

Entra nella Nuvola Italiana e scopri una suite di servizi IT completa per abilitare il tuo business.



Editoriale

a cura di MASSIMO GIUDICI

Ecco pronto il numero 1 "ufficiale" di BitCity Magazine, la prima rivista italiana digitale sulla tecnologia digitale. Ringraziamo i Lettori che hanno letto il numero zero, e che attraverso i social network ci hanno fatto pervenire consigli, apprezzamenti e critiche. Spero che continuiate a farlo con questo e con i prossimi numeri: ci aiuterete a migliorare la rivista e a renderla sempre più interessante. Oggi la tecnologia è "liquida" e tende a non appartenere più a un singolo dispositivo o a un singolo momento della giornata, ma a divenire sempre più immateriale per sequirci in ogni nostra attività. Il compito di BitCity Magazine è di aiutare a sfruttare al meglio i dispositivi e la tecnologia che portiamo con noi ogni giorno, per farne un uso nuovo, migliore, più interessante, efficace e veloce. Per esempio, chi possiede un iPadsa che può trasformarlo in uno studio di registrazione o in uno strumento musicale? La cover story di questo numero è dedicata proprio ai modi in cui è possibile

farlo. Per chi invece la musica si limita ad ascoltarla, l'articolo sull'alta fedeltà digitale potrà suggerire come apprezzarla attraverso un computer, un iPad o altri dispositivi, senza scendere a compromessi sulla qualità. In questo numero proseguiremo anche nell'esplorazione della "cloud", la nuvola di dati sempre accessibile dai nostri dispositivi, descrivendo come si usa il nuovo servizio Google Drive ed esaminando le varie possibilità a disposizione per goderci un film sul tablet anche se riposa su un hard disk a molti chilometri di distanza. Visto che la connessione a Internet da dispositivi mobili costa, e a volte anche parecchio, cercheremo di aiutare a orientarsi nella selva delle tariffe. Chi si prepara a un'estate di eventi sportivi (Europei e Olimpiadi 2012), troverà una serie di consigli per acquistare una fotocamera reflex e su come usarla. Parleremo inoltre di alcuni dei più recenti modelli di lettori di ebook. Infine, troverete le anticipazioni dal mondo dei videogiochi, e tante segnalazioni di film, libri e app.

BUONA LETTURA!







01 EDITORIALE

26 mi faccio la REFLEX



com' è profondo il TELEVISORE



i GIOCHI che vedremo



sfogliare pagine DIGITALI



{play} i FILM del mese



GIOCARE ovunque



file nella
NUVOLA



89

{book} i LIBRI del mese



il PREZZO dei bit



65

col CINEMA in grembo



93

{app} le APPLICA-ZIONI del mese



20 INTERNET: la tua voce





69

alta fedeltà DIGITALE



97

{game} i VIDEO-GIOCHI del mese



ICONE TEMATICHE

Ogni articolo di BitCity Magazine è contrassegnato da una o più icone che segnalano a quali aree appartengono gli argomenti trattati. Usatele per reperire rapidamente le pagine che vi interessano.



phone



mobilità (tablet, e-reader)



telefonia





Android

networking



video



software



entertainment





game

"COME FARE"

Molti degli articoli di BitCity Magazine vi danno la possibilità di accedere a una spiegazione tecnica dettagliata che approfondisce l'argomento trattato.

Fate clic sull'icona "Come fare" per scaricare da Internet queste pagine aggiuntive.



CloudStation™ & AirStation™ La coppia più bella del CLOUD



Insieme per darti il meglio

CS-WX2.0

Buffalo CloudStation™ (CS-WX2.0) consente di accedere ai dati da qualsiasi parte del mondo tramite uno smartphone, un tablet o un computer. Progettato pensando all'utente, questo dispositivo CloudStation™ a doppia unità configurato in RAID 1 fornisce una soluzione di archiviazione personale che consente di accedere e condividere liberamente foto, video e musica ovunque e con chiunque tramite la tecnologia cloud.

Ma come accedo da remoto alla massima velocità e dove collego la mia CloudStation™?

Scopri AOSS di Buffalo

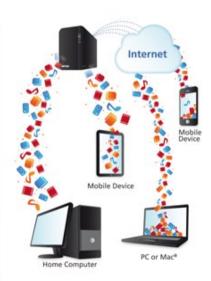


WBMR-HP-G300H

Semplice, utilliza il nuovissino
AirStation™ Nfiniti High Power
Wireless Gigabit ADSL2+ Modem
Router (WBMR-HP-G300H) di
Buffalo. Grazie alla tecnologia
Wireless-N a 300Mbps, il modem
router ADSL2+ offre una maggiore
copertura ed è dotato di quattro
porte Gigabit per garantire la
massima velocità. Inoltre, supporta
velocità di downstream di 24Mbps
e velocità di upstream di 3Mbps.

Scopri WebAccess















I GIOCHI CHE VEDREMO

Abbiamo raccolto le più interessanti indiscrezioni su ciò che verrà presentato all'E3, la fiera del videogioco dove da sempre appaiono le novità videoludiche più attese



Il luogo dove andare per sapere cosa succederà nel mondo videoludico è l'Electronic Entertainment Expo (E3): la celebre fiera statunitense del videogioco che si tiene ogni anno a Los Angeles (quest'anno dal 5 al 7 giugno). Durante la kermesse californiana è infatti abitudine che vengano presentate in anteprima le nuove piattaforme di gioco nonché i videogiochi di maggiore impatto.

ARRIVA LA NUOVA Wii

Il presidente di Nintendo, Satoru lwata, nel corso di un incontro con gli investitori, ha rivelato che la nuova console Wii U sarà presente alla manifestazione, anche se i prezzi e i tempi di distribuzione saranno resi noti solo successivamente. L'intenzione dell'azienda. secondo le dichiarazioni da Iwata, dovrebbe essere quella di rendere disponibili i giochi sin dal giorno del lancio sia nel formato pacchettizzato, sia in versione digitale. Il primo titolo nella doppia versione sarà New Super Mario Bros 2: in base alle dichiarazioni di Shigeru Miyamoto, altro esponente di rilievo della casa produttrice giapponese, i giochi saranno in grado di sfruttare simultaneamente lo schermo del televisore e quello del controller-tablet. Le indiscrezioni riguardanti la console parlano anche di un nuovo Metroid, sviluppato sulla base dell'Unreal Engine 3. Pare inoltre che Nintendo sia intenzionata a inserire nella Wii U vari servizi di video on demand e streaming, in virtù di accordi con vari distributori. Con ogni probabilità dovrebbero integrarsi nella dashboard di Wii U in maniera del tutto simile a quanto accade con i software simili di PlayStation 3 e Xbox 360. C'è chi ha addirittura affermato che nella nuova console sarà presente il sistema operativo Android.

TANTE NOVITÀ PER LA PLAYSTATION

Dal canto suo, Sony ha comunicato che svelerà ben 20 nuovi videogiochi, destinati molto probabilmente alle console PS3 e PlayStation Vita, tra cui vi saranno quasi sicuramente il tanto atteso LittleBigPlanet, Karting, God Of War: Ascension, All-Stars Battle Royale eThe Last of Us. Secondo le previsioni dell'analista Michael Pachter, la strategia di Sony per l'anno scorso dovrebbe puntare completamente sul software, e includere un taglio al prezzo di PlayStation 3, che dovrebbe così scendere a 199.99 dollari.

Un gran numero di giochi è in arrivo per la **PlayStation 3** di Sony

MICROSOFT: MENO GIOCHI E PIÙ SERVIZI?

Sembra che Microsoft avrà pochi annunci da fare circa i giochi ma sia semmai propensa a presentare nuovi aggiornamenti per l'interfaccia dashboard della propria console Xbox 360 e nuovi servizi multimediali per tutti i possessori della piattaforma di gioco. Sembra comunque che i fan di Halo non rimarranno delusi, perché, secondo le ultime indiscrezioni, Microsoft sarebbe intenzionata a rivelare qualcosa in merito al nuovo *Halo 4* proprio in occasione della fiera. Per il momento sappiamo che il gioco sarà disponibile nei negozi dal 6 novembre prossimo in esclusiva per Xbox 360.





Halo 4, attesissimo videogioco Microsoft

006

TANTI ANNUNCI MANCATI?

Gli appassionati dovranno però affrontare anche alcune delusioni. Per esempio, il fondatore della software house statunitense Valve, Gabe Newell, ha dichiarato che l'azienda non avrà nulla di nuovo da annunciare nel corso della kermesse: "Non annunceremo nulla all'E3, non annunceremo Half-Life 3 o Portal 3 o Left 4 Dead 3. Mostreremo cose di cui tutti sono già stati informati". Non sono però da escludersi colpi di scena dell'ultima ora.

Allo stesso modo, contrariamente a quanto era stato dichiarato in precedenza, presso lo stand di Square Enix non sarà presente Final Fantasy Versus XIII. L'attesissimo videogame era stato annunciato per la prima volta al pubblico già nel corso dell'E3 2006 e gli appassionati si aspettavano che l'azienda potesse finalmente mostrare qualcosa di nuovo a riguardo: nella lista dei titoli che Square Enix illustrerà all'evento sono presenti Hitman: Absolution, Tomb Raider 9, Sleeping Dogs e tanti altri, ma di Final Fantasv Versus XIII nemmeno l'ombra. Lo conferma anche il game director Tetsuya Nomura, che ha chiesto ai fan di avere ancora un po' di pazienza: "Il tempo non è mai abbastanza quando si coglie la sfida di creare qualcosa di completamente nuovo, ma stiamo facendo del nostro meglio per poter offrire nuove informazioni ai fan il più velocemente possibile. La vostra pazienza è davvero molto apprezzata". C'è chi ipotizza che il nuovo capitolo della saga Final Fantasy possa vedere la luce solo con il rilascio di PlayStation 4, il cui

007

Kingdom Hearts II di Square Enix: forse annunciate il seguito?



sviluppo è però stato messo in discussione dalla stessa Sony a causa della decisione di puntare molto sulla nuova PlayStation Vita. Square Enix potrebbe però annunciare Kingdom Hearts 3.

Infine, nemmeno il tanto atteso Bio-Shock Infinite sarà presente all'E3 2012: ad annunciarlo Kevin Levine, direttore creativo e co-fondatore della software house Irrational Games. Il lancio del gioco è stato rinviato al 26 febbraio 2013. Sembra che il posticipo sia dovuto principalmente alla qualità attuale del gioco che non sarebbe all'altezza delle aspettative: "BioShock Infinite è un gioco davvero imponente e stiamo facendo cose che nessun altro prima ha mai sperimentato in un FPS. Abbiamo già

affrontato una situazione di questo tipo durante la realizzazione del primo BioShock, la cui uscita fu rimandata di alcuni mesi rispetto alle previsioni iniziali. Perché tutto questo? I Big Daddy non erano ancora quelli che poi avete imparato a conoscere e amare, il golf club di Andrew Ryan non era organizzato alla perfezione e la città di Rapture necessitava di una dose maggiore di decorazioni artistiche" ha dichiarato Levine.

ALTRE NOVITÀ

Dopo mesi di indiscrezioni e voci, Electonic Arts ha confermato che il nuovo Dead Space, terzo episodio del franchise survival-horror omonimo, e Need for Speed si trovano in fase di sviluppo. Non è quindi da escludere la possibilità che entrambi i titoli possano essere svelati in via del tutto ufficiale nel corso dell'E3. Infine la casa statunitense Bethesda Softworks, in un recente comunicato stampa, ha annunciato che Dishonored, il gioco d'azione con un assassino soprannaturale come protagonista, si trova in fase di sviluppo presso Arkane Studios e sarà disponibile in Nord America il 9 ottobre e in Europa il 12 ottobre 2012. Le prime indiscrezioni rivelano che il game conterrà un sistema flessibile di combattimento, permettendo ai giocatori di utilizzare una combinazione di tattiche "stealth" e attacchi diretti. Vlatko Andonov, presidente dell'azienda ha dichiarato quanto seque: "Siamo lieti che Dishonored abbia catturato l'attenzione della gente. Non vediamo l'ora di con-

800

Dishonored!, gioco di ambientazione steampunk che forse farà la sua apparizione all'E3



dividere molte più informazioni su questo gioco, perciò vi aspettiamo presso il nostro stand all'E3 per un hands-on build di *Dishonored*!".

Il più piccolo al mondo?

Il NUOVO SAPPHIRE Edge HD3. Adesso ancora più potente....



BELLO - SILENZIOSO - ECOLOGICO - COMPLETO...
...con la potenza della APU AMD E-450 con grafica Radeon™ HD 6320 incorporata

- Bello, anche al tatto: il design ricercato e la finitura nera gommata "Rubber Touch Black" fanno del Mini PC un oggetto bello, anche al tatto, ,che si integra in qualsiasi arredamento
- Silenzioso e "riservato": ideale in salotto come HTPC, non disturba la visione dei film, n\u00e9 acusticamente, n\u00e9 visivamente, grazie alla assenza di display o luci frontali e di antenne esterne
- Ecologico: nessun PC standard da tavolo consuma meno di 30W, la bolletta e l'ecosistema ringraziano
- Completo: ĕ dotato di cavo HDMI, WIFI e sportellino frontale con due prese USB 3.0
- Potente: tutta la potenza della nuova APU AMD E-450 con grafica Radeon™ HD 6320 e 4GB di RAM DDR3









GIOCARE



Ovunque

Ecco i tablet e i notebook per gamer: sistemi portatili caratterizzati da prestazioni di tutto rispetto e dimensioni abbastanza contenute.

Il mondo dei videogiochi e del gaming è tra le realtà più dinamiche e in costante aggiornamento del mercato IT. Chi gioca, indipendentemente dalla piattaforma scelta, desidera un sistema sempre reattivo, veloce e capace di soddisfare ogni desiderio. Se, fino a qualche anno fa, i giocatori prediligevano esclusivamente le console o i PC desktop, recentemente il gradimento dei dispositivi "mobile" è cresciuto in modo costante. Oltre alle canoniche console per giocare in mobilità, come Nintendo 3DS e Sony PSVita, notebook e tablet stanno guadagnando consistenti quote di mercato. Merito di piattaforme hardware sempre più versatili e componenti più veloci. Sempre più spesso, infatti, PC portatili e tavolette ultrasottili sono in grado di eseguire con un buon margine di realismo titoli complessi, con grafica ricca e coinvolgente. Il recente avvento di CPU mobile e GPU discrete di nuova generazione rende possibile la gestione di ambienti grafici molto complessi e impensabili sino a pochi anni fa. In aggiunta questo genere di dispositivi consente un utilizzo a 360° e non vincola l'utente al solo videogioco.

di Daniele Preda

NOTEBOOK PER GIOCARE

Il notebook, prima strumento di lavoro, poi interfaccia per l'intrattenimento domestico, si è di fatto trasformato in una piattaforma sempre più potente, ideale anche per eseguire giochi molto articolati. Naturalmente non tutte le configurazioni sono in grado di offrire caratteristiche di alto livello, solo alcuni modelli dei differenti produttori sono pensati per garantire potenza di calcolo e performance 3D adatte al gaming. La realtà, recentemente analizzata da Nvidia per il lancio delle GPU mobile della serie GeForce 600M riguarda un mercato che si sta espandendo tre volte più velocemente di quello dei notebook mainstream. Rispetto a due anni fa, i produttori di notebook da gioco sono triplicati, mentre le prestazioni e l'autonomia operativa sono raddoppiate, in alcuni casi. Se, fino al 2010, per potersi accaparrare una configurazione per il gaming mobile era necessario qualche compromesso, oggi i sistemi stanno diventando decisamente più versatili, facili da trasportare e autosufficienti per diverse ore. In precedenza, una buona configurazione da gioco, capace di renderizzare scenari di alta qualità a risoluzioni elevate, superava a fatica le due ore di autonomia, mentre lo chassis poteva arrivare a uno spessore complessivo di 50 - 60 mm. Si trattava di sistemi highend per utenti disposti a spendere cifre importanti (oltre 1.500 - 2.000 euro), non proprio comodi da trasportare e con un peso spesso superiore ai 4 Kg.

In tempi più recenti si è assistito a un progressivo assottigliamento degli chassis, con una riduzione del 50% rispetto alla precedente serie produttiva. Anche in questo caso, tuttavia, l'autonomia costituiva un forte limite, a causa di componenti ad alte prestazioni con consumi di diverse decine di Watt. Con i più recenti ultrabook, fortemente voluti da Intel, si è arrivati a una nuova soglia di portabilità, autonomia e prestazioni. Con l'attuale introduzione dei processori Core di terza generazione, noti come lvv Bridge, si è finalmente aperta la strada per gli ultrabook di seconda generazione. Più leggeri e veloci dei predecessori, queste macchine vantano uno spessore di appena 20 mm (un terzo rispetto ai sistemi di 2-3 anni fa) e un'autonomia che. in alcuni casi può arrivare a 8 ore. Questi risultati sbalorditivi sono stati raggiunti perseguendo una politica di consumo e power management intelligente. La riduzione dei processi costruttivi dei chip principali e l'attenta ottimizzazione delle piattaforme ha consentito di raggiungere prestazioni adeguate per il gaming e un'autonomia sufficienti anche per un uso professionale. Oggi, dunque, numerosi portatili, tra quelli in commercio, possono essere considerati ottime macchine da gioco che poco hanno da invidiare rispetto alle configurazioni desktop di medio livello. Chi desidera una postazione portatile ma non vuole rinunciare alle prestazioni può oggi trovare con facilità uno strumento adatto alle

proprie esigenze.

011

Tra le società che hanno rinnovato o stanno ampliando la propria gamma dopo i recenti annunci Intel, AMD e Nvidia ci sono Dell, Alienware, Samsung, Acer, Asus ed MSI.

