

il fisco
 ESPERTI TRIBUTARI (TAX EXPERTS)
 Numero Verde
1678-61160

media

INDIRIZZO ELETTRONICO DELLA PAGINA: multimedia@mcmlink.it

il fisco
 IL SETTIMANALE TRIBUTARIO PER
 DIVENTARE ESPERTI FISCALI
 IN EDICOLA

Computer a 3 dimensioni, interattività da capogiro, didattica innovativa: benvenuti alle novità di Los Angeles



Sogni e deliri a Siggraph, la cyberfiera

LORENZO MIGLIOLI

APPLE. La Apple Computer sta «tagliando» i prezzi del suo Power Macintosh per adeguarli ai rivali IBM-compatibili. Mentre i prezzi delle macchine più potenti sono stati tagliati del 25%, i computers meno veloci sono ora dal 35 al 40% più economici. Un modello 7200 multimedia ad esempio è qui paggiato con un Power Pc a 75 megahertz costa circa 1.700 dollari. Molti analisti del settore sostengono che questi tagli sono troppo pochi e troppo in ritardo e prevedono che il mercato Apple subirà un calo del 5% durante i prossimi cinque anni.

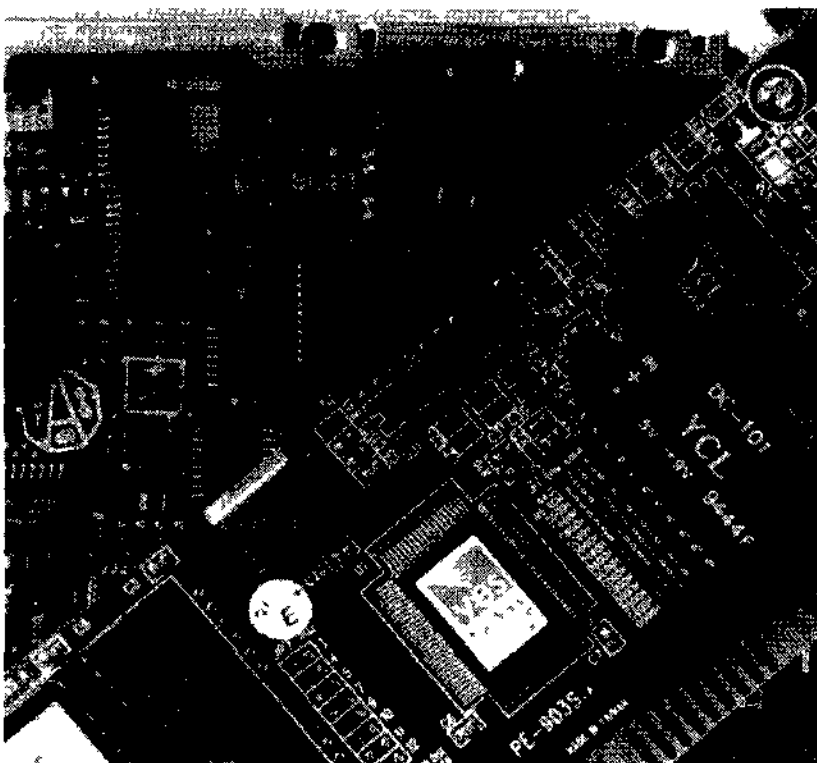
UFFIZI. La Galleria degli Uffizi è disponibile in cd rom a L.119.000 (Ldizioni Opera Multimedia). Dalla pianta del museo si entra nella sala che si sceglie (ci sono 600 quadri «esposti») e si può zoomare sull'opera desiderata chiedere maggiori informazioni sull'autore. Imprescindibile un archivio dei confronti (opere che non si trovano nel museo fiorentino ma utili per approfondire la visione di un'opera d'arte). Il cd rom «gira» su MS DOS 5.0 e Windows 3.1.

BROWSER. Ma nro il giovane Andersen creatore di Netscape si ritrova a non saper più come spendere i miliardi guadagnati in borsa: il suo magico browser dovrà vedersela con il temibile HotJava: ultima creazione della Sun in fatto di software per la navigazione grafica in Web. Per maggiori informazioni guardate la pagina <http://java.sun.com>

COMPUSERVE. Cambierà dal 10 settembre la modalità di accesso a CompuServe. Gli utenti avranno 5 ore gratuite di collegamento per circa 10 dollari al mese (16 mila lire) e pagheranno per ogni ora in più circa 2 dollari (più o meno 3000 lire) per ora. Oggi non si pagano niente per l'accesso ai servizi base ma si pagano più o meno 5 dollari per ora per gli altri servizi. La distinzione verrà abolita e il risultato è che gli utenti dei servizi base pagheranno di più agli altri meno.

