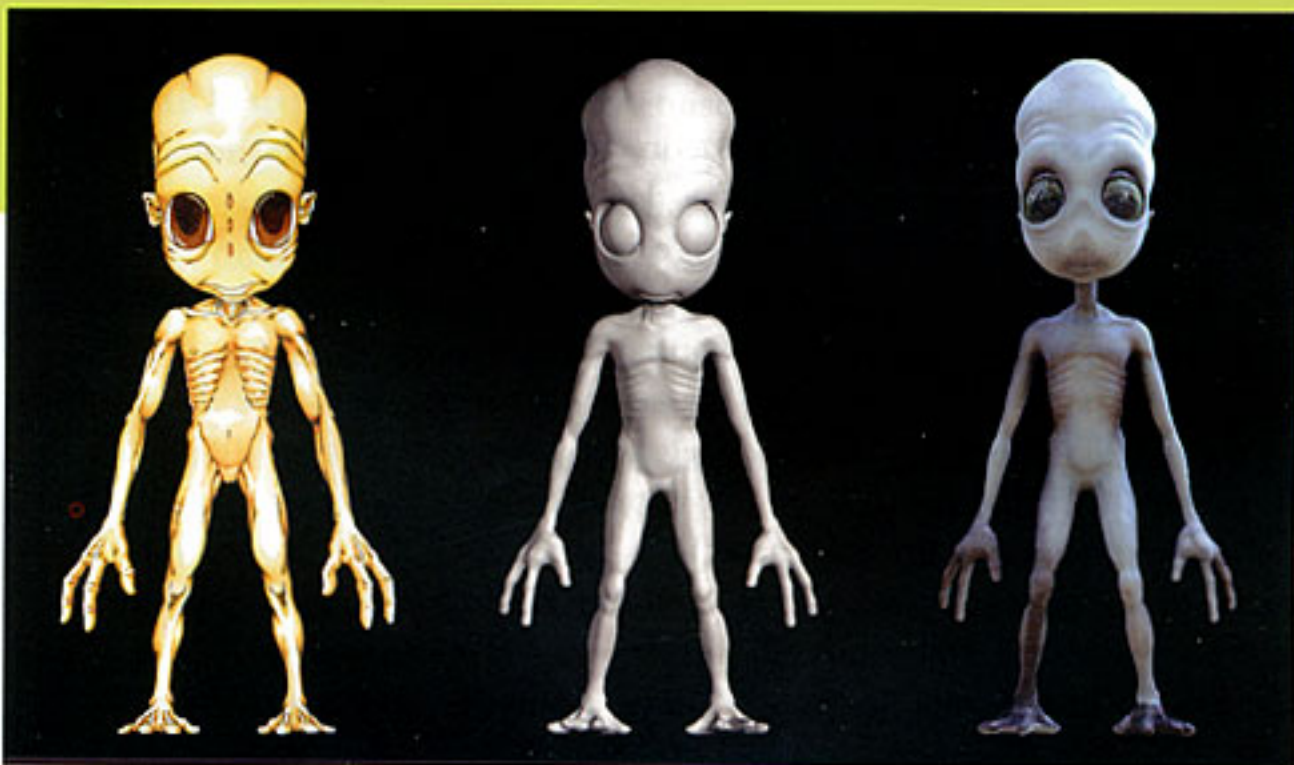
Ciò che colpisce soprattutto in **Bruno** è la sofisticatezza delle tecniche di *motion capture* utilizzate da *Synthétique*. Il video



BRUNO

l'extra-terrestre

Bruno è un alieno che ha deciso di atterrare sul nostro pianeta, incurante degli inevitabili problemi di acclimatazione



di Giulia Bertini

del simpatico personaggio proposto nel sito, ad esempio, utilizza una tecnica di *capture* delle espressioni facciali basata su una innumerevole quantità di punti di rilevamento.

Synthétique fonda la sua formula di produzione, di cui **Bruno** è solo uno dei molti esempi, sulla stretta sinergia di una équipe di artisti 3D e di ingegneri informatici. Creata nel 1999 da **François Dequidt**, l'azienda francese è specializzata nell'animazione e nella modellazione 3D; le sue produzioni spaziano dal cinema d'animazione ai videogiochi, dalle serie televisive alle animazioni 3D per il Web.

Ambienti ultrarealistici in 3D e *virtual character design*; procedure di miscelazione di fotogrammi reali e sintetici insieme alle tecniche avanzate di *motion capture* rappresentano le più recenti frontiere della *digital art*: il sorriso enigmatico di **Bruno** dalla nostra copertina vi invita a varcarle.