

The art of **Time Mechanic**
science fiction design

Story and design by Studioddm

Mario Taddei
Edoardo Zanon

Thanks to all the people who helped us
and made this possible:

for think3

Art Ignaco
David Way
Stefano Cinti Luciani
Joe Costello
Brian Gibson
Chris Palmatier
Massimo Signani
Hiroko Hirata

for Studioddm

Pierluigi Taddei
Federico Janni
Cinzia Costa
Anna Cominazzini
Michela Baldessari
Cristina Caramori
Lucia Para
Matteo Cucci
Katia Malacrida
Paola Licari
Matteo Curcio
Lernie Piscal
dd & m

special thanks

Stefano Cinti Luciani

Copyright, 2001 - Think3
Copyright, 2001 - Studioddm

Studioddm snc

via Malpighi, 8
20129 Milano (Italy)

tel. +39 02.295.368.13

fax +39 02.294.146.95

www.studioddm.com

www.studioddm.net

studuiddm@studioddm.com

I contenuti del libro costituiscono materiale protetto dai diritti
d'autore e quindi non può essere riprodotto in alcun modo senza
autorizzazione scritta delle parti aventi diritto.

settembre 2001 - Studioddm



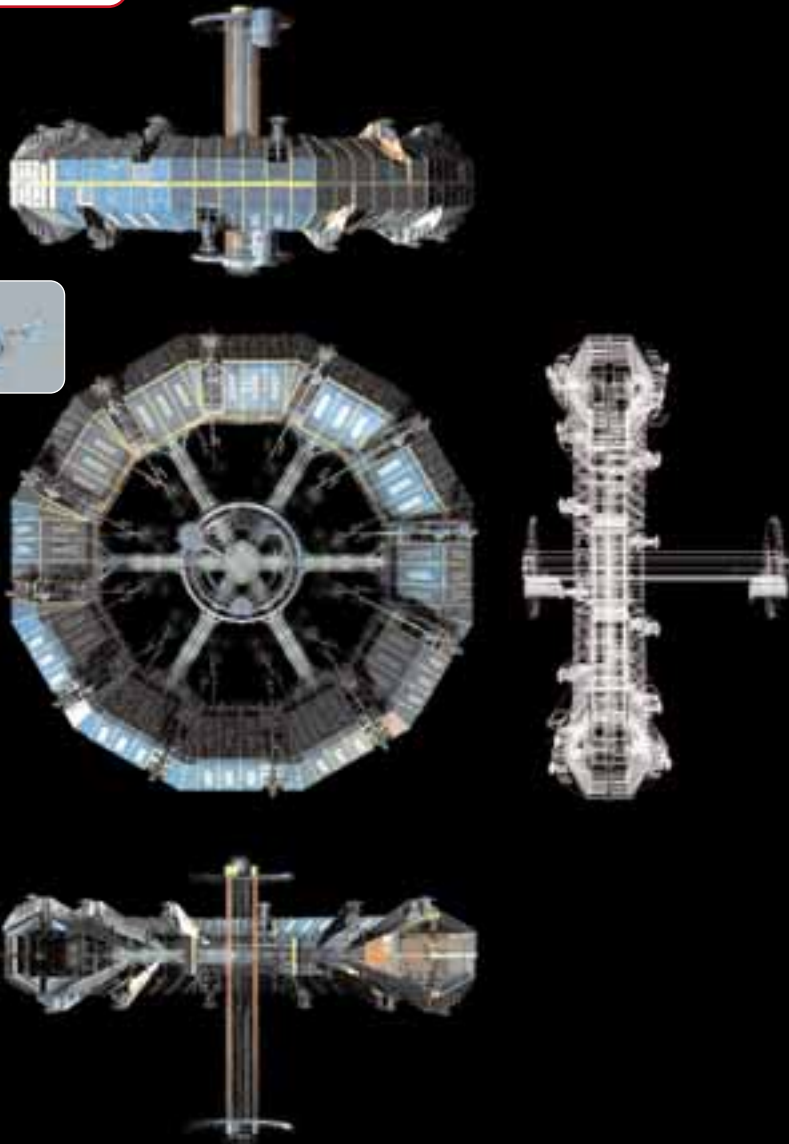
The Time Mechanic is not only an adventure game; it is more importantly a game based learning program. The goal of which is to gain experience using thinkdesign, a CAD program. It is accessible via the Internet as well as CD-Rom. This book highlights all the science fiction work from the world of the Time Mechanic created by Studioddm for Think3.

