

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Capucci, Pier Luigi. REALTA' DEL VIRTUALE, Bologna, Clueb, 1993.
- Capucci, Pier Luigi. IL CORPO TECNOLOGICO, Bologna, Baskerville, 1994.
- Capucci, Pier Luigi. ARTE E TECNOLOGIE, Bologna, Edizioni dell'Ortica, 1996.
- Costa, Antonio. SAPER VEDERE IL CINEMA, Milano, Bompiani, 1993.
- Fara, Giulietta; Romeo, Andrea. VITA DA PIXEL. EFFETTI SPECIALI E ANIMAZIONE DIGITALE, Milano, Il Castoro, 2000.
- Gruppo Gamma. L'UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE NEL RESTAURO CINEMATOGRAFICO: PROBLEMI TECNICI E ETICI. Progetto del Programma CALEIDOSCOPIO della Commissione della Comunità Europea, 1996.
- Ohanian, Thomas A.; Phillips, Micheal E. DIGITAL FILMMAKING: THE CHANGING ART AND CRAFT OF MAKING MOTION PICTURES, Boston, Focal Press, 1996.
- Pank, Bob. DIGITAL FACT BOOK, Newbury, Quantel, 1998.
- Paracchini, Fabio. CYBERSHOW: CINEMA E TEATRO CON INTERNET, Milano, I Manuali Ubilibri.
- Smith, Thomas G.; Lucas, George. INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC: THE ART OF SPECIAL EFFECTS, New York, Ballantine Books, 1986
- Timpone, Anthony. MEN, MAKEUP AND MOSTERS-HOLLYWOOD'S OF ILLUSIONS AND FX, New York, St. Martin's Press, 1996
- Vaz, Mark C.; Duignan, Patricia. INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC: INTO THE DIGITAL REALM, London, Virgin, 1996.