

DeLuxe Video III

di Bruno Rosati

Annunciato sul finire dell'anno ed atteso come nessun altro software dai patiti della videografica, il DVideo III arriva finalmente a noi come l'ideale compendio delle caratteristiche di Amiga. Il sogno videografico dell'amighevole professionista

DVideo Story

La storia del DVideo nasce con Amiga nel lontano 1985. Una sconosciuta software-house chiamata Granite Bay Software, l'occhio lungo della tentacolare Electronic Arts e piomba sul mercato il primo DTV per Amiga.

Per quei tempi l'avvenimento è qualcosa di veramente notevole: la possibilità di titolare, animare e genlockare tutto in una volta dentro lo stesso package e, mouse alla mano, per mezzo di un'interfaccia grafica tanto potente quanto disarmante per facilità e rapidità di esecuzione.

Il Blitter del nostro — checché ne dicano gli invidiosi... — faceva (e fa!) impazzire di gelosia. A quell'epoca poi il Mac era ancora in Black-&-White e il mondo compatibile (per forza di cose considerato il vero «professional») stava ancora fermo allo Storyboard. E fu proprio con tale prodotto che si provò a misurare il DVideo. Ma non c'era partita e il risultato fu scontato: per fare un

raffronto serio bisognava aspettare una versione maggiorata del package della IBM. Il DVideo, malgrado le limitazioni che pure imponeva al suo utilizzatore, era cent'anni avanti!

Ma c'era un però...

Amighevolmente difatti e in tempi rapidissimi, prendemmo il vizio del colore — tanto colore! — di nuove tecniche di animazione — ANIM docet — e soprattutto di modalità di lavoro ancora più elastiche.

L'Electronic Arts commissionò al «papà» del programma, il prode Mike Posehn, un upgrade del DVideo che introducesse gli indispensabili Overscan ed Interlace; contemporaneamente la diramazione europea della EA avrebbe finalmente immesso sul mercato la versione PAL del prodotto. Era il 1988. Big-Blue, fra annunci di nuovi computer e schede grafiche evolute, tirava fuori lo Storyboard II, MAC cominciava a colorarsi ed Amiga vedeva nascere package sempre più evoluti. Dal Photon Paint al Cell Animator, lo Zoetrope, Director, il Page Flipper Plus e via discorrendo.

Il primo DTV per Amiga retrocedeva improvvisamente ultimo e quello che una volta era un vanto diventava un limite. Il Framer, «chicca» gratuita per un'animazione flipperata di bordo, veniva unanimemente considerato un «canestro», i subdoli guru meditation non più sopportabili; come inaccettabile era la limitazione del numero dei colori e il traballante «Move To...».

L'ultima botta arrivava col Movie Setter che pur senza l'ANIM permetteva stupende animazioni a tutto colore. Eppure... qualche testardo come il sottoscritto, trovava ancora ospitale quel programmino di una volta. Ci lavorava con buoni risultati, dandoci giù ancora di Frame e laddove sbucavano i limiti del prodotto, rimediando con qualche colpo di genio (a tal punto da trasformare il DVideo in un'ottima palestra per stimolare i «muscoli videografici»). Simile atteggiamento non era conservatorismo informatico, ma la conseguenza pratica di un dato di fatto: se il TV*Text e TV*Show, come ancora di più il Pro-Video, erano e sono ottimi prodotti per titolare e presentare, e se il Movie Setter e gli altri risultano degli eccellenti



animatori, nessuno di questi package è abilitato a svolgere entrambe le cose: animare e presentare.

Con l'ideale del DTVideo ancora di là da venire, videograficamente il sogno era lo stesso per tutti: la possibilità di scegliere il modo grafico e il numero dei colori, HAM compreso, nei quali lavorare. Libertà assoluta nel poter miscelare effetti 3D e non, le migliori simulazioni degli effetti tipo DVE o apparecchiature Dubner in genere. L'opportunità più ghiotta del poter utilizzare al meglio la tecnica ANIM con la fotogrammazione dei movimenti e l'insuperabile chance della registrazione «frame by frame» per arrivare a produrre cartoni animati di eccellente qualità. Ebbene, una volta tanto, la realtà ha superato sogni ed aspettative.

Il DeLuxe Video III, nato sulla scia dei nuovi «re» del Paint e continuando saggiamente a basarsi sulla giusta filosofia del vecchio «programmone» di una volta, arriva a noi capace di fare tutto quello che avevamo sognato e qualcosa di più...

