SPECIALE REGALI

VIDEO Magazine

PIERO ANGELA
L'ACCHIAPPA EMITTENTI

ANTENNA PER SATELLITE

FIOCCANO I FILM

PLESSI VIDEO GOING

PUBLIMEDIA EDITRICE

VIDEO Magazine

ANNO V - N. 50
DICEMBRE 1985
L. 5.000

Copertina: Illustrazione di Elios Azzone

10 POSTA

14 NEWS

22 TEST REGISTRATORE PORTATILE MITSUBISHI HS 710 E
di Michele Epiro

24 TEST CENTRALINA DI EDITING SONY RM-E100V
di Roberto Guzzi

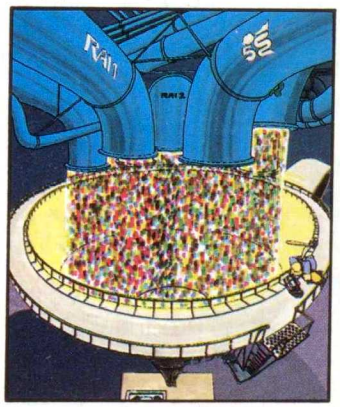
26 TEST REGISTRATORE FISSO HITACHI VT-64E
di Roberto Guzzi

28 TEST BANCO DI REGIA AMATORIALE ELTOS VR 10
di Mauro Scaioni

32 LA GRANDE TRUFFA DEL MADAGASCAR
Videostoria
di Mimmo Lombezzi

34 TEST FRA LE NUVOLE
Abbiamo provato gli apparecchi della Salora per la ricezione diretta via satellite
di Lorenzo Fratti

40 L'ACCHIAPPA EMITTENTI
Il sintonizzatore: come è fatto e come funziona
di L.F.



46 IL PALINSESTO DIDATTICO
Audiovisivi e scuola: quale rapporto?
di Bruno Lanza

51 UNA FESTA TUTTA DA VEDERE

52 SOFT
Novità in videocassetta di tutti i generi e per tutti i palati

62 FIOCCANO I FILM

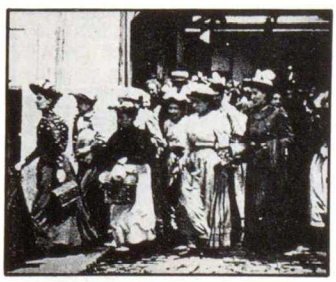
66 HARD
Un milione o poco più. I videoregistratori economici
di Roberto Guzzi

74 UN ANNO DA RECORDER
Otto ditte commentano il mercato video 1985
di Lorenzo Fratti

84 LIBRARY
Backgrounds, effetti speciali, software. Il video nella fase della post-produzione nell'era della computer graphics
di Ranuccio Sodi

90 TUTTO SI SPIEGA
Intervista con Piero Angela
di Fabio Terragni

94 SE NON È MUTO È STEREO
Due serate speciali gentilmente offerte dalla Rai
di Giacomo Mazzone



99 PLESSI-VIDEO GOING
La mostra alla Rotonda della Besana di Milano. Un minicatalogo
a cura di Vittorio Fagone e Felice Pesoli

118 SOFT TEN
di Angelo Frigerio

120 RIPRESA
di Edo Prando

122 MUSICA
di Giacomo Mazzone

124 ARTE
di Vittorio Fagone

126 COMPUTER
di Mario Salvatori

128 GIOCHI
di Benedetta Torrani

ERRATA CORRIGE

Nel numero scorso, in fase di stampa, è "scomparso" il titolo dell'articolo di Vittorio Fagone (Dove il video dilaga, Video Magazine n. 49, pag. 104). Ce ne scusiamo con i lettori e con l'autore.

VIDEO COMPUTER

di Mario Salvatori

La telematica fa spettacolo

Oggetto misterioso del nostro tempo, la telematica fa sempre più parlare di sè, soprattutto per le immense possibilità di diffusione della conoscenza e dell'informazione che essa rende accessibili. Per fare il punto sulla diffusione della telematica nel nostro paese, dal 29 gennaio al 2 febbraio 1986 si svolgerà a Roma presso l'Istituto S. Michele "Futuro telematico" un convegno interattivo sulla telematica, le sue applicazioni e l'impatto sulla società. Uno sguardo propositivo su cosa si può fare oggi con la telematica e cosa si potrebbe fare in futuro. Organizzato dal Sisco di Roma, il convegno sarà sostanzialmente articolato in

