BiTCity MAGAZINE

DUE SETTIMANE CON...

iPHONE 5

FRITZ!Box – e la rete è servita!

ADSL VDSL | WLAN | Phone | DECT | Media

FRITZ!Powerline
La rete domestica in ogni presa elettrica

FRITZ!Powerline amplia la rete domestica in modo comodo e sicuro tramite la linea elettrica: in un batter d'occhio trasforma qualunque presa in casa in un collegamento alla rete. Basta inserirlo nella presa e collegarlo!

NUOVO!

FRITZ!Box 7390 – Internet, telefonia, media in tutta la casa

Connessione a banda larga in tutte le stanze? Con FRITZ!Box 7390 è facile, perché è compatibile con ogni tipo di standard e di apparecchio. E ti porta in Internet a una velocità incredibile.

- ADSL e VDSL con performance fino a 100 MBit/s
- Dual WLAN N per l'impiego contemporaneo di frequenze da 2,4 e 5 GHz
- Centralino per telefonia fissa e VoIP, e stazione base DECT integrati
- Disco di rete integrato con funzione NAS
- Media server per distribuire in rete musica, immagini e film
- Gigabit Ethernet e due porte USB 2.0

Su www.fritzbox.eu trovi tutte le novità sui prodotti FRITZ!
Seguici anche su www.facebook.com/FRITZBox.it

Il pluripremiato FRITZ!Box:

Win Magazine | Miglior Acquisto PCWorld | CHIP | Scelto da Mac Magazine | Best of Show Games Convention | Top 50 Computer Da Comprare

12/010

www.fritzbox.eu

High-Performance Communication by ... AVM

Editoriale

a cura di MASSIMO GIUDICI

Da questo numero di BitCity Magazine parte una nuova tipologia di articoli: "Due settimane con...". Sono reportage in cui descriveremo l'esperienza d'uso dei gadget tecnologici più interessanti, cercando di andare oltre le specifiche tecniche e di descrivere che cosa effettivamente portino nella nostra vita nel corso dell'uso quotidiano. In questo numero cominciamo con due dei dispositivi portatili più desiderati e ammirati: iPhone 5, lo smartphone di Apple, e Nexus 7, il tablet di Google. Leggete per sapere come si sono comportati durante la prova.

A seguire, vi parliamo del nuovo standard wireless AC, che permette di ottenere velocità di trasmissione triple rispetto al precedente. Seguono poi due servizi su due categorie di prodotto molto particolari: le fotocamere "mirrorless", che si pongono a metà strada tra le compatte e le reflex, e le "soundbar" diffusori che possono potenziare molto il vostro televisore, e non solo in campo audio. Per finire, un reportage dalla VIEW Conference di Torino, per scoprire cosa c'è nel futuro della grafica computerizzata per cinema e videogiochi, e poi le rubriche dedicate ai contenuti digitali: DVD e Blu-ray, ebook, videogiochi, app. Buona lettura, e non dimenticate di far conoscere BitCity Magazine a tutti i vostri amici: più lettori avremo, meglio potremo fare il nostro lavoro di informarvi su tutto ciò che è digitale.

BUONA LETTURA!

INDEX

iPHONE

05

01 *EDITORIALE*

05 *due settimane con... iPHONE 5*

10 *due settimane con NEXUS 7*

16 *Senza è meglio*

24 *WIRELESS alla velocità della luce*

28 *Riserva di SUONO*

32 *Realtà ARTIFICIALI*

36 *{play} i FILM del mese*

41 *{book} i LIBRI del mese*

43 *{app} le APPLICAZIONI del mese*

46 *{game} i VIDEOGIOCHI 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.

Windows phone

iOS

Android

app

software

home entertainment

mobilità
(tablet, e-reader)

telefonia

home networking

video

foto

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.

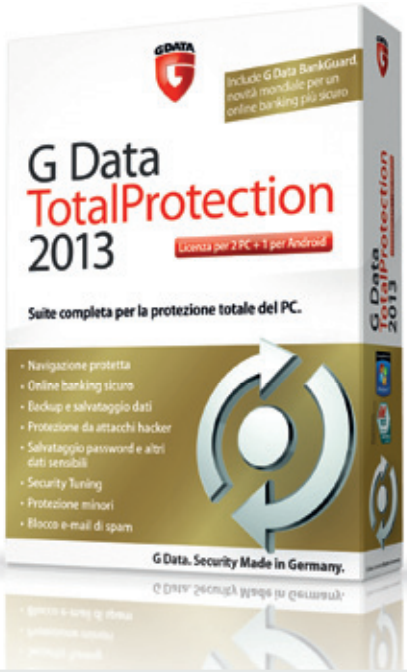
Scarica subito la versione di prova per 90 giorni. Collegati a: www.gdata.it/bitcitymagazine

La doppietta vincente

Doppia licenza su tutta la gamma 2013: **AntiVirus**, **InternetSecurity** e **TotalProtection**. Ogni prodotto contiene due licenze per PC e, in aggiunta, una per smartphone o tablet con sistema operativo Android.

Novità: **G Data BankGuard**, per fare home banking in tutta sicurezza.

- Eccezionale rilevamento virus
- Navigazione Sicura
- Controllo posta e blocco Spam
- Backup di dati e partizione
- Aggiornamenti ogni ora



Acquistalo subito su: www.gdatastore.it

G Data. Security **Made in Germany.**

GDRTP2012 IT Anz Dopietta 05-2012 210x280 BC - 0510060712

DUE SETTIMANE con iPhone 5

di **Alessandro Camisasca**

Dubito che possiate non sapere come è fatto un iPhone 5: nessun prodotto è mai stato l'oggetto di un'attesa altrettanto generalizzata e quasi messianica. Ma ora che l'oggetto del desiderio è nei negozi alla portata di chiunque (beh, di chiunque possa permettersi di pagarne il prezzo sicuramente non modico), com'è questo venerato telefono nell'uso quotidiano? È quello che ho cercato di scoprire per voi.

Come da tempo ci ha abituato Apple, la scatola è piccola e ridotta all'essenziale: niente sprechi antiecologici. Oltre allo smartphone, contiene un piccolo alimentatore, il cavo per collegare l'iPhone al suddetto o alla porta USB di un computer, un paio di auricolari (avvolti intorno a un rocchetto quadrato per evitare grovigli), e una bustina contenente alcuni foglietti illustrativi.
La bustina contiene anche il piccolo punzone necessario per aprire il cassettino che contiene la SIM telefonica.
A differenza del modello precedente, l'iPhone 5 utilizza una nano-SIM, più piccola ancora delle micro-SIM. Non mi è stato perciò possibile utilizzare la mia SIM personale, e ho dovuto usarne una fornita da Apple.
Tenete presente, quindi, che per usare l'iPhone 5 dovrete farvi sostituire la SIM dal provider telefonico.

L'iPhone usa le nano-SIM, di dimensioni particolarmente ridotte

PRIME IMPRESSIONI

C'è poco da fare: iPhone 5 è davvero un bell'oggetto. Quello che mi è capitato in sorte è nero, ed è quello che preferisco, ma anche bianco è molto elegante. La scelta di farlo più lungo mantenendo inalterata la larghezza mi sembra vincente: sta nella mano senza la minima difficoltà, e ogni tasto o punto del display è immediatamente raggiungibile. L'accresciuta superficie del display permette di visualizzare più icone, e senza alcuno svantaggio, dato che il telefono è più leggero e sottile del precedente. La superficie in alluminio satinato è molto piacevole al tocco. Insomma, dal punto di vista della pira soddisfazione visiva e tattile, l'obiettivo è centrato.
La procedura iniziale di inserimento dati è un po' noiosa (specie se si vuole usufruire di iCloud e d i tutte le nuove funzioni offerte da iOS 6), ma non presenta alcuna difficoltà. Al termine, si può subito notare come l'accresciuta definizione del display Retina (1.136 x 640) conferisca una piacevole nitidezza anche alle icone.

IL CONNETTORE LIGHTNING

Una delle differenze più evidenti tra questo iPhone e i suoi predecessori è che il connettore che si utilizza per la trasmissione dati e la ricarica di energia è molto più piccolo. Si chiama Lightning (saetta), e il nome è indubbiamente appropriato: grazie anche al fatto che il verso di inserzione è indifferente, si inserisce con enorme facilità: più di una cavo mini-USB, e sicuramente molto più del vecchio connettore dock, che richiedeva una certa perizia per assicurarsi che il contatto fosse avvenuto.
C'è però un rovescio della medaglia, e me ne sono subito accorto quando mi è venuta voglia di inserire il telefono nella docking station che uso per il mio iPhone personale, per ricaricarlo e ascoltare un po' di musica. È impossibile utilizzare con il nuovo iPhone qualunque "vecchio" accessorio. Ovviamente Apple produrrà un adattatore, che non era ancora disponibile al momento della prova ma che dovrebbe esserlo nel momento in cui leggerete questo articolo.
Qui però ci sentiamo di fare una critica ad Apple. La scelta di sostituire il connettore con uno più efficiente (e che consente una maggiore miniaturizzazione) è condivisibile; tuttavia, con una base di accessori preesistenti così vasta, si sarebbe potuta trovare una soluzione più economica per gli utenti, rispetto a chiedere 29 euro per ogni adattatore (o 49 euro se si vuole trasmettere anche il segnale video).
A proposito: se comprate iPhone 5 dovrete sostituire anche cover, sostegni per jogging, e ogni altro accessorio atto a contenerlo: la forma è irrimediabilmente diversa.

GLI AURICOLARI EARPOD

Un'altra novità di iPhone 5 sono i nuovi auricolari EarPod, dotati di una forma particolare per adattarsi al padiglione auricolare. Sono dettagli come questi che fanno amare Apple: gli auricolari esistono da decenni, eppure nessuno aveva mai pensato a una forma come questa.
Il vantaggio non è tanto nell'isolamento acustico (che non mi è sembrato superiore a quello di altri), quanto nella comodità: si possono indossare a lungo senza causare quella sensazione di affaticamento che provocano gli auricolari rotondi.
Perlomeno, nel mio caso è stato così. C'è peraltro un rovescio della medaglia: devo sempre fermarmi a guardare per qualche secondo prima di capire qual è il sinistro e quale il destro.