La confezione

Aperto il cartone postale arrivato fresco fresco dall'Inghilterra, la verità su cosa sia il nuovo DV-III è già stampigliata sul contenitore rigido della EA.

La maschera di «Re Tuth» con due monitor al posto degli occhi e la scritta Deluxe Video III che si mostrano alla vista, lì per lì, si lasciano confondere con il cartone del DPaint III. Lo stile è identico. Voluto. La caratteristica principale del DVideo III, difatti è quella di essere trasformato nel compagno ideale del «Paint dei Paint». Facendo comunque finta di non sapere cosa ci aspetta, giriamo la scatola e sul recto del contenitore ecco apparire il più dettagliato dei depliant pubblicitari.

The Next Generation in Desktop Video, dice la locandina posta al centro, mentre fra immagini estremamente eloquenti, ci viene fatto l'elenco delle feature più eclatanti del programma.

Fra l'introduzione dell'OverScan modificabile, i nuovi effetti di transizione approntati, il controllo dei tempi fino a 1/60 di secondo, la possibilità di trasformare in ANIM file interi script d'animazione, quella di far scrollare gli sfondi, di settare il modo di lavoro fra *normal* e *expert* (!), un programma per slideshow istantanei e il video-sheet ancora migliorato... l'occhio si compiace di leggere la completa gestione degli ANIM e ANIMbrush producibili col DPaint III e, soprattutto, della possibilità di lavorare in tutti i modi grafici di Amiga e con tutti

DeLuxe Video III

Produttore:
Electronic Arts
1820 Gateway Dr.
San Mateo, CA 94404
Prezzo: \$ 150

i colori del mondo. Non solo. DVideo III è in grado, disponendo di un ANIMbrush già definito, di attribuirgli, mouse alla mano, un suo path di movimenti. L'ultima virtù citata è quella della grande possibilità del genlockare in simbiosi con il SuperGen della Digital Creations — il non plus ultra di simile apparecchiature — con il quale DV-III è in grado di dialogare al massimo delle possibilità.

Figura 1 - VideoScript View requester. Entrati nel rinnovato sheet del DVideo III, la cosa più appariscente fra le innovazioni apportate è senz'altro la View-track. Nel relativo requester aperto a centro-schermo è da notare soprattutto la presenza della funzione di OffSet.

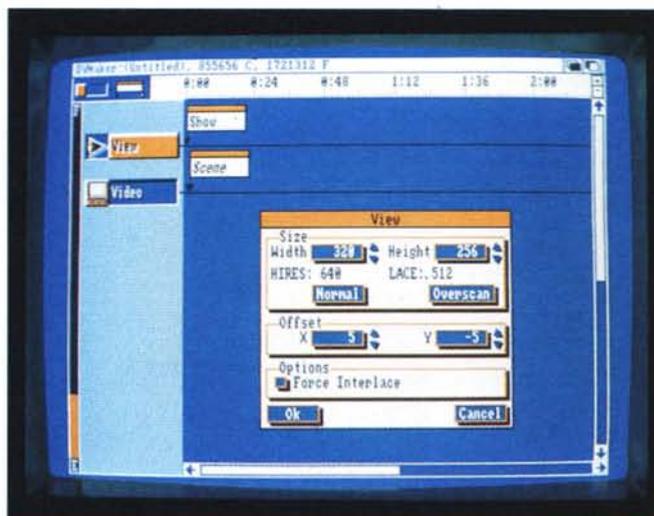


Figura 2 - VideoScript Time Window. In questo montaggio grafico, effettuato per mezzo del Grabbit, si è riusciti a concentrare in screen sia i due requester per il «Choose a Track» in modo Expert e non, che ad inserire una esemplificazione della Time Window.

