

VIDEO

Magazine

**SVELATI
I MISTERI DEL
TIMER**

**UNA PARETE
DI SCHERMI**

**VIDEOART
A LOCARNO**

**SPECIALE
VIDEO HI-FI**

**IL PRIMO VCR
MADE
IN ITALY**



VIDEO

Magazine

ANNO V - N. 49
NOVEMBRE 1985
L. 5.000



Copertina: L' "Italia" di Nam June Paik, presentata al Festival di Videoarte di Locarno.

10 POSTA

12 NEWS

26 TEST INTEGRATO
SONY CCD-M8E
di Lorenzo Fratti

30 TEST INTEGRATO
PANASONIC NV-M3
di L. F.

34 TEST REGISTRATORE
FISSO FISHER FVH-P720
di Mauro Scaioni

38 TEST CENTRALINA DI EDITING
CANON VE-10
di M.S.

42 L'ITALIA
S'È DESTA
Presentato a Roma il primo VCR di fabbricazione italiana di L. F.

44 TIMER
Utilità ed utilizzo di una funzione fondamentale di Riccardo Albini

51 HI-FI!
L'audio ad alta fedeltà sui videoregistratori. Teoria, utilizzo e una carrellata di apparecchi



52 NEI CIELI DEL SUONO
di Lorenzo Fratti

56 ASCOLTA S'HI-FI SERA
di Mauro Scaioni

60 I FEDELISSIMI
di Roberto Guzzi

68 MURO CONTRO MURO
Lotta di sistemi nel campo delle "pareti video" di Giacomo Mazzone

74 AMICO DI TELEFAX

Esperimento didattico tra Parigi e Torino di Benedetta Torrani

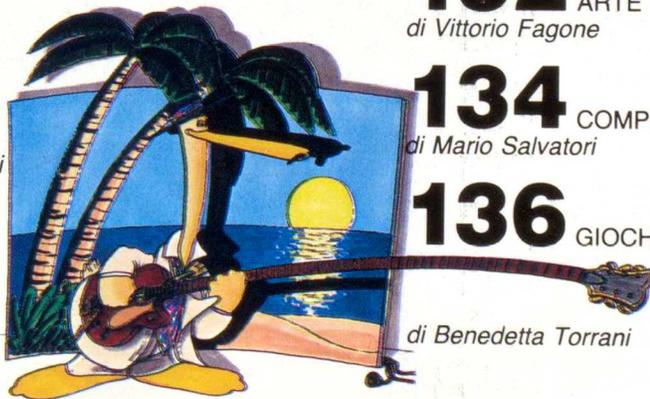
78 IL PULSANTE LEGGERO
La computer grafica verso l'era della tridimensionalità: una visita all'SBP di Roma di Piero Cannizzaro