FUTURO TELEMATICO

sei sezioni: *Abitare telematico*: traccerà le linee lungo le quali si svilupperà la struttura urbanistica in seguito all'affermarsi della telematica.
Le nuove tecnologie e i nuovi modi di produrre: tratterà di fabbrica automatica, forza lavoro e indotto.
Le professioni del 2000: quali mansioni e figure professionali nuove creerà una società il cui prodotto principale sarà l'informazione.
Editoria e telematica: cosa significherà "cultura" per le nuove generazioni telematiche.
Didattica e telematica: quali trasformazioni nelle strutture formative pubbliche e private, nella scuola, l'università e la formazione professionale.
Arte e cultura: quali forme per la produzione artistica di domani.
Una serie dunque di argomenti molto problematici e che gli organizzatori promettono di trattare convocando esponenti del mondo del lavoro, dell'industria, della cultura.
Ma accanto alle giornate del convegno il pubblico potrà anche tastare direttamente con mano le novità e le enormi possibilità della telematica con una sezione espositiva che farà molto spettacolo: casa telematica, banche dati, performances artistiche, robot, uffici telematici faranno infatti da contorno, consentendo a tutti di avvicinarsi senza problemi o timori alle tematiche del convegno.
Per ulteriori informazioni ci si può rivolgere alla segreteria organizzativa: dott. F. Panni, presso Sisco, Roma tel. 06/433982.

Basic in VHS

Si chiama "Programmare in Basic con Commodore 64" il corso di Basic su videocassetta realizzato dalla Commodore italiana in collaborazione con Etnoteam. Il corso è registrato su tre videocassette VHS ed è suddiviso in 15 lezioni della durata di un'ora e mezza l'una. Completo dei venti manuali per gli allievi e di un dischetto per gli esercizi, costa 500.000 lire.
Si rivolge principalmente ai negozianti o ai circoli culturali e richiede videoregistratore, computer e disk drive. Naturalmente può essere utilizzato anche da un privato, poiché consente la più totale autonomia.

■ *Artwork Environment della Sirio Informatica è un programma grafico per personal computer molto completo e versatile.*

Disegnare in 3D

Sono sempre più numerosi i programmi grafici che consentono di ottenere elevate prestazioni anche con un personal, segno di una costante evoluzione del mercato che punta anche sui PC come terminali grafici.
Uno degli ultimi disponibili è Artwork Environment, un software integrato che comprende Artwork, Brushwork e Chartwork per PC IBM e compatibili distribuito da Sirio Informatica di Milano.
Artwork prevede una scelta di colori che arriva fino a 16 milioni di cui 256 visualizzabili simultaneamente e la possibilità di utilizzare sia immagini riprese da una telecamera e trasferite direttamente al computer, sia di abbinare immagini a testi e disegni. Vediamo comunque ora nel dettaglio le possibilità offerte dai tre programmi:
Artwork è un programma studiato per disegnare elementi e figure anche molto complesse utilizzando diversi fogli tra di loro sovrapponibili e permette di realizzare della grafica tridimensionale.
Brushwork rappresenta la componente pittorica e di animazione perché il disegno creato a mano libera o ripreso da telecamera viene elaborato a video con una varietà illimitata di pennelli, tratti ed ombreggiature.
Chartwork si occupa invece di business graphic: diagrammi a barre, a torta e così via sono il suo campo di azione.
Naturalmente i tre programmi possono scambiarsi informazioni tra di loro e sarà presto disponibile anche Animation two, un programma che consente di realizzare animazioni tridimensionali su un personal computer.