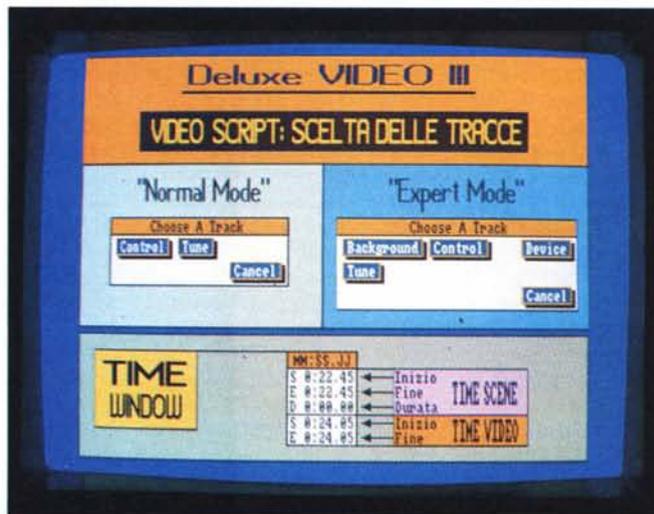
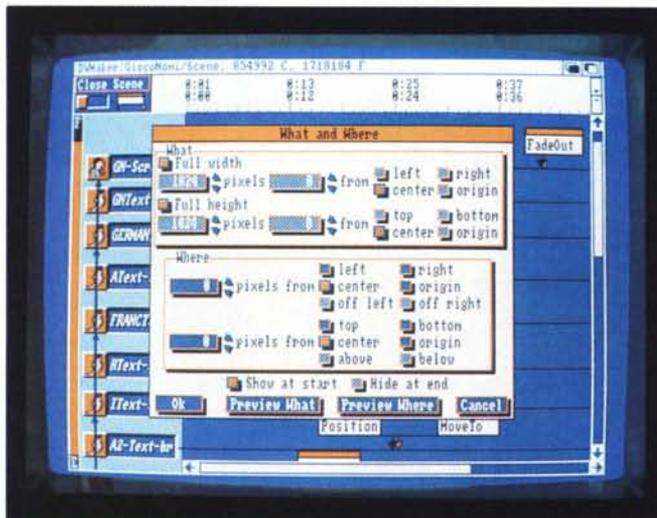




Figura 4 - SceneScript What & Where requester. Disponibile sia per l'individuazione della posizione (Position) che per il tracciamento dell'eventuale movimento (Move) di picture e/o object, l'opzione «What & Where» è un'altra potente feature professionale del DVideo III.



un set di programmi. Un sistema completo composto dal *Maker*, l'effettivo animatore nel quale lavoreremo per settare tempi ed effetti dei nostri script, il *Mover*, potente utility per ottimizzare il trasferimento di video-file da un disco all'altro, il *Player*, un modulo che si occupa della esecuzione degli script fuori dal *Maker* e l'*InstantSlideShow*, con il quale, a prescindere dagli altri moduli, è possibile eseguire in sequenza la presentazione delle nostre immagini. Nella pratica, comunque, il «vero» DVideo III, sarà indubbiamente il *Maker*. Con tutte le sue innovazioni rispetto al passato e l'ancora accresciuta qualità e quantità degli *effect* di cui dispone.

OK. Sapendo più o meno tutti quali erano i pregi e quali i difetti del vecchio DVideo, carichiamo il «III» dal DVMaker disk e proviamo il rendez-vous.

DVMaker: VideoScript & SceneScript

Appena entrati nell'ambiente del *Maker* ci ritroveremo nella familiare pagina di lavoro del VideoScript; il primo livello di una struttura gerarchica rimasta invariata. A parte qualche ritocco estetico, a prima vista tutto sembra uguale al vecchio sheet di lavoro che conosciamo.

Le zone delle tracce sulla sinistra, quella degli script, di colore più scuro, sulla destra e in alto, sotto la barra dei menu, quella per il controllo dei tempi e la selezione delle tracce.

Di nuovo — almeno all'apparenza — c'è la sola traccia View che sale per default insieme alla classica video-track. Garantendovi che già nel VideoScript c'è un grosso segno del nuovo DV-III, v'invito a dare il double-click sulla traccia View. Quello che appare al centro

Figura 3 - SceneScript Tracce ed Effetti. Con un altro montaggio grafico, ecco la visione completa di Tracks & Effects disponibili nell'ambiente dello SceneScript secondo la modalità di lavoro prescelta.

dello schermo è il View requester, il primo requisito con il quale il programma si propone all'utenza professionale. Il size modificabile della pagina video, con (e senza) l'OverScan e il riposizionamento della stessa — vedi centratura — attraverso lo spostamento in OffSet lungo gli assi X e Y.

Con l'OverScan modificabile, il DV-III tra l'altro, risolve anche il problema della bordatura che, a secondo del monitor o del TV-color usati, potrebbe capitarci di dover risolvere. La risoluzione standard offerta dalla Electronic Arts nel DPaint è di 352x290. Ovvero «numeri» appena sufficienti. Considerando che qualche scena potrà anche essere genlockata e che un leggero shiftamento nella codifica del segnale in schermo, come pure una taratura un pochino più compressa (parlo di un TV-color) possono complicarci la vita... DV-III ci permette di accrescere il valore dell'OverScan estendendo le grandezze delle picture oltre i valori tradizionali. Se verificiamo che ad esempio un 370x310 — sto dando i numeri a caso... — è per noi ottimale, nulla ci vieta di lavorare le nostre immagini paginandole nel DPaint con tali misure. Direttamente e senza alcun problema, ricentrando il tutto attraverso i valori di OffSet e dell'OverScan del View requester, nel quale infine sarà possibile attivare o meno anche la funzione InterLace. Tra l'altro i nuovi valori imposti sia all'Offset che all'OverScan possono essere settati definitivamente nel Tool Types del DVMaker (attivabile tramite l'Info nell'ambiente del Work-Bench) e quindi caricabili al momento della Startup-sequence.