Pensando ai notebook da gioco, il paradigma più conosciuto è rappresentato dai prodotti Alienware, vere e proprie macchine per intenditori, personalizzabili nei minimi dettagli e contraddistinti da configurazioni estreme. Una su tutte: la versione Alienware M18x vanta processori Intel Core di terza generazione, fino a 32 gigabyte di RAM e un array grafico al top di gamma con due GPU GeForce GTX 675M in SLI. Lo schermo Full HD è da 18,4", mentre il prezzo di accesso per poterne avere uno è di 1,999,00 euro. MSI produce la linea di notebook G Series, dal design accattivante e aggiornati con la più recente tecnologia, dai processori Intel Core 3xxx, alle GPU GeForce 600M. Il prezzo di ingresso per il modello GE60 0NC è di 1.199,99 Dollari e costituisce una interessante alternativa per gamer poco facoltosi.

In alternativa Asus propone i modelli dal design moderno G53, G73 e G74, mentre Samsung ha rinnovato la propria serie di notebook gaming presentando, tra gli altri, la versione NP700G7C, con schermo da 17,3" Full HD, e comparto drive composto da due hard disk da 750 gigabyte e ExpressCache da 8 gigabyte. Anche la categoria degli ultrabo-



Il portatile **MSI GE60 ONC** offre una dotazione per gaming di tutto rispetto a un prezzo non inarrivabile

Alienware produce computer da gioco, come questo M18x, spettacolari anche nell'aspetto esteriore



012

ok si sta rinnovando, proponendo una seconda generazione di dispositivi con elevata autonomia e performance 3D che non hanno nulla da invidiare ai sistemi più ingombranti. Tra gli ultrabook di riferimento in questo momento segnaliamo l'Acer Timeline Ultra M3, dotata di GeForce GT 640M. Infatti si parla già di soluzioni che non necessitano di occhiali, accessorio costoso e scomodo se utilizzato a lungo.

TABLET ALLA RISCOSSA

L'era dei tablet è ufficialmente cominciata circa due anni fa, con l'avvento dell'ormai famoso Apple iPad. Non che la categoria tablet non fosse qià disponibile sul mercato, anzi, i modelli in circolazione erano piuttosto numerosi, ma limitati prevalentemente al mondo professionale e molto costosi. Apple e successivamente tutti gli altri produttori, che hanno sviluppato le proprie versioni a partire dagli ambienti software Google Android e Microsoft Windows. propongono oggi una miriade di modelli per tutte le tasche.

In questo momento il tablet costituisce un elemento trainante per il mercato IT, in controtendenza con altri segmenti, come per esempio quello dei desktop. Merito delle dimensioni contenute, della facilità d'uso e della sempre maggiore integrazione con servizi e contenuti.

I prodotti hardware messi a disposizione del pubblico negli ultimi 12 mesi vantano inoltre peculiarità multimediali decisamente evolute. È il caso



Acer Timeline Ultra M3 ha un display 3D che non richiede occhiali

Per la sua grande diffusione, l'**iPad** e diventato piattaforma per un gran numero di giochi



dell'ultimo chip Apple A5X, capace di elaborare elementi 3D con maggiore velocità, grazie all'aumento dei core grafici interni. Tra i principali innovatori in questo segmento non poteva mancare Nvidia, pioniere delle soluzioni video e GPU. Dalla vasta esperienza nel mercato professionale e desktop, il produttore ha sviluppato le proprie soluzioni Tegra, processori general purpose che contengono una sezione grafica assimilabile alle note GeForce. Tegra 2 e più recentemente Tegra 3 godono del pieno supporto Nvidia, nello sviluppo di librerie e titoli dedicati, resi pubblici gratuitamente o a pagamento su TegraZone. Gli scenari renderizzati e la qualità degli effetti speciali consentono di apprezzare un ottimo livello di dettaglio ed elementi di illuminazione molto convincenti. Acqua, fumo, nebbia e molti altri effetti vengono resi con una precisione molto elevata, il tutto a una velocità minima di 30 fps, ottimale per il gaming. Queste soluzioni, tra le altre, sono integrate in numerosi tablet già sul mercato. Alcune varianti consentono la connessione diretta di joypad da console e la trasmissione del segnale video su schermi TV di grandi dimensioni, anche di tipo 3D stereoscopico.

Tra i modelli più recenti, ideali anche per poter giocare con un buon margine di soddisfazione, citiamo a titolo di esempio il nuovo iPad di Apple, la famiglia Transformer Prime e Transformer Pad di Asus (con Tegra 3) o gli eleganti Tablet S di Sony, Samsung Galaxy Tab 10.1



e LG Optimus Pad (muniti di Tegra 2). Naturalmente tutti i principali produttori stanno rilasciando versioni via via sempre più aggiornate, puntando su processori multi-core sempre più potenti e ambienti costantemente aggiornati, come la più recente versione Google Android 4.0 (Ice Cream Sandwich).

Molti film di successo come **Star Wars: Episodio I** vengono riproposti in formato **3D**.

La maggior parte dei **televisori** di fascia alta oggi in commercio è predisposta per il **3D**.



014

II PREZZO



dei bit

L'uso di Internet su smartphone è sempre più frequente e indispensabile. Ma per non spendere troppo occorre fare attenzione alla tariffa

Con la crescente diffusione di smartphone e social network diventa sempre più importante essere costantemente connessi ad una rete dati dal proprio telefono cellulare. Ma quanto ci costa l'utilizzo di Internet in mobilità? Abbiamo raccolto prezzi e promozioni degli operatori telefonici italiani, così da aiutarvi a scegliere quale tariffa fa meglio al caso vostro.

Cominciamo da **TIM**. L'ex operatore di stato è ancora quello con il numero maggiore di abbonati, ed è probabilmente proprio per questo che può permettersi di mantenere tariffe elevate. Ultimamente però i clienti con SIM ricaricabile possono sottoscrivere delle opzioni vantaggiose, come la nuovissima **Tutto Compreso Full** che offre 100 minuti di chiamate verso tutti, 100 SMS, e Internet senza limiti (1 GB a velocità massima, i successivi a 32 Kbps) a 15 euro al mese che diventano 9 euro per i nuovi clienti che passano da un altro operatore. Per chi vuole aggiungere solo il pacchetto Internet al proprio piano tariffario esistono

di Flavio Piccioni

invece due opzioni: TIM x Smartphone (250 MB a 2,5 euro per settimana) e TIM x Smartphone Maxi (500 MB a 5 euro per settimana). In abbonamento segnaliamo la Tutto Smartphone che, al costo mensile di 10 euro più tassa di concessione governativa, offre la connessione Internet accanto ad una tariffa di 9 cent/min verso tutti.

Anche **Vodafone** offre una serie di pacchetti tutto incluso. Chi preferisce una SIM ricaricabile può scegliere fra SMART Zero Limits+ (500 MB di dati, SMS senza limiti verso Vodafone, chiamate senza limiti verso un numero Vodafone a 10 euro al mese, che diventano 5 euro per chi effettua la portabilità del numero) e SMART 100+ (100 minuti verso tutti, 100 SMS verso tutti. 500 MB di dati, chiamate senza limiti verso un numero Vodafone a 20 euro al mese che diventano 10 euro con portabilità). Chi invece preferisce un abbonamento può scegliere fra varie opzioni a partire dalla SMART 300+ che a un costo mensile di 30 euro (20 euro con MNP) più tassa di concessione governativa offre 300 minuti, 300 SMS, 500 MB e chiamate illimitate verso un numero Vodafone. In tutte le opzioni i dati oltre soglia vengono tariffati a un costo di 2 euro per 100 MB.

Wind è forse l'operatore dalle offerte più convenienti. La All Inclusive Ricaricabile offre 150 minuti di chiamate verso tutti, 150 SMS e Internet senza limiti a un costo di 17 euro al mese (12 euro con

MNP). Per gli abbonamenti esistono varie opzioni tutto incluso, a partire dalla **All Inclusive Smart** che al costo mensile di 22 euro (17 euro con MNP) offre 300 minuti, 300 SMS e Internet senza limiti. Chi ha già un piano tariffario, sia ricaricabile che abbonamento, o vuole una SIM solo per i dati può sottoscrivere l'opzione **Internet No Stop** al costo di 9 euro al mese (4,5 euro con MNP). In tutte le offerte Wind la velocità di navigazione scende a 32 kbps al superamento della soglia mensile di 1 GB.

L'ultimo operatore telefonico fisico è 3. L'opzione Super Internet è attivabile sia per ricaricabili che per abbonamenti, e offre 100 MB di dati al giorno (fino a 3 GB al mese) a un costo mensile di 5 euro. Come ali altri operatori, anche la 3 ha varie opzioni tutto incluso su abbonamento, a partire dalla Top 400 che con un costo mensile di 25 euro (15 euro con MNP) offre 400 minuti di chiamate, 100 SMS e 2GB di traffico dati. Unico svantaggio è la copertura: qualora la vostra zona non fosse coperta da 3 il costo della connessione dati in roaming diventa piuttosto salato. Negli ultimi anni abbiamo anche assistito alla nascita di diversi operatori mobili virtuali (MVNO). Alcuni di guesti (come ad esempio **Telepass Mobile** e Auchan Mobile) sono semplici rebrand degli operatori di appoggio; altri (come Carrefour UNO Mobile) non forniscono accesso alla rete dati; altri infine, e sono quelli che ci interessano, sono in grado di offrire un pacchetto completo di servizi

017

alla pari degli operatori fisici. Fra questi il più interessante è forse **Poste Mobile**: l'operatore offre infatti una opzione Internet per clienti ricaricabili che include 1 GB di dati a soli 4,5 euro. Accanto ci sono le offerte **Zero Pensieri** che, insieme ad 1 GB di dati, includono minuti di conversazione ed SMS ad un canone mensile compreso fra 12 euro e 34 euro, in quest'ultimo caso addirittura senza limiti.

Tiscali Mobile ha modulato l'offerta **SIM Smartphone** con 1 GB di dati e chiamate a una tariffa vantaggiosa a fronte di un canone mensile di 10,03 euro (più tassa di concessione governativa), mentre **ERG** Mobile propone l'opzione Internet **Sempre** con dati illimitati a 10 euro al mese e COOP Voce le opzioni Web 1 Giga e Web 5 Giga a un costo mensile rispettivamente di 8 euro e 18 euro. Infine Noverca ha le opzioni NovercaGIGA e NovercaMEGA per utilizzare rispettivamente 1 GB a 11 euro e 500 MB a 7 euro in un mese. Le offerte sono molte, e nessuna è assolutamente più vantaggiosa di altre. Bisogna valutare l'uso che si fa del proprio smartphone, ma il consiglio è quello di guardarsi intorno e di valutare anche i vari MVNO piuttosto che fossilizzarsi su un particolare operatore. Inoltre le offerte per chi cambia gestore sono spesso attraenti e consigliamo di approfittarne!

Abbiamo visto diversi piani offerti dai vari operatori telefonici italiani, ma qual è il migliore? Dipende

dall'uso che si fa dello smartphone. Consideriamo la connessione dati: per un utilizzo moderato di email e social network non si supera la decina di MB giornalieri, o poco più se si condividono foto e video. I piani da 500 MB e 1 GB mensili vanno quindi bene per quasi tutti gli utenti, specie per chi ha una rete Wi-Fi a casa o in ufficio. Se non si abusa di YouTube e download non si dovrebbe superare la soglia. Riguardo alle chiamate voce, per chi parla poco sono convenienti le offerte TIM e Vodafone per ricaricabile, mentre ai grandi parlatori suggeriamo Zero Pensieri Infinito di Poste Mobile. Wind ha il vantaggio di cumulare i minuti non usufruiti, mentre Tre impone soglie settimanali. Suggeriamo infine di tenere d'occhio le offerte per chi effettua la portabilità del numero e di non esitare a cambiare operatore quando conviene.



TIM						
	Tutto Compreso Full	TIM x Smartphone	TIM x Smartphone Maxi			
Tipo	Ricaricabile	Opzione x Ricaricabile	Opzione x Ricaricabile			
Costo	€15/mese (€9 con MNP)	€15/mese (€9 con MNP) €2.5/sett				
Minuti	100	-	-			
SMS	100	-	-			
Dati	1 GB	250 GB	500 GB			
Altro	-	-	-			
Dati oltre soglia	vel rid a 32 kbps	vel rid a 64 kbps	vel rid a 64 kbps			
Tassa connessione	NO	-	-			

	TISCALI MOBILE (TIM)				
	Web 1 Giga	Web 5 Giga	SIM Smartphone		
Tipo	Opzione x Ricaricabile	Opzione x Ricaricabile	Abbonamento		
Costo	€8/mese	€18/mese	€10.03/mese		
Minuti	-	-	14c/min (8c/min Tiscali)		
SMS	-	-	10c (5c Tiscali)		
Dati	1 GB	5 GB	1GB		
Altro	-	-	-		
Dati oltre soglia	50 c/MB	50 c/MB	40 c/MB		
Tassa connessione		-	Sì		

WIND						
	Internet No Stop	All Inclusive Ricaricabile	All Inclusive Smart			
Tipo	Opzione x Ricaricabile	Ricaricabile	Abbonamento			
Costo	€9/mese (€4.5 con MNP)	€17/mese (€12 con MNP)	€22/mese (€17 con MNP)			
Minuti	-	150	300			
SMS	-	150	300			
Dati	1 GB	1 GB	1 GB			
Altro	-	-	1 num Wind free			
Dati oltre soglia	vel rid a 32 kbps	vel rid a 32 kbps	vel rid a 32 kbps			
Tassa connessione	-	NO	Sì (No per 2 anni con MNP)			

POSTE MOBILE (Vodafone)						
	Mobile 1GB	Zero Pensieri Infinito	Zero Pensieri Medium			
Tipo	Opzione x Ricaricabile	Ricaricabile/Abbonamento	Abbonamento			
Costo	€4.5/mese	€34/mese	€24/mese			
Minuti	-	infiniti	500			
SMS		infiniti	500			
Dati	1 GB	1 GB	1 GB			
Altro		1 num Poste free	1 num Poste free			
Dati oltre soglia	50 c/MB	50 c/MB	50 c/MB			
Tassa connessione		No / Sì	Sì			

Tutto Smartphone	Tutto Compreso 250
Abbonamento	Abbonamento
€10/mese	€19+10/mese
9c/min	250
9c/min	250
1 GB	1 GB
-	-
vel rid a 32 kbps	vel rid a 32 kbps
SÌ	SÌ

019

NOVERCA (TIM)					
NovercaGIGA	NovercaMEGA				
Opzione x Ricaricabile	Opzione x Ricaricabile				
€11/mese	€7/mese				
-	-				
-	-				
1 GB	500 GB				
-	-				
0.3 c/KB	0.3 c/KB				
-	-				

TRE		VODAFONE		
Super Internet	Top SIM 400	SMART Zero Limits+	SMART 100+	
Opzione x Ricaricabile	Abbonamento	Ricaricabile	Opzione x Ricaricabile	
€5/mese	€25/mese (€15 con MNP)	€10/mese (€5 con MNP)	€20/mese (€10 con MNP)	
-	400	-	100	
-	100	illimit. verso Vodafone	100	
3GB (100MB/g)	2 GB	500 GB	500 GB	
-	-	1 num Vodafone free	1 num Vodafone free	
20,17 c per 10 MB	€ 5 per 1 GB	€ 2 per 100 MB	€ 2 per 100 MB	
-	SÌ	NO	NO	

		ERG MOBILE (Vodafone)		
Zero Pensieri Small	Zero Pensieri Small Zero Pensieri Extra Small		SMART 300+	
Ricaricabile/Abbonamento	Ricaricabile	Opzione x Ricaricabile	Abbonamento	
€16/mese	€12/mese	€10/mese	€30/mese (€20 con MNP)	
250	150	-	300	
250	150	-	300	
1 GB	1 GB	senza limiti	500 GB	
1 num Poste free	1 num Poste free	-	1 num Vodafone free	
50 c/MB	50 c/MB	-	vel rid a 32 kbps	
No / Sì (1° anno non si paga)	No	-	SÌ	



Internet: la tua voce

di Flavio Piccioni

Cresce sempre di più la diffusione di smartphone connessi a Internet. Visto che tale connessione viene spesso pagata cara (si veda in questo numero l'articolo sulle tariffe Internet per smartphone), è opportuno sfruttarla al massimo, usandola per comunicare al posto della connessione telefonica.



















I primi software a essere portati su smartphone sono stati quelli di messaggistica
immediata che già conoscevamo sui nostri
PC desktop: MSN Live, Yahoo Messenger,
Google Talk e gli altri possono essere
utilizzati tramite app dedicate o a client
multipiattaforma come eBuddy, Nimbuzz,
IMO e Fring. E naturalmente non poteva
non unirsi all'elenco Facebook Messenger,
per avere sempre con sé la chat del più
famoso social network.

Esistono però anche soluzioni più complete che non solo permettono lo scambio di messaggi di testo o multimediali, ma anche di effettuare vere e proprie chiamate in buona qualità. La più nota e diffusa di queste è Skype, che permette sia la chat sia lo scambio di chiamate audio e video. Si può chiamare gratuitamente qualunque utente Skype, ma si può accedere, dietro pagamento, anche alla rete telefonica "normale". Questo, insieme al fatto di essere molto diffuso (esistono versioni per quasi tutti i sistemi operativi desktop e mobile, e anche diversi televisori consentono di videochiamare con Skype), ne ha fatto il leader di questo tipo di applicazioni. Un altro software molto diffuso

è WhatsApp: disponibile per tutti gli smartphone, permette lo scambio di messaggi attraverso Internet. È possibile allegare foto, brevi messaggi audio o video, e anche la propria posizione su una mappa. A differenza dei software di chat classici non serve chiedere l'amicizia per inviare un messaggio, ma è sufficiente avere il numero telefonico del destinatario nella propria rubrica; l'applicazione eseguirà infatti una scansione della rubrica per verificare chi altro fra i nostri amici la utilizza.