86 SCUSI DOV'È IL WESTERN?
La rinascita di un genere, al cinema e in cassetta di Roberto Duiz



90 CENTO ANNI DA LEONE
Entra nell'home-video italiano l'MGM di Antonello Catacchio

96 LONG FORM
Video musicali oltre il clip di G. M.



102 VIAGGIO A REIMS
Schermi alla Scala, teatro in piazza di Lorenzo Fratti

104 DOVE IL VIDEO DILAGA
Un resoconto dal festival video-art di Locarno. di Vittorio Fagone

110 LA CONSERVAZIONE DELL'AVANGUARDIA
La Videoteca Giaccari racconta la storia del video italiano di Felice Pesoli

120 SOFT
di Angelo Frigerio

124 RECENSIONI

128 MUSICA
di Giacomo Mazzone

130 RIPRESA
di Edo Prando

132 ARTE
di Vittorio Fagone

134 COMPUTER
di Mario Salvatori

136 GIOCHI
di Benedetta Torrani

VIDEO COMPUTER

di Mario Salvatore

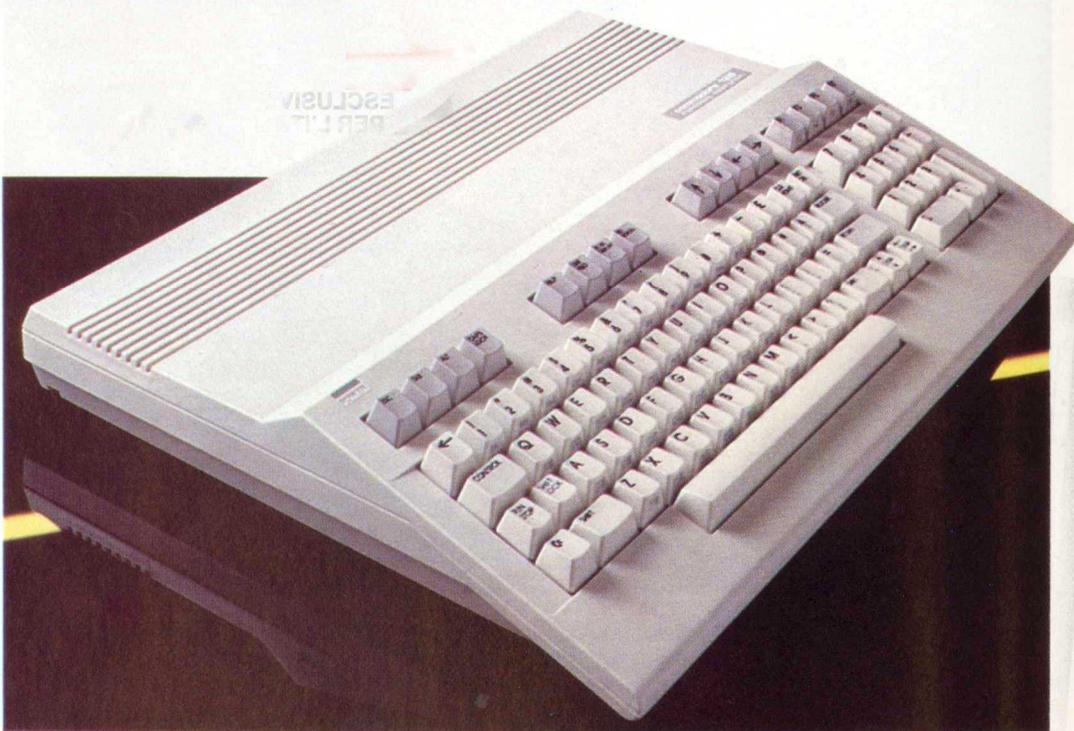
L'inglese col computer

Un fascicolo di supporto, quindici cassette audio, trentatré cassette per computer Commodore 64, *Computer english & Communication task* è il primo corso di lingua inglese interamente assistito dal computer in vendita in edicola. Trentatré dispense quattordicinali, basate su un testo di grande valore didattico quale

Communication Task, edito dalla Zanichelli, aiuteranno giovani e meno giovani ad apprendere una lingua ormai indispensabile per tutti, servendosi dei più moderni sistemi di comunicazione ed insegnamento. Ciascun fascicolo, edito dalla Beatrice d'Este, società del gruppo Ricordi, sarà in vendita al prezzo di 8900 lire.

L'allievo, dopo aver scorso i testi sul fascicolo, carica la cassetta audio sul registratore e ascolta i dialoghi recitati da attori professionisti. Superata questa fase si entra davvero nel vivo del corso, con il programma da caricare sul computer.

Qui gli esercizi sono numerosi e l'utente dialoga direttamente con la macchina. Bisogna completare delle fasi da cui mancano alcune parole; scegliere la parola corretta per dare significato alla frase selezionandola tra altre presentate sullo schermo; si impara la coniugazione di un verbo; si entra nel vivo di un dialogo interamente in lingua inglese; si consulta un vocabolario di termini, si traducono delle frasi con la possibilità di consultare una



enorme quantità di note grammaticali, e per ultimo, il gioco.

Bisogna completare uno schema di parole crociate in inglese.

Il corso in sostanza prevede fasi di apprendimento diretto di termini ed espressioni e momenti di interazione con il computer.

Creato da informatici e pedagogisti, "Computer english & Communication Task" non sostituisce l'insegnante, ma ne può fare egregiamente le veci.

È arrivato il 128 Commodore

Finalmente distribuito in Italia dopo mesi di ansiose attese da parte dei patiti di casa Commodore, ha fatto la sua comparsa il nuovo 128, il più recente modello della casa americana nel settore home. La novità del 128 è quella di incorporare due microprocessori che

consentono di lavorare con tre diversi sistemi operativi. Il primo è l'8502 che può lavorare come il 6502, lo stesso processore che equipaggia il Commodore 64, cavallo di battaglia dell'industria americana: ha una RAM di 64K, una ROM di 16 K e consente di utilizzare sul nuovo modello tutti i programmi e le periferiche del C 64. Dunque un elemento di continuità nel mercato. Lo stesso processore può però lavorare anche nel modo 128, che offre una RAM appunto di 128K espandibile a 512K, una ROM di 48K e utilizza un Basic 7.0.

Destinato ad un pubblico che vuole fare "qualcosa di più" con il computer, disporrà di programmi su misura per le sue capacità, che consentono pagine video di 80 colonne per 25 righe, con una risoluzione di 640x200 pixel. Per ora i programmi disponibili per lavorare con questo modo sono tre: un pacchetto integrato dal nome Jane che comprende Word

processor, data base e spread sheet; un programma grafico dal nome Micro illustrator e un programma di astronomia che si chiama Sky travel.

Ultimo sistema operativo, il CP/M basato sul più famoso microprocessore del mondo: lo Z 80A. In questo caso la RAM è di 128 K espandibile a 512K e la risoluzione identica a quella precedente. Perché una macchina con tutte queste prestazioni? Il problema di Commodore è al momento quello di sostituire gradualmente sul mercato il C 64 con un altro modello che, non rendendo di colpo obsoleti tutti i più di seimila programmi realizzati finora per questa macchina, riesca però a sostituirla sul mercato. La scommessa per Commodore è di grande entità, se si pensa che per esempio solo in Italia sono stati venduti qualcosa come mezzo milione di C 64, e il 128 ha l'ambizione di rivolgersi proprio a quegli utenti che già possiedono un Commodore.