Los Angeles Siggraph '95 il futuro presente vi saluta: uno shuttle vi attende al Washington Boulevard per portarvi al Convention Center architettura da fantascienza anni 80. Il Teatro elettronico a 75 milioni 20 metri x 10 lo troverete su Jefferson Boulevard al teatro-mo-schea di Shrink. Ecco la tessera olografica e la card elettronica con i vostri dati inseriti: ora anche voi avete una identità elettronica. Buon Viaggio. Un grido disegnato elettronicamente vibra per tutta Los Angeles. Get interactive! Di vendita interattivo! La frontiera del Nuovo Media è l'interazione: una scritta tragica su una spilla a luce intermitte recita: «Se non avremo integrazione avremo interruzione lo spero». Tra occhi di sparatore notturne e la prima rubrica settimanale della Cnn sul cyber spazio (in collaborazione nemme no troppo velata con Microsoft) tra i linguaggi di discussione parliamo sulla pomografia via internet e sugli accorpamenti in atto che sfiorano il monopolio mondiale dell'informazione (vedi Cnn e Microsoft per esempio) tra pubblicità televisiva a tappeto contro gli stessi monopoli virtuali e il timido vocio di Clinton Gore sulle autostrade elettroniche coperto dal megafono di Gingrich che si appropria del linguaggio della fantascienza più moderna spazzando anche i più convinti liberali (amico o nemico recita il titolo del nuovo Wired) il meglio della tech-élite mondiale si riunisce nella città degli angeli per discutere della omunicazione via computers: nell'alto dei cieli benvenuti a Siggraph '95.

Avenimento mondiale. Il Siggraph è sicuramente il più grande avvenimento mondiale che riguarda la computer grafica. Dal fatidico al videogioco alle realtà virtuali. Quella tecnica ossessiva che sa si potrebbe fare e quella applicata ovvero su ciò che si farà. Con copiazioni come Disney, Sony, Cor con Graphics, Kodak e altre ma anche quelle più piccole fino agli individui isolati e parzialmente creativi. La loro produzione in serie, telefonata. Il Siggraph è in effetti una sorta di sfera di cristallo generale mente quello che si vede, di oggi e se vedrà in tempi futuri in ogni dove la tecnologia e specialmente la Hi Tech. Dalla tecnologia grafica inoltre si tratta di una gigantesca mostra itinerante: un evento no made. L'anno scorso per esempio



Nell'hinterland milanese un laboratorio di frontiera

RICCARDO STAOLIANÒ

MILANO. Cologno Monzese. America. L'inspido ma efficace simo hinterland milanese ospita un laboratorio dove si studia e si costruisce il futuro prossimo. Un posto dove il conto alla rovescia per l'avvento dell'osannata Era Digitale corre più veloce che altrove. Sui cantieri asettici degli schermi di computer con i mattoni leggeri e preziosi delle idee da ricercare il Multimedia LAB sforna progetti e prodotti innovativi che poco hanno da invidiare alle creazioni di oltramarino. Salvo come di consueto il numero degli zeri che punteggiano i fondi a disposizione. Cd rom realizzati con le tecniche più avanzate, sviluppo di strumenti informatici della prossima generazione e molto altro e da molti insoni passati, nelle stanze tecnologiche del LAB che è venuto fuori tutto il supporto tecnico della memorabile requisitoria multimediale di Di Pietro.

Nato nel 1992 da un'idea del professor Gianni Degli Antoni e realizzata da due dei suoi allievi più stretti Roberto Macchi e Fabio Rinaldi, il Laboratorio doveva diventare presto una fondazione sponsorizzata da Apple Computer. Ma la crisi mondiale del mercato dei cd rom suggerì all'compagnia di Capriano un'idea che si è rivelata un successo: un progetto di 100 mila dollari in un anno, un anno passato in più a circa 90 milioni di lire attuali.

La più recente attività di alcuni parametri di cui non si si sciva a valutare l'importanza pratica le forme geometriche mutano e la conoscenza si fa da teorica a visiva. Nicola Introzzi invece ha la passione della radio e il suo disappunto era grande quando per le lunghe file automobilistiche che stazionano il capoluogo arrivava a casa e la sua emissione preferita era già quasi finita. Il rimedio cui sta lavorando si chiama «audio on demand» un sistema di indicizzazione dei programmi radio eseguita per noi da un computer che sfruttando i dati trasmessi da alcune emittenti insieme con i segnali radio tradizionali fa una sorta di rassegna di tutto quanto va in onda utilizzando apposite schede per il computer si potranno mentre il concerto o il radiogiornale perduti. Andrea Barelli lavora a un nuovo photo-cd che con una ragionevole diminuzione di risoluzione rispetto al tradizionale, permette di immagazzinare fino ad 800 immagini oltre ad audio (prima solo 100 immagini e nessun audio).