LE FAMIGERATE MAPPE

Nei primi giorni dal lancio di iPhone 5 si è fatto un gran parlare di come le nuove mappe fornite da Apple fossero molto inferiori alle precedenti (quelle di Google).
Io uso molto spesso il navigatore dello smartphone per orientarmi in città, e perciò do molta importanza al buon funzionamento del sistema di navigazione.
Devo dire però di non aver incontrato vere difficoltà pratiche. Può darsi che sia solo stato fortunato, o forse che i problemi siano stati in parte già risolti, ma le mappe mi hanno sempre portato a destinazione senza stranezze. Si sente semmai un po' la mancanza

della visualizzazione street view, che a volte è utile per trovare l'indirizzo esatto o per orientarsi sulla direzione in cui muoversi.
La visualizzazione 3D che la sostituisce è spettacolare, ma non altrettanto utile (perlomeno in una città a skyline molto piatto come Milano, in cui ci sono ben pochi punti di riferimento che si sollevino al di là dei tetti circostanti).

LA FOTOCAMERA

Anche la fotocamera di iPhone 5 e migliorata: il sensore passa da 5 a 8 megapixel. La qualità delle foto scattate è molto buona, ma lo era anche con la versione precedente. Ciò che ho trovato molto utile, invece, è la funzione HDR, che permette scattare contemporaneamente più versioni della stessa foto con diverse impostazioni, e poi combinarle in un'unica immagine.
Il risultato permette di ottenere foto in cui i piccoli dettagli sono sempre visibili, anche quando ci sono in campo oggetti molto luminosi a fianco di altri in ombra. Vorrei che anche sulla mia "vera" fotocamera fosse disponibile questa funzione!

SIRI IN ITALIANO

Un'altra novità (del sistema operativo, non di iPhone 5 in sé) è che ora l'assistente vocale Siri funziona in italiano. Passata la curiosità iniziale, devo dire di non averlo trovato immediatamente utile, ma di essermi gradatamente ricreduto con l'andare del tempo.
Per esempio, per inviare SMS ai propri contatti è molto più rapido della digitazione (se non avete problemi di privacy, ovviamente). La comprensione del parlato è davvero molto buona (un po' meno all'aperto, dove c'è rumore di fondo). Ho l'impressione che, tenendo in mano l'iPhone 5 ancora un po', imparerei a usare la voce per gran parte delle funzioni essenziali.

IN BREVE

Impossibile negarlo: Apple è riuscita a fare un nuovo passo avanti. Il nuovo iPhone mi sembra migliorato sia dal punto di vista estetico, sia da quello funzionale i difetti ci sono, ma piccoli e non determinanti. Ah, quasi dimenticavo di dirlo: funziona bene anche come semplice telefono.

DUE SETTIMANE CON…

di Marco Passarello

nexus 7

Il tablet realizzato da Asus per Google è quanto di meglio si può trovare in campo Android. Peccato per la mancanza di connessione 3G…

Esistono molti tablet Android, ma nessuno ha raggiunto un successo lontanamente paragonabile a quello dell'iPad. Come mai? Uno dei motivi è che i produttori vogliono spesso fare "di testa loro", introducendo nuove interfacce non sempre migliorative, e che impediscono un rapido aggiornamento del sistema operativo. Per questo, lanciando Android 4.1 Jellybean, Google ha chiesto ad Asus di produrre un tablet che garantisse di sperimentarlo al suo meglio: Nexus 7. L'ho provato per due settimane e ora vi racconterò le mie impressioni.

Spacchettamento e prime impressioni

La confezione del Nexus 7 è gradevole e ordinata, ma non particolarmente degna di nota. Oltre al tablet contiene soltanto un corto cavo USB (per la ricarica e il trasferimento di file), un piccolo alimentatore e un breve manuale su come iniziare. La procedura per avviare il tablet e "farlo proprio" è semplice e lineare e non differisce da altri dispositivi Android, perciò non mi dilungo.

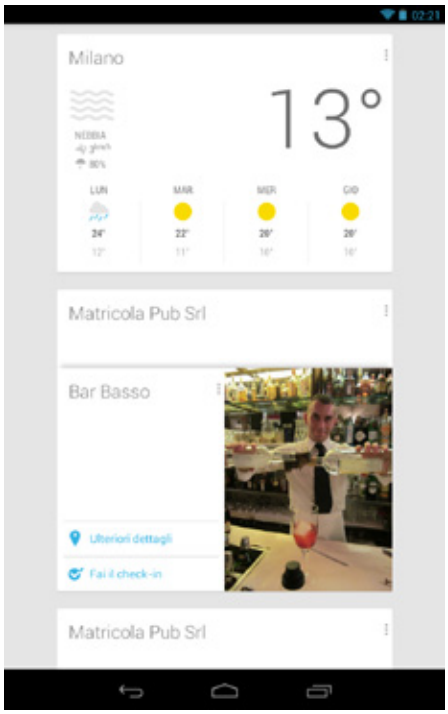
Preso in mano, Nexus 7 fa un'ottima impressione. Il retro in materiale plastico consente una salda presa, mentre il display è ricoperto da un vetro antigraffio dall'aria molto solida. Dimensioni e peso sono tali per cui risulta possibile infilarlo nella tasca interna di una giacca da uomo e dimenticarsi di averlo.

Sono presenti solo un pulsante di accensione e un bilanciere per il volume: tutto il resto si fa tramite lo schermo.

Android 4.1 Jellybean

Mi ha molto irritato durante i primi giorni d'uso il fatto che la homepage rimanesse orientata in direzione "ritratto", e non ruotasse girando il tablet.

Visto che numerose applicazioni funzionano invece con orientamento "paesaggio", questo implicava continue rotazioni. Per fortuna, durante la prova è arrivato l'aggiornamento alla versione 4.1.2, e la homepage ha imparato a orientarsi. Evviva!



Android 4.1 JellyBean offre anche l'assistente personale Google Now.

Non c'è spazio qui per descrivere le minuzie del sistema operativo, ma sono tantissimi i vantaggi rispetto alle versioni precedenti: le notifiche molto più informative, i gadget di dimensione variabile a piacere, l'assistente personale Google Now. Ottima anche la possibilità di gestire account multipli. Tutto ha funzionato senza problemi, con un'unica eccezione: la funzione di dettatura non comprende i segni di punteggiatura. Pare si tratti di un problema che si verifica solo con l'italiano e si trascina da parecchio tempo. Peccato.

Per leggere libri elettronici

Come e-book reader, Nexus 7 si è comportato benissimo. Dimensioni e peso sono simili a quelle di un vero libro, e lo si può reggere a lungo senza stancare le braccia. Lo schermo retroilluminato non è confortevole come un display e-ink, ma la luminosità regolabile consente di leggere bene al buio, e in modo passabile anche in piena luce. La disponibilità di libri è molto ampia: oltre ai testi fuori diritti messi a disposizione da Google Books, si possono acquistare titoli dal catalogo Google Play o da altri librai online in formato EPUB, oppure installare l'app Kindle per poter acquistare e leggere quelli del catalogo Amazon.

Per giocare

Giocare con il Nexus 7 è davvero divertente, tanto che mi spingo a dire che i videogiochi potrebbero essere uno dei motivi che spingono all'acquisto. Questo grazie al processore Nvidia Tegra 3, concepito appositamente per consentire un'esperienza di gioco di alto livello. Con mia sorpresa, ho passato giocando una buona percentuale del tempo trascorso con il Nexus 7, senza mai incontrare scatti nella grafica. Da giocatore occasionale, mi sono trovato meglio con i titoli concepiti appositamente per il touchscreen, come Angry Birds o Fruit Ninja. Nei giochi con comandi complessi come Max Payne ho sentito la mancanza di tasti fisici, ma non dubito che i veri appassionati si abitueranno facilmente ai comandi touch.

Per guardare film

Nexus 7 se la cava bene anche come riproduttore di filmati. È compatibile con molti dei formati più comuni, la risoluzione dello schermo (1.280 x 800) garantisce una visione di qualità, e anche il volume degli speaker incorporati è sufficientemente corposo da rendere facoltativo l'uso degli auricolari. L'unico problema è che il vetro protettivo è molto riflettente, il che può disturbare la visione in presenza di luci forti.

Cosa manca?

Rispetto a ciò che ci si può ragionevolmente attendere da un tablet, le mancanze sono sostanzialmente due. La prima è l'assenza di una fotovideocamera posteriore. Quella anteriore, utilizzabile per le

videochiamate, ha risoluzione mediocre: 1,2 megapixel. L'assenza però non ci è sembrata grave: in fondo un tablet non è lo strumento più comodo per fotografare. Decisamente più sentita, invece, l'assenza di una connessione 3G. Specie in Italia, dove le reti Wi-Fi pubbliche sono poche e non particolarmente efficienti, questo equivale a rimanere offline per la maggior parte del tempo quando si è fuori di casa, impossibilitati a consultare il Web, a ricevere messaggi, a usare il navigatore, insomma a fare gran parte delle cose per cui è bello avere un Nexus 7. Per ovviare al problema ho spesso usato il mio smartphone come hotspot per cedere connettività al tablet, ma non può essere una soluzione permanente..

Va detto inoltre che la dotazione di memoria (16 GB) risulta un po' limitata se si prevede un uso intensivo come lettore video.

Nessuna videocamera è presente sul retro del Nexus 7

In breve

Nexus 7 è riuscito a convincermi del fatto che mi serve un tablet.

Nelle due settimane in cui l'ho avuto sottomano l'ho usato in modo pressoché costante: in treno o in metropolitana per leggere o guardare film, in casa per navigare su Internet dal soggiorno, quasi ovunque per giocare.

Non è mai risultato scomodo, non ha subito alcun danno (nonostante l'assenza di una cover), e non mi ha mai lasciato per mancanza di energia. Il pensiero di restituirlo mi rattrista. L'unico motivo che mi tiene lontano da un acquisto immediato è l'assenza della connessione 3G, che ne limita parecchio le potenzialità Fortunatamente Asus e Google hanno annunciatol'imminente arrivo una versione rinnovata del Nexus 7, con il doppio di memoria e la connessione 3G. Quando sarà disponibile la tentazione di acquistarlo (e di usarlo anche al posto dello smartphone, tramite un auricolare Bluetooth) sarà probabilmente irresistibile.