Time Mechanic non è soltanto un gioco d'avventura; è, cosa molto più importante, un gioco dai fini didattici. Lo scopo principale è l'apprendimento di Thinkdesign, un programma di modellazione solida. E' accessibile gratuitamente via internet e su cd-rom. Questo libro presenta tutto il lavoro di fantascienza del mondo di Time Mechanic realizzato da Studioddm per Think3.



INDEX

- 4 The storyline
- 10 The Kino empire
- 12 Planet Kino
- 13 Alien fighter ship
- 14 The Kinodermian
- 16 The Wingfighter
- 18 Human orbital defense bases
- 20 Cargos
- 22 SGSS sub gravitational stargate system
- 24 SGSS interferometer
- 25 Robots
- 26 SGEL sub gravitational experimental lab
- 28 SGEL quantum collision compressor
- 30 Time capsule
- 32 Storyboard
- 33 Genesis
- 34 Wingfighter design
- 36 3D modelling & texturing
- 38 Lens & fire effects
- 39 Level of detail
- 40 22.766.704 pixels
- 42 www.timemechanic.com
- 44 T.M. Starfleet board game
- 45 Kino fighter model kit
- 46 Movie Poster
- 48 Bibliografy & info

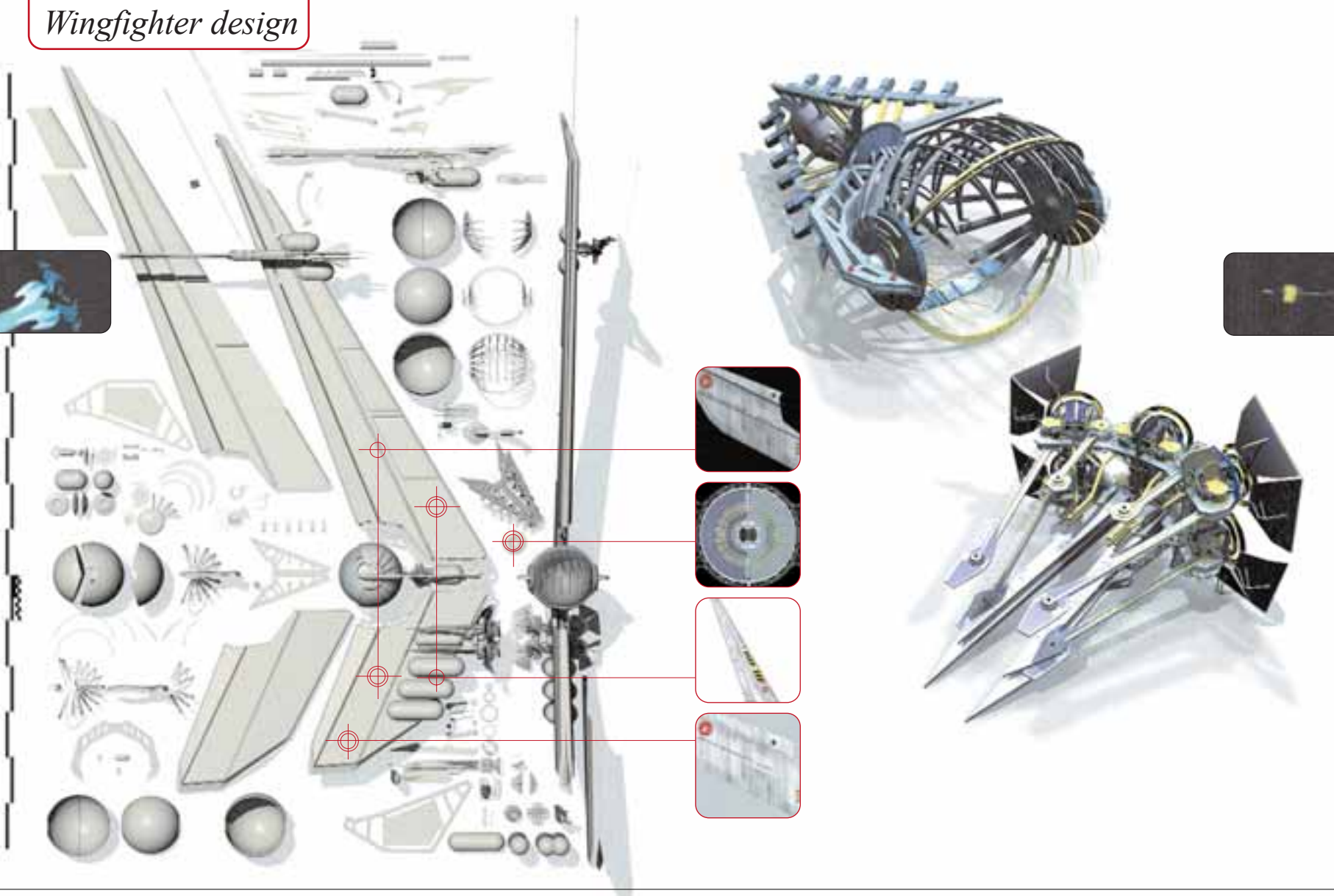


Cargos are huge human orbital defense bases. They are filled with marines and fighters ready for battle. Composed of two large opposing modules that continually spin to create artificial gravity. Spinning the modules in opposite directions maintains the barycenter and directional stability. Module spin speed is controlled and calibrated from base readings of the gyroscopes and analysis of the differences in mass. The structure is able to dock 48 wing fighters. If needed 23 more wings can be assembled directly in space. Each module of the cargo is divided in 12 sub-modules.

I carghi spaziali sono grosse strutture orbitali per la difesa terrestre. Sono equipaggiate con astronauti d'attacco e soldati sempre pronti. Sono composte da due grossi moduli in rotazione per creare gravità 'artificiale'. Le due rotazioni sono opposte per mantenere stabile il baricentro e la posizione. La velocità di rotazione è controllata e calibrata grazie ai giroscopi e all'analisi della differenza di massa. Ogni struttura è in grado di alloggiare 48 astronauti d'attacco. Se necessario, 23 altre unità possono essere assemblate direttamente in orbita. Ogni modulo dei carghi è diviso in 12 elementi.

