

TALENT ART

Ebbene sì! Abbiamo ricevuto richieste di ingrassare questa rubrica (così come il Talent Scout) con più pagine ed immagini più grandi; lo faremmo volentieri se voi foste così prolifici da inviarci moltissime immagini (naturalmente corrispondenti ad un altrettanto elevato numero di autori), ma finché questo non avverrà non è materialmente possibile impostare più di una pagina per un numero di autori non superiore a tre o quattro (come nel caso di questo mese). Certo si potrebbe obiettare che i pochi che inviano il materiale sono quelli buoni, ma non è sempre così. Cercheremo di magari di aumentare le dimensioni delle immagini più belle, anche se, restando invariate il numero di pagine ad esse dedicate, questa modifica comporterà una riduzione del carattere di stampa, con conseguente declino della vostra vista. Ma non vogliamo niente di tutto ciò: vogliamo più autori!

Questo mese abbiamo anche un resoconto del Bit.Movie '96 tenutosi, come sempre, nella vivacissima Riccione, quindi di spazio ne troverete ancora meno. Speriamo nel futuro. Nel frattempo vediamo quel che abbiamo... Devo premettere che se le pagine di TGM potessero animarsi, farei in modo che per alcune immagini ci fossero dei sipari data la bellezza di taluni vostri lavori.

Cominciamo con Francesco Difronzo (foto 1, 2 e 3) che invia le sue immagini dalla città di Bari; per le sue realizzazioni ha utilizzato 3D Studio 4 installato su un Pentium a 90 MHz con 16 MB di RAM. Le immagini che ci invii non sono propriamente il massimo in quanto in parecchi casi si notano dei difetti per quel che riguarda l'applicazione delle texture e la scelta dei materiali. Mi spiego subito. Nel tema principale dedicato a Guerre Stellari con immagini che ritraggono i celeberrimi A-Wing e X-Wing, si notano due particolari carenze: l'eccessiva semplicità degli oggetti creati e la scarsa precisione nell'applicazione dei materiali. Il primo problema deduco non sia derivato dalla scarsità del PC che disponi (in quanto non mi sembra affatto scarso), ma è da attribuirsi alla tua inesperienza in fatto di modellazione. Ora, non che il programma in questione offra sistemi sofisticatissimi di modellazione (attendiamo 3D Studio MAX), ma permette di andare ben oltre le realizzazioni da te proposte. Lo stesso dicasi per il secondo problema, anche se in questo caso applicare perfettamente una texture (oppure la scelta del materiale migliore) è più una questione d'esperienza che altro.

Eccoti tre consigli: arricchisci i tuoi modelli di parecchi particolari finché la potenza del tuo computer ti assiste, ricerca sempre il miglior materiale (per definizione, realismo o finzione a seconda di quello che devi fare) e soprattutto, nel caso di riproduzioni, spirito d'osservazione. Se riguardi per esempio il film di Guerre Stellari noterai che gli X-Wing non sono proprio come quelli delle tue realizzazioni.

La lampada è un risultato decisamente migliore di quelli sopracitati, sia nei particolari che per l'illuminazione e per il riflesso sul tavolo (di quest'ultimo le venature del legno sono forse troppo grandi).

In ogni caso ti consiglierai di leggere qualche pubblicazione in proposito, ce ne sono così tante nelle librerie...

Passiamo a Danilo Planera di Roma (Foto 4, 5, 6 e 7) che ci invia una raccolta di immagini decisamente in stile fantasy (da quanto abbiamo capito è la tua passione). Per realizzare le sue immagini ha utilizzato vari computer (passando attraverso diversi 486) fino a giungere a un Pentium a 120 MHz e 16 MB di RAM il tutto con 3D Studio 3.

Partiamo subito descrivendo le immagini delle quali ti preme di più conoscere il nostro giudizio, ovvero i modelli del viso di ragazza e guerriera. Decisamente fatti in casa senza utilizzare alcuna mesh da raccolte di oggetti sono, a mio avviso, pronti per essere utilizzati in qualche animazione. Ben eseguita anche l'applicazione delle texture e la ricercatezza di alcuni particolari (come denti, lingua, ciglia, ecc.) che di solito non ci sono mai nei volti di esseri umani sintetici. Un piccolo ragguaglio te lo do lo stesso anche se per il viso ti meriti il bollino: dovresti ovalizzare il modello (magari non per la guerriera) rendendolo più delicato (operazione non difficile armeggiando un po' con la

funzione Taper del programma).

Per quel che riguarda le immagini del corpo della guerriera (a parte la scelta dell'abbigliamento sado-maso in pelle nera che, vabbé, sì... ehm, è OK!) si nota una certa proporzionalità fra gambe (delle ginocchia in su), torso e seno, ma non fra i suddetti elementi e i rimanenti (testa e arti restanti), nel senso che quest'ultimi sono leggermente più piccoli degli altri. Non ti rimane che ingrandire o rimpicciolire (in proporzione) uno dei due gruppi di elementi.