Il laboratorio ha ospitato una trentina tra laureandi e laureati in informatica e l'assistenza non si è interrotta con il conseguimento del diploma i ragazzi possono continuare a usufruire delle strumentazioni del laboratorio. Ma una novità di questa struttura è l'organizzazione di stage rivolti ad una alfabetizzazione multimediale della popolazione a diverso livello. Hanno partecipato infatti più di 130 persone. Con una formazione «ad personam» che dura da 25 a 80 ore insegnando di scuole elementari, studenti universitari di diverse estrazione e professionisti diversi hanno usufruito dei corsi gratuiti.

A cosa si lavora in questi giorni nel laboratorio? Roberto Fatano promette laureando illustra l'applicazione di una nuova estensione di funzionalità per la gestione delle immagini in movimento che restituisce un'eccezionale effetto tridimensionale. Nascono così ambienti virtuali all'interno dei quali ci si può muovere con il puntatore «scogli» di ingrandire un dettaglio, rotolare gli oggetti e ottenere informazioni testuali su di esse. Fatano si occupa anche di applicazioni didattiche ad esempio come impiegare la realtà virtuale per spiegare meglio concetti astratti. Astrone fornisce matematiche difficili da imparare e apparentemente impossibili da visualizzare si materializzano così sugli schermi colorati dei coloratori cambiando

alcuni parametri di cui non si si sciva a valutare l'importanza pratica le forme geometriche mutano e la conoscenza si fa da teorica a visiva. Nicola Introzzi invece ha la passione della radio e il suo disappunto era grande quando per le lunghe file automobilistiche che stazionano il capoluogo arrivava a casa e la sua emissione preferita era già quasi finita. Il rimedio cui sta lavorando si chiama «audio on demand» un sistema di indicizzazione dei programmi radio eseguita per noi da un computer che sfruttando i dati trasmessi da alcune emittenti insieme con i segnali radio tradizionali fa una sorta di rassegna di tutto quanto va in onda utilizzando apposite schede per il computer si potranno mentre il concerto o il radiogiornale perduti. Andrea Barelli lavora a un nuovo photo-cd che con una ragionevole diminuzione di risoluzione rispetto al tradizionale, permette di immagazzinare fino ad 800 immagini oltre ad audio (prima solo 100 immagini e nessun audio).

In questo palazzone alle porte di Milano si respira un'aria californiana: gli animati e straordinari ingegni che mangiano pane e computer da sempre. Marco Pisanelli ventenne, ultimo acquisto della scuola multimediale ha già vinto il riconoscimento mondiale Usenet come miglior sviluppatore di software di pubblico dominio. Ai complimenti si schernisce: «ci sono premi più importanti» risponde serio pensando a domani.

Mega esperimento di Tv interattiva in Giappone

Prenderanno il via a breve i primi esperimenti di Ibm Japan, Fujitsu e Secam per la realizzazione di una televisione interattiva via cavo che fornirà agli utenti di una parte di Tokio e di altre due città giapponesi servizi ad ampio raggio. Se i test daranno esito positivo, la nuova rete offrirà circa 30 canali di film e informazione regionale. In seguito si potranno avere programmi su richiesta del singolo utente, videogiochi, shopping elettronico ed inoltre il collegamento ad Internet. La joint venture apparterrà per il 35% alla Secam, una società che fornisce sistemi di sicurezza per oltre il 75% alla Fujitsu e per il 7,5% alla Ibm nipponica. Il resto appartiene a società locali.



Glochiamo a battaglia aerea in cinquecento

Molto spesso il videogiocatore è un solitario ma come tutti sanno competere con l'intelligenza artificiale costruita dal programmatore è per quanto sviluppata e astuta non è divertente come competere con un avversario in carne e ossa. A parte l'aspetto umano, la verità è che è un troppo facile scoprire i punti di forza e sfruttare gli errori del computer. Molti programmi prevedono la possibilità di giocare con un'altra persona, però i due (o più) contendenti devono stare fisicamente nella stessa stanza e questo non sempre è possibile. Ma la vera frontiera del multiplay è naturalmente il telematico: i due giocatori possono essere lontani migliaia di chilometri. L'importante è che siano collegati in un computer attraverso un modem e i fili della televisione.