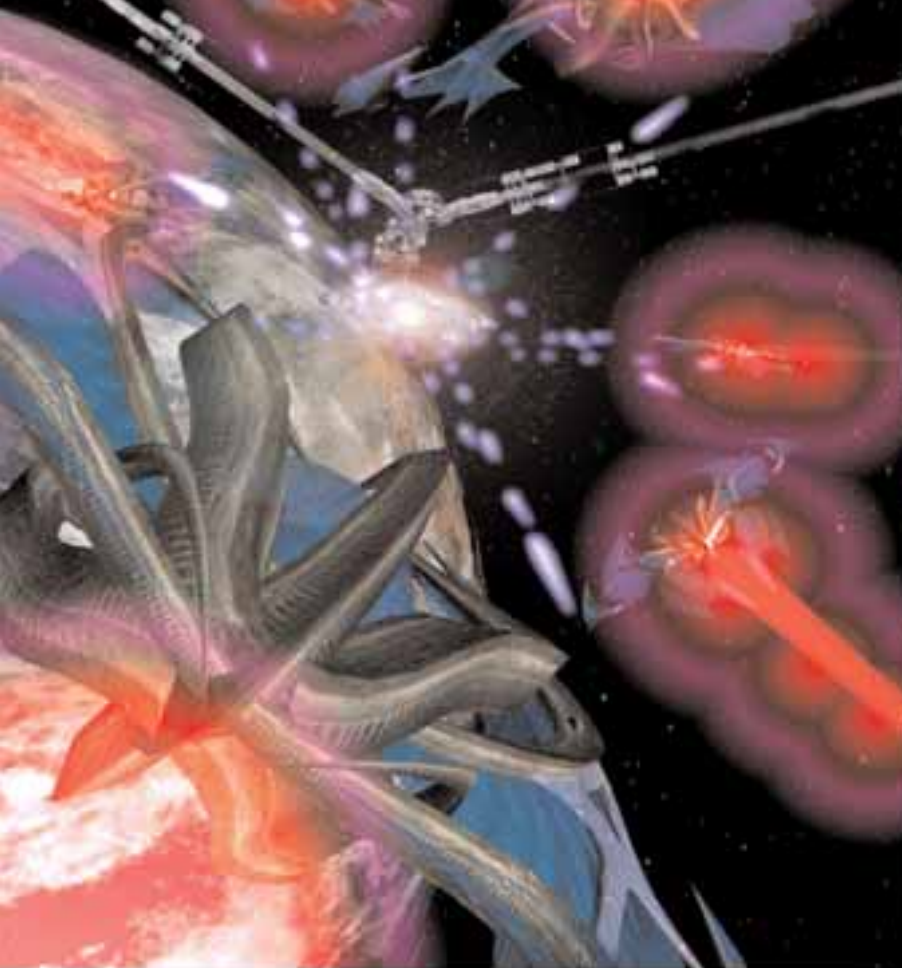
Il sistema di difesa orbitale è composto da una serie di moduli che ruotano in direzioni opposte per creare gravità artificiale. La velocità di rotazione è controllata e calibrata grazie ai giroscopi e all'analisi della differenza di massa. Ogni struttura è in grado di alloggiare 48 astronauti d'attacco. Se necessario, 23 altre unità possono essere assemblate direttamente in orbita. Ogni modulo dei carghi è diviso in 12 elementi.