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

Guarda tutto, non perderti niente

CompactFlash, SD cards e microSD

Qualunque sia la card di cui hai bisogno,
Kingston Technology ha cio' che stai cercando.

Per ulteriori informazioni collegati al sito
www.kingston.com

kingston.com/flash

Kingston® TECHNOLOGY

© 2012 Kingston Technology Europe Ltd e Kingston Digital Europe Ltd, Kingston Court, Brooklands Close, Sunbury-on-Thames, Middlesex, TW16 7EP, Regno Unito. Tel: +44 (0) 1932 738888 Fax: +44 (0) 1932 785469
Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi e i marchi registrati sono proprietà dei rispettivi titolari.

SENZA È MEGLIO?

di Roberto Veronese

Ormai tutti i maggiori produttori di fotocamere hanno presentato un sistema mirrorless, cioè una macchina con obiettivi intercambiabili ma senza specchio reflex. Quali sono i loro pro e contro?

Quando la tecnologia digitale arrivò nel settore delle fotocamere consumer, molti pensarono che le macchine sarebbero cambiate radicalmente. E invece, per parecchi anni le uniche vere differenze furono che al posto della pellicola c'era un sensore, e che sul retro era spuntato un display per rivedere gli scatti appena eseguiti. Le macchine erano rimaste sostanzialmente invariate, così come erano rimaste invariate le categorie: da una parte le compatte, economiche e tascabili, studiate per il "fotografo della domenica" che pensa solo a schiacciare il pulsante; e dall'altra le reflex, costose e ingombranti, dirette al pubblico dei veri appassionati.

C'è voluta una decina d'anni, ma ora le cose cominciano a cambiare: le aziende, infatti, hanno capito (o almeno, pensano di aver capito) quali sono le vere necessità dei clienti. È così che è nata una nuova categoria di fotocamere, quella

delle "mirrorless". A sentire le aziende, l'idea nasce prima di tutto dal fatto che la presenza del sensore al posto della pellicola rende completamente inutile l'uso del complicato sistema specchio mobile + pentaprisma, fin qui usato sulle reflex per mandare al mirino ottico l'immagine inquadrata dall'obiettivo. Il sensore infatti può inviare in tempo reale l'immagine che lo colpisce a un mirino elettronico, o al display sul dorso della fotocamera.

E, sempre a sentire i produttori, oggi il fotografo preferisce di gran lunga guardare l'immagine in un comodo display da 3" piuttosto che in un piccolo e buio mirino ottico. Sarà. La spiegazione più convincente ci sembra un'altra: oggi le componenti elettroniche hanno un costo industriale bassissimo, mentre quelle ottiche e meccaniche sono molto costose. Togliere specchio mobile, attuatori, pentaprisma e mirino da una fotocamera abbassa il costo di produzione di quasi la metà. Ma, siccome la macchina mantiene la stessa qualità d'immagine, la si vende a un prezzo pari o superiore a quello di prima, dicendo che è più piccola e comoda, e che è una novità...

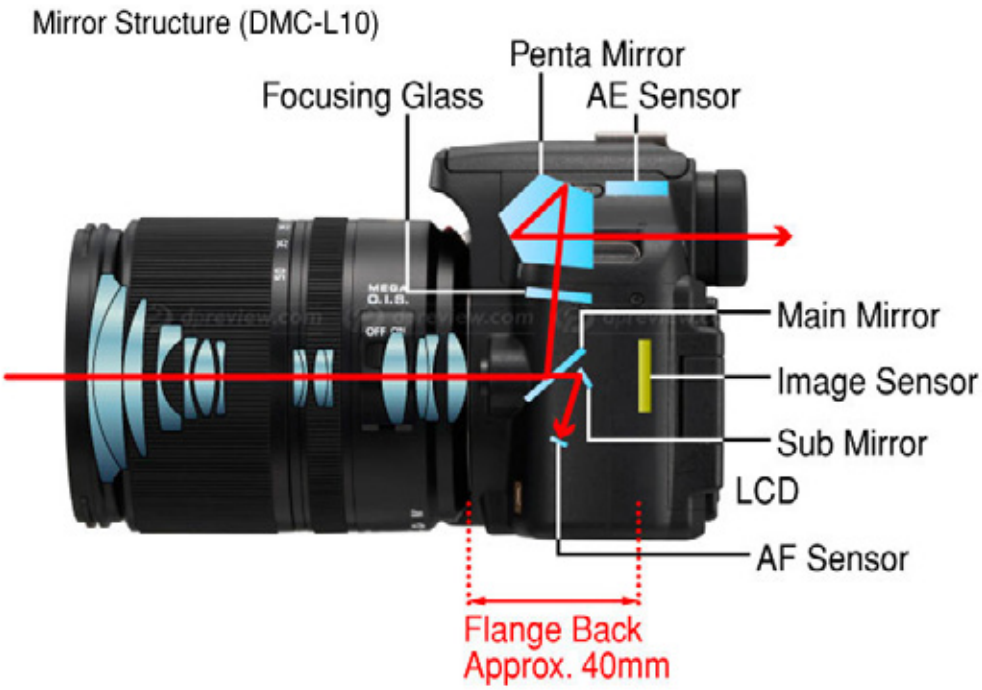
Ovviamente, un produttore potrebbe limitarsi a prendere una reflex, togliere specchio e mirino ottico, aggiungere il Live View e avrebbe pronta una mirrorless, per giunta compatibile con gli obiettivi delle reflex di sua produzione. Qualcuno, in effetti, ha fatto così, vedi Pentax con la sua K-01. Ma era troppo ghiotta l'occasione di realizzare macchine più piccole (che richiedono meno materiale per produrle, costi inferiori di magazzino e spedizioni, ecc.), ovviamente perdendo la compatibilità con le lenti precedenti. E perché non pensare tutto il sistema per un sensore più piccolo (ed economico) di quelli tipici delle reflex? Un sensore più piccolo vuol dire spendere meno per produrre i nuovi obiettivi. E molti produttori hanno seguito questa strada.

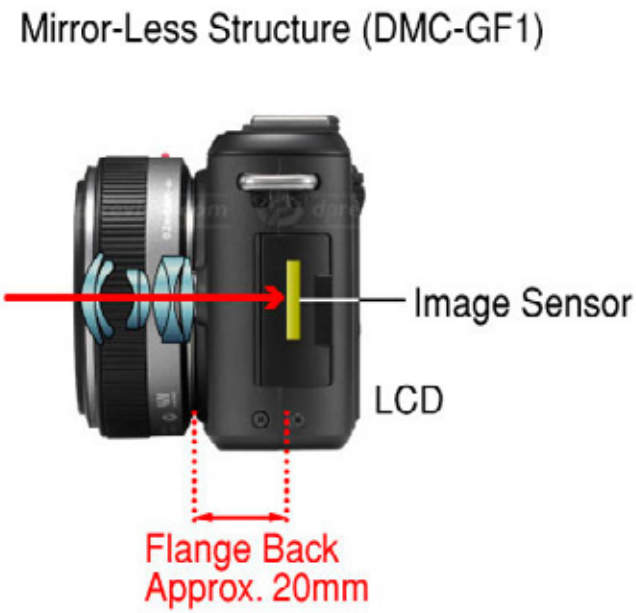
La Pentax K01 è una mirrorless, ma mantiene la baionetta di aggancio degli obiettivi KAF, il sensore APS-C, e il tiraggio (distanza sensore-obiettivo) delle reflex Pentax. Quindi è direttamente compatibile con gli obiettivi preesistenti, mantiene la stessa qualità d'immagine delle reflex, ma anche le loro dimensioni.

COME SONO FATTE

Non tutte le mirrorless sono uguali. Il denominatore comune è quello di essere a obiettivo intercambiabile, e di mostrare l'immagine inquadrata su un display o in un mirino elettronico (EVF, Electronic ViewFinder). Per il resto, ogni produttore fa storia a sé, tanto che oggi sul mercato troviamo otto produttori con almeno sette diversi sistemi mirrorless. L'unico sistema condiviso da due produttori è il Micro Quattro Terzi, inventato da Olympus e Panasonic, che è stato anche il primo ad arrivare sul mercato, nel 2008.

Da un punto di vista estetico/funzionale, i produttori si sono concentrati su due approcci: alcuni hanno creato corpi macchina sottili e di ridotte dimensioni, che ricordano molto le fotocamere compatte, come la Sony NEX; altri hanno dato alla macchina l'aspetto di una "piccola reflex", come Panasonic con la sua serie G. In ogni caso, in tutte le mirrorless la luce che entra nell'obiettivo intercambiabile arriva a colpire direttamente il sensore, e l'immagine è visibile in tempo reale nel display posteriore, come nelle compatte. In sintesi, le mirrorless "tecnicamente" sono delle compatte. Eppure vengono proposte come "sostituto della reflex", e a prezzi molto simili, grazie alla migliore qualità d'immagine. Per quali motivi?