Una soluzione adatta ai giochi di strategia di guerra in cui una dopo l'altra si sconfiggono le mosse dei contendenti ma che può piano si sta estendendo anche ai giochi di azione in cui l'interazione deve essere in tempo reale (o quasi). Un esempio più clamoroso è l'ormai celeberrimo *Doom*. *Doom* è il suo predecessore *Doom 2* e naturalmente un gioco spaventoso e sanguinoso ma è pur vero che esplora i sotterranei sterminati con un fucile a pompa in mano facendo saltare le cervella e i mostri orrendi e abbastanza divertente. E' divertente negli anni per le stampe dei bambini elettronici e i suoi figli si può percorrere accompagnato da due o tre amici in un'atmosfera che nello stesso gioco anche se ogni uno è a casa sua. Con loro si può collaborare al massacro dei mostri oppure se si preferisce si può ingaggiare un duello all'ultimo sangue. Ma non è solo *Doom* nel mondo del multiplay. Come anche la rivista di divertimento interattiva *Zeta* si possono giocare i di-

stinti programmi similDoom in come *Ass of the Dead*, *Descent*, *Heretic* o *Manathon* (per Mac) e si può sostenere in interminabili corse di auto con *Nascar Racing*, *Formula One* o *Indy Pro* oppure si può ballare nei club contro i ratti da caccia come con *Proton* o *War of Falkons*.

Il vero momento in cui non c'è limite di affollamento a bordo del proprio Walle di Zero Group, pensate provando i minigames di *War* e che fare con un intero squadroni di caccia del Sea King. Un'esperienza di colpa di tutta gli esultanti in cui ogni polverone quadrilatero deve competere con i colleghi in un'atmosfera di un vero e proprio combattimento aereo. In un contesto realistico uguale per tutti creato dal programma. Questo accade giovedì 13 settembre agli appassionati di *Zeta* di *War* un programma di simulazione di combattimenti

#166. Nell'occhio del ciclone estivo ci sono finiti anche il sole e la calura estiva. Paure motivate o falsi allarmi sono moltissimi i siti web e le reti che in tutto il mondo si occupano di ambiente di clima, di inquinamento. E a proposito del vecchio adagio «Eeeh non sono più le stagioni di una volta» ecco alcune segnalazioni sull'argomento. Per il riscaldamento globale c'è una pagina web che offre informazioni e dati sulle eventuali nuove tendenze e anomalie.

<http://www.ncdc.noaa.gov/gblwrmupd/global.html>
 Ricerche (e i conseguenti risultati) sui cambiamenti climatici e sulla storia del clima le trovate al <http://geochange.er.usgs.gov/gch.html>
 Non poteva mancare una citazione per l'ozono. Sulla sua diminuzione sul buco e sulle radiazioni se ne discute nel [newsgroup: sci.environment.it/fip/indirizzo](http://www.sci.environment.it/fip/indirizzo)

[rtfm.mit.edu/percorso/pub/usenet/news.answers/ozone-depletion/](http://www.rtfm.mit.edu/percorso/pub/usenet/news.answers/ozone-depletion/) o ancora c'è una pagina web <http://ccair.lac.org.nz/ozone/index.html> (Lo spazio autopromozionale di questa pagina web recita: «Non è grande l'ozono? Se ce n'è tanto muori se ce n'è poco ti viene un cancro alla pelle. Se vuoi maggiori dettagli cerca sotto "Riduzione dell'ozono" una bella idea per passare il sabato sera»)

#167. Parliamo tanto di grafica (visto che parliamo di Siggraph). Un gruppo di discussione appropriato lo dovreste trovare attraverso <http://www.snet.in.alt.binaries.pictures.fine-art.graphics>. Per la ricerca di software grafico invece trovate il buon vecchio Gopher e la John Hopkins University (scegliendo **Search and Retrieve Software**) vi troverete in un mare di dati di siti ftp di mappe e faq.

#168. Vacanze in ritardo ma in Thailandia. Tutte le informazioni le trovate su Web al sito <http://www.mahidol.ac.th/Thailand/Thailand-main.html>

#169. Continuiamo l'omaggio a Jerry Garcia segnalando la home page dei Grateful Dead, una delle migliori nel genere musical. <http://www.cs.cmu.edu:8001/afs/cs.cmu.edu/user/mleone/web/dead.html>
 Se volete iscrivervi alla mailing list inviate il messaggio **subscribe dead-flames** a majordomo@gdead.Berkeley.EDU (attenzione: in questi giorni si sono arrivati solo lungo le mailing list di messaggi di benvenuto).

#170. Ma insomma questa Rete cresce. E quanto cresce? Per agganciarvi in tempo reale sullo sviluppo di Internet e gli gateway al sito <http://www.cc.gatech.edu/gvu/stats/NFS/merit.html>