VIDEO GIOCHI

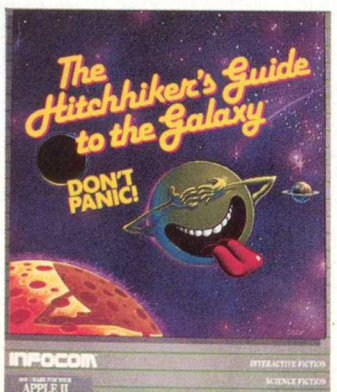
di Benedetta Torrani

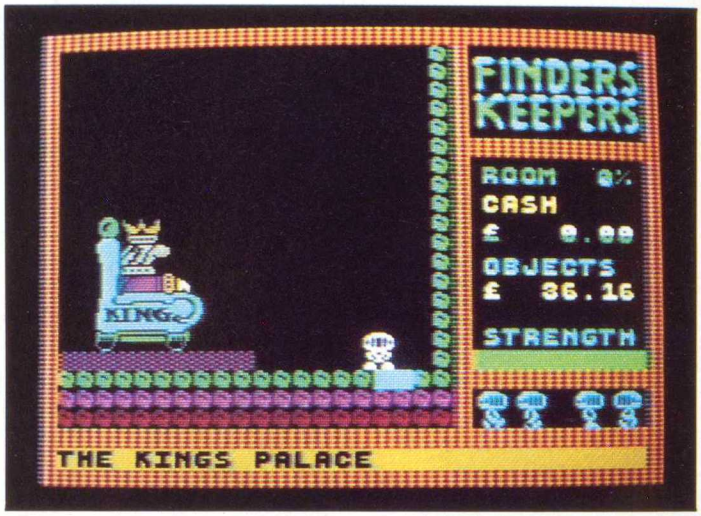
Missione cometa

Lo scorso mese di novembre ha segnato la prima apparizione visibile a occhio nudo della cometa di Halley. Ci è sembrato giusto quindi parlare di *The Halley Project: a Mission in Our Solar System*. Contrariamente a molti programmi di astronomia più o meno didattici e didascalici, questo è un gioco vero e proprio. È una specie di caccia al tesoro di pianeta in pianeta. Ogni volta che si riesce a trovare l'obiettivo si ricevono le istruzioni per quello successivo, fino a che si potrà accedere alla missione finale top secret che porta il nome della cometa.
Base di partenza per ogni missione è una base segreta situata da qualche parte della superficie di Halley. Da qui, o meglio dalla posizione in cui si trova man mano la cometa all'interno del sistema solare, bisogna riuscire a districarsi tra le orbite di lune e pianeti aiutati solo dalle vostre conoscenze astronomiche e dalla sagome di costellazioni famose. Chi non sapesse riconoscere Orione da Cassiopea difficilmente troverà la strada. Le indicazioni della destinazione sono date in "codice": indovinelli, rebus o accenni a caratteristiche specifiche di un pianeta vi permetteranno di sapere la prossima destinazione.
La forza di questo programma risiede nella straordinaria simulazione realizzata: i vari pianeti che ruotano intorno al sole, le stelle fisse, il cosidetto Zodiaco, le lune, tutto è ricostruito con precisione. Non tanto da un punto di vista grafico quanto di relazione reciproca dei vari elementi. I tempi, le orbite e le posizioni sono proporzionalmente esatte e così il passaggio di Halley nel sistema solare è precisamente calcolato secondo l'orbita che seguirà.
Un ampio manuale di istruzioni e un breve manuale astronomico corredano la confezione del gioco.
Il gioco è compatibile con Apple, Atari e Commodore.

Guida alla Galassia

Un linguaggio leggermente più semplice di quello a cui la Infocom ci aveva abituato accompagna questo adventure testuale nel mondo fantastico di una autostrada galattica.
Alla semplicità del dialogo corrisponde però una trama complicata e avvincente che non riuscirete a dominare con facilità.
Vi svegliate una mattina e sentite la casa tremarvi sotto al letto: non è un terremoto ma le ruspe della demolizione. "Da qui deve passare l'autostrada galattica" vi informa solerte il capomastro, "e la vostra casa va abbattuta". Vi precipitate fuori ma un mattone in testa mette subito fine alla vostra fuga.
Se, e non sarà facile, riuscirete a scappare dalla casa che crolla si apriranno le porte della galassia e per pianeti e astronavi sconosciute dovrete cercare di capire qual è il vostro compito in questa avventura. Strani personaggi vi verrano incontro con le loro manie: un robot in crisi depressiva, una principessa molto affascinante, il tipo buffo che vi ha trascinato dal bar sotto casa alla galassia più lontana, ecc.
Ma la cosa più strana, di cui non riuscite a capacitarvi, è che non avete ancora capito se valeva o no la pena di lanciarsi in questa avventura. Fondamentale è l'uso della Guida dove, sotto forma di sciarade e indovinelli, potrete trovare molte delle informazioni utili al proseguimento del gioco.
E questo è particolarmente vero per gli innumerevoli colpi di scena che stravolgono in men che non si dica la storia.
Compatibile con Apple II, questo *The Hitchhiker's guide to the Galaxy* della Infocom vale proprio la pena di essere giocato, passando magari svegli intere notti.
Piccolo consiglio per non farvi demoralizzare subito: ricordatevi che anche il più spietato bulldozer demolitore ha un cuore.





Finders Keepers

Per sua figlia, la principesssa di Ishima, il Re vuole un compleanno sontuoso. Il paggio, piccolo robottino giocattolo, è incaricato della ricerca dei doni. Non è per negozi e boutique che si svolge la caccia al regalo ma nelle stanze buie di un vecchio maniero, abitato da abili commercianti e mostri predoni.
Coi commercianti bisogna imparare a fare buoni affari, con i mostri invece si deve solo evitare il contatto.
Secondo lo schema ormai sperimentato degli adventure grafico-dinamici, a uno spazio di gioco dove si svolge l'azione corrisponde uno spazio dedicato alle informazioni sul gioco stesso: indicatori del luogo in cui vi trovate, degli oggetti in vostro possesso, dell'energia e della quantità di denaro a disposizione, ecc.
A ogni stanza del castello corrisponde un quadro di gioco e il Re in persona seduto sul trono sarà pronto a ricevere i doni e a elargire il dovuto compenso.
La grafica curata dello Spectrum e una buona dose di giocabilità rendono questo della Mastertronic un buon esemplare del suo genere.