

Elastic Reality 3.0 per Windows 95 e NT

Con l'andar del tempo, succederà sempre più frequentemente ... cosa?

Che molti dei software nati per Silicon "migrino" verso i PC compatibili, meglio se gestiti da Windows, preferibilmente in versione NT.

E' accaduto per il potentissimo **3D di Softimage** ed ora tocca al popolare **Elastic Reality di Avid**.



A proposito, l'**Academy of Motion Picture Art e Sciences** ha "blasonato" l'**Avid** per **Elastic Reality**, consegnando nelle mani del suo **Product Manager Mr. Dion Scoppettuolo** l'**Award** come **miglior software di manipolazione ed effetti speciali cinematografici**, per l'anno 1996.

Morphing, Compositing, Color Correction, 2D Animation, Image Trasform e **File Format Management**, sono i punti saldi di E.R. che ne defilano anche il profilo attitudinale.

Per menzionare qualche altro punto saldo basti pensare che E.R. è stato utilizzato per le lavorazioni di moltissimi film di grande grido come "**Forrest Gump**", "**Batman Forever**", "**Terminator**", etc ...

Da Silicon ai PC dicevamo... perchè?

Il Pentium è un buon "motore", veloce, potente e soprattutto poco costoso.

Windows NT è un sistema operativo a 32 bit, niente da invidiare a nessuno, neanche nel campo grafico e la **Intel** ha già messo a punto il suo successore, il processore **MMX**.

Questi nuovi chip hanno un rendimento grafico fino al 40% superiore ad un chip Pentium con la stessa velocità di clock. (Vale a dire che un MMX 130/160 MHz, equivale ad un Pentium 200Mhz.)

...Potenza da "vendere", considerata la speciale natura e versatilità grafica del nuovo processore.

Cos'altro aggiungere: le softwarehouse più conosciute del mondo vanno verso **Win NT**, a riprova che le tecnologie non vanno più "misurate" per qualità e caratteristiche tecniche ma in "Produttività" ... ma questo è un altro discorso che se vorrete affronteremo in un'altra occasione.