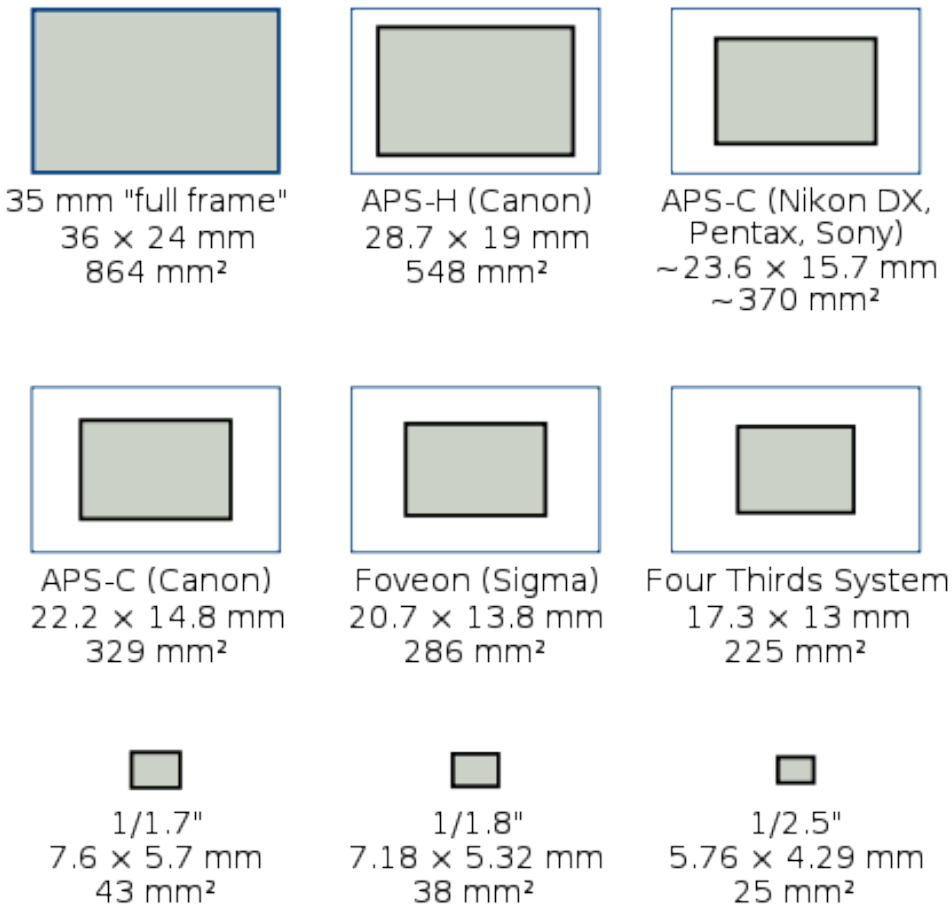


In questo schema sono a confronto una reflex e una mirrorless. Montano sensori di pari dimensioni, ma togliendo specchio e pentaprisma la distanza obiettivo-sensore è dimezzata nella mirrorless, che quindi risulta nettamente più piccola.

I VANTAGGI DELLE MIRRORLESS

Ci sono tre punti chiave che permettono alle mirrorless di fare foto qualitativamente più valide di quelle prodotte da una compatta. Primo, l'obiettivo intercambiabile. Nelle compatte, l'obiettivo è spesso molto sacrificato per problemi di ingombro, e presenta quasi sempre forti limiti in fatto di luminosità, distorsione ed estensione focale. Le lenti intercambiabili permettono di avere sempre a disposizione l'obiettivo ideale per ogni tipo di foto. I progettisti creano infatti lenti specifiche per vari utilizzi: una serie di "prime", ovvero lenti a focale fissa e alta luminosità (per esempio, 35mm, 50mm, 70mm, 105mm), e alcuni zoom (18-55, 55-200 eccetera). Il fotografo quindi può scegliere sempre la lente ottimale. A patto, ovviamente, di avere un portafogli ben gonfio.

Secondo, il sensore, che è nettamente più grande di quello montato sulla maggior parte delle compatte. Se queste ultime in genere montano sensori da 1/2,3", o 1/1,8" (superficie di circa 38 mm2) sui modelli di fascia alta, le mirrorless per la maggior parte montano sensori che vanno dal formato del Quattro Terzi (225mm2) all'APS-C delle reflex (370mm2). E sappiamo bene che più un sensore è grande, meglio cattura la luce, con il risultato di produrre immagini migliori. Terzo, i controlli. Le compatte sono pensate per "fare tutto da sole",



Dimensioni relative delle più comuni tipologie di sensore. Le compatte montano sensori come quelli dell'ultima riga. Le mirrorless hanno sensori molto più grandi, di qui la maggiore qualità d'immagine.

escludendo di fatto il fotografo dal processo creativo. Le mirrorless, invece, pur potendo lavorare in completo automatismo, dispongono di controlli simili a quelli disponibili sulle reflex. Quindi oltre a tempo e diaframma si può scegliere il punto di messa a fuoco, la temperatura della luce, la zona di esposizione eccetera. Tutti parametri che permettono al fotografo di realizzare lo scatto come vuole lui, e non come vuole il computer della macchina. Rispetto alla reflex, invece, la mirrorless in genere si avvantaggia per il peso e le dimensioni ridotte, non solo per il corpo macchina ma anche per gli obiettivi. E in futuro, quando i produttori avranno ammortizzato gli investimenti, è possibile che si decidano a ridurre anche i prezzi, che potrebbero stare molto al di sotto di quelli delle reflex.

GLI SVANTAGGI DELLE MIRRORLESS

Rispetto a una compatta, la mirrorless (per quanto piccola) è comunque più ingombrante e pesante. Senza contare che gli obiettivi intercambiabili rendono molto difficile metterla in tasca, come faremmo con le compatte, se non usando lenti "pancake" con focali piuttosto corte.

Il costo di un sistema, inoltre, rimarrà ben superiore, anche quando sarà finito l'effetto novità. Più pesanti gli svantaggi delle mirrorless nei confronti delle reflex. Due sono i punti davvero critici, entrambi legati alla messa a fuoco. Le fotocamere reflex usano un sistema di messa a fuoco basato sul rilevamento della "fase" dei raggi luminosi, possibile solo grazie al fatto che lo specchio reflex permette di deviare la luce su appositi sensori. Le mirrorless, non potendolo usare, usano la tecnologia delle compatte, ovvero la messa a fuoco a rilevamento di contrasto, una tecnologia nettamente più lenta, e che ha grossi problemi in situazioni di luce scarsa. Di fatto, molte mirrorless non sono in grado di scattare rapidamente se non in condizioni di luce perfetta.

Ovviamente i produttori stanno lavorando per migliorare la situazione (alcune macchine mostrano già buoni passi avanti, vedi Nikon 1) ma la strada appare lunga.

Il secondo punto critico è che le mirrorless non dispongono di "focus tracking", ovvero non possono tenere a fuoco un soggetto in rapido movimento, soprattutto se si sta avvicinando o allontanando dall'obiettivo. Questo rende inadatte le mirrorless per le

foto di sport, d'azione, ma anche semplicemente per cercare di riprendere un bambino che gioca. Anche su questo aspetto si sta lavorando, ma la strada oltre che lunga è pure in salita. Ci sono infine alcuni problemi minori. Per esempio, la bassa durata delle batterie, dovuta sia alle ridotte dimensioni, sia all'uso continuo del display.

E, ultimo ma non meno critico, il ridotto numero di lenti disponibili per i vari sistemi. Infatti, i produttori indipendenti (tipo Sigma o Tamron) sono ancora quasi tutti alla finestra, in attesa di vedere quali macchine mirrorless si affermeranno sul mercato, prima di decidersi a supportare un produttore piuttosto che un altro. A oggi, ogni sistema in pratica dispone dei soli obiettivi prodotti dallo stesso costruttore, con pochissime eccezioni. La situazione cambierà quando uno dei sistemi prevarrà commercialmente sugli altri. Fino ad allora, acquistando un sistema mirrorless si rischierà di ritrovarsi con un prodotto che potrebbe essere fuori mercato nel giro di qualche anno.

COSA C'È SUL MERCATO

Al momento ci sono almeno 8 produttori che hanno presentato almeno un sistema mirrorless. Vediamo le caratteristiche salienti di ciascun sistema:

Olympus/Panasonic Micro Quattro Terzi

Il Micro Quattro Terzi deriva dal sistema reflex Quattro Terzi, presentato da Olympus nel 2008, primo sistema reflex creato appositamente per il digitale. Usa sensori fino a 16 megapixel formato Quattro Terzi da 17,3x13mm (225 mm2) e dispone già di un buon numero di obiettivi, una quindicina da Panasonic e una dozzina da Olympus. Tramite adattatore è possibile montare obiettivi Quattro Terzi standard. Anche come corpi macchina è al momento il sistema con maggiore scelta: cinque corpi Olympus, appartenenti alla famiglia Pen, pensata per la massima compattezza; e ben nove da Panasonic, dalle compattissime GF2 alle "mini-reflex" GH3.

Nikon 1

Il sistema di Nikon è fra i più innovativi. A cominciare dal sensore da 10 megapixel, classe "1 pollice" ovvero 13,2x8,8mm (116 mm2), nettamente più piccolo di quello della maggior parte degli altri sistemi. Al momento il sistema offre quattro corpi e sei obiettivi. L'ultimo arrivo è il corpo V2, con sensore da 14 megapixel. La V2 è capace di scattare a raffica a 60 fps. L'autofocus è doppio, a fase e a contrasto, e permette di seguire soggetti in movimento fino a 15 fps. Interessanti le modalità d'uso creativo, come le "istantanee in movimento", la selezione foto intelligente (memorizza 20 immagini prima e dopo lo scatto e propone le cinque migliori).

Canon EOS M

Presentato poche settimane fa, il sistema mirrorless Canon al momento conta su un solo corpo macchina compatto dotato di sensore CMOS formato APS-C da 18 megapixel, e su due obiettivi (uno zoom 18-55 e un grandangolo 22mm f2); tramite adattatori, però, è possibile sfruttare la enorme gamma di obiettivi EF-S nati per le reflex digitali. Altre caratteristiche da segnalare del corpo EOS M sono l'autofocus ibrido (fase/contrasto) e il processore DIGIC 5 (lo stesso delle reflex), oltre alle buone capacità video (ripresa HD, audio stereo, fuoco continuo, snapshot).

Samsung NX

Arrivata solo da qualche anno nel mondo delle mirrorless, Samsung ha bruciato le tappe ed ha già in catalogo la seconda generazione di macchine. Al momento la gamma conta su tre corpi: la piccola NX210, la simil-reflex NX20 e la nuova NX1000. Montano un sensore CMOS formato APS-C da 20 megapixel. Gli obiettivi sono 12, di cui 4 a focale fissa, e sono in arrivo obiettivi di terze parti. Fra le caratteristiche della nuova NX1000 citiamo l'autofocus a contrasto e la connettività Wi-Fi.

Sony NEX

Sony ha al momento in catalogo 5 corpi NEX, tutti molto sottili e nettamente differenziati dalle reflex (SLT) della casa. Montano sensori APS-C con risoluzione da 16 a 24 megapixel. La gamma obiettivi (innesto "E") conta oggi 18 lenti, alcune delle quali marcate Zeiss. Inoltre, è disponibile un adattatore per montare le ottiche con baionetta "A", usata dalle reflex Sony Alpha ma anche dalle precedenti macchine Minolta da cui il sistema Sony deriva. L'adattatore fornisce anche un autofocus a rilevazione di fase, più veloce di quello a contrasto montato sulla fotocamera.