VIDEO GIOCHI

di Benedetta Torrani



Ombre infuocate

Squadra Enigma: è una squadra speciale di agenti segreti reclutati tra i migliori avventurieri e avanzi di galera della galassia.

Zark Mantor: capo della squadra. Proviene da un lungo servizio nelle Legioni dell'Impero dove ha subito vari infortuni. Possiede un potentissimo braccio bionico ed è un esperto di armi.

Syylk: proviene anche lui dalle Legioni; è un fortissimo combattente e per questo indossa sempre l'armatura.

Sevrina Maris: unica donna della squadra, abilissima scassinatrice. L'hanno reclutata nella cella della morte della prigione di Kerol.

Torik: anche lui fa parte degli avanzi di galera. Conosce benissimo gli esplosivi.

Maul: androide da combattimento.

Manto: androide anche lui ma da trasporto. È il solo in grado di trasportare oggetti nella missione, per cui è indispensabile.

La missione affidata alla squadra non è semlice.

L'impero aveva ultimato gli studi di una nave spaziale in grado di viaggiare alla velocità della luce che avrebbero reso facilissimo il controllo delle centinaia di pianeti del suo universo. I piani, filmati su microfilm, erano stati iniettati in una capsula nella spina dorsale dell'ambasciatore Krixix che

li stava trasportando al sicuro. Ma è stato rapito e nascosto nelle celle dell'astronave del generale ribelle Zoff.

È il recupero dei piani e l'eliminazione del ribelle l'obiettivo della missione della squadra Enigma. Come in altri giochi, il giocatore comanda i personaggi utilizzando di volta in volta quello che crede abbia le caratteristiche necessarie a risolvere questo o quel problema specifico, ma la differenza e la novità di *Shadow Fire* consiste nel modo di comando a disposizione del giocatore. Forse per la prima volta in un gioco, infatti, viene utilizzato il sistema a icone, che permette una rapida e veloce scelta delle azioni da compiere ed evita di tentare all'infinito di trovare il vocabolo giusto da digitare.

All'inizio è molto complesso muoversi all'interno di questo mondo di simboli e questo viaggio assorbe tutta l'attenzione e gli sforzi del giocatore, che solo a poco a poco riuscirà ad avventurarsi nella missione vera e propria. Ma questo è parte integrante del gioco stesso, compatibile con Spectrum 48K.

Disegnare con la palla

Sony per MSX

Creative Graphics è il primo programma grafico apparso per i computer MSX e ha segnato veramente un punto a favore dello standard giapponese.

Colpisce innanzitutto il comando utilizzato: niente joystick, light pen o mouse ma la track ball, una sfera rotante su 360 gradi.

Per il resto, come nei più avanzati personal, il programma procede a menu con comandi a icone, speciali figure e simboli che rappresentano le varie funzioni del programma. I menu sono quattro, ognuno dedicato a una parte del processo grafico: strumenti da disegno, misurazione, correzione e salvataggio. Il primo menu comprende tutte le azioni tipiche: disegno a mano libera, tracciamento di rette, poligoni, cerchi, riempimento di colore, ecc. In più ci sono le indicazioni per i caratteri di scrittura disponibili in questo sistema. Sempre qui c'è la gamma di

colori a disposizione: buone e abbondanti sfumature. Nel secondo menu si stabiliscono le caratteristiche del tratto e della sua precisione.

Un efficiente, anche se non nuovo, zoom permette di ingrandire la parte di schermo sulla quale si sta lavorando. Novità interessante è la possibilità di quadrettare il campo del disegno in modo da avere dei punti di riferimento dati da coordinate.

Nella sezione dedicata alla revisione e alla correzione è possibile seguire gli spostamenti in atto nella memoria Elf, una speciale zona in cui vengono memorizzati man mano i dati del procedere del disegno, coordinate dello stesso e della memoria ancora a disposizione. Questo processo è molto comodo per la correzione perché permette di intervenire in qualunque parte e momento del disegno. Ci sono ovviamente le opzioni di copia e trasferimento di figure da una parte a un'altra e, altra novità, lo scrolling dello schermo.

L'ultima sezione è quella dedicata al salvataggio e memorizzazione del lavoro che può avvenire sia su disco che su cassetta. particolarità unica di questo *Creative Graphics* è la possibilità di trasformare e quindi caricare i dati del disegno in Basic MSX in modo da poterli utilizzare in altri programmi in cui fosse necessaria una parte grafica. La scelta della sfera non sembra molto azzeccata, soprattutto per chi è abituato a ben altri strumenti di disegno. Ma in compenso è il migliore programma grafico per home computer che ci sia capitato vedere.