Viber lavora in maniera simile,
ma a differenza di WhatsApp
permette anche di effettuare chiamate voce gratuitamente;
e proprio in questi giorni sono state
rilasciate le applicazioni per Windows Phone e BlackBerry.
Anche Tango permette di effettuare
chiamate gratuite attraverso Internet, aggiungendo il video se si
dispone di una fotocamera frontale.



Viber, una nuova app che consente comunicazioni via chat e voce



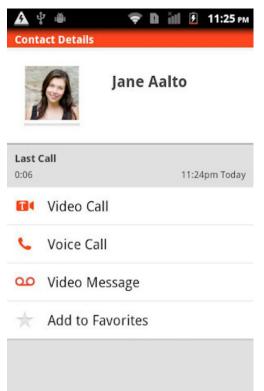
Voxer adotta il push-to-talk: spedizione di brevi messaggi vocali

Un po' diverso è invece il concetto alla base di Voxer, che utilizza il cosiddetto push-to-talk (PTT): il programma, disponibile per Android e iOS, permette infatti di registrare un breve messaggio vocale e di inviarlo poi al destinatario, che potrà ascoltarlo e rispondere con la stessa modalità. Praticamente un moderno walkie-talkie.

Le app multipiattaforma che abbiamo citato all'inizio non sono però rimaste a guardare e si sono adattate ai tempi lanciando nuove funzioni e mantenendo il supporto

ai client di chat istantanea. Adesso
eBuddy XMS è un sistema
di messaggistica molto simile
a WhatsApp, Nimbuzz supporta le chiamate voce, e Fring
ha introdotto la possibilità
di effettuare videoconferenze
per gruppi fino a quattro
partecipanti. Come abbiamo visto
sono molteplici le applicazioni che ci permettono di utilizzare la connessione a Internet per
usufruire di servizi che fino
a ieri erano esclusiva degli operatori telefonici, quindi è facile







Fring, client multipiattaforma per messaggistica online

Tango: un rivale di Skype che permette videochiamate gratuite

immaginare che questi ultimi non ne siano felici. Se da un lato gli operatori possono contare su un maggior numero di sottoscrizioni ai servizi Internet, dall'altro i servizi di telefonia classica e soprattutto gli SMS hanno subito un brusco calo.

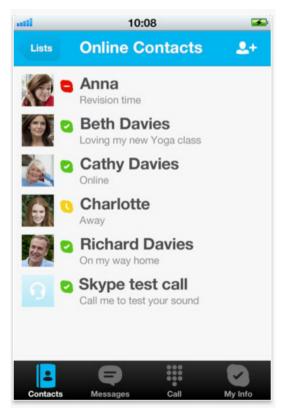
Ecco quindi che sono corsi al riparo escludendo le connessioni di Voice over IP (VoIP) dalle promozioni Internet: in pratica i dati utilizzati per effettuare telefonate con Skype, Viber, Tango, etc. durante una connessione in 3G verranno tariffati separatamente da quelli inclusi nelle varie promozioni,

a utilizzarle senza preoccupazioni in presenza di reti Wi-Fi.

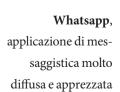
Tuttavia, ad oggi nessun operatore italiano è in grado di differenziare le modalità di utilizzo della rete, ma fate attenzione perché non appena essi disporranno delle giuste tecnologie potreste avere delle brutte sorprese.

	Chat	Voce	Video	PTT	Android	iOS	WP7	BlackBerry	Symbian
eBuddy XMS ebuddyxms.com	X				X	X	X	X	X
Fring fring.com	X	X	X		X	X			X
Nimbuzz nimbuzz.com	X	X			X	X		X	X
Tango tango.me		X	X	video	X	X	X		
Skype skype.com	X	X	X		X	X	X		X
Viber viber.com	X	X			X	X	X	X	
Voxer voxer.com	X			audio	X	X			
Whatsapp whatsapp.com	X			X	X	X	X	X	X

Applicazioni a confronto: la tabella mostra quali servizi vengono offerti dalle varie app trattate nell'articolo



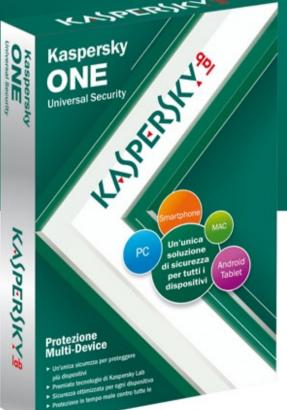
Skype, la più diffusa tra le app che consentono di telefonare via Internet





LA PROTEZIONE IDEALE PER TUTTI I MIEI DISPOSITIVI?

ONE.



Compro online con il PC. Controllo il conto corrente con lo smartphone. Prenoto i biglietti aerei con il tablet.
Kaspersky ONE protegge tutti i miei dispositivi, così posso muovermi in piena libertà. E sono sempre al sicuro.

È arrivato Kaspersky ONE Universal Security.
All you need is ONE.

www.kaspersky.it



MI FACCIO

di

LA

Roberto Veronese

REFLEX



Una fotocamera compatta non vi basta più?
È il momento di passare a una reflex.

Ma quale scegliere? Ecco le cose da sapere
per selezionare il modello perfetto
per il vostro stile

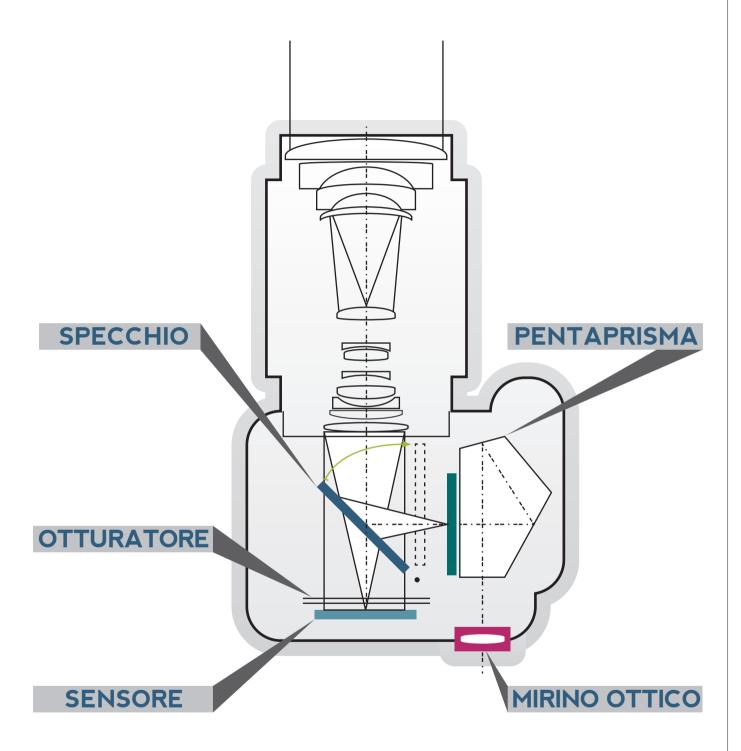




volte succede per caso: vi regalano un' economica fotocamera digitale compatta, cominciate a scattare qualche foto ricordo e... improvvisamente scoprite la passione per lo scatto.

Dopo qualche mese passato a fotografare compulsivamente qualsiasi cosa vi passi sotto il naso, cominciate a capire che la piccola compatta non è più sufficiente per le vostre ambizioni. Perché quando c'è poca luce le foto vengono sempre o mosse, o buie; perché non è abbastanza veloce per "cogliere l'attimo"; e in generale perché la qualità dell'immagine non è quella che vorreste. Quando la fotografia diventa passione, non avete scelta: dovete passare alla fotocamera reflex.

FOTOCAMERA REFLEX



Alcune fotocamere come la Nikon Coolpix L810 montano uno zoom 42x corrispondente a un 24-1.008 mm.

COSA È?

Le reflex prendono il nome da uno specchio mobile posto davanti al sensore, che riflette l'immagine in arrivo dall'obiettivo verso un mirino ottico. Al momento dello scatto, lo specchio si solleva e la luce colpisce il sensore, creando la foto. Di fatto, quindi, il meccanismo della reflex non influisce sulla qualità dello scatto. Ma allora perché con la reflex si possono fare foto migliori? Semplicemente, perché la reflex ha "di più" di tutto.

Rispetto alle compatte, le reflex montano sensori più grandi, hanno obiettivi intercambiabili ottimizzati per vari compiti di ripresa, possono comandare flash supplementari. All'interno, dispongono di processori più potenti per l'elaborazione dell'immagine, di sensori per la misura della luce più sofisticati e precisi, di sistemi di messa a fuoco più veloci e intelligenti. Insomma, un altro mondo rispetto alle com-

patte. Oggi ci sono solo sei produttori di reflex digitali: Canon, Nikon, Olympus, Pentax, Sigma e Sony. E solo tre hanno modelli "entry level" in produzione. Infatti Sigma opera solo in fascia alta, e Sony e Olympus si sono spostate sul mercato delle mirrorless, fotocamere più piccole delle reflex e prive dello specchio ribaltabile. A ogni marchio corrisponde un "sistema", ovvero una linea coordinata di obiettivi, flash e accessori che consentono di ampliare le possibilità operative della reflex. All'origine di ogni sistema c'è la "baionetta", ovvero l'attacco dell'obiettivo, che rende le lenti create per una marca incompatibili con quelle delle altre. Ciò vuol dire che quando si sceglie una reflex, di fatto, si "sposa" la sua baionetta: dato che il valore del corredo di obiettivi mano a mano acquistati supererà di varie volte il valore del

corpo macchina, diventerà mol-

to difficile (e costoso) cambiare marchio. Quindi la scelta iniziale andrebbe fatta, possibilmente, tenendo conto non solo delle caratteristiche e del prezzo di un corpo macchina, ma anche della composizione del parco obiettivi e accessori. D'altro canto, è probabile che, almeno per la vostra prima reflex, vi limitiate a usare l'obiettivo fornito in kit con la macchina (in genere uno zoom 18-55mm, ovvero un "3X" per chi è pratico di compatte). Quindi un eventuale futuro "cambio di campo" non sarà troppo complicato. Vediamo dunque quali sono i fattori sui quali basare la scelta della fotocamera.

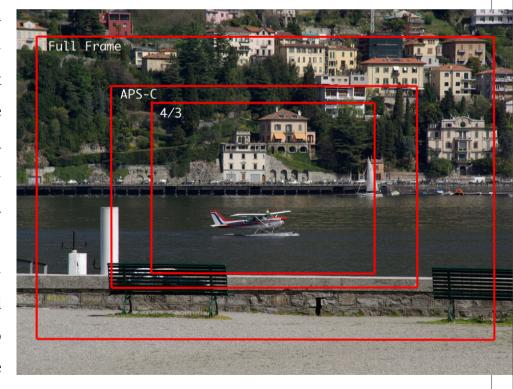
IL SEN SORE

I sensori montati sulle reflex si differenziano per dimensioni, tecnologia e numero di pixel. In genere, più il sensore è grande e più alta è la qualità. Le tre misure tipiche nelle reflex sono il Full Frame (24x36mm), usato solo su pochissime reflex professionali e costose; l'APS-C (23,6x15,7mm) utilizzato sulla maggioranza delle macchine di fascia media ed economica, e il QuattroTerzi (17,3x13mm) ideato da Olympus per le sue reflex e usato anche sulle fotocamere Lumix. Ovviamente, sensori più grandi richiedono corpi macchina più grandi, obiettivi più grandi e così via.

Rispetto alle tecnologie, i sensori si dividono in due tipi: quelli basati su CCD erano un tempo predominanti, grazie alle buone prestazioni complessive e al basso costo, ma oggi stanno prendendo sempre più piede quelli basati su CMOS, in particolare quelli del tipo detto "retroilluminato" che vantano un'eccellente resa in bassa luce.

Per quanto riguarda il numero di pixel, ovvero di fotodiodi, le reflex di oggi vanno da un minimo di 10 fino a oltre 30 megapixel (milioni di pixel). Le reflex "entry level" sono in generale comprese nella fascia 12-16 megapixel, con

qualche eccezione verso l'alto e verso il basso. Avere più megapixel a volte torna utile (soprattutto per eseguire "crop", ovvero ingrandimenti di parti della foto) ma non è indice assoluto di qualità: concentrare più megapixel sulla stessa superficie vuol dire avere fotodiodi più piccoli, quindi meno sensibilità in bassa luce.



Le dimensioni relative dei tre tipi di sensore più diffusi sulle reflex. Dallo schema si intuisce come mai gli obiettivi pensati per il Full Frame aumentano apparentemente di focale se il sensore è più piccolo: in pratica il sensore cattura solo la parte centrale dell'immagine.

MIRINO, SCHERMO E LIVE VIEW

Il mirino ottico della reflex mostra l'immagine che arriverà al sensore (in realtà nelle macchine più economiche si perde qualche millimetro ai bordi). Oggi quasi tutte le reflex montano il sistema "Live View", che permette di vedere l'immagine direttamente sul display posteriore. Per chi non è abituato al mirino, è una buona

soluzione, purché il display sia grande e ben definito (i migliori arrivano a 930.000 pixel). Purtroppo, spesso il display è poco leggibile in piena luce. Inoltre la messa a fuoco in modalità Live View è spesso lenta. Insomma, se volevate fotografare come con la compatta vi conveniva tenervela, risparmiavate pure...



Il cosiddetto "Live View", diffusosi solo di recente sulle fotocamere reflex, permette di visualizzare sul display ciò che è inquadrato dall'obiettivo, in modo simile a quanto avviene nelle fotocamere compatte. Il sistema è utile per scattare tenendo la fotocamera lontano dal volto.

STABILIZ-ZATORE

Le reflex montano sistemi di stabilizzazione ottici o meccanici per ridurre il rischio di foto mosse in caso di lunga posa. Due gli approcci adottati: Sony, Pentax e Olympus hanno lo stabilizzatore meccanico nel corpo macchina (muove il sensore), mentre Nikon e Canon hanno lo stabilizzatore ottico in ogni singolo obiettivo. Il vantaggio del sistema inserito nel corpo macchina è che automaticamente tutti gli obiettivi diventano stabilizzati. Lo stabilizzatore nell'obiettivo, in compenso, è maggiormente ottimizzato per la lente e offre quindi prestazioni leggermente migliori.

PRO-GRAMMI

Le reflex permettono al fotografo una totale libertà di scelta nei parametri di scatto: tempo, diaframma, modo di esposizione, sensibilità, starature intenzionali sono tutti impostabili manualmente. Ma ovviamente sono presenti modalità semiautomatiche (come la priorità di tempi o la priorità di diaframmi) e completamente automatiche (in cui basta premere il pulsante di scatto, e la macchina si imposta da sola) per quando il tempo è limitato.

Molti modelli entry level hanno poi preso dalle compatte le
modalità "scene", ovvero impostazioni predefinite per i generi
fotografici più comuni: ritratto, paesaggio, notturno, sport
eccetera. Se volete cominciare
subito a scattare senza dover
imparare come i vari parametri
di posa agiscono sulla resa finale dello scatto, la presenza delle
"scene" si rivelerà preziosissima
(ma non trascurate di studiare
nel frattempo, altrimenti a che
vi serve una reflex?).

AUDIO VIDEO

Le reflex di ultima generazione dispongono tutte di funzioni di ripresa video e audio. Attenzione però al formato: le macchine più economiche riprendono immagini "HD Ready", ovvero 720p, mentre quelle di fascia alta arrivano al Full HD, 1080p. E non sempre l'audio è stereo. Due cose utili, che non sempre sono presenti, sono la possibilità di variare i parametri di ripresa (diaframma e fuoco) mentre si registra il video, e una presa per un microfono esterno.

In alcune reflex, la ghiera della modalità di funzionamento riporta, oltre ai classici modi PASM (programmato, priorità dei diaframmi, priorità dei tempi, manuale), anche alcune modalità "scene" comuni sulle compatte, come ritratto, paesaggio, sport, macro eccetera.



VELOCITÀ OPERATIVA

Le reflex nascono per essere macchine molto veloci: un professionista non può permettersi di perdere "l'attimo fuggente" mentre aspetta che la macchina si accenda o che l'autofocus faccia il suo lavoro. In una reflex perciò l'accensione è immediata e la messa a fuoco pressoché istantanea, anche in bassa luce. Inoltre la macchina deve essere in grado di scattare raffiche a ritmi sostenuti (da 3 scatti al secondo in su) per poter cogliere eventi che durano una frazione di secondo

senza dover contare solo sulla propria prontezza di riflessi, per esempio durante un evento sportivo o una sfilata di moda. Le differenze fra modelli più o meno sofisticati emergono spesso sulla durata della raffica: le macchine che elaborano più velocemente possono mantenere la cadenza di scatto veloce fino a che non riempiono la scheda di memoria; quelle più lente, invece, dopo un certo numero di scatti dovranno rallentare la cadenza o fermarsi, per completare le operazioni

di elaborazione. Se dovete usare la macchina per foto d'azione o di sport, quindi, tenete d'occhio frequenza e durata della raffica. E fate attenzione che i dati cambiano registrando le foto in JPEG o RAW, formato più pesante (e che quindi richiede un tempo più lungo per essere trasferito nella memoria) ma più adatto a successive elaborazioni in quanto registra tutti i dati raccolti dal sensore, e quindi preferito da chi ha l'abitudine di "lavorare" la foto sul computer a posteriori.