Pentax Q

Pentax è l'unica ad avere due sistemi mirrorless. Uno di fatto replica le reflex della casa (stesso sensore, stesso tiraggio e stessa baionetta KAF). Le macchine della linea Pentax Q usano invece un sensore da CMOS retroilluminato da 12 megapixel, in formato 1/2,3" (lo stesso dei sensori dalle compatte). Per questo le dimensioni dei corpi macchina e degli obiettivi Q sono ridottissime. Sono disponibili due corpi e sei obiettivi (due zoom), alcuni con otturatore meccanico. I corpi sono stabilizzati e impiegano sofisticati algoritmi per sopperire alle ridotte dimensioni del sensore.

Fujifilm X-mount

L'estetica dei due corpi disponibili nel sistema Fuji (X-Pro1 e il nuovo X-E1)è ispirata alle classiche fotocamere a telemetro. I corpi montano un sensore CMOS formato APS-C da 16 megapixel, con una speciale configurazione dei fotodiodi per ottenere una resa del colore più naturale e una maggiore risoluzione. Il mirino è "ibrido", ottico ed elettronico insieme, ed è possibile simulare la resa cromatica delle più famose pellicole Fuji. Sono disponibili cinque obiettivi (uno è zoom) più un adattatore per le lenti a baionetta "M", che dà accesso a numerosi obiettivi "classici" (Leica, Konica, Voigtlander, Rollei, Zeiss ecc.).

WIRELESS ALLA VELOCITÀ DELLA LUCE

di Daniele Preda

Il nuovo protocollo wireless 802.11ac per la trasmissione dei dati senza fili si sta affacciando sul mercato e i primi dispositivi sono disponibili al pubblico. Quali prestazioni è in grado di offrire?

L'uso delle connessioni senza fili, le cosiddette reti wireless o Wi-Fi, è ormai una consuetudine diffusa. I controller e gli adattatori Wi-Fi consentono di scambiare dati tra più apparati compatibili senza dover utilizzare cavi, a patto di rimanere nel raggio d'azione del segnale trasmesso. L'aggregazione dei differenti produttori e di alcune associazioni ha permesso, nel tempo, di migliorare le prestazioni in termini di velocità e copertura e di assicurare l'interoperabilità tra diverse sorgenti utilizzando lo standard comune IEEE802.11. Se oggi, infatti, possiamo far funzionare senza difficol-

tà prodotti di marca diversa e con specifiche diverse, è grazie all'intenso sviluppo del consorzio che certifica i diversi comparti wireless presenti nei router, nei portatili, nei tablet/smartphone e così via.

L'attuale revisione dello standard, la 802.11ac, è ancora in fase di sviluppo ed è giunta alla variante Draft 3.0; lo standard vero e proprio sarà confermato, con tutta probabilità, nel 2013.

Le reti wireless, infatti, sono in continua evoluzione a partire dal 1999, quando fu introdotto per la prima volta il sistema di comunicazione e l'intero ecosistema di reti Wi-Fi. Le evoluzioni dello standard IEEE802.11 hanno consentito di aumentare progressivamente le prestazioni in fase di trasferimento dei pacchetti di dati e di migliorare la portata del segnale e la conseguente copertura degli spazi abitati. Partendo dagli 11 Mbps a 2,4 GHz della versione 802.11b, proseguendo con i 54 Mbps delle infrastrutture 802.11g del 2003, si è poi passati rapidamente a oltre 100 Mbps, adottando lo standard 802.11n draft, successivamente ratificato e migliorato. Nel 2009, infatti, le versioni di adattatori e dispositivi "N" sono state ottimizzate, affiancando più flussi radio, gestiti da singole antenne. Si è così passati da 150 Mbps di picco per la versione standard a 300 Mbps e 450 Mbps, per i prodotti più potenti.

L'attuale evoluzione 802.11ac consente un netto balzo in avanti rispetto al passato, con picchi di 1,3 Gbps.

Il raggiungimento di velocità paragonabili e superiori a quelle dei sistemi Gbit su cavo è permesso dall'introduzione di alcune novità, a partire dallo

I prodotti Buffalo in grado di utilizzare lo standard 802.11ac sono il router AirStation 1750 Router Gigabit Dual Band WZR-D1800H e il bridge AirStation 1300 Gigabit Dual Band WLI-H4-D1300.

Anche Asus RT-AC66U utilizza lo standard 802.11ac, ed è munito di tre antenne esterne orientabili.

sviluppo della precedente architettura "N". Questa nuova piattaforma di distribuzione del segnale sfrutta un'ampia banda RF a 80 MHz, anziché a 40 MHz, con possibilità di implementazioni future sino a 160 MHz.

Sono inoltre gestiti più stream MIMO (cioè a ingressi e uscite multipli), con un massimo di 8 flussi, contro i 4 dell'802.11n. È consentito l'utilizzo del sistema Multi-User MIMO, o MU-MIMO, che consente di utilizzare flussi indipendenti per la trasmissione e la ricezione dei dati, sfruttando più antenne integrate e l'accesso multiplo con suddivisione spaziale (SDMA, Space Division Multiple Access). La piattaforma wireless 802.11ac permette inoltre l'utilizzo di schemi di modulazione ad alta densità (fino a 256 QAM, Quadrature amplitude modulation), per massimizzare performance e copertura.

L'aggregazione di tutte queste nuove caratteristiche e l'utilizzo di almeno due dispositi-

Netgear R6300. L'app Netgear Genie inclusa aiuta a risolvere i problemi di connessione di tutti i dispositivi in casa.

Il router D-Link DIR-865L, oltre allo standard 802.11ac offre numerose funzionalità legate alla cloud.

vi compatibili consentono di superare la soglia teorica dei 1.000 Mbps via wireless, incrementando significativamente le prestazioni delle attuali reti senza fili. Le specifiche consentono comunque il dialogo con gli apparati 802.11a/g/n e permettono di comunicare con le infrastrutture preesistenti e con i dispositivi portatili introdotti sul mercato negli ultimi anni.

I router e gli access point dei principali produttori permettono inoltre la configurazione del comparto WLAN secondo specifiche necessità, abilitando separatamente o aggregando il segnale wireless AC sulla portante a 5 GHz a quello wireless N a 2,4 GHz. In questo modo è possibile raggiungere una bandwidth complessiva di 1.750 Gbps, unendo la banda 802.11ac a 1,3 Gbps con quella wireless N di 450 Mbps.

Queste sono le massime prestazioni teoriche raggiungibili operando con tre flussi simultanei su entrambi i comparti radio, in modo indipendente. Naturalmente le prestazioni effettive dipendono dai controller adottati sui PC e sui notebook client e sul reale carico della rete. In generale, simili performance consentono di estendere notevolmente le capacità delle WLAN odierne, assicurando stream contemporanei ad alta velocità e ridotti tempi di latenza. È perciò possibile trasferire grossi file, giocare online e vedere film in HD senza che le diverse attività interferiscano tra loro, anche in caso di accesso multiplo da più dispositivi.

Linksys EA6500, un router 802.11ac particolarmente adatto per lo streaming video.

RISERVA DI SUONO

Nell'ultimo decennio l'immagine televisiva ha fatto passi da gigante: rispetto ai televisori analogici di un tempo, gli schermi di oggi hanno una risoluzione più che quadrupla, colori più naturali e realistici, un'immagine più stabile, e in alcuni casi consentono persino di vedere la terza dimensione. L'unica cosa che non si è evoluta più di tanto è l'audio: non si può certamente dire che il sonoro di un televisore di oggi sia notevolmente migliore rispetto al passato. Il motivo, in un certo senso, sta proprio nel miglioramento tecnologico: i televisori odierni sono straordinariamente sottili, e resta davvero poco spazio per inserire dei diffusori acustici all'altezza. Anche perché la fisica non si può ingannare più di tanto, e per riprodurre correttamente le basse frequenze servirebbero

altoparlanti di grandi dimensioni. Questo è un problema, specie considerato che la qualità dell'audio televisivo è all'origine molto più elevata che in passato: il digitale terrestre ha spazio per una colonna sonora di qualità molto buona, per non parlare dei dischi Blu-ray, il cui audio è di qualità superiore anche a quella di un CD. Proprio mentre il cinema punta moltissimo anche sugli effetti sonori per ottenere il massimo della spettacolarità, gli spettatori a casa devono spesso accontentarsi di risentirli in qualità mediocre.

Samsung HT-E8200 è una soundbar con annesso subwoofer con una potenza totale di 400 Watt, di dimensioni adatte a un televisore da 46". È dotata di un lettore Blu-ray interno compatibile 3D e di connessione Wi-Fi e Bluetooth per riprodurre contenuti audio e video da dispositivi esterni. Può inoltre connettersi a Internet per navigazione sul Web e altre funzioni smart, inclusi 5 GB di spazio cloud per memorizzare foto e altri contenuti multimediali. È presente anche una docking station per dispositivi Apple. È in vendita a 529 euro.

Solo per audiofili

Esistono, è vero, gli impianti home theater, ovvero sistemi di diffusori (di solito cinque o sei, più un subwoofer destinato a riprodurre le frequenze più gravi) appositamente concepiti per ricreare in casa la potenza e la chiarezza del sonoro cinematografico. Gli impianti di questo tipo, tuttavia, non hanno mai raggiunto un clamoroso successo. Tra gli intervistati di un'indagine recentemente commissionata da Bose a Edelman Berland, soltanto il 26% ne possedeva uno. Se una causa di questa bassa diffusione può sicuramente essere cercata nel prezzo (che può facilmente superare quello del televisore stesso), altrettanto importante

Bose Solo è un dispositivo diverso dagli altri: non ha la forma di una barra, ma di una scatola da posizionare sotto il piedistallo del televisore, larga soli 52,5 cm. L'ideale per chi desidera migliorare l'audio con il minore ingombro possibile. Utilizzabile con tutti i televisori fino a 32" e con molti modelli più grandi. È in vendita a 399 euro.