Per quel che riguarda le altre immagini: continuando con il genere fantasy sembra di assistere allo slide show di un videogioco, anche se forse dovresti utilizzare dei materiali più rovinati, non perfetti. Per il resto puoi vedere una delle tante immagini del genere pubblicata qui. Infine ci è piaciuta l'immagine che ritrae una guardia imperiale a cavallo di una Speederbike (adesso non mi ricordo se si chiama così o altro...), anche se il modello è stato realizzato da altri, come giustamente ci fai notare. Interessante anche il galeone o quel che ne rimane anche se non lo pubblichiamo... Continua così.

Ebbene sì: le foto le avrete già viste con sbavature a seguire. Quando le abbiamo viste sul monitor l'unica esclamazione che siamo riusciti a emettere è stato un "Non ci possiamo credere!!!". Le immagini che ci ha inviato Paolo Scippo (foto 8, 9, 10, 11 e 12) di Monterotondo in provincia di Rimini, incentrate sulla modellazione di un modellino (scusate il gioco di parole) di Gundam F90II, sono quanto di più bello si sia mai visto sulle pagine di TGM (ma anche su altre testate) da un bel po' di tempo a questa parte, tenendo presente che per realizzarle è stato sfruttato (probabilmente anche fustigato) un 486 DX2 a 66 MHz e 8 MB di RAM (complimenti per la pazienza).

Particolareggiato fino all'inverosimile, gli eventuali errori di modellazione svaniscono grazie alla ricchezza delle immagini (abbiamo tralasciato di pubblicare altre immagini con sfondi perché quest'ultimi non ci piacevano, altre perché non ci stavano), alla sapiente applicazione delle texture e per alcune soggettive davvero simpatiche. Ti dirò: l'immagine più bella in assoluto (restando la perfezione del modello classico delle foto 8 e 9) rimane quella del Gundam discobolo, veramente simpatica. Tante volte, non sono il primo a dirlo, con l'originalità si possono ottenere risultati migliori che non con il realismo e la perfezione. Bella anche l'astronave, ma solo con la visuale che vedi pubblicata (dopo tutto i gusti...). Un appunto: il vetro utilizzato non è proprio bello, forse con un hilite sulla parte più curva dell'oggetto... Bello il metallo rovinato.

Ho pubblicato anche la cucina per due motivi: l'atmosfera e il sacco. Quest'ultimo è bellissimo e dentro ci deve essere per forza un gatto! Vabbé, sto farneticando.

Come si diceva prima? Pochi ma buoni? Beh, ci siamo quasi, anche se preferiremmo la formula "tanti e tutti buoni".

Lasciatemi fare un'ultima considerazione: come è possibile che in due anni un computer meraviglioso svanisca nel nulla e suoi utenti pure? Non trovate facili risposte... Soprattutto: se prima renderizzavano che era un piacere, come mai ora non lo fanno più? Chi ha orecchie per intendere intenda. Per quanto riguarda il Talent Art ci vediamo il mese prossimo!

Hype

Bollini

Foto8 - Foto4 - Foto10

Annunci

Danilo Planera vorrebbe entrare in una software house (presumibilmente italiana) come grafico. Per contattarlo l'indirizzo è Via Gustavo Pacetti 22, 00168 ROMA, TEL. 30.12.826.

Domande

Danilo Planera domanda se esiste un modo specifico per comprimere i file FLI e FLC.

R - Direi che l'Arj è un compattatore che se usato con l'opzione multivolume si debba ritenere in assoluto (versatilità, facilità d'utilizzo, compressione) uno dei migliori utility del genere, decisamente indicato per le tue animazioni e immagini, in quanto un compattatore specifico per FLI e FLC non esiste.

Paolo Scippo ci pone diverse domande:

a) che programma utilizzare per programmare seriamente soprattutto in ambiente DOS e relativo costo.

b) cifre e bollette riguardo a Internet per l'eventuale acquisto di un modem.

c) per quale motivo il file .WAD di Doom da lui creato si blocca (ometto la descrizione del problema per carenza di spazio NdHype)

R - a) Di sicuro il miglior metodo per programmare seriamente è quello di imparare l'Assembler (e sono dolori). Devo però farti una confessione: anche se preferisci il DOS quest'ultimo è destinato a scomparire a favore di interfacce grafiche sempre più raffinate e affidabili, magari come Windows NT. Quindi in quest'ottica dovresti dare uno sguardo anche al Borland C++ 5.0 o al Microsoft Visual C 4.0. Quest'ultimi, a differenza dell'Assembler sono più semplici (ah, ah, ah...) da apprendere, ma non possono uscire dal loro ambiente naturale ovvero Windows.

Per i prezzi si va naturalmente da alcune centinaia di migliaia di lire a qualche milione.

Chiedi in un qualsiasi negozio dedicato.

b) Previo abbonamento a Internet, che in Italia costa 250mila lire circa all'anno, potrai chiamare tutti i siti che vorrai (in Giappone, in America e via dicendo) spendendo più o meno come con la tariffa interurbana.

c) Non lo sappiamo anche perché non abbiamo il file per verificare. In effetti potrebbe dipendere dall'esagerata grandezza del livello, oppure per qualche errore nell'applicazione delle texture. Verifica meglio.