ERGO-NOMIA

A parte le decine di caratteristiche tecniche, tecnologie impiegate, eccetera, la cosa più importante in una reflex è che l'utilizzo risulti "naturale" al fotografo. Prendendo in mano la macchina, l'impugnatura deve risultare comoda e "a misura", il

peso non deve essere eccessivo o sbilanciato in avanti, i pulsanti devono cadere naturalmente sotto le dita, l'immagine nel mirino deve essere completamente visibile anche a chi porta gli occhiali, e così via. Alcuni dettagli sono importanti solo se si usa la macchina in un certo modo: per esempio, in alcune reflex non si riesce a cambiare batteria o scheda SD se la macchina è fissata al cavalletto.

FUOCO ED ESPOSIZIONE

calcolo dell'esposizione nelle reflex utilizzano una serie di sensori che consentono al processore della macchina una valutazione accurata e veloce della situazione di scatto. Il sistema di messa a fuoco utilizza di solito più punti, indicati nel mirino e selezionabili automaticamente o a cura del fotografo, per valutare la situazione e regolare in modo automatico l'obiettivo. Questo permette di mettere a fuoco anche soggetti che non stanno esattamente al centro dell'inquadratura. Tutte le macchine possono commutare sulla messa a fuoco "continua", utile per riprendere soggetti in movimento, ma non tutte dispongo-

I sistemi di messa a fuoco e di no del sistema "predittivo", che calcola (in base a distanza e velocità) dove si troverà il soggetto nel momento esatto dello scatto. Per quanto riguarda il sistema di controllo dell'esposizione, in generale oltre all'esposizione media, media con prevalenza centrale e "spot" (basata sulla misura del solo centro del fotogramma) spesso è presente l'esposizione a "zone" o a "matrice": in pratica, il fotogramma viene diviso in zone e confrontato con una banca dati interna che decide l'esposizione. In questo caso, ovviamente, maggiore è il numero di zone, migliore è l'accuratezza della misura e, di solito, anche la qualità della foto risultante.

FLASH



Quasi tutte le reflex incorporano un flash, quasi sempre di portata limitata. Tuttavia, è sempre presente la slitta per un flash esterno, che può essere generico o dedicato (ovvero in grado di dialogare con la macchina). I flash dedicati dispongono di funzioni sofisticate e spesso possono essere controllati a distanza, fornendo un'illuminazione dosata secondo le esigenze del fotografo. Purtroppo sono anche piuttosto costosi.

OTTURATORE E DIAFRAMMA

Se avete letto qualche libro di fotografia, saprete che otturatore e diaframma sono gli elementi fondamentali della fotocamera: l'otturatore determina per quanto tempo il sensore resta esposto alla luce, e il diaframma allarga o restringe il "foro" attraverso il quale la luce arriva al sensore stesso. Nelle reflex, l'otturatore è in grado di arrivare a tempi molto brevi (1/2.000 nelle reflex entry level, fino a 1/8.000 su quelle più sofisticate) ma anche molto lunghi: molte reflex possono esporre per 4 o 8 secondi, alcune vanno anche oltre. Se pensate di fare pose lunghe (con la macchina sul cavalletto ovviamente) vi conviene controllare che sia presente la "Posa B", che lascia aperto l'otturatore per un tempo indefinito (anche ore), fino a che non si interviene nuovamente sul pulsante di scatto.

Per quanto riguarda il diaframma... non cè! Il diaframma infatti è montato sugli obiettivi. Essi guarda caso sono identificati da due cifre (o due coppie di cifre, per gli zoom): la focale (minima e massima) in mm e il diaframma, indicato come "f". Più il numero "f" è piccolo, più l'obiettivo è luminoso, ovvero è in grado di catturare più luce. Ovviamente, obiettivi con diaframmi dell'ordine di 2,8 o 1,4 sono più grandi, pesanti e costosi di obiettivi con diaframma f:4,5 o più, ma danno migliori risultati in bassa luce e permettono effetti di sfocatura controllata più marcati.

ASSI-STENZA

Una reflex, anche se entry level, è un oggetto impegnativo, con un prezzo che va dai 380 ai 700 euro. E si tratta di un oggetto che spesso verrà usato in viaggio, e che potrebbe subire qualche maltrattamento. Sarà meglio assicurarsi, quindi, di acquistare un apparecchio dotato di garanzia valida nel nostro paese. Capita spesso di imbattersi, soprattutto quando si acquista su Internet, in macchine la cui garanzia è solo del venditore e non del produttore, o con garanzia per il paese del venditore ma non per l'Italia. In questi casi, un semplice guasto potrebbe tramutare la reflex in un costoso fermaporte. Fate le opportune verifiche quando pianificate l'acquisto, per evitare sorprese.

CANON 1100D

La Canon 1100D è il punto d'ingresso del costruttore giapponese. Piccola e leggera (495 g), monta un sensore CMOS da 12 megapixel e un display LCD da 2,7" con 230.000 pixel. Riprende anche video a 720p con audio stereo. È reperibile a circa 400 euro con obiettivo 18-55mm non stabilizzato.





SONY A390

L'entry level Sony è ormai fuori produzione, ma in compenso è reperibile (con difficoltà) a un prezzo molto basso, intorno ai 350 euro con obiettivo 18-55mm. Usa un sensore CCD stabilizzato da 14 Mpixel e monta un display LCD inclinabile da 2,7", con 230.000 pixel. La A290 non riprende video ma dispone della funzione Live View. Unico punto di forza, la compatibilità con gli obiettivi con baionetta "A" Minolta.

NIKON D3200

La recentissima D3200 ha specifiche tecniche eccellenti. Ha un sensore CMOS retroilluminato da ben 24 megapixel e un display LCD da 3" da 930.000 pixel. La sensibilità arriva a 12.800 ISO. Registra video in formato Full HD (1080p) fino a 60 fps, ma con audio mono. Si trova a 690 euro con obiettivo 18-55 mm.





PENTAX K-r

La piccola reflex entry level di casa Pentax monta un sensore CMOS retroilluminato e stabilizzato da 12,4 megapixel (la cui sensibilità arriva fino a 25.600 ISO) e un display LCD da 3" con risoluzione pari a 920.000 pixel. L'otturatore arriva a 1/6000 e la frequenza della raffica è pari a 6 fps. Riprende video a 720p con audio mono. La si trova in vendita a circa 450 euro con obiettivo 18-55mm.

La vita e' un susseguirsi di Flash, catturali tutti con Kingston

Guarda tutto, non perderti niente



kingston.com/flash



E-BOOK

SFOGLIARE PAGINE DIGITALI

I nuovi e-reader hanno schermi sensibili al tocco per interagire con i libri elettronici nel modo più naturale

Di Lina Riva



Le grandi invenzioni, come il touchscreen, funzionano così: scopri all'improvviso che non puoi più farne a meno, e non capisci come hai vissuto, fino a quel momento, senza. Lo schermo sensibile al tocco, che già spopola su telefonini e tablet (e a breve conquisterà anche il mondo dei PC, con Windows 8), è fondamentale anche su un eReader? La risposta è sì. Perché sfogliare un testo con un tocco rende l'eBook più simile al libro di carta; perché scri-

vere su una tastiera virtuale con un cursore è snervante; perché sottolineare dei brani con un gesto è più naturale; perché, tutto sommato, la mano è il miglior dispositivo di input che esista: finalmente non abbiamo più bisogno di appendici come mouse e tastiere...

In queste pagine abbiamo vi descriveremo due dei migliori eBook reader touch in circolazione: il nuovo Kindle Touch di Amazon e il PRS-T1 di Sony.

Kindle Touch

Ogni promessa è debito: nel numero zero di BitCity Magazine, dopo aver presentato il Kindle 4 – disponibile in Italia dallo scorso Natale - avevamo annunciato una prova del nuovo gioiello di Amazon, il Kindle Touch, in vendita dalla fine di aprile.

Come dice la stessa parola "touch", il plus di questo nuovo modello sta nello schermo tattile, sempre da 6 pollici. Diciamolo subito: i tre "deca" di costo in più (da 99 a 129 euro) sono giustificati dalla comodità del poter voltare pagina con un solo tocco (grazie alla tecnologia EasyReach), dal poter selezionare con uno sfioramento le varie opzioni e, soprattutto, dalla possibilità di scrivere (per esempio per prendere appunti a margine dei testi) con la tastiera virtuale senza dover impazzire con i comandi direzionali. Lo schermo del Kindle Touch resta leggibilissimo, come nel precedente modello: l'e-paper elnk (inchiostro elettronico) non stanca la vista, non riflette la luce diretta (ottimo sotto il sole!) e l'effetto carta è sorprendente. Il Touch, rispetto al modello precedente, pesa poco di più: 213 grammi contro 170. Memoria e batteria sono invece uguali: spazio per 3.000 libri e due mesi di autonomia (con Wi-Fi spento). Per il resto vale tutto quello detto per il Kindle 4: formati supportati, funzionalità "Send to Kindle" e così via.

Leggere un eBook con il nuovo Touch è un'esperienza sicuramente gratificante. Il fatto di poter tenere il prodotto con una mano sola, visto il peso comunque esiquo (un paio d'etti, contro i sei dell'iPad), consente di leggere in totale relax e comodità. A patto ovviamente di trovarvi in presenza di una sorgente di luce non troppo soffusa: il fatto che lo schermo da sei pollici non sia





Sul Kindle store si trovano circa 20.000 titoli in italiano, centinaia dei quali gratuiti

retroilluminato è un vantaggio perché non si affatica la vista, ma penalizza se si vuole godere di un bel libro di sera, o in un ambiente poco illuminato. Ottimo l'angolo di visione: si può inclinare per parecchi gradi, prima di perdere il filo. Grande punto di forza è la tastiera governabile a sfioramento (si tratta di tasti virtuali, da quando Amazon ha abbondonato la tastiera fisica posta in basso, presente fino al Kindle 3): scrivere le note, o delle stringhe per le ricerche, nella versione procedente del Kindle 4 era un'esperienza frustrante. Ora la tecnologia multitouch infrared risulta particolarmente reattiva e, soprattutto, precisa. Girare le pagine, sfiorando semplicemente il bordo dello schermo (basta un tap, non serve lo swipe), è

un'operazione naturale quanto sfogliare un libro di carta. Il Wi-Fi rende molto comodo il trasferimento dei file dal computer (anche se il collegamento via USB, soprattutto se usate Calibre, non è problematico, né lento); per non dire di quelli acquistati direttamente da Kindle Store: vengono scaricati sul device senza passare dal PC. Anche fuori casa, con il modello 3G. Peccato non sia ancora possibile caricare direttamente i file ePub (vanno convertiti). Tuttavia secondo alcune indiscrezioni Amazon presto accetterà di vendere libri in formato ePub sul proprio store on-line e permetterà al Kindle di leggere gli ePub nativamente. La ciliegina sulla torta di un lettore che, per il rapporto qualità/prezzo, non ha rivali.

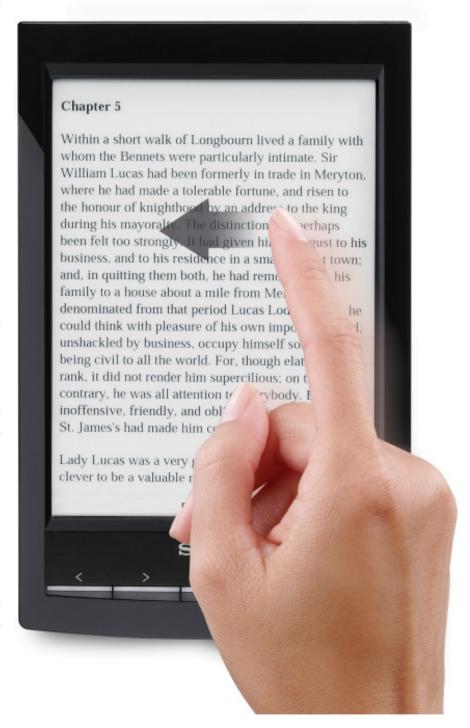
Sony PRS-T1

Come abbiamo detto, il Kindle ha un difetto: non riesce a leggere, se non con l'aiuto di un convertitore, il formato ePub, molto diffuso e usato anche per file privi di DRM e liberamente copiabili. In pratica Kindle è indissolubilmente legato ad Amazon e alla sua sterminata libreria online. A molti questo non dà alcun fastidio, dato che Amazon ha un repertorio completo e conveniente. Tuttavia, se desiderate un lettore di eBook svincolato da un libraio in particolare, farete meglio a cercare altrove.

Tra i moltissimi lettori disponibili (Kindle, Booken, Kobo, Biblet e via dicendo), quelli di un produttore spiccano sulla massa: i Sony. Dopo il successo del PRS-650, ecco il modello successivo: il PRS-T1.

È un bel prodotto. Bello proprio dal punto di vista estetico, del design. Sulla parte frontale, oltre al leggibilissimo schermo touch (con elnk Pearl) da sei pollici, si trovano in basso cinque tasti: due per lo scorrimento delle pagine, la base (Home), uno per tornare sui propri passi e uno per accedere al menu (contestuale). Lo schermo è sensibile al tocco del polpastrello, ma nella confezione è compreso anche un pennino: peccato non si possa agganciare in alcun modo al lettore.

Il prodotto è dotato di connessione Wi-Fi, sistema operativo Android e altre caratteristiche niente male. Lo schermo del PRS-T1 è sensibile al tocco del polpastrello, ma si può utilizzare anche lo stilo incluso nella confezione



Per esempio è uno degli eReader più leggeri (scocca in plastica e non in alluminio come nel modello precedente) e quindi maneggevoli: solo 168 grammi. Il retro non è in plastica ma in gomma, in modo da aumentare la saldezza della presa. Memoria interna di 2 GB con possibilità di espanderla fino a 32 GB con una scheda MicroSD. Il Sony legge i formati più comuni, compreso l'ePub, e risulta veloce nei cambi pagina perfino con alcuni PDF pesanti. Per leggere i file protetti con Adobe DRM (quando ce ne sbarazzeremo?) occorre usare l'applicazione Reader for PC/Mac che si trova sul dispositivo, oltre al solito Adobe Digital Edition. Nel lettore sono inclusi 12 dizionari multilingua. È possibile prendere note a margine di un testo, così come consultare Wikipedia e Google durante la lettura. Come per la maggior parte dei lettori con connettività Internet, è possibile navigare liberamente in Rete tramite browser Web: funzionalità del tutto superflua, a nostro avviso.

Veniamo però al vero punto dolente, il prezzo: 169,99 euro (comunque in calo rispetto ai 199 euro di qualche tempo fa) in un mercato che si sta assestando su cifre più contenute (il Kindle Touch costa 129 euro) sono ancora troppi.

Nel complesso un gran bell'oggetto: sicuramente uno degli eReader migliori che si trovano in commercio.



Il retro in gomma garantisce una buona presa: difficile che il PRS-T1 scivoli anche su superfici piane



La rinascita di aNobii

aNobii è un social network che da molti anni riunisce gli appassionati della lettura. Abbiamo intervistato il nuovo Amministratore Delegato, **Matteo Berlucchi**, per sapere cosa c'è di nuovo nel sito

> biblioteca". Il social network ebbe un notevole successo, e in Italia in modo particolare. Da tempo però languiva, dato che le rendite erano insufficienti a gestire la manutenzione. Nel 2010 Greg ha ceduto il sito a HMV Group, una società con sede a Londra, che si propone di rilanciarlo. Sono in corso i lavori per trasferire il sito su una nuova piattaforma, e i nuovi ge

stori si propongono di finanziarlo con la vendita diretta di ebook. A dirigere l'impresa c'è un italiano, Matteo Berlucchi, che all'attività vinicola di famiglia (quella del famoso spumante) affianca una passione per il digitale che lo ha portato a fondare un importante sito di news come Livestation. Lo abbiamo intervistato per sapere cosa ci prepara.

Come mai hai scelto di rilanciare aNobii? Che potenzialità ci hai visto? Nel luglio 2010 abbiamo creato a Londra una società, finanziata da tre grandi editori internazionali, per aiutare i lettori a trovare libri al di fuori delle classifiche di vendita. Uno dei problemi del mercato librario è che è difficile scoprire le "chicche" tra milioni di libri, quando solo i "Top 50" vengono pubblicizzati. Particolarmente in Inghilterra, dove ci sono meno librerie e le vendite avvengono in gran parte online o attraverso i supermercati. Quindi abbiamo deciso di sfruttare i social network, dove funziona quel meccanismo del "passaparola" con cui gran parte dei lettori seleziona i libri da leggere. A questo punto abbiamo scoperto aNobii, che mette in pratica molto bene questo concetto, e abbiamo deciso di acquisirlo.



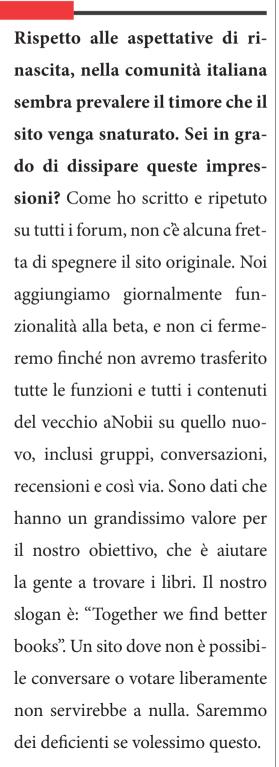
La comunità italiana di aNobii è molto viva per un Paese dove si legge pochissimo. Quale pensi sia il motivo? Non è facile rispondere. In primo luogo credo che il lettore italiano sia più accanito rispetto a quello americano o europeo. In Inghilterra i lettori sono molti di più, però leggono meno, e libri di minor spessore. In Italia invece cè un "nocciolo duro" di lettori accaniti e

con gusti più sofisticati. Credo dipenda anche dal sistema scolastico, che in Italia è molto più imperniato sulla cultura letteraria. Credo però che Il decollo italiano di aNobii, avvenuto intorno al 2008, sia stato un fenomeno casuale e difficile da circoscrivere. Secondo Greg Sung è avvenuto perché alcuni blogger con un seguito cospicuo di lettori hanno fatto da traino.