Philips Fidelio HTB9150 è una soundbar (affiancata da un subwoofer) in grado di sviluppare 600 Watt di potenza, di dimensioni adatte a un televisore da 40". Lo spessore molto ridotto (87 mm) facilita il montaggio a parete. Include un lettore Blu-ray compatibile 3D, può collegarsi a una rete Wi-Fi per riprodurre il sonoro delle web radio o i contenuti di dispositivi mobili, e dispone di tutto il range di funzioni "smart" normalmente presente sui televisori Philips. È in vendita a 930 euro.

è quella della complessità. Posizionare correttamente in soggiorno sei o sette diffusori non è semplice: richiede tempo, perizia e spazio che non tutti hanno a disposizione. Per non parlare del groviglio di cavi, due per ogni diffusore, da sistemare: non tutti hanno voglia di vedersi il soggiorno trasformato in una ragnatela.

Un solo componente

Esiste però un'alternativa: quello degli impianti audio per televisori formati da un unico componente. Solitamente si tratta di un diffusore molto lungo (da cui il termine "soundbar" o "speaker bar" usato di frequente per designare questo tipo di dispositivi) contenente un certo numero di altoparlanti, ma esistono anche esempi di forma differente, come il Bose Solo che vediamo a pagina xx. La sound bar va posizionata sotto al televisore (la finezza è acquistarne una la cui lunghezza corrisponde a quella dello schermo) e collegata alla sua uscita audio. Dopodiché fornisce un sonoro di qualità molto superiore a quello dei diffusori incorporati (perlomeno nella maggior parte dei casi). In alcuni casi alla sound bar si affianca un subwoofer per riprodurre le frequenze più gravi (che può essere posizionato piuttosto liberamente, dato che il nostro orecchio non è in grado di percepire la provenienza spaziale delle bassissime frequenze).

Sony HT-CT260 è una sound bar con annesso subwoofer e potenza totale di 300 Watt. Leggera e montabile anche a parete, è dotata di connessione Bluetooth per riprodurre audio da dispositivi mobili. È in vendita a 299 euro.

Il trucco delle riflessioni

Le soundbar riescono anche a simulare in parte la spazialità del suono di un impianto home theater. Per riuscirci sfruttano le riflessioni delle onde sonore contro le pareti della stanza. Modificando la fase dei vari altoparlanti (il che equivale ad anticipare o ritardare leggermente il segnale audio), riescono a fare in modo che le onde sonore dirette e quelle riflesse dalle pareti raggiungano l'ascoltatore in sincrono, dando l'impressione di più fonti sonore disposte in punti diversi della stanza. L'effetto non è ovviamente così netto come quello che si ha ponendo veramente dei diffusori dietro all'ascoltatore, ma è comunque distintamente percettibile.

Yamaha YAS-01 è una sound bar con 120 Watt di potenza e tecnologia bass reflex. Il ripetitore a raggi infrarossi permette di controllare il televisore usando il suo telecomando. È in vendita a 219 euro.

Funzioni aggiuntive

Oltre a migliorare notevolmente, la qualità audio, spesso soundbar e affini dispongono di varie funzioni aggiuntive. Per cominciare, dispongono spesso di altri ingressi audio che consentono loro di riprodurre il sonoro proveniente anche da fonti diverse dal televisore. Può essere presente una docking station per dispositivi Apple, o addirittura una connessione Wi-Fi per ricevere contenuti audio o video da dispositivi mobili. Può essere incluso un lettore di dischi ottici DVD o Blu-ray. In tutti questi casi la sound bar non si limita quindi a riprodurre l'audio, ma diventa anche una fonte di contenuti video (e va collegata al televisore con un cavo HDMI).

I dispositivi più moderni sono anche dotati di funzioni "smart". Sono cioè in grado di collegarsi a Internet e di consentire varie funzioni, dalla navigazione sul Web alla consultazione dei social network alla riproduzione di film da videoteche online. Se il vostro televisore non è recentissimo ed è perciò privo di funzioni "smart", l'acquisto di una sound bar di questo tipo permette di "aggiornarlo" alle nuove tecnologie senza doverlo sostituire.

Bowers & Wilkins Panorama è una soundbar per chi ha soldi da spendere. Design di qualità (alluminio e acciaio lucidato a specchio, qualità audio ai massimi livelli. Il subwoofer è opzionale. È in vendita a 2.000 euro.

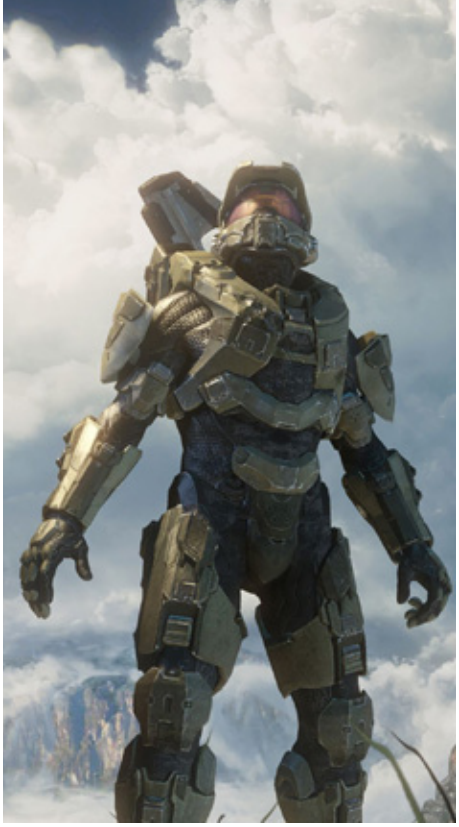
REALTÀ ARTIFICIALI

A Torino si è tenuta come ogni anno View Conference, il simposio sulla computer grafica (con annesso festival cinematografico, il ViewFest). Una finestra sulle meraviglie che ci aspettano nel cinema e nei videogiochi.

Partita nel 2000 come *Virtuality Conference*, è diventata VIEW Conference nel 2007, dove VIEW vuol dire "visione", ma è anche l'acronimo di "Virtual Interactive Emerging World" (Il mondo virtuale interattivo emergente). Ed è un evento internazionale incentrato sulla computer grafica, le tecniche interattive, il cinema digitale, l'animazione 2D/3D, i videogiochi, gli effetti visivi, che si tiene ogni anno a Torino. Si tratta di un'interessantissima occasione per poter ascoltare i protagonisti dell'animazione digitale nel campo del videogioco e del cinema spiegare in diretta le proprie creazioni.

Il ritorno di HALO

Nel campo dei videogiochi il "pezzo forte" della conferenza è stato la presenza di Josh Holmes, il designer canadese che ha firmato uno dei più grandi successi di tutti i tempi, *HALO*, di cui in questi giorni sta per uscire il numero quattro. Holmes ha ricordato i propri esordi quando il suo computer era un Commodore 64, e c'è da chiedersi, ora che è alla guida di una produzione multimilionaria, non provi un po' di invidia per la libertà creativa di indipendenti come il colombiano Vander Caballero, che alla VIEW Conference ha presentato il videogioco *Papo & Yo*, che narra delle avventure di un ragazzino e di suo padre tramutato in un rinoceronte magico all'interno delle favelas brasiliane.



Master Chief, protagonista della serie *HALO*.

Anche l'Italia ha una star

Altra grande star presente alla conferenza è un italiano, Marco Genovesi, che esordì con un artigianale videogioco per Amiga su *Nathan Never*, e che ora è richiestissimo come artista digitale in produzioni di primissimo piano quali il recente *Prometheus* di Ridley Scott, o *Skyfall,* il nuovo film della serie James bond. Genovesi ha simpaticamente raccontato la lunga gavetta fatta per diventare "3D Digital Matte Painter" partendo dalla posizione di semplice appassionato come i tanti ragazzi che affollavano la sala.

Dove va l'animazione digitale?

A una conferenza come questa ci si aspetterebbe di sentir cantare le lodi del futuro tecnologico. Invece tra gli addetti ai lavori serpeggiava un sano scetticismo su molti degli ultimi ritrovati tecnologici, come evidenziato dalla tavola roton-

Papo & Yo, pur in un contesto fantastico, mostra le favelas brasiliane con un realismo impensabile per le grandi produzioni.

da sul tema "The Future of the Cinema". Il 3D, per esempio, non incontra molti estimatori. Tristan Oliver (regista del film Paranorman, attualmente nelle sale, che combina il digitale con l'antica tecnica dell'animazione a passo uno) definisce "degradata" l'immagine 3D (che in effetti perde molto in brillantezza a causa dell'uso degli occhiali). Rincara la dosa il regista televisivo Dan Attias, che si dice disinteressato all'introduzione del 3D nelle serie televisive, che andrebbe privilegerebbe lo stordimento da immagini a scapito della creatività autentica.

Anche il passaggio a un numero maggiore di fotogrammi al secondo (come i 48 fps che Peter Jackson sta usando per *The Hobbit)* non incontra molti consensi. Nonostante questo, però, tutti sono concordi nel dire che la scena dell'animazione digitale continuerà a stupirci anche nel futuro. Niente è impossibile.

Paranorman, film che combina il digitale con la classica animazione con pupazzi fotografati un fotogramma per volta

Un festival per l'animazione digitale

Alla VIEW Conference è anche abbinato un festival cinematografico, il VIEWFest, che permette al pubblico di assistere ai migliori lungometraggi dell'anno nel campo della computer grafica, nonché selezioni del meglio di quanto presentato in altri festival internazionali.

Grande interesse ha suscitato la proiezione in anteprima di *Cloud Atlas*, film tratto dal romanzo omonimo di David Mitchell che vede il ritorno alla regia dei fratelli Wachowski (quelli di *Matrix*) in collaborazione col tedesco Tom Tykwer (quello di *Lola Corre*). La trama già complessa del romanzo, che vede sei storie intrecciate l'una con l'altra partendo dal XIX secolo e finendo in un lon-

Una scena di *Cloud Atlas*. Uscirà in Italia a gennaio.