Wingfighter design



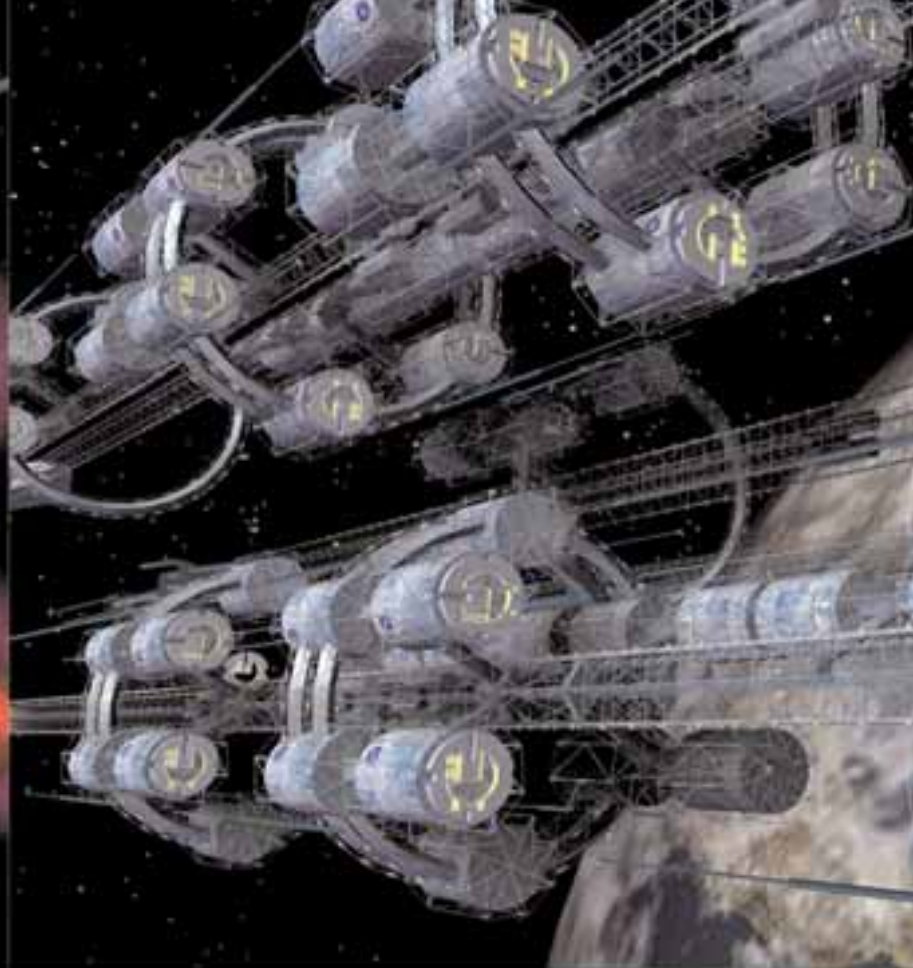
TIME MECHANIC

Pursuing after the great inventors and their inventions



TIME MECHANIC

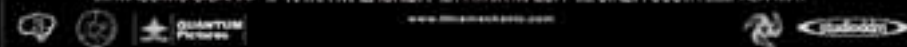
Pursuing after the great inventors and their inventions



MARIO TADDEI - EDOARDO ZANON - THINK3 - STUDIOOOM - STEFANO CINTI LUCIANI - JOE COSTELLO
ART IGNACIO - BRIAN GIBSON - ANDREA NASSISI - CHRIS PALMATIER - DAVID WEY - RAEL MORRIS
MASSIMO SIGNANI - KATIA MALACRIDA - PATRIK MAJDA - CINZIA COSTA - KEN MAY



MARIO TADDEI - EDOARDO ZANON - THINK3 - STUDIOOOM - STEFANO CINTI LUCIANI - JOE COSTELLO
ART IGNACIO - BRIAN GIBSON - ANDREA NASSISI - CHRIS PALMATIER - DAVID WEY - RAEL MORRIS
MASSIMO SIGNANI - KATIA MALACRIDA - PATRIK MAJDA - CINZIA COSTA - KEN MAY



Bibliografy

Judith and Garfield[The art of Star Trek] Pocket Books Star Treks, 1995 - Gruner+Jahr, [Focus], Mondadori Spa,1998 - Lawrence M. Krauss, [La fisica di Star Trek], TEA, 1995 - [Cultural Heritage Networks Hypermedia], Beni Culturali Reti Multimedialità, 1996 - Giorgio Riveccio, [Eureka], Rusconi Editore, 1994 - H.R. Giger, [www HR Giger com], TASCHEN, 1996 - Rick Sternbach e Michael Okuda, [STAR TREK The next generation il manuale tecnico], Fanucci editore,1991 - Judith and Garfield Reeves - Stevens, [STAR TREK The next generation - The continuing Mission], POCHET BOOKS, 1997 - [LE SCIENZE], Federazione Italiana Editori Giornali, 1999 - Michael G. Reccia and David Openshaw, [Sci-Fi & Fantasy], Michael G. Reccia, 2000 - Bill Smith, [STAR WARS The essential guide to Weapons and Technology], Allan Kausch and Steve Saffel, 1997 - Daniel Wallace, [STAR WARS The essential guide to Droids], March 1999 - John Eaves & J.M Dillard, [STAR TREK - The next generation Sketch Book the movies], Pocket Books, 1998 - David West Reynolds, [STAR WARS episodio I Guida ai personaggi], Fabbri Editori, 1999 -Serra- Medda & Vigna [Nathan Never] - NEMO, Sergio Bonelli Editori, 2000 - NEWTON Multimedia, [Sistema Solare], R.c.s., 2000 - Fernando de Felice, [LE SCIENZE Quaderni - Spazio tempo e relatività], Spektrum der Wissenschaft, 1994