Quali cambiamenti intendi apportare rispetto al concetto originale di aNobii? In realtà nessuno. Abbiamo scelto di acquisire aNobii proprio perché rispondeva bene alle nostre esigenze. Il cuore di aNobii è e sarà sempre quello "social". Vogliamo diventare "social retailer": il social network rimane inalterato ma, se durante una conversazione scopri un libro che possiamo venderti, te lo vendiamo. Tutto qui: invece che rimandare a terze parti come Amazon, aNobii si proporrà come venditore del libro in prima persona. Questo richiede però un cospicuo apporto tecnologico. Greg e i suoi ragazzi hanno compiuto un'impre-



sa valorosa, ma ormai la loro piattaforma è assolutamente datata. La stiamo ricostruendo ex-novo. La versione beta al momento ha pochissime parti "social", ma solo perché inizialmente ci siamo concentrati sull'obiettivo di creare un database scalabile a numeri molto superiori rispetto a quelli odierni. Adesso ci stiamo occupando delle funzioni social, e contiamo di completarle in 2-3 mesi. L'obiettivo è di avere entro la fine dell'estate un nuovo sito in cui sia possibile ritrovare tutte le funzioni del vecchio aNobii: gruppi, discussioni, voti, commenti, amici e così via, ma su un'infrastruttura molto più stabile, potente e veloce.



Vi proporrete anche come editori?

No, faremo solo i librai. Il catalogo di ebook inizialmente sarà solo in inglese, ma poi si espanderà verso altre lingue, perché la piattaforma è intrinsecamente globale. Un buon libro viene tradotto, e aNobii consente di scoprire che un libro sconosciuto ha avuto ottime recensioni nel Paese d'origine. Stiamo prendendo in considerazione la possibilità di usare Google Translate per superare la barriera della lingua.

Quindi non verra tagliato niente del vecchio aNobii? Assolutamente no.

Tra i timori degli utenti italiani ci sono in particolare la cancellazione la funzione di "scambio libri", e poi l'integrazione con Facebook, con cui alcuni non vogliono avere nulla a che fare. Come tutti gli altri siti al mondo offriremo la pos-

In alto, la versione originale del sito (www.anobii.com), in basso la versione beta di quello che sarà il nuovo aNobii (http://beta.anobii.com)

Pagina Iniziale La Mia Libreria Gruppi Contatti Classifiche

Libreria | Lista desideri | Le mie recensioni (55) | Statistiche de

Vanamonde | Messaggi | Preferenze | Esci

Per progresso Tutti (1122) Finito (795) Non iniziato (263) In lettura (6) Non finito (26) Da consultazione (29) Abbandonato (3) Per lingua Per autori Per etichetta Per Privacy Commercio & Unisci gli autori Modifica le etichette Gestisci lo scambio Messaggi pubblici Vedi tutto Saretta [anche su Goodreads], Più di un 🖶 This is Anobii's new beta site. To return to the original version, click here anobii explore topics your books Vanamonde Giornalista. Appassionato di fantascienza Currently reading II volto come interfaccia by Davide Fornari ➤ Tweet 🛂 +1 YOUR ORDERS → YOUR ACTIVITY Follow topics and people to get updates of what's new on Anobii. Your activity stream will YOUR SETTINGS > appear here YOU REVIEWED 55 BOOKS SUGGESTED TOPICS FOR YOU TO FOLLOW by Dan Simmons and Gabriele Giorgi Weekend reads "La mia opinione in breve: un thriller scritto con buona tecnica, ma contaminato da una visione politica becera, razzista e ignorante. Per 30 followers | 42 books Link to this review → British crime fiction 57 followers | 34 books Macanudo n. 2 by Liniers Romantic Comedies 14 followers | 27 books Link to this review → ALL OF YOUR REVIEWS → DISCOVER MORE TOPICS TO FOLLOW > YOUR TOPICS 1,122 BOOKS IN YOUR LIBRARY You can follow topics to get updates

anobii

La mia libreria

+

Aggiungi alla libreria | Importa | Aggiunta

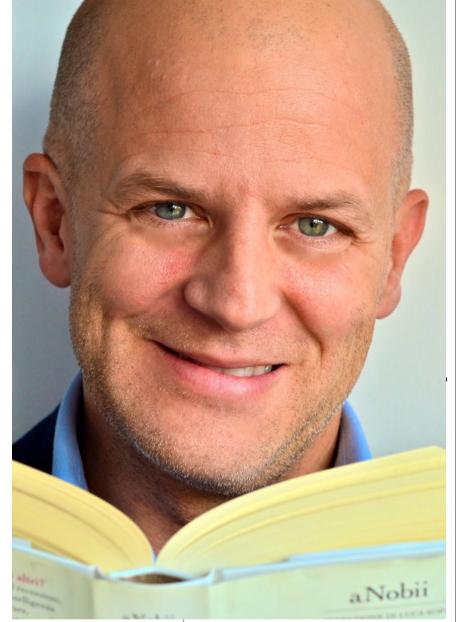
sibilità di accedere col proprio account Facebook, ma sarà opzionale e nessuno sarà obbligato a usarla. Lo scambio libri è una funzionalità usata da pochi utenti, quindi non è in cima alle nostre priorità. Penso che prima o poi la funzione verrà convertita, anche se non mi sembra essenziale: lo scambio può essere fatto anche attraverso i gruppi di discussione. Noi comunque non siamo contrari, anche perché riguarda i libri fisici. Noi vendiamo ebook, che non si possono scambiare perché c'è il DRM. Voglio però che si sappia che io sono uno dei più accaniti avversari del DRM, che ho sempre criticato in ogni sede. Fortunatamente la situazione sta cambiando, e già alcuni editori stanno cominciando a farne a meno.

Come vedi il futuro dell'editoria con l'avvento degli ebook?

Come abbiamo visto avvenire nel mondo della musica, anche per l'editoria sarà difficile venire a patti col cambiamento. Quando un'azienda ha decine di migliaia di dipendenti è difficile adattarsi rapidamente, mentre il cambiamento in arrivo è molto veloce. Ci saranno fallimenti e consolidamenti. Credo che per salvarsi i "grandi" dovranno provare a diventare venditori, perché l'importanza del ruolo dell'editore sta diminuendo vistosamente. Oggi un editore non ha molto da offrire a un autore, rispetto a venditori come Amazon o BookRepublic che gli offrono percentuali più alte e garantiscono l'accesso al mercato. In Italia la situazione è un po' diversa, perché i grandi editori sono anche vendi-



tori, e controllano la distribuzione. Questo li permette di difendersi dall'avanzare di realtà puramente digitali. In Inghilterra invece viviamo un'anomalia di mercato quasi unica: Amazon vende il 90% degli ebook e il 60% dei libri di carta online, e sta distruggendo completamento il mercato. Questo è un danno anche per i lettori. Se le librerie chiudono, Amazon si ritro-



Matteo Berlucchi, CEO di aNobii

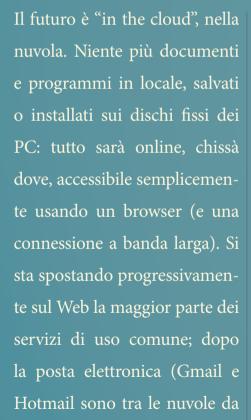
va in una situazione di monopolio, e può permettersi di promuovere solo quello che gli conviene. Perché il mercato del libro sia in buona salute ci deve essere biodiversità: tanti editori, tanti canali di vendita. Solo la diversità consente al giovane scrittore sconosciuto che scrive un capolavoro di trovare un mercato. Se esiste un solo canale è molto pericoloso.

C'è altro che vuoi dire agli utenti di aNobii? State tranquilli! Il sito rimarrà quello di prima, e introdurremo anche alcune simpatiche novità, come quella dei "topics", che secondo noi ha un grande potenziale. Sono liste di libri create in collaborazione, dove ogni utente può aggiungere libri o votare quelli già inseriti. È un meccanismo di scoperta, più immediato, che permette di trovare in fretta libri confacenti ai propri interessi. Perlomeno noi la pensiamo così, poi il tempo sarà giudice.

FILE NELLA

l migliori servizi per lo storage dei vostri documenti nel cloud.





anni), anche i software (oltre ai



Google drive

programmi per le aziende, dove si parla di "Software as a service", ve ne sono molti anche per gli utenti consumer: vedi per esempio Photoshop Express sul sito di Adobe), le foto (Flickr e Instagram su tutti) e i servizi di storage e condivisione dei file si "smaterializzano". Proprio questi ultimi sono i più interessanti. La guerra è ormai aperta. L'apripista Dropbox (www.dropbox. com) se la deve vedere, oltre che con concorrenti agguerriti come SkyDrive di Microsoft (https://skydrive. live.com) e SugarSync (www. sugarsync.com), anche con i nuovi servizi di storage dei due calibri più grossi del mondo della tecnologia: Google ha presentato da poche settimane Google Drive, mentre Apple punta forte su iCloud. In queste pagine presenteremo, con tanto di "Come fare", questi ultimi due servizi.

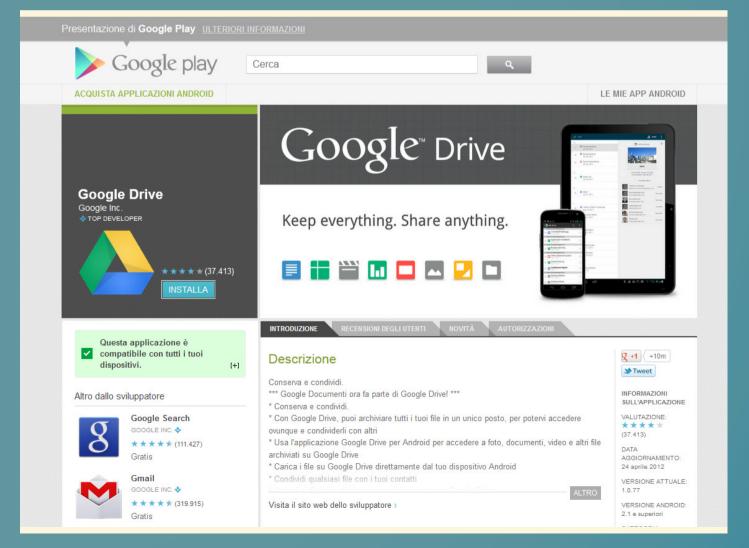
> Su Google Play, ex Android Market, si trova l'app per accedere a Drive da smartphone e tablet

Google Drive

Parlando di software nella cloud salta subito alla mente Google Documenti, una vera e propria suite per ufficio della grande G, con tanto di programma di videoscrittura, foglio di calcolo e software per presentazioni, disegni e moduli. Questi programmi, che si integrano perfettamente con gli altri servizi Google come Gmail, consentono la visualizza-

zione, la creazione, la gestione, la stampa e il lavoro in cooperativa (in tempo reale) sui file. Per completare il pacchetto, Google offre, dallo scorso aprile, anche un capiente servizio di storage, dove salvare i file caricati. Chi attiva Google Drive, utilizzando le stesse credenziali degli altri servizi, ha diritto a usufruire gratuitamente di 5 GB di spazio.

I file salvati nella nuvola sono ovviamente accessibili da qualsiasi browser (da http://drive.google.com), ma anche da smartphone e tablet grazie alle app (sia Android che iOS). Interessante l'aspetto social: è possibile condividere i documenti non soltanto tramite Gmail, ma anche via Google+, il social network della casa di Mountain View.



iCLOUD

Se anche Apple, regina incontrastata dell'era del post PC con i suoi smartphone e tablet, va sulla nuvola, vuol dire che la migrazione verso l'online è inarrestabile. L'azienda del compianto Steve Jobs ha scommesso sul servizio iCloud (www.icloud.com), che permette di archiviare i propri contenuti su Internet e di condividerli su tutti i dispositivi Apple

in uso, sul computer (anche PC) così come sui device mobili dotati di iOS 5. Nello spazio messo gratuitamente a disposizione da Apple è possibile caricare musica, foto, documenti ma anche altre impostazioni. Va detto che nei 5 GB gratuiti non vanno conteggiati la musica e gli altri file multimediali, che esaurirebbero subito lo spazio a disposizione,

ma solo le e-mail, i documenti, le immagini del Rullino foto, le informazioni account, le impostazioni e i dati delle altre app. Tra i tanti spicca il servizio Streaming foto, che permette di sincronizzare automaticamente le immagini su tutti i vostri dispositivi un secondo dopo lo scatto. Nel "Come fare" vedremo come attivarlo e come funziona.

iCloud è accessibile da qualsiasi browser, anche su PC Windows



> LA QUESTIONE PRIVACY

I dati non sono più sul computer dell'utente, bensì on-line, o meglio in qualche server. E la riservatezza? La questione non è banale, tanto che è intervenuto anche il Garante della Privacy: ha fatto pressione affinché le aziende che offrono servizi di cloud computing mettano bene in luce i vantaggi e rischi dell'esternalizzazione dei dati. Ha dettato anche delle linee guida, che possono essere lette nella relazione "Cloud computing: indicazioni per l'utilizzo consapevole dei servizi", disponibile online a questo indirizzo: www.garanteprivacy.it/garante/document?ID=1819933. È comunque buona norma avere una copia locale dei file su cui si sta lavorando e di quelli indispensabili, per tenersi al riparo da incidenti.

> DOVE SONO I MIEI DATI?

Quando si carica un file nella cloud, gli utenti si affidano ciecamente al servizio di storage: non sanno dove si trova il loro documento. Potrebbe essere in un disco fisso nella costa occidentale degli Stati Uniti, in Estremo Oriente o in un data center in una località glaciale. Questo potrebbe essere visto come uno svantaggio, eppure presenta anche un aspetto positivo: i dati sono sparsi per il mondo, ma in modo ridondante (spesso, ma non sempre: vedasi il caso Aruba dell'anno scorso, in cui un incendio nel data center ha reso irrectuperabili molti dati). Vi sono, o dovrebbero esserci, più copie di backup. I dati sono al sicuro, e sempre accessibili. A patto che funzioni il collegamento Internet, ovviamente.

> IL PUNTO FORTE: LA RICERCA

Come abbiamo visto, esistono molti servizi di storage dei file. Il plus del servizio Drive, oltre alla perfetta integrazione con gli altri servizi Google, è la possibilità di sfruttare le grandi potenzialità del motore di ricerca anche per andare a caccia di file. Reperire i propri documenti, in questo modo, non è più un problema (avete provato a usare la ricerca interna dei sistemi Windows...?). Il sistema è dotato addirittura di una sperimentale opzione OCR per il riconoscimento dei caratteri, in modo da trovare informazioni anche all'interno di immagini o documenti scansionati.





Tavola armonica

di Stefano Mancarella e Marco Passarello

Per molti musicisti, l'iPad sta sostituendo il computer. E per alcuni è diventato uno strumento musicale in senso stretto



Elettronica e musica: un binomio che da decenni ormai non è più riservato a pochi arditi sperimentatori. Da quando sono apparsi i primi sintetizzatori digitali, che permettevano di generare suoni elettronici senza apparecchiature ingombranti e costose, e poi le prime interfacce che davano la possibilità di usare il PC per registrare ed editare un brano, il binomio musica-computer è diventato quasi inscindibile: in pratica non esiste professionista in alcun genere musicale che non faccia uso, in un modo o nell'altro, dell'elettronica digitale. Ora che il computer portatile comincia a essere sostituito in moltissimi casi dal tablet, era perciò solo questione di tempo prima che questo cominciasse a trovare un uso musicale. Del resto il po-

ter interagire tramite gesti su uno scher-

mo sensibile al tocco si presta a un'attività

creative e istintiva come la musica anche

più di una tastiera. Tutto ciò è avvenuto

casa che ha sempre avuto un feeling parti-

in particolare con l'iPad di Apple,

colare con i musicisti. Oggi infatti

l'iPad può essere usato con profitto per

fare musica in tre modi diversi: come la-

boratorio per creare in autonomia brani musicali compiuti; come studio di registrazione per la musica creata usando strumenti esterni, e infine come strumento musicale in sé e per sé.

L'iPad per creare musica

Non occorre fare grandi sforzi per trasformare il proprio iPad in uno studio musicale: basta acquistare il software GarageBand prodotto dalla stessa Apple. Disponibile già da tempo sul Mac, esiste anche in forma di app scaricabile da iTunes Store per 3,99 euro. GarageBand è fatto perché anche chi sa poco o nulla di musica possa divertirsi a crearne. Per questo ci sono i cosiddetti "smart instruments", ossia strumenti musicali virtuali che aiutano l'inesperto a comporre. Per esempio, per creare un riff di chitarre basta scegliere le note dell'accordo e specificare

la complessità desiderata,

e ci penserà poi l'app a creare un ritmo sfruttando l'accordo in questione, che l'utente potrà comunque modificare a piacimento. I pattern musicali così creati possono poi essere facilmente sovrapposti ed affiancati ad altri, creando in pochissimo tempo un brano musicale originale. In un "Come Fare" allegato a questo numero vedremo come utilizzare gli smart instruments.

Non bisogna però pensare che Garage-Band sia solo un software per principianti: in realtà anche chi conosce la musica alla perfezione può sfruttarne le capacità di studio multitraccia per creare brani complessi, o anche per registrare, come vedremo più avanti.