Una scena di *Indie Game - The Movie:* la tipica stanza di un aspirante creatore di videogiochi.

tano futuro), riceve un ulteriore effetto straniante dal fatto che le sei storie sono tutte interpretate dagli stessi attori, resi irriconoscibili da travestimenti e trucchi digitali. Sicuramente un film che dimostra tutte le possibilità della computer grafica. Un altro film atteso dal pubblico era *Indie Game: The Movie*, film-verità sul mondo dei videogiochi indipendenti (di cui abbiamo parlato anche nel numero scorso) diretto dai canadesi Jim Swirsky e Lisanne Pajor.

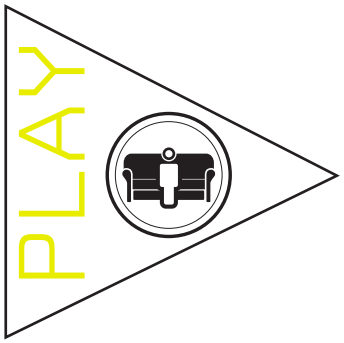
Precursori e premiati

Quest'anno al festival si sono potute vedere anche le immagini dei film di Lotte Reiniger, regista tedesca che usava l'animazione con la tecnica della silhouette, il cui film *Le avventure del principe Ahmed*, del 1926, è considerato il primo vero lungometraggio di animazione mai girato.

Nel corso del VIEWFest una giuria internazionale attribuisce anche i premi VIEW Award. Quest'anno il premio per il miglior cortometraggio è stato attribuito a Second Hand di Isaac King, mentre Rew Day di Svilen Dimitrov, *Krake* di Regina Welker e *The Witcher 2 - Assassins of Kings* di Tomasz Baginsk hanno vinto rispettivamente i premi per il miglior design, il miglior personaggio e i migliori effetti speciali digitali. Il premio del pubblico è andato invece al cortometraggio *Caldera* di Evan Viera.

Immagini da un film di Lotte Reiniger, pioniera dell'animazione

Caldera, il lungometraggio votato come migliore dal pubblico del festival.



I FILM DEL MESE

I Teletubbies e la palla

(Laa-Laa's Very Bouncy Ball (UK, 2012))

Durata: 72'

Ai Teletubbies piace molto correre e fare esercizi ma anche giocare con una pista per biglie. Imparano un nuovo modo di fare musica, insieme ad alcuni bambini di Taiwan e ricevono un messaggio speciale dalla tromba parlante. Teletubbies è un programma creato appositamente per bambini in età prescolare, divertendoli e allo stesso tempo stimolando le loro capacità.

Regia: *Paul Gawith, Vic Finch, Andrew Davenport, David Hiller*
Lingue: *italiano, inglese*
Sottotitoli: -
Aspect Ratio: *4:3*
Audio: *stereo 2.0*
Distribuzione: *DNC Entertainment*

Io, Robot 3D

I, Robot (USA 2012)

Durata: 110'

Riedizione in 3D del film tratto dai racconti fantascienza sui robot di Isaac Asimov, obbligati a seguire le Tre Leggi che impediscono loro di nuocere all'uomo. Come trasposizione è pessima (delle storie originali sono rimasti soltanto i nomi dei personaggi), tuttavia, preso a se stante, il film di Proyas è visivamente riuscito e sottilmente inquietante. Disponibile anche in confezione "testa di robot" con contenuti extra.

Regia: *Alex Proyas*
Interpreti: *Will Smith, Bridget Moynahan, James Cromwell*
Lingue: *italiano, inglese e altre 5*
Sottotitoli: *italiano, inglese e altre 18*
Aspect Ratio: *2,35:1*
Audio: *DTS 5.1 (inglese: DTS-HD 5.1)*
Distribuzione: *20th Century Fox Home Entertainment*

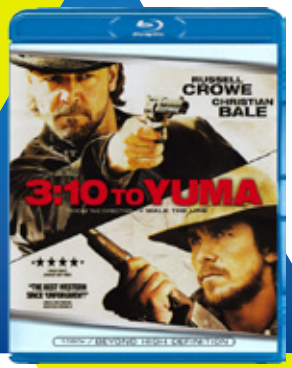
Quel treno per Yuma

3:10 to Yuma (USA, 2007)

Regia: *James Mangold*
Interpreti: *Russel Crowe, Christian Bale, Peter Fonda*
Lingue: *inglese, italiano*
Sottotitoli: *italiano n.u.*
Aspect Ratio: *2,35:1*
Audio: *DTS-HD Master Audio 5.1*
Distribuzione: *Medusa*

Durata: 117'

Impoverito dalla siccità, un agricoltore accetta di fare da scorta verso la prigione a un feroce bandito, pur sapendo che i suoi complici cercheranno di liberarlo. Nel corso del viaggio tra prigioniero e scorta crescerà il rispetto reciproco. Remake di un celeberrimo film del 1957, a sua volta tratto da un racconto di Elmore Leonard, riesce sorprendentemente a non far rimpiangere l'originale.



Blu-ray Disc

Blu-ray Disc
DVD

Margin Call

Margin Call (USA, 2012)

Nelle ore che precedono la crisi finanziaria del 2008, un analista entra in possesso di informazioni che potrebbero provocare il fallimento dell'azienda: le decisioni finanziarie e morali in gioco sconvolgeranno la vita delle persone coinvolte. Un raro esempio di film che racconta il mondo della finanza in modo realistico e privo di stereotipi. Cast stellare.

Regia: *Jeffrey C. Chandor*
Interpreti: *Kevin Spacey, Paul Bettany, Jeremy Irons, Zachary Quinto, Stanley Tucci, Demi Moore*
Lingue: *inglese, italiano*
Sottotitoli: *italiano n. u.*
Aspect Ratio: *: 1,85:1*
Audio: *Dolby digital 5.1*
Distribuzione: *01 Distribution*

Durata: 107'

PLAY

L'INVERNO STA ARRIVANDO!

Il trono di spade la prima stagione completa

Game of Thrones (USA, 2011)

Nonostante i romanzi da cui è tratta contassero già un grande numero di appassionati, pochi avrebbero scommesso sul successo di una serie come *Il trono di spade* al suo esordio: fantasy e televisione sono un'accoppiata che raramente ha prodotto risultati memorabili. E invece il successo è stato enorme, tanto che questo cofanetto che raccoglie i dieci episodi della prima stagione è risultato il prodotto Warner Home Video più venduto di tutti i tempi. Tratta dalla monumentale e non ancora conclusa opera di George R. R. Martin *Le cronache del ghiaccio e del fuoco*), la serie è ambientata nell'immaginario continente di Westeros, che una colossale barriera di ghiaccio protegge da esseri soprannaturali che abitano all'esterno. Eddard Stark, signore del Nord e vassallo del Trono di Spade, è costretto a seguire re Robert a corte per amministrare il regno in suo nome.

Lo accompagnano la moglie e i sei figli, di cui uno è un bastardo avuto durante la guerra. La famiglia Stark si troverà presto travolta dagli intrighi di corte, e la guerra si spargerà in ogni angolo di Westeros. Ma al di là del mare Daenerys, l'ultima sopravvissuta della stirpe dei Targaryen che regnava prima di Robert, possiede ciò che potrebbe mutare le sorti della contesa: le ultime uova di drago. Il segreto della serie è una trama complicata e avvincente, che pur conservando il fascino della magia non si svolge in un mondo idilliaco, ma conserva tutta l'asprezza delle reali vicende umane. Ottimo il cast, in cui spiccano Sean Bean nella parte di Eddard Stark e Peter Dinklage (premiato negli USA con un Emmy) nela parte del nano Tyrion Lannister.

Il cofanetto include vari documentari, commenti audio a vari episodi, schemi e riepiloghi (in inglese) per orientarsi nella trama, e altri contenuti "segreti" da cercare.

Regia: *Tim Van Patten, Brian Kirk, Daniel Minahan, Alan Taylor*
Interpreti: *Sean Bean, Mark Addy, Peter Dinklage, Nikolaj Coster-Waldau, Michelle Fairley, Lena Headey, Emilia Clarke, Iain Glen, Harry Lloyd, Kit Harington, Sophie Turner, Maisie Williams, Richard Madden, Alfie Allen*
Lingue: *inglese, italiano*
Sottotitoli: *italiano n.u., inglese n.u, ceco.*
Durata: *561'*
Aspect Ratio: *: 1,85:1*
Audio: *DTS-HD Master Audio 5.1*
Distribuzione: *Warner Home Video*

OLYMPUS

Your Vision, Our Future

HELLO TOUGH

OLYMPUS TOUGH TG-1:

• Subacquea fino a 12m • Ha il GPS incorporato, il manometro e una bussola elettronica a 3 sensori • La puoi portare con te in piscina, al mare, all'acquafan perché è impermeabile e puoi girare sott'acqua anche i video in HD • Puoi scattare sui campi da sci perché resiste al gelo fino a -10°C e la puoi usare anche indossando i guanti da sci perché ha il Tap Control • Affronta anche gli sport più spericolati perché resiste ai colpi • Consente la foto d'azione con scatti in sequenza alla velocità di 30 fotogrammi al secondo (60 in modalità 2MP) • E' compatibile con le schede Eye-Fi • Ti diverte con gli effetti speciali dei Magic Filter, con la funzione Panorama o con le foto 3D e con tante altre funzioni creative.

www.olympus.it

I LIBRI

La recensione — Bohumil Hrabal – Treni strettamente sorvegliati

www.edizionieo.it

Tipologia: *Romanzo satirico* **Formato:** *AZW, ePub con watermark* **Traduttore:** *Sergio Corduas* **Editore:** *e/o*

Edizioni e/o trasporta in formato ebook tutti i romanzi dello scrittore praghese Bohumil Hrabal. Come esempio abbiamo scelto Treni Strettamente Sorvegliati (dal quale nel 1966 fu tratto un film vincitore di un Oscar), che narra le avventure di Milos, ferroviere preoccupato soprattutto delle proprie scarse prestazioni sessuali, e che proprio a causa di una donna finirà per aggregarsi ai partigiani che, mentre l'esercito tedesco si ritira, vogliono fare esplodere un treno. Un romanzo ricco di ironia tragicomica.

Dimensione: 2,3 MB
Prezzo: 5,99 €

L'ebook — Geronimo Stilton – Dov'è sparito Falco Rosso?