Game bibliografy

Westwood Studios, [Blade Runner], Virgin Interactive, 1997 - [The Star Trek: The next Generation COLLECTION], Hasbro Interactive, 1999 - Marco Patrito, [SINKHA], Virtual Views, 1996 - Michael Dorn - Patricia Charbonneau, [Mission critical], Legend Entertainments Company [Half - Life], Sierra On line inc. by Valve, 1998 - [Ring - La leggenda dei nibelunghi], C.T.O. - Chris Roberts, [Wing Commander III - Heart of the tiger], Origin Interactive Movie - [The Labyrinth of time], Terra nova Development, Electronic Arts, 1993 - [Final Fantasy VIII], Squaresoft, 1999 - [Galapagos], C.T.O., 1997 - [Riven - the sequel to myst], Cyan production, Red orb Entertainment, 1997 - [Tomb raider - The last revelation], EIDOS Interactive, 1999

Studioddm

Studioddm is a R&D (research and development), industrial, graphic and multimedia design company. It was established in 1999 by Mario Taddei and Edoardo Zanon, the first graduates in industrial design from a leading Italian University - the Politecnico di Milan. The Studioddm headquarters in Milan enjoys extensive internet communication with the rest of the world. Thanks to the experience, dedication and energy of the Studioddm consultants and state of art facilities, Studioddm is able to deliver innovative results in any creative environment.

(www.studioddm.com)

Studioddm è una società di progettazione e consulenza nei campi dell'industrial, visual e multimedia design. Fondata nel 1999 dai primi laureati italiani in disegno industriale, Mario Taddei ed Edoardo Zanon, ha sede a Milano, ma tramite la rete ha capacità connettive totali. Grazie all'esperienza, ai mezzi, all'energia e alla professionalità di numerosi consulenti è in grado di progettare e realizzare qual-siasi prodotto o servizio nel mondo della produzione creativa.

(www.studioddm.net)

Think3

Think3 is a privately held mechanical computer aided design (MCAD) company on a mission to revolutionize the \$9 billion CAD software industry by bringing powerful, flexible, affordable "mass 3-D" design software to every engineer's desktop. Think3 software is used by leading companies worldwide to design and engineer a wide range of products, such as: Alessi boutique home accessories, adidas sports shoes, Buell Motorcycle Company (a division of Harley Davidson) sports bikes, think3 is headquartered in Santa Clara, Calif, with engineering centered in Bologna, Italy and supported by R&D teams in Bangalore, India, Boston, Massachusetts, Marseilles, France, Pesaro, Italy, and Salt Lake City, Utah. think3 products are sold through a worldwide network of distributors and VARs, and online at. For more information, call 1-800-323-6770, send an email to productinfo@think3.com or go to <http://www.think3.com>.

Think3 è una società a capitale privato specializzata nella produzione di software MCAD (mechanical computer aided design) il cui obiettivo è quello di rivoluzionare il mercato in cui opera, creando un ambiente di progettazione potente, flessibile e accessibile a tutti i progettisti. Thinkdesign, il prodotto di punta di think3, è il primo software MCAD 3-D che offre la potenza di strumenti come la progettazione parametrica, il trattamento avanzato di superfici, il disegno 2-D e wireframe all'interno di un unico ambiente. think3 ha sede a Santa Clara, in California; il centro di sviluppo del software è basato a Bologna ed è supportato da team dislocati a Pesaro, Bangalore (India), Boston (Massachusetts), Marsiglia (Francia) e Salt Lake City (Utah). Maggiori informazioni sulla società e sui prodotti sono disponibili all'indirizzo Internet www.think3.com.