Esistono comunque numerose app alternative per creare musica. Chi ama la semplicità, per esempio, potrà trovarsi benissimo con **Hokusai Audio Editor**, un app gratuita che funge da editor multitraccia di file audio. Permette di importare file audio in vari modi, editarli e sovrapporli, il tutto con un'interfaccia molto semplice e "zen".

Chi invece ha sempre sognato di avere a propria disposizione uno studio di registrazione professionale può rivolgersi a **Rhythm Studio** (3,99 euro), che mette a disposizione un enorme repertorio di batterie elettroniche, sintetizzatori ed effetti, controllabili attraverso il multitouch, per divertirsi a creare musica elettronica.

I cultori del dub e del remix troveranno invece il loro terreno ideale in **GrooveMaker**, che trasforma il display dell'iPad in una console per DJ con numerosi fader e controlli per creare in tempo reale il proprio mix.

L'app arriva sull'iPad già dotata di una vasta biblioteca di loop musicali da utilizzare; numerose altre collezioni tematiche (a pagamento) sono scaricabili dall'App Store.

Hokusai: fare musica in modo "zen"



Garage Band è l'app di Apple per fare musica





GrooveMaker è l'app per gli adepti del remix



L'iPad per registrare musica

Se alcuni dei software visti in precedenza sono orientati alla musica elettronica, altri possono essere usati anche per registrare ed editare brani musicali che utilizzino chitarre o altri strumenti non elettronici, o comunque esterni all'iPad. Per utilizzarli in questo modo, però, il microfono incluso nel tablet non è sufficiente: occorre un accessorio esterno per consentire di registrare con l'iPad. Tra gli accessori di questo tipo, uno di quelli di maggior successo è iRig: uno scatolino che si inserisce nella porta cuffie/microfono dell'iPad (o anche dell'iPhone) per dotarlo di connessioni utili alla musica. Il dispositivo base dispone semplicemente di un ingresso jack da ¼" come quelle usate nelle chitarre, e permette appunto di collegare all'iPad la vostra sei corde oppure un microfono, e registrare usando GarageBand o un altro software. La stessa azienda produttrice (IK Multimedia) propone anche iRig Mic, un microfono fatto apposta per essere usato con iRig, e iRig MIDI, che invece dota l'iPad delle connessioni necessarie per trasmettere e registrare segnali MIDI (quelli che servono a pilotare i sinte-

tizzatori). IK Multimedia propone anche diverse app volte a sfruttare i suoi hardware, che vediamo in un riquadro a parte. Per i chitarristi, l'ideale è l'interfaccia MobileIn prodotta da Line6 accoppiata con la sua app MobilePod. La prima dota l'iPad di un ingresso per chitarra e di un'uscita audio di linea, la seconda è una "pedaliera virtuale" in grado di riprodurre ogni tipo di amplificatore e di effetto. L'ideale se volete esercitarvi con la chitarra senza portare in giro complicati equipaggiamenti. L'app è gratuita, l'interfaccia costa 59 euro. Anche l'uscita audio di iPad. pensata con le cuffie, non è molto adatta se si vuole, per esempio, collegare l'iPad a un sistema di altoparlanti per monitorare ciò chesi sta registrando. Meglio allora usare un adattatore che si applica alla porta dock e fornisce all'iPad un'uscita audio di linea. Se ne trovano online per meno di 10 euro.







L'iPad per chitarristi, con MobileIn e MobilePod di Line6



L'iPad come strumento musicale

L'iPad può anche essere usato come stru-

mento musicale tout court, che non imita altri strumenti ma ha una personalità tutta sua. Tra le numerose app create a questo scopo, la più interessante è forse **AniMoog**, prodotta proprio da quella Moog Music che, una quarantina di anni fa, creò i primi sintetizzatori commerciali, chiamati Moog per antonomasia. AniMoog imita il suono analogico dei Moog, ma con un'interfaccia tutta nuova. Per decidere che note suonare c'è una tastiera (in cui però i tasti neri hanno le stesse dimensioni dei bianchi, per adattarsi alle necessità dello schermo multitouch), ma la cosa più interessante è lo spazio rettangolare che la sovrasta: muovendo il dito su di esso è possibile passare senza soluzione di continuità da un suono a un altro. È anche possibile registrare i movimenti compiuti e poi far ripetere il risultato in modo ciclico mentre si suona. Oppure si può registrare ciò che si suona e riprodurlo mentre si suona qualcos'altro. Le possibilità creative sono vastissime. È in vendita su iTunes Store per 7,99 euro.

Se preferite un'alternativa gratuita un'altra

app di sintesi musicale molto interessante è Alchemy Synth **Mobile**, piuttosto simile ad AniMoog in quanto dispone di una tastiera e di un pad per muoversi con continuità da un suono all'altro. In più ci sono un arpeggiatore, la scelta tra diversi tipi di sintesi e la capacità di interagire con GarageBand. Se però volete poter salvare tutto ciò che fate allora serve la versione a pagamento, scaricabile per 14,99 euro. Gli sperimentatori accaniti potranno poi provare Sylo Synth, che permette di registrare rumori usando il microfono dell'iPad e poi "suonarli" usando la tastiera. È gratuito, e la versione Pro (che permette di salvare i suoni così creati) costa solo 2,99 euro.

RD-Pick Gradey

AniMoog, il sintetizzatore Moog in versione iPad



Alchemy, un versatile sintetizzatore per iPad

Trasformare l'iPad in workstation

Alesis iO Dock è una "docking station" che, oltre a permettere di ricaricare l'iPad, lo dota di ogni tipo di connessione utile al musicista. Una volta inserito l'iPad nell'iO Dock, è possibile utilizzare ingresso e uscita MIDI, ingressi audio bilanciati (con phantom power per i microfoni che necessitano di alimentazione), uscite audio in formato jack da ¼", uscita video RCA, ingresso e uscita USB (per la connessione a un computer. È in vendita sull'Apple Store per 169,95 euro.

Le app di iRig

Come abbiamo visto, iRig, iRig MIDI iRig
Mic sono accessori che consentono
di dotare iPad di connessioni utili alla musica.
Il produttore ha creato anche alcune app
che servono a sfruttarne le potenzialità.

VocaLive è un app da utilizzare per registrare la voce, utile con iRig Mic, che fornisce
un corredo di effetti utili allo scopo come
riverberi, chorus e harmonizer.

La versione free dispone solo del riverbero,
è possibile acquistare altri effetti a piacere,
oppure acquistare la versione completa che li
contiene tutti per 15,99 euro.

AmpliTube è invece un simulatore di amplificatore valvolare da usare con iRig; anche in questo caso la versione free dispone solo di alcuni effetti, gli altri sono acquistabili, la versione completa costa 15,99 euro. iRig

MIDI Recorder è un'app gratuita
che permette di registrare e riprodurre in modo pratico
un segnale MIDI con iRig MIDI.
Infine SampleTank per 7,99 euro
trasforma l'iPad in un vero e proprio
campionatore, uno strumento musicale
a tutti gli effetti.

COLCINEMA



in grembo

Potete usare l'iPad o un altro tablet per guardare un film ovunque: sul divano, al parco, in aereo... anche se il film è salvato nel vostro PC



Uno dei maggiori vantaggi di un tablet rispetto allo smartphone è la dimensione dello schermo, che consente di svolgere molti compiti in modo più confortevole. In particolare, il tablet è particolarmente adatto alla visione di film: basti pensare che il Retina Display montato sui più recenti iPad ha una risoluzione superiore a quella di un televisore ad alta definizione. Il problema è che i tablet non hanno tantissima memoria a disposizione, ma può essere facilmente superato attraverso lo streaming.

Si tratta di una tecnologia che consente di guardare un video, o ascoltare un brano musicale, senza doverlo prima copiare nel tablet. I dati necessari, infatti, vengono richiesti dall'iPad al computer che ospita il file, e vengono trasferiti mano a mano in tempo reale, via rete. In realtà, la riproduzione inizia sul tablet qualche secondo dopo che i primi dati sono arrivati. Questo piccolo ritardo serve per mantenere un "buffer di memoria": in pratica, nella memoria dell'iPad ci saranno sempre solo i prossimi 5 o 10 secondi del filmato,

di Roberto Veronese

in modo che brevi interruzioni del flusso dati non provochino blocchi della visione. Se questa tecnologia vi suona familiare, non c'è niente di strano: è esattamente quella che viene utilizzata da siti come YouTube e tanti altri, per consentirvi di vedere video da Internet.

STREAMING SULL'IPAD

Se avete usato l'App di YouTube presente di serie sull'iPad sapete già come funziona la tecnologia di streaming. Ciò che serve a noi, però, è un programma che ci permetta di raggiungere in modalità streaming i contenuti presenti sulla nostra rete Wi-Fi, che si trovino su un PC, un Mac, o magari in un NAS (Network Attached Storage, un'unità di memoria di massa cui possono accedere tutti i computer collegati a una data rete). Bene, esistono due player scaricabili da iTunes, PlayAble (gratuito, supportato dalla pubblicità) o CineXplayer (a pagamento, 1,99 euro), che dispongono di un browser integrato, che consente di accedere ai contenuti multimediali delle macchine connesse alla rete. Se per esempio inserite nel browser l'indirizzo IP del vostro NAS (a proposito, se non sapete come installarne uno, leggete il "Come Fare" collegato a questo articolo), vi verrà presentata la schermata di accesso e, inseriti i parametri per identificarvi, avrete accesso ai file ivi contenuti.

CineXPlayer, installato su iPad, permette di riprodurre video da qualsiasi sorgente in rete



Video streaming sul tablet

NON SOLO Wi-Fi, NON SOLO LAN

Abbiamo detto che lo streaming permette di accedere via Wi-Fi ai contenuti della nostra rete locale. In realtà, è possibile anche raggiungere qualsiasi contenuto disponibile su Internet, per il quale abbiamo i diritti di accesso. Per esempio, possiamo anche accedere via rete 3G. ai contenuti del nostro NAS casalingo, se quest'ultimo è stato abilitato a essere interrogato da remoto. In questo caso, la difficoltà più grossa è costituita dal fatto che in Italia quasi tutte le connessioni casalinghe sono del tipo a IP variabile, ovvero l'indirizzo IP del NAS potrebbe cambiare senza preavviso. Per risolvere il problema si può utilizzare un servizio DDNS che permette di sapere in ogni momento qual è I'IP del nostro dispositivo (ma è un sistema complicato da impostare) oppure ci si può dotare di un NAS con servizio DDNS dedicato, tipo lo Stora di Netgear, al quale è possibile collegarsi da iPad semplicemente usando il browser Safari, andando sul sito Internet www.MvStora. com e inserendo i dati di login. Non serve nemmeno il player: si fa tutto dall'interno del browser. Numerosi altri NAS (per esempio il Buffalo Air Play Infiniti visto nel numero scorso) possono servire allo scopo.



> LO STREAMING DA IPAD

iPad è in grado, nativamente, di agire come sorgente di video in streaming. La funzionalità che permette questo si chiama AirPlay ed è parte integrante di iOS, il sistema operativo di iPad. Quando iPad è in una rete Wi-Fi, esso verifica se nella stessa rete ci sono periferiche abilitate come "player AirPlay" e se sì, aggiunge l'apposita icona a tutti i programmi in grado di riprodurre video e audio. Per scegliere quale riproduttore usare, basterà toccare l'icona e selezionare la periferica desiderata.

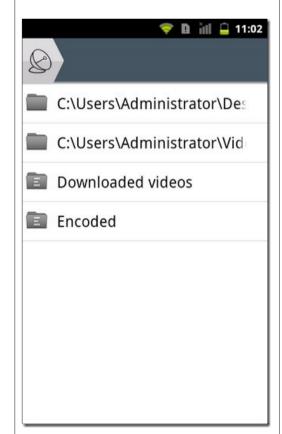


Netgear Stora è un disco di rete compatibile con iPad

<u>067</u>

LO STREAMING CON ANDROID

Volete invece inviare i vostri film in streaming a un tablet Android? Ci sono molti modi. Uno semplice e gratuito è installare Emit Free, un programma costituito da un server che gira su Mac o su PC con Windows o Linux, e da un player che si installa sul tablet o smartphone. Il server si occupa di codificare i video in modo che siano riproducibili su Android, e li invia in streaming al dispositivo che si limita a riprodurre i file. La versione gratuita presenta un banner pubblicitario in alto a destra. In alternativa, potete caricare sul tablet un programma come ES File Explorer, unitamente a un player video in grado di riprodurre il maggior numero di formati possibili, senza necessità di preventiva conversione. Un esempio è Rockplayer Lite, disponibile gratuitamente nello Store Android.



Il player di **Emit** che gira su dispositivi Android e consente la riproduzione in streaming

> MEDIACONNECT

MediaConnect è una app gratuita che trasforma l'iPad in un Media Server compatibile DLNA, in grado di colloquiare con ogni dispositivo audiovideo compatibile presente nella rete. In combinazione con il player Flex (anch'esso gratuito) riproduce video in streaming da computer, console, NAS eccetera.



LEGGI ANCHE:

- Pariliamo di networking
- Senza fili in pochi passi

068

ALTA FE-

di

DELTÀ

Marco Passarello

DIGITALE



Da un lato ci sono i nativi digitali, che ascoltano musica malamente compressa da diffusori di bassa qualità; dall'altro gli appassionati dell'Hi-Fi che ascoltano i loro vinili analogici spendendo migliaia di euro per differenze sonore impercettibili o addirittura immaginarie. È veramente così? La nostra caricatura con-

tiene più di un fondo di verità, ma i tempi stanno cambiando: la tecnologia digitale si diffonde anche nel mondo dell'Hi-Fi, favorendo la creazione di nuove modalità di fruizione della musica. Vi condurremo perciò attraverso una panoramica sui nuovi dispositivi digitali destinati all'ascoltatore esigente.

 Ω ()1 \mathbb{O} () \mathbb{O} **(** \Box \(\) \Box \Box \Box (1)

(1)

 \square

 \bigcirc

(1)

+

Dove tenere la musica digitale?

La scelta che l'appassionato di musica digitale deve fare inizialmente è: dove dovrà risiedere la mia musica? È chiaro che il bello di utilizzare i bit è proprio che questi si possono spostare facilmente da un luogo all'altro, e pertanto, ovunque si trovi la musica, sarà facile accedervi da qualunque luogo. Tuttavia bisognerà scegliere una modalità "principale" di fruizione della musica, che determinerà la scelta de tipo di dispositivi da utilizzare. In pratica, le scelte possibili sono tre. E cioè potete far sì che il cuore del vostro sistema musicale risieda nell'impianto Hi-Fi, nel computer, oppure in un dispositivo portatile come un iPhone o iPad.

Un server per il vostro Hi-Fi

La soluzione principe è quella di dotare il proprio Hi-Fi di un server musicale. Cioè, essenzialmente, di un hard disk per memorizzare la vostra collezione di musica, dotato di convertitori digitale/analogico di qualità ee/o di buone uscite digitali per poterla inviare all'amplificatore nel modo più cristallino possibile. Spesso i dispositivi del genere sono dotati di connessione di rete perché la musica che contengono sia accessibile anche da altri punti della casa. Alcuni dispongono di un lettore CD per poter trasferire sull'hard disk la musica che questi contengono. Il trasferimento avviene in tal caso senza compressione, preservando la qualità ma eliminando per sempre la necessità di inserire ancora una volta il CD nel lettore.

I dispositivi di questo genere possono essere estremamente molto costosi, ma non è detto. Per esempio, il server musicale Olive 3 HD, dotato di hard disk da 500 MB (sufficienti per migliaia di ore di musica) costa 999 euro, un prezzo non economico ma certamente in linea con quello dei normali componenti Hi-Fi (altri server di Olive, con componenti di classe qualitativa ancora superiore e hard disk più ampi, costano il doppio o il triplo). Il server si può controllare via rete (attraverso un web browser, oppure un app dedicata su iPhone o iPad), oppure tramite un display sensibile al tocco. È ovviamente dotato di un'unità in grado di leggere (e scrivere) CD.



Entra il gioco il computer

La soluzione alternativa è quella di tenere la musica nel computer (o addirittura in un server di rete NAS, come abbiamo visto nello scorso numero di BitCity Magazine), e di collegare l'impianto Hi-Fi alla rete in modo che possa accedervi. Questa soluzione è consigliabile nel caso in cui in casa vostra ci siano più ascoltatori che vogliono accedere alla stessa collezione di musica da stanze diverse, oppure se passate la maggior parte del tempo al computer e solo occasionalmente volete usare lo stereo per riprodurre gli stessi file musicali. Inoltre la connessione di rete permette di riprodurre con lo stereo le stazioni radio trasmesse via Internet, che stanno diventando imprescindibili per l'appassionato di musica. In questo caso ci viene in aiuto la tecnologia DLNA, che permette ai dispositivi multimediali di accedere reciprocamente alle proprie risorse musicali attraverso la rete senza complicazioni. Se la musica è su un NAS, la maggior

parte di essi sono compatibili DLNA. Se invece la musica è su un computer, è necessario che su di esso giri un software in grado di fungere da server DLNA (sono sufficienti le versioni più recenti di Windows Media Player).

Dal lato dell'impianto stereo dovrà esserci poi un dispositivo compatibile DLNA e in grado di accedere alla rete. Alcuni sinto-amplificatori lo sono, e permettono di selezionare i file trovati in rete, utilizzando lo schermo del televisore come interfaccia. Anche molti dispositivi per l'ascolto delle web radio, come per esempio quelli della serie Squeezebox di Logitech, han-

no come funzione secondaria quella di accedere ai file in rete. Se però volete il massimo della qualità, ci sono dei media player dedicati a questo scopo. Per esempio l'austriaca Pro-Ject produce Stream Box DS, un player musicale di rete (anche Wi-Fi) dotato di ampio display per la selezione dei brani. È in grado di riprodurre file in un gran numero di formati (incluso AAC e il FLAC che molti audiofili preferiscono) e le web radio, ed è provvisto di convertitori digitale/analogico di alto livello e di un'uscita digitale coassiale S/ PDIF, caratteristiche che garantiscono un'ottima qualità audio.