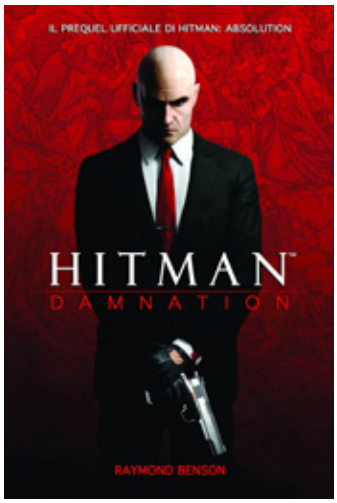
www.edizpiemme.it

Tipologia: *romanzo per bambini* **Formato:** *iBooksAuthor* **Pagine:** *128* **Editore:** *Piemme*

Nonno Torquato manda Geronimo alla ricerca di un cappello da cowboy decorato con una bandana rossa in cui è infilata una piuma di falco. Per trovarlo, però, Geronimo dovrà prima scovare Falco Rosso, un vecchio amico del nonno. Le avventure del popolarissimo topo sono ora disponibili anche nel formato iBooks per iPad, in cui al testo si aggiungono gallerie di immagini, animazioni e giochi per i piccoli lettori.

Dimensione: 99,9 MB
Prezzo: 4,99 €
(edizione cartacea 9,20 €)

Il libro di carta — Raymond Benson – Hitman: Damnation



www.multiplayer.it

Tipologia: *romanzo di spionaggio*
Dimensione: *225,9 KB*
Traduttore: *Leonardo Fedi*
Editore: *Multiplayer.it*

Nell'attesa che esca il videogioco Hitman: Absolution, gli appassionati possono leggere questo romanzo, che ne rappresenta il prequel ufficiale. All'Agente 47, il perfetto assassino creato in laboratorio, verrà affidata una missione che nasconde un inganno, e si ritroverà totalmente solo di fronte a tanti nemici. La scrittura di Benson è piuttosto legnosa e stereotipata, ma i fan del genere sono comunque serviti.

Pagine: 310

Prezzo: 15,00 €

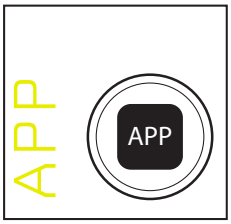
L'audiolibro — Carlo Emilio Gadda – Quer pasticciaccio brutto de via Merulana

www.emonsaudiolibri.it

Tipologia: *romanzo*
Formato: *MP3*
Dimensione: *635 MB*
Durata: *13h 34'*
Lettore: *Fabrizio Gifuni*
Editore: *eMons*

Tra i capolavori della letteratura italiana del secolo scorso, il Pasticciaccio ha la forma di un giallo classico: il commissario Ingravallo deve scoprire chi è l'autore del furto di gioielli culminato con l'uccisione di una donna. Ma è anche uno spaccato dell'Italia del fascismo (è ambientato nel 1927), e soprattutto il terreno per una continua sperimentazione linguistica, sorprendente ma mai fine a se stessa.

Prezzo: 11 ,90 € (download), 18,00 € (CD con libro)

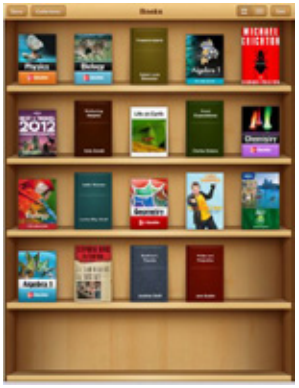


LE APPLICAZIONI

iPad

iBooks 3.0

Produttore: *Apple* **Prezzo:** *Gratis* **Disponibile anche per:** *iPhone*
Categoria: *lettura e-book* **Lingua:** *Italiano*

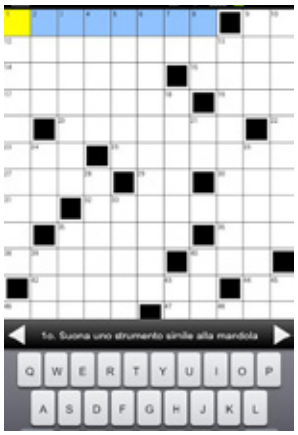


Apple ha appena distribuito una nuova edizione di iBooks, la sua app dedicata ai libri elettronici. Scaricarla è opportuno qualunque sia il dispositivo Apple che possedete, ma in particolare se si tratta di un iPad, dato che è su un grande display che sviluppa appieno le sue potenzialità.

Con iBooks è possibile leggere libri elettronici nel suo formato nativo (visualizzabile solo su iPad), oppure in formato EPUB o PDF. Per la lettura è possibile scegliere tra sette diversi font e tre diversi tipi di "carta". Per ogni testo è possibile introdurre annotazioni e segnalibri, e sincronizzarle tra dispositivi diversi. I libri nel formato iBooks possono contenere anche animazioni e funzionalità interattive. Attraverso l'app è anche possibile accedere all'iBookstore per l'acquisto diretto di testi.

La nuova edizione introduce la possibilità di scorrimento continuo dei testi, la possibilità di sincronizzare con iCloud la propria libreria e avere tutti i testi accessibili da qualunque dispositivo, e varie possibilità di condividere commenti e annotazioni sui social network. Consente inoltre agli editori la possibilità di diffondere aggiornamenti dei libri pubblicati, e ai lettori di far aggiornare automaticamente la propria libreria.

Android — Cruciverba



Produttore: *Matteo Polito* **Prezzo:** *0,79 euro* **Disponibile anche per:** -
Categoria: *rompicapo* **Lingue:** *italiano*

Se siete appassionati di cruciverba, non potete perdervi questa app che, a un prezzo molto inferiore a quello di qualunque periodico enigmistico cartaceo, vi offre 268 schemi da risolvere, di varie dimensioni e difficoltà, più la possibilità di scaricarne di nuovi gratuitamente. La connessione a Internet è richiesta solo per scaricare nuovi schemi, la risoluzione è possibile anche offline. Le definizioni sono ovviamente in italiano.

Windows 8 — FoxFan e NatGeoFan

Produttore: *Fox International Channel* **Categoria:** *televisione* **Lingue:** *italiano*
Prezzo: *gratuita* **Disponibile anche per:** -

FoxFan è NatGeoFan sono app che permettono di approfondire i contenuti TV del mondo Fox sui dispositivi, fissi o mobili, che utilizzano Windows 8 e Windows RT. L'interfaccia è ispirata ai riquadri animati del nuovo sistema operativo, con mattonelle colorate che permettono di scegliere i contenuti preferiti all'interno dei canali Fox di Sky in tempo reale. È possibile accedere al mondo dei canali Factual (National Geographic Channel, NatGeoWild, NatGeoAdventure) e di intrattenimento (Fox, FoxLife, FoxCrime e FoxRetro) con anteprime, estratti, sneak preview, interviste, contenuti speciali e webisode delle serie TV e dei programmi più amati.

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

KASPERSKY lab

© 1997 - 2012 Kaspersky Lab ZAO. Tutti i diritti riservati.

I VIDEOGIOCHI

PlayStation 3 — Resident Evil 6

Produttore: *Capcom* **N. giocatori:** *1-multiplayer* **Testi:** *in italiano*
Altre versioni: *X360* **Categoria:** *azione*

La storica saga madre di ogni gioco horror torna con un episodio monumentale, offrendo una campagna più lunga e corposa che mai e il più elevato numero di protagonisti controllabili. I destini di Leon, Chris, Ada, Sherry e Jake, impegnati su diversi fronti mondiali nella lotta contro le peggiori aberrazioni mutanti, si intreccerà a più livelli, portando a un'escalation di eventi scandita da un taglio ancora più serrato e cinematografico di quanto la serie ci abbia finora abituati. Luci e ombre sulla realizzazione tecnica e sulla giocabilità, a tratti entrambe veramente farraginose, ma la pietanza servita è così abbondante, variegata e spesso deliziosamente di serie B da risultare appetibile per molti amanti del genere.

PC — Dishonored

Produttore: *Bethesda* **N. giocatori:** *1* **Categoria:** *azione-stealth-GdR*
Altre versioni: *PS3, X360* **Testi:** *in italiano*

Se siete stufi di FPS ormai ridotti a giri di giostre da luna park in cui si avvicendano botti e scene spettacolari di ogni genere ma, stringi stringi, si gioca pochino, Dishonored è ciò che stavate aspettando. Ispirandosi a classici come Thief e Half-Life, questo titolo d'azione in prima persona vi permetterà di compiere la vendetta del nobile decaduto Corvo Attano comportandovi in totale libertà. Infiltrazioni condite da astuzia, combattimenti all'arma bianca o con bocche di fuoco, poteri soprannaturali e fughe a rotta di collo per le strade di una Londra steampunk da antologia, seducente e minacciosa al tempo stesso, sono solo alcune delle innumerevoli facce di un'esperienza poliedrica e completamente interattiva. In barba ai film travestiti da videogiochi.

1 BìT city
www.bitcity.it

2 BìTCity MAGAZINE
www.bitcitymagazine.it

3 Gdo city
www.gdocity.it

4 CHANNEL city
www.channelcity.it

5 CHANNEL city MAGAZINE
www.channelcitymagazine.it

6 IMPRESA city
www.impresacity.it

7 Impresa Green per un business ecosostenibile
www.impresagreen.it

8 GreenCity Per un futuro sostenibile
www.greencity.it

Gì undici media

L'informazione B2B e B2C alla velocità di internet

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

BìTCity MAGAZINE

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 5 / 1- 15 NOVEMBRE 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 n° 15698
Associata USPI

DIRETTORE RESPONSABILE:
Massimo Maria Giudici

LABORATORI G11 LABS:
Daniele Preda

RESPONSABILE COMMERCIALE:
Alessandro Camisasca
Alessandro.camisasca@g11media.it

CAPOREDATTORE:
Francesco Merli

WEBMASTER:
Mauro Mottadelli

REDAZIONE:
Chiara Bernasconi
Giulio De Angelis
Lina Riva

PROGETTO GRAFICO
G11 Media
& Antonio Rotunno

IMPAGINAZIONE:
Cesidio Angelantoni

HANNO COLLABORATO:
Marco Passarello
Roberto Veronese
Omar Russo

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

undici media

BITCity

MAGAZINE #05