

FOR IMMEDIATE RELEASE  
March 18, 2016

## TOONZ DIVENTA OPEN SOURCE

---

Digital Video, l'azienda che ha creato Toonz, e DWANGO, editore Giapponese, hanno annunciato oggi di avere siglato un accordo per la acquisizione, da parte di Dwango, di Toonz, un software per l'animazione che è stato indipendentemente sviluppato da Digital Video (Roma, Italia).

Digital Video e Dwango hanno concordato la acquisizione sotto la condizione che Dwango pubblichi una piattaforma Open Source basata su Toonz (OpenToonz).

A partire da Sabato 26 marzo, la versione Studio Ghibli di Toonz sarà disponibile gratuitamente per la comunità degli animatori.

OpenToonz includerà le nuove funzionalità sviluppate da Studio Ghibli (\*Toonz Ghibli Edition), che è stato un utente Toonz per molto tempo. Attraverso OpenToonz, Dwango creerà una piattaforma che avrà lo scopo sviluppare una fattiva collaborazione fra i laboratori di ricerca e l'industria dell'animazione.

Con quest'accordo, Digital Video si orienta ad modello di business Open Source, offrendo all'industria dell'animazione diversi servizi, quali commissioning, installazione e configurazione, formazione, supporto e personalizzazione e, nello stesso tempo, permettendo alla comunità degli animatori di utilizzare gratuitamente un software stato dell'arte della tecnologia.

Digital video continuerà anche a sviluppare e vendere una versione Premium di Toonz a un prezzo molto competitivo, per quelle aziende disposte a investire nella personalizzazione di Toonz per i loro progetti. Una lista esaustiva dei nuovi servizi è disponibile nel sito [www.toonzpremium.com](http://www.toonzpremium.com).

Commentando quest'annuncio, Mr. Atsushi Okui, Executive Imaging Director di Studio Ghibli ha detto:

*"Nel 1995, durante la produzione di 'Principessa Mononoke', abbiamo avuto bisogno di un software che ci permettesse di creare alcune parti dell'animazione in digitale. Abbiamo valutato le soluzioni software disponibili in quel momento e abbiamo scelto 'TOONZ'. La nostra esigenza, per continuare a produrre animazione di qualità cinematografica, senza stress aggiuntivo, era che il software avesse la capacità di combinare, in modo trasparente, le animazioni fatte a mano con quelle colorate digitalmente. Da quel momento in poi abbiamo continuato a usare il software seguendo tutti gli aggiornamenti che l'hanno reso sempre più facile da usare. Siamo lieti di sapere che la versione Open Source è basata sulla Toonz Ghibli Edition. Ci auguriamo che molte persone, dentro e fuori dall'industria dell'animazione, utilizzino questo software per il loro lavoro. Vorremmo infine esprimere la nostra gratitudine al personale di Digital Video".*

Claudio Mattei, Amministratore Delegato di Digital Video, ha detto:

*"L'accordo siglato con Dwango, per offrire Toonz come piattaforma Open Source alla comunità degli animatori, ha permesso a Digital Video di realizzare una delle sue strategie, cioè di fare*

*di Toonz uno standard mondiale per l'animazione 2D. Quest'accordo sarà anche il punto di partenza di un nuovo piano: adottare il modello di business Open Source, fornendo formazione e personalizzazione di Toonz per utenti vecchi e nuovi. Siamo orgogliosi di condividere questo percorso con Dwango e con Studio Ghibli, sicuramente l'utente Toonz più importante a partire dal 1995".*

Mr Nobuo Kawakami, Presidente e Direttore Tecnico di Dwango, ha aggiunto:

*"E' per noi un grande onore rilasciare OpenToonz come piattaforma Open Source. Voglio esprimere il nostro apprezzamento più profondo a Digital Video e Studio Ghibli per il loro aiuto e sostegno. Ci auguriamo che questo software, che risponde all'esigenza di realizzare produzioni di alta qualità, contribuisca a rivitalizzare l'industria dell'animazione. Dwango utilizzerà OpenToonz anche per presentare i suoi risultati nella ricerca e nello sviluppo".*

La versione Open Source di TOONZ sarà presentata ufficialmente a Tokyo presso Anime Japan (26 e 27 marzo).

### **A proposito di Digital Video**

Digital Video è una compagnia di Ricerca e Sviluppo con un talento, ampiamente dimostrato, di definire e sviluppare prodotti visionari e innovativi e di portarli sul mercato. La compagnia ha la sua sede principale a Roma (Italia) ed è specializzata nello sviluppo di applicazioni professionali per la computer grafica, nonché per broadcast e cinema. Maggiori informazioni su [www.digitalvideo.eu.com](http://www.digitalvideo.eu.com)

Contatto: <mailto:company@toonz.com>