Naim Uniti riproduce ogni tipo di musica di-

ternative: utilizzare una docking



Per chi si interessa di ogni tipo di musica digitale, citiamo anche il lettore multifunzione Uniti prodotto da Naim. Si tratta di un dispositivo che integra lettore CD, radio analogica e digitale (FM e DAB), webradio, docking station per dispositivi Apple, lettore di file musicali e player di rete, il tutto con componentistica di alta qualità.

Una docking station da collegare a impianti stereo di marca Denon



Musica dai dispositivi mobili

Questa scelta è quella che forse farà storcere maggiormente il naso all'appassionato di Hi-Fi: un tablet o uno smartphone, i cui componenti non sono certamente di qualità Hi-Fi, non sono ideali per ascoltare musica. Tuttavia, per chi è spesso in movimento, si tratta il più delle volte dell'unica opzione possibile. E chi porta con sé tutta la propria collezione musicale nella capace memoria della scheda SD del telefono, quando arriva finalmente a casa desidera ascoltare gli stessi brani dalle potenti casse del suo stereo, senza dover duplicare altrove la propria musica. Ecco quindi che sorge la necessità di un collegamento. Ci sono due alstation, oppure una connessione wireless.Per quanto riguarda le docking station, le possibilità sono pressoché infinite. Va fatto notare che anche molti produttori di amplificatori e sintoamplificatori Hi-Fi dotano gran parte dei loro modelli di una porta dock cui collegare un dispositivo Apple per poterne amplificare la musica. Per esempio, molti componenti Denon sono dotati di porta dock cui collegare una docking station come la ASD-11R, che permette di ricaricare l'iPod o iPhone e di passarne i segnali audio e video all'impianto Hi-Fi. Esistono poi docking station "autonome" dotate di diffusori con lo scopo specifico di amplificare la musica contenuta in un

dispositivo portatile. Tra queste, la più celebrata resta la Zeppelin di Bowers & Wilkins, che unisce all'ottimo design una qualità audio incomparabilmente migliore rispetto a dispositivi di fasce di prezzo più basse. Volendo invece usare una connessione wireless, i dispositivi Apple sono in grado, usando la tecnologia AirPlay, di diffondere uno stream audio di qualità, attraverso una rete Wi-Fi, verso dispositivi compatibili. Per esempio, il suddetto Zeppelin esiste anche in versione Zep-

pelin Air, in grado di riprodurre musica anche in wireless. Altri diffusori audio in grado di ricevere musica da AirPlay sono il Bose SoundDock 10 e il Loewe AirSpeaker.

Chi utilizza un dispositivo mobile Android, invece, può usare l'interfaccia Bluetooth (con protocollo A2DP) per trasmettere la musica senza fili. Per esempio i diffusori Zikmu disegnati dal celebre designer Starck per Parrot sono in grado di ricevere musica via Bluetooth.

Lo Zeppelin Air riproduce musica senza fili attraverso AIrPlay.



COM'E **PROFONDO** IL TELEVISORE

Vi aiutiamo a districarvi tra le varie tecnologie 3D disponibili. Inclusa quella, arrivata da poco, che non richiede occhiali

March Passarello

La possibilità di visualizzare immagini tridimensionali, dopo essere stata una funzione "di lusso", si avvia a diventare di fascia alta. Ma già sono disponibili modelli che sfruttano nuove tecnologie, come quella che consente di vedere in tre

occhiali, che minacciano di sconvolgere questo panorama. In questo articolo spiegheremo le varie tecnologie 3D, incluse uno standard per i televisori dimensioni senza indossare le ultime novità in materia.



Occhiali per visualizzare immagini 3D anaglifiche, oggi quasi in disuso



Come funziona il 3D

Le tecnologie sono molto diverse, ma il principio è sempre quello. Il cervello umano percepisce la tridimensionalità poiché vede con due occhi, che hanno due punti di vista leggermente diversi, cosa che gli permette di farsi un'idea delle vere distanze degli oggetti. Per creare un effetto di tridimensionalità, quindi, è necessario fare in modo che agli occhi dello spettatore non arrivi la stessa immagine, ma due immagini diverse e "su misura". Le tecnologie con cui si ottiene questo risultato sono numerose:

Autostereoscopia

È il metodo più semplice, quello che viene usato anche in gadget del passato come le "cartoline tridimensionali". Consiste nel porre un ostacolo tra l'immagine e l'occhio, per esempio una lamina bucherellata, o un foglio trasparente che contenga tante piccole lenti che deviano la luce. Questo sarà sufficiente perché ciascuno dei due occhi possa vedere solo una parte dell'immagine. Sagomando l'immagine nel modo opportuno, si può ottenere un effetto tridimensionale anche molto marcato, senza bisogno che lo spettatore indossi occhiali. Il problema è che lo si percepisce solo in un punto ben preciso: se ci si sposta anche di poco non si vede più nulla. Ovviamente questa tecnica non viene usata in alcun televisore.

Anaglifo

Questa tecnica prevede che lo spettatore indossi lenti colorate in due colori diversi per i due occhi. Sullo schermo appaiono due immagini sovrapposte, ciascuna filtrata in un colore com-

plementare a uno di quelli delle lenti. Il risultato è che ciascun occhio vedrà una sola delle due immagini, ottenendo l'effetto tridimensionale. Questa tecnica ha il vantaggio di richiedere occhiali molto economici (persino "usa e getta") e di poter essere usata anche su schermi di tipo normale. L'uso dei filtri colorati, però, falsa molto i colori. È una tecnica che veniva usata in passato al cinema, ed è stata impiegata anche in alcuni DVD di film tridimensionali prima che il 3D arrivasse sui televisori, ma oggi è usata perlopiù solo su Internet.

Luce polarizzata

Questa tecnica sfrutta le proprietà della polarizzazione della luce. Noi sappiamo che la luce non è che una forma di onda elettromagnetica. Normalmente le oscillazioni del campo elettromagnetico che costituiscono la luce avvengono in direzione casuale. Se si fa in modo che le oscillazioni avvengano tutte nello stesso piano, si dice che la luce è polarizzata. Esistono occhiali che lasciano passare solo la luce polarizzata in una determinata direzione, escludendo ogni altro tipo. Con questa tecnica lo spettatore indossa occhiali con due lenti che fanno passare la luce polarizzata ciascuna in una diversa direzione. Al cinema vengono proiettate sullo schermo alternativamente immagini polarizzate nell'uno e nell'altro modo, visibili così da uno solo dei due occhi. Nei televisori, invece, ciascun pixel dello schermo è polarizzato in uno dei due modi, così ciascun occhio vede solo la metà dei pixel a disposizione. Il vantaggio della tecnica della luce polarizzata è che gli occhiali sono leggeri e costano poco. Tuttavia l'effetto 3D è meno marcato, e la risoluzione percepita viene dimezzata, dato che ciascuna immagine impiega solo metà dei pixel disponibili. Solo pochi televisori 3D la adottano: principalmente i Toshiba, che però ora hanno adottato la più efficace "Face tracking" (vedi più avanti).

Occhiali attivi

In questo caso sullo schermo vengono fatte apparire alternativamente, a risoluzione piena, le immagini destinate all'occhio destro e al sinistro. Lo spettatore indossa degli occhiali le cui lenti contengono dei cristalli liquidi, che si oscurano e poi ritornano trasparenti con la stessa frequenza delle immagini occhiali (che devono essere sin-

sul televisore. In questo modo ciascun occhio può vedere solo le immagini che gli sono effettivamente destinate. Questa è la tecnologia più efficace dal punto di vista dell'immediatezza e profondità dell'effetto, e infatti è quella che viene adottata da quasi tutti i produttori. Il suo principale problema è che gli

cronizzati via radio col televisore per poter funzionare) sono pesanti e costosi. Inizialmente c'era anche il problema che gli occhiali non potevano essere usati con televisori di altre marche. Fortunatamente ora i principali produttori si sono accordati per uno standard comune di trasmissione.

Sony Occhiali 3D attivi TDG-BR100B





Face tracking

Il principio di base è quello dell'autostereoscopia: davanti a ogni pixel c'è una piccola lente che ne devia la luce, in modo tale che questo possa essere visto solo da uno dei due occhi. La differenza è che questa lente è mobile. Il televisore dispone di una telecamera con la quale è in grado di individuare la

posizione dei volti degli spettatori. Dopodiché regola la posizione delle lenti in modo tale che l'effetto tridimensionale possa essere percepito nel modo migliore. Toshiba è stato il primo produttore di televisori a usare commercialmente questa tecnica (vedi apposito riquadro), che sta per essere adottata anche da Sony. È pos-

sibile far percepire l'effetto a nove spettatori situati in posizioni diverse, senza alcun bisogno di occhiali. Attualmente è una tecnologia molto costosa, ma è probabilmente quella che si affermerà nel futuro.



V

Il riconoscimento dei volti mostrato in un angolo dello schermo sul televisore Toshiba

> Nintendo 3DS



MA SERVE, POI, IL 3D?

Prima di acquistare un televisore 3D, dovete prima decidere se vi serve davvero. Incominciamo col dire che non sono poche le persone che sono infastidite dal 3D: perché non vogliono indossare occhiali, perché l'uso di lenti toglie la luminosità all'immagine, talvolta anche perché, non avendo una visione binoculare perfetta, percepiscono

male l'effetto tridimensionale, cosa che a volte può anche portare all'insorgere di emicranie. I medici sconsigliano la visione del 3D ai bambini sotto i 6 anni, poiché potrebbe interferire con lo sviluppo della vista. Infine, bisogna dire che i contenuti 3D disponibili non sono molti. I canali satellitari che trasmettono film in 3D sono ancora

pochi, e ancora meno sono gli eventi sportivi e gli altri programmi televisivi ripresi in tre dimensioni. I lettori Blu-ray compatibili col 3D sono solo i più recenti, e ancor meno sono i dischi realizzati con questa tecnica. Insomma, potrebbe passare un po' di tempo prima che un televisore 3D possa essere sfruttato a fondo. Pensateci.

> GIOCARE IN 3D

Il 3D è arrivato lentamente nel mondo del gioco, per ovvie ragioni: gli schermi 3D non sono ancora diventati "di massa", e perciò non ha senso investire tanto in questa direzione. Comunque sia, per chi vuole giocare in tre dimensioni esistono varie possibilità. Per quanto riguarda i giochi su computer, Nvidia propone la sua tecnologia 3D Vision che utilizza occhiali at-

tivi, e che è possibile impiegare con gran parte delle sue schede grafiche GE Force. Anche ATI, inizialmente rimasta indietro avendo puntato sulla tecnica a luce polarizzata, ha ora una sua tecnologia, la HD3D.

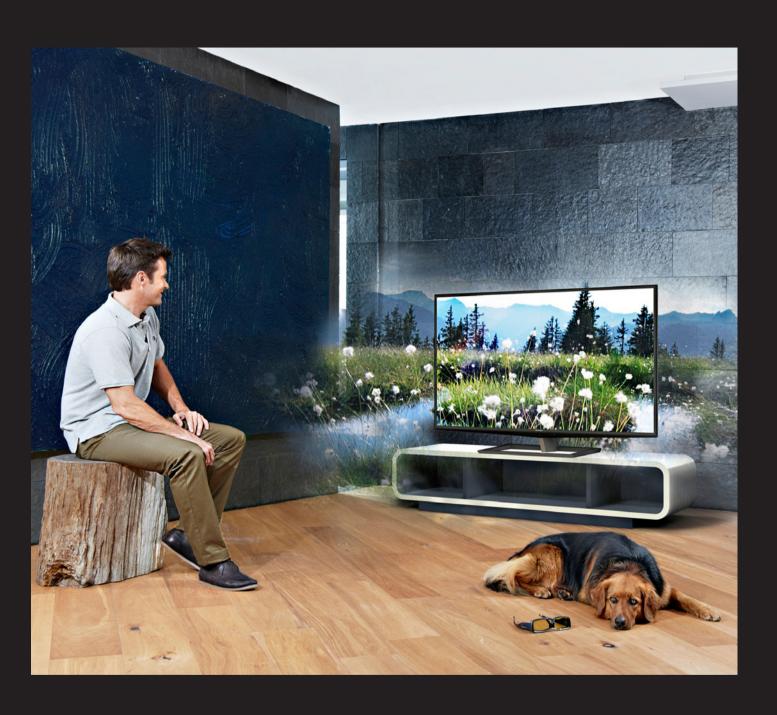
Nel campo delle console, l'unica a puntare molto sul 3D è la Sony PlayStation 3, che utilizza anche una tecnologia detta SimulView, in cui gli occhiali attivi non vengono usati per tridimensionalizzare le immagini, ma per permettere a due giocatori di vedere simultaneamente immagini differenti sullo stesso schermo.

Tra le console portatili, non possiamo non citare la Nintendo 3DS, che permette di giocare in tre dimensioni usando il principio dell'autostereoscopia (qui utilizzabile in quanto il giocatore è uno solo e la sua prospettiva non cambia).

> CON TOSHIBA SENZA OCCHIALI

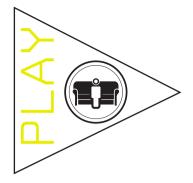
Il primo televisore 3D che non & richiede occhiali per poter vedere l'effetto di tridimensionalità è un Toshiba. Per la precisione, il 55ZL2. Si tratta ovviamente di un televisore extralusso, con tutto quanto questo comporta. Il pannello da 55 pollici è anche un Quad Full HD (il primo della categoria a essere anche tridimensionale), cioè ha una risoluzione quadrupla rispetto ai normali Full HD: 3.840 x 2160 pixel. Questo significa che anche nel caso di visione di filmati tridimensionali (in cui la risoluzione viene dimezzata, poiché ciascuna immagine impiega solo metà dei pixel disponibili) non ci sarà perdita di qualità. Ma il risultato comè? Da quello che abbiamo potuto vedere nel corso di una dimostrazio-

ne organizzata da Toshiba, il 8 sistema funziona. Il televisore inquadra gli spettatori tramite una piccola videocamera, e riconosce la posizione dei volti (l'immagine viene visualizzata sullo schermo in modo che sia possibile verificare se tutte le posizioni sono state acquisite correttamente), dopodiché in pochi secondi regola in modo efficace l'effetto di tridimensionalità. Va detto che il risultato non è netto come quello che si ottiene con gli occhiali attivi, che almeno per il momento restano la tecnologia più efficace per quanto riguarda la profondità di campo percepita. L'effetto qui risulta meno spettacolare, ma è comunque ben percettibile. E senza occhiali! Oltre a questo, il televisore dispone anche di numerose funzioni extra. È ovviamente uno smart TV in grado di accedere a numerosi servizi web e di streaming video. Può videoregistrare su memorie USB. Attraverso un'apposita app è possibile usare l'iPhone o iPad come telecomando. Ma soprattutto, la presenza della telecamera permette di usare la funzione Personal TV. Il televisore è cioè in grado di memorizzare il volto di fino a quattro persone, e di riconoscerle, applicando automaticamente le impostazioni da loro preferite, per esempio sintonizzandosi sul loro canale preferito. Quasi fantascienza! Toshiba 55ZL2 è già acquistabile da chiunque sia disposto a spendere i novemila euro necessari.



L

Il primo televisore 3D che non richiede occhiali



Sherlock Holmes Gioco di Ombre

(USA, 2011)

DEL MESE

Midnight

(USA - Spagna,

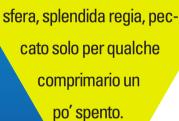
2011)

Durata: 123'

L'intelligente operazione del regista britannico Guy Ritchie, che da un lato ha recuperato molti aspetti dimenticati del "vero"

Sherlock Holmes letterario, e dall'altro ne ha esasperati alcuni per rendere più moderno il personaggio, è ancora più riuscita in questo

secondo capitolo. Azione e atmo-





Uno

sce-

neggiatore

americano in visita

a Parigi si ritrova come

per magia a poter visitare la

città nell'era del suo massimo fulgore

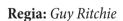
artistico, gli anni Venti. Ne troverà ispira-

zione per risolvere conflitti della propria vita,

ma scoprirà anche che non ha senso voler vivere nel

passato. Pur senza arrivare ai suoi massimi livelli, un Woody

Allen ben più ispirato rispetto a quello attualmente nelle sale.



Interpreti: Robert Downey Jr., Jude Law, Jared Harris, Stephen Fry, Noomi Rapace

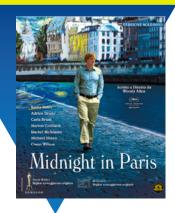
Lingue: *inglese, italiano e.a.* **Sottotitoli:** *inglese, italiano e.a.*

Aspect Ratio: 2:35:1

Audio: Dolby Digital 5.1 (solo BD: DTS-HD

per la versione inglese)

Distribuzione: Warner Home Video



Regia: Woody Allen

Interpreti: Owen Wilson, Rachel McAdams, Marion Cotillard, Adrien Brody, Kathy Bates,

Carla Bruni

Lingue: italiano, inglese Sottotitoli: italiano Aspect Ratio:1,78:1

Audio: *Dolby Digital 3.0 (solo BD: DTS-HD 3.0)* **Distribuzione:** *20th Fox Home Entertainment.*

Regia: Michel Hazanavicius

Interpreti: Jean Dujardin, Bérénice Bejo, John Goodman, James Cromwell, Penelope Ann Miller

Lingue: -

Sottotitoli: *italiano*Aspect Ratio: 1,37:1
Audio: *Dolby Digital 5.1*Distribuzione: 01 Distribution



(Francia - Belgio, 2011)

Durata: 100'



Scialla!

