

Comunicato Stampa

PER RILASCIO IMMEDIATO

DATA: 31/07/2005

NVIDIA, ha annunciato tre novità per la serie di prodotti software professionali destinati all'industria cinematografica.

- **Gelato 2.0**, la release più recente del software di rendering destinato agli studi cinematografici;
- **Amaretto**, un plug-in di rendering di Autodesk 3ds Max per Gelato sviluppato da Frantic Films;
- La tecnologia di illuminazione **Sorbetto**, uno strumento interattivo che accelera in modo significativo la realizzazione di un'illuminazione realistica;

"Sorbetto ci offre una velocità di re-illuminazione superiore di alcuni ordini di grandezza rispetto all'alternativa precedente, che consiste nel lancio di renderizzazioni complete per ogni modifica iterativa", ha dichiarato **Larry Gritz**, responsabile dell'architettura del renderizzatore NVIDIA Gelato.

"Questo si traduce in immagini renderizzate di qualità finale in pochi secondi invece che in diversi minuti.

Le immagini sono in piena qualità cinematografica, complete di antialiasing, sfocatura di movimento e di tutti i consueti effetti di rendering. Si tratta di un risultato senza precedenti nel settore cinematografico." Assieme a questi nuovi prodotti, NVIDIA sta presentando una nuova struttura di prezzi progettata per rendere questi strumenti più accessibili a studi di ogni dimensione. Gelato, con un plug-in a scelta tra **Mango** per Alias Maya o **Amaretto** per 3ds Max ora costa solo **1500 dollari**.

Questa cifra include anche il primo anno di assistenza e supporto. Usando questi plug-in, gli utenti hanno accesso a tutte le funzioni presenti in Gelato. Amaretto è attualmente in fase di beta testing. Si prevede che sarà reso disponibile al pubblico entro questo autunno.

Gelato 2.0 porta miglioramenti delle prestazioni e importanti nuove funzionalità, incluse le **ombre volumetriche** per capigliature e volute di fumo, **rendering simultaneo di immagini stereo**, **metadati dello shader**, **unità fisiche negli shader e supporto di API di terze parti** per realizzare strumenti sulla base di Sorbetto.

La tecnologia di illuminazione di Sorbetto permette di aggiungere, eliminare o spostare le luci (incluso il ricalcolo delle ombre), o di modificare qualsiasi parametro di illuminazione e di esaminare le variazioni in modo interattivo. In qualsiasi momento è possibile visionare i pixel definitivi, ad inclusione dell'antialiasing completo, della sfocatura di movimento e della trasparenza. Questo permette agli artisti di risparmiare tempo e di regolare l'illuminazione di una scena in modo da ottenere proprio il risultato desiderato. Gli utenti di Maya possono accedere alle funzionalità di Sorbetto direttamente da Mango, il plug-in per Maya.

Per quanto riguarda gli **sviluppatori**, tutte le funzionalità di re-illuminazione sono esposte mediante estensioni delle API di Gelato. Amaretto permette agli utenti di 3ds Max di selezionare Gelato per il rendering delle scene esistenti e di accedere alla imponente serie di funzionalità di Gelato, fra cui il dislocamento sub-pixel rapido, le superfici di suddivisione analitica e il linguaggio di programmazione dell'ombreggiatore, per ottimizzare la qualità del prodotto artistico.

I prodotti NVIDIA per la cinematografia digitale e le copie di valutazione del software sono disponibili in Italia presso INTERSYSTEM Ingegneria Informatica.