(Italia, 2011)

Bruno è uno
scrittore fallito
che campa dando
ripetizioni a studenti

ignoranti. Ma un giorno un exfidanzata, madre di un suo allievo
quindicenne, gli rivela che il ragazzo è
figlio suo, subito prima di affidarglielo per sei
mesi. Una delle sorprese della scorsa stagione,
una commedia senza troppe pretese ma equilibrata, di

quelle di cui il nostro cinema avrebbe tanto bisogno.

Un divo del cinema muto cade in disgrazia quando non riesce ad adattarsi all'avvento del sonoro, proprio mentre la giovane attrice che aveva aiutato a emergere diventa una star. Può un film muto e in bianco e nero avere

successo ai giorni nostri? Hazanavicius

ha vinto alla grande questa scom-

messa: cinque Oscar per uno

dei film più coinvolgenti

della scorsa

stagione.





Regia: Francesco Bruni

Interpreti: Fabrizio Bentivoglio, Barbara Bobulova, Vinicio Marchioni,

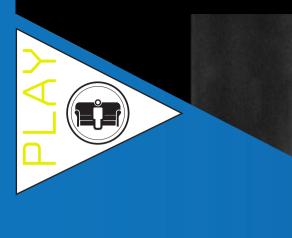
Filippo Scicchitano Lingue: italiano

Sottotitoli: *italiano n. u.* **Aspect Ratio:** 2,35:1

Audio: *Dolby Digital 5.1 e 2.0* **Distribuzione:** *01 Distribution*



Durata: 100'



PER SEMPRE TU, SEMPRE MARILYN! Monster Box Marilyn Collection

Il prossimo agosto saranno passati cinquant'anni dal giorno in cui Norma Jeane Baker, nota a tutto il mondo con lo pseudonimo di Marilyn Monroe, cessò di vivere a soli 36 anni. Quella morte, che molti videro sospetta (ma in fondo non dissimile a tante morti solitarie di artisti dei giorni nostri, da Heath Ledger ad Amy Winehouse) la elevò dal rango di essere umano a quello di divinità, icona della bellezza, della giovinezza e dell'amore, venerata ancora oggi da molte persone che a volte non hanno neppure mai visto un suo film. Ma Marilyn, oltre a essere una donna bellissima e tormentata, era anche un'attrice che, oltre a interpretare alla perfezione la bionda sexy e ingenua, lottò per non essere imprigionata in tale ruolo, riuscendo in diverse occasioni a interpretare con successo anche ruoli drammatici, e se la cavava benissimo

anche come cantante. Una splendida occasione per conoscere tutta la carriera di Marilyn ci viene data dalla 20th Century Fox, che ha messo in vendita un gigantesco cofanetto contenente ben 19 film. comprendenti tutte le sue principali interpretazioni più altri titoli meno noti (inclusi tre mai usciti in DVD prima d'ora), e un documentario sugli ultimi giorni dell'attrice. Si va dagli esordi, come il western La figlia dello sceriffo in cui il suo ruolo è piuttosto marginale, a grandi successi comici come A qualcuno piace caldo e Quando la moglie è in vacanza o drammatici come Niagara, fino a Gli spostati di John Huston che concluse la sua carriera. Da non perdere per i cinefili che potranno seguire l'evoluzione artistica di Marylin, ma anche lo spettatore casuale potrà godersi alcuni capolavori cinematografici senza tempo.





Cofanetto contenente I film: A qualcuno piace caldo, L'affascinante bugiardo, Come sposare un milionario, Eva contro Eva, Facciamo l'amore, Fermata d'autobus, La figlia dello sceriffo, Follie dell'anno, La giostra umana, La magnifica preda, Il magnifico scherzo, Matrimoni a sorpresa, Le memorie di un Don Giovanni, Mia moglie si sposa, Niagara, Quando la moglie è in vacanza, Gli spostati, La tua bocca brucia, Gli uomini preferiscono le bionde.

Distribuzione: Warner Home Video

HANNspree my style. my tv.

Televisori SE, eleganza in classe A!





Widescreen LED TV 80 cm (32" W) / 101.6 cm (40" W)



hannspree.com/it



www.facebook.com/HannspreelT





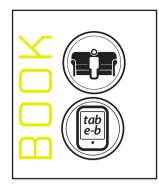












I **LIBRI** DEL MESE

La collana

Gli introvabili



www.edizionieo.it

Tipologia: Testi brevi di autori classici

Tra le case editrici italiane che hanno cominciato a cimentarsi col formato ebook c'è anche e/o, dalla storia ultratrentennale (il nome significa "est/ovest", dato che nei suoi primi anni si era specializzata in opere dell'Europa dell'Est), che da qualche tempo rende disponibili tutte le sue novità anche in edizione digitale in formato ePub. Solo in formato elettronico appare invece la collana "Gli Introvabili", dedicata a vecchi testi fuori diritti riproposti in edizione supereconomica e priva di DRM, per consentirvi di leggerla su qualunque supporto senza difficoltà. Il catalogo prevede finora 17 testi, tra cui antologie di racconti di scrittori russi come Tolstoj, Cechov e Turgenev, romanzi da cui sono stati tratti celebri film come Il colonnello Chabert di Honoré de Balzac e

Traduttore: variabile

Editore: e/o

Formato: *ePub* (no DRM)

Dimensione: *variabile*

I duellanti di Joseph Conrad, e altri nomi celebri come Mark Twain, Rainer Maria Rilke, Ferenc Molnàr. Per portare a poco prezzo un po' di alta letteratura sul vostro eReader.

Dimensione: variabile

Prezzo: da 1,99 € a 2,99€ €



Ľebook

Doppler MIKI FOSSATI

www.blonk.it

Miki Fossati - Doppler

Tipologia: romanzo di fantascienza

Formato: ePub con DRM, AZW

Da una piccola casa editrice specializzata in ebook, un curioso romanzo fantascientifico ambientato in una realtà allucinata, in un "dopobomba senza bomba" in cui si aggira il protagonista, che si chiama Kurt, suona la chitarra ed ha una strana somiglianza con un chitarrista che dovrebbe essere morto suicida qual-

che anno prima. Per gli amanti del bizzarro.

Traduttore: *n.d.* **Editore:** *Blonk*

Dimensione: 2,09 MB

Prezzo: 3,99 €

L'ebook

J.K. ROWLING Halfy Pollet E LA PIETRA FILOSOFALE

www.salani.it

Rowling - Harry Potter e la pietra filosofale

Tipologia: romanzo fantasy

Formato: *AZW* **Traduttore:** *Marina*

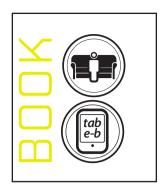
È veramente necessario che vi raccontiamo di cosa parla una delle serie di romanzi più vendute di tutti i tempi , diventata un fenomeno culturale, e che ha generato 8 film, svariati videogiochi e innumerevoli gadget? Pensiamo di no, quindi ci limitiamo a dirvi che, dopo lunghi dinieghi da parte dell'autrice affezionata ai libri di carta, ora tutti e sette

i libri della serie Harry Potter sono disponibili in formato eBook, per ora solo per Kindle.

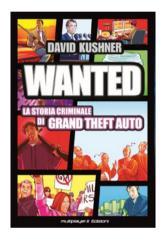
Astrologo e. a. **Editore:** Salani

Dimensione: 1,19 MB

Prezzo: 7,99 €



II libro di carta David Kushner - Wanted - La storia criminale di Grand Theft Auto



www.multiplayer.it

Tipologia: saggio nabei Bianchini **Traduttore:** Fabio Ber- **Editore:** Multiplayer

Se c'è un videogioco discusso è indubbiamente la serie *Grand Theft Auto*: un successo colossale e continuato, ma anche bersaglio di continue accuse di diseducatività. In questo corposo saggio, un giornalista di *Wired* americana ricostrui-

sce puntigliosamente la storia del gioco, dei suoi creatori e sviluppatori e degli scandali che lo hanno circondato. Per chi vuol sapere cosa c'è dietro il suo gioco preferito.

Pagine: 348

Prezzo: 19,90 €

Gli ebook più venduti in marzo



1084, libro 1 e 2 (aprile-settembre)

Di Haruki Murakami; Einaudi; 9,99 €; ePub con DRM

Classifica IBS



Un incantevole aprile

Di Elizabeth Von Arnim; Bollati Boringhieri 11,99 €; ePub con DRM



Blu, oltre la prua

Di Patrick O'Brian; Longanesi 6,99 €; ePub con DRM



Hunger Games – II canto della rivolta

Di Suzanne Collins; Mondadori; 9,99 €; ePub con DRM



Fai bei sogni

Di Massimo Gramellini; Longanesi 4,99 €; ePub con DRM



Juventus, ritorno in Paradiso

Di AA.VV.; La Repubblica; 0,99 €; AZW

1084, libro 1 e 2 (aprile-settembre)

Di Haruki Murakami; Einaudi; 9,99 €; ePub con DRM



Hunger Games – La ragazza di fuoco

Di Suzanne Collins; Mondadori; 6,99 €; AZW



Tecniche di memorizzazione veloce

Di Armando L.; Zocalo Project; 2,97 €; AZW



Viaggio nella crisi della Lega

Di Curzio Maltese; La Repubblica; 0,99€; AZW

Classifica Amazon



LE APPLICAZIONI DEL MESE

iPhone

Dragon Dictation



Produttore: *Nuance* **Categoria:** *Utilità*

Prezzo: *Gratis* **Lingua:** *Italiano*

Disponibile anche per: -



Gli appassionati di fantascienza lo sognavano da tempo: usare per l'input dei dati non più le dita, bensì la voce. Finalmente la dettatura dei testi è una realtà, anche sui telefonini. L'app gratuita Dragon Dictation, prodotta da Nuance (quella del celeberrimo Dragon Naturally Speaking), permette di dettare i testi al cellulare. Quando si avvia l'applicazione, appare una schermata molto semplice: "Toccare e dettare". Dopo il tap, si inizia a parlare al cellulare. Il sistema riconosce anche la punteggiatura, quindi le parole "virgola", "punto" o "punto esclamativo" sono interpretate correttamente come segni di interpunzione. Al termine della dettatura, dopo un tap su "Terminato", le parole appaiono magicamente sullo schermo. Controllate il testo: dovrebbe essere sufficientemente fedele (i progressi nel

campo del riconoscimento vocale hanno fatto passi da gigante). Se vi sono termini non riconosciuti correttamente, attivate la tastierina per le correzioni. Quindi, in basso a destra, fate tap sul simbolo della freccia e scegliete l'uso che volete fare del vostro testo: inviarlo come messaggio? Spedirlo per e-mail? Copiarlo negli appunti per incollarlo in un programma di editing dei testi? Postarlo su Facebook o su Twitter?Una piccola grande app, per chi vuole scrivere senza mani. In attesa di poter interagire vocalmente con l'iPhone, quando Siri (altra creatura di Nuance) parlerà in italiano.

WP 7

Wattpad



Produttore: *Wattpad* **Categoria:** *Libri*

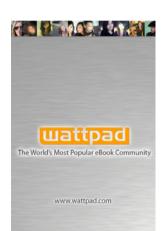
Prezzo: *Gratis* **Lingua:** *Inglese*

i preferiti, leggere i libri scaricati, interagire con altri utenti e lettori.

Disponibile anche per:

OS, Android, Blackberry







Android

MusixMatch



low playing Lyrics I fly like paper, get high like planes If you catch me at the border I got visas in my name If you come around here, I make 'em all day I'll get one done in a second if you wait I fly like paper, get high like planes If you catch me at the border I got visas in If you come around here, I make 'em all I'll get one done in a second if you wait Sometimes I think sittin' on trains Every step I get to I'm clockin' that game

Produttore: MusixMatch Prezzo: Gratis Categoria: Musica Lingua: Inglese

Sono molte le applicazioni che riconoscono la musica suonata alla radio o in TV e che restituiscono quasi in tempo reale il nome della canzone (per esempio SoundHound o Shazam). Questa Musix-Match va oltre: riconosce motivo e titolo, e vi mostra il testo della canzone (in inglese, lyrics). Appena sentite un motivo da cantare, avviate l'app, quindi scegliete "Music ID" (identificazione musica) e fate tap per far mettere tablet o smartDisponibile anche per: iOS, WP7,

Symbian

phone in ascolto. Dopo pochi istanti, se la canzone è nel database (non ancora sterminato, ma in continuo aggiornamento), le parole da cantare appariranno sullo schermo.

L'ALIMENTATORE.







Il nuovo MaxRevo, è un alimentatore totalmente modulare della classe pesi massimi (135/1500w). E' fornito di sei linee da 12V estremamente stabili ed efficienti per dare la potenza necessaria ai sistemi high end ed ai server. Le innovazioni come la tecnologia di trasmissione "Copper Bridge array" o il "Design FMQ" garantiscono una sensazionale efficienza di picco del 94% a 230V (certificato 80 PLUS® Gold). Una ventola con tecnologia Twister bearing assicura un raffreddamento silenzioso ed efficace.

Con 5 anni di garanzia

VINCITORE DI PREMI.











Website www.enermax.it/maxrevo











I VIDEOGIOCHI DEL MESE

PC

Max Payne 3



Produttore: Rockstar Vancouver

Altre versioni: PS3, Xbox 360

N. giocatori: 1

Testi: in italiano

Categoria: azione / sparatutto

Nel terzo capitolo della saga, che esce a grande distanza dal secondo ed è ambientato otto anni più tardi, potremo impersonare ancora una volta il carismatico e trasandato Max Payne. L'ambientazione cambia radicalmente, ci troveremo in Brasile, a San

Paolo: Max è al servizio di un industriale, come guardia del corpo. Dovremo affrontare attacchi e imboscate, ma non mancheranno riferimenti al passato di Max e ai suoi fantasmi.

PlayStation 3

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier



Produttore: *Ubisoft* **Altre versioni:** *Xbox*

360/PSP/Wii/NDS/PC

N. giocatori: 1

Testi: in italiani

Categoria: tattico / sparatutto

In *Ghost Recon: Future Soldier* verrete trascinati in una guerra all'ultimo sangue per scongiurare un devastante conflitto. Il nuovo sparatutto Ubisoft prevede l'applicazione di tecnologie futuribili come la realtà aumentata. Guerriglia e tattica sono sapientemente

miscelate all'interno di una trama ricca di colpi di scena. Le unità Ghost dovranno avanzare dietro le linee nemiche, colpire rapidamente i bersagli designati e sparire nel nulla.

GAME

Wii

Pandora's Tower



Produttore: *Ganbarion* **Altre versioni:**-

N. giocatori: 1 Testi: n.d.

Nemici terrificanti attendono il coraggioso Aeron: ingaggerà battaglie per curare Elena, divenuta un bestia grottesca a causa di una maledizione. Per rallentare l'infezione l'amata deve cibarsi della carne dei demoni che infestano le torri. Sconfiggendo il guardiano più potente sarà possibile annullare la maledizione. Il gioco alterna esplorazione e combattimento, con ri-

Categoria: GDR d'azione

chiami continui al genere GDR. Oltre alla catena, potremo portare con noi altre armi, erbe curative e pozioni.

Xbox 360

Dragon's Dogma



Produttore: Capcom Altre versioni: PS3 N. giocatori: 1
Testi: n.d.

Categoria: GDR d'azione / open world

Dragon's Dogma è un gioco di ruolo d'azione che ci proietterà in uno scenario dal sapore medioevale, popolato da nemici e bestie feroci. Vestiremo i panni di un "Arisen", un uomo alla ricerca del proprio cuore rubato dai draghi. Potremo reclutare personaggi e persino scambiarli con gli amici tramite i social network. L'interazione con gli altri utenti avviene tramite pietre speciali chiamate Rift Stone, che dividono il mondo degli umani da quello virtuale.



www.bitcity.it



www.bitcitymagazine.it



www.gdocity.it



www.channelcity.it



www.channelcitymagazine.it





www.impresagreen.it



www.greencity.it





G11 MEDIA S.R.L. - Via NUOVA VALASSINA, 4 22046 MERONE (CO) Tel. +39 031 3333555 - Fax. +39 031 6125337 - info@g11media.it

LOG OUT.

BICITY >

Se avete dubbi, suggerimenti, domande tecniche, critiche, o per qualunque altra comunicazione, scriveteci pure all'indirizzo

bitcitymagazine@g11media.it

Oppure raggiungeteci attraverso il nostro sito

www.bitcitymagazine.it

e social network









ANNO 1/ NUMERO 1/GIUGNO 2012

BitCity Magazine è lo sfogliabile on line di BitCity: testata giornalistica registrata presso il tribunale di Como, n.21/2007 del 11/10/2007

- Iscrizione ROC nº 15698

Associata USPI



DIRETTORE RESPONSABILE: Massimo Maria Giudici LABORATORI G11 LABS: Daniele <mark>Preda</mark> RESPONSABILE COMMERCIALE: Alessandro Camisasca Alessandro.camisasca@g11media.it

CAPOREDATTORE: Francesco Merli WEBMASTER: Mauro <mark>Mottadelli</mark>

REDAZIONE: Chiara Bernasconi Giulio De Angelis Lina Riva PROGETTO GRAFICO & IMPAGINAZIONE:
G11 Media
& Antonio Rotunno

HANNO COLLABORATO: Ernesto Sagramoso Marco Passarello Roberto Veronese Flavio Piccioni Stefano Mancarella EDITORE:
G11 Media srl
Via Nuova Valassina, 4
22046 Merone (Co)
Tel. +39 031 33 33 555
Fax: +39 031 612 5337
e-mail: info@g11media.it