Nel VideoScript le tracce disponibili sono la classica Background, Control, Device, Tune, View ed ovviamente la Video. Particolare interesse rivestono la Control (in grado di permetterci, fra effetti tipo GoTo, Joystick, Waiting, KeyTo, etc., il massimo controllo sull'esecuzione del video e/o la scena attualmente in Play) e la Device, con la quale, come già accennato, si abilita il DV-III a comunicare con periferiche esterne quali genlock e VCR con tanto di messaggi video.

Come nelle vecchie versioni del DVideo, l'immediato livello dopo il VideoScript è quello SceneScript. Un doppio click sul box della scena, o selezionandone l'apertura per mezzo dell'opzione Open dell'Edit menu, ed entriamo nel cuore del sistema.

La pagina di lavoro nella quale ci ritroviamo è assolutamente uguale a quella precedente, ma rispetto a come eravamo abituati a gestire in passato il lavoro dentro le scene, molte cose sono

cambiate. A partire dagli effetti, per numero e qualità, e per l'introduzione di nuove feature che confermano l'ulteriore tendenza del prodotto verso l'uso professionale di Amiga.

Una volta tirata giù una traccia dell'Add Area e posizionatala, ecco aprirsi il request *Choose a Track*. Fra le molte voci nuove che è possibile leggere, selezioniamo la più immediata: *Picture*.

A parte il nuovo tipo di pannello per il caricamento delle immagini (come per le brush, ANIM e ANIMbrush che siano) e le informazioni che i relativi requester ora garantiscono, la prima, grossa scoperta è quella che facciamo al momento della selezione dell'effetto *Position*. Il più importante, così come informa il manuale, fra quelli disponibili per il caricamento delle immagini. In pratica si tratta del vecchio *Appear* (unito nell'effetto del *Load* e del *Fetch* per quanto riguarda gli oggetti) arricchito di una potenzialità notevolissima. Appena cliccato sopra difatti, ecco apparire un grosso pannello. Il *What & Where*. In esso è possibile riscontrare tutte le informazioni relative alla grandezza in pixel del foglio di lavoro sul quale viene posizionata la picture. Con *What* si specifica quale parte della figura dovrà essere mostrata e con *Where* dove dovrà essere posizionata. Infine la possibilità di centrare automaticamente con un click sulle preselezioni presenti. Ma c'è di più: molto di più. La filosofia «professionale» del DV-III è riscontrabile nei due gadget presenti sull'ultima linea del pannello: il *Preview What* ed il *Preview Where*. Clickandoci sopra entreremo nella nuova dimensione di come è possibile fare videografica. Il click sul *Preview What* ci porterà difatti nella pagina video di esecuzione dove, mouse alla mano, potremo stabilire manualmente quale parte della figura andrà mostrata; con il *Preview Where* invece, sempre di mouse, potremo posizionare l'immagine (o la porzione di essa selezionata nel *What*) in modo che s'incastrerà perfettamente nella perimetrazione dello schermo a disposizione. Grande importanza in questa operazione la riveste il tasto «h» come l'analoga funzione assegnatagli dal *DPaint* per la riduzione degli oggetti, nel *DVideo* permette il rimpicciolimento dello schermo visibile paginando dentro quello massimo di 1024x1024 che il «III» ci permette di utilizzare.

In pratica, una immagine da noi disegnata (qualsiasi sia la sua risoluzione) potrà essere inserita nella pagina dello schermo e spostata di coordinate fino a rintracciarne la giusta posizione rispetto all'uscita su video.

Figura 5 - Preview Where. Una volta cliccato sul bottone «Preview Where» presente sul requester di fig. 4, si entra nella pagina di Preview. In questa sarà ora possibile posizionare immagini e/o object di ogni dimensione e risoluzione. Da notare tra l'altro, come tramite il tasto «h» è possibile allargare il campo visivo sull'intera pagina video che DVMaker è in grado di gestire. Ovvero, 1024x1024 pixel. SuperBitMap ed effetti Scroll a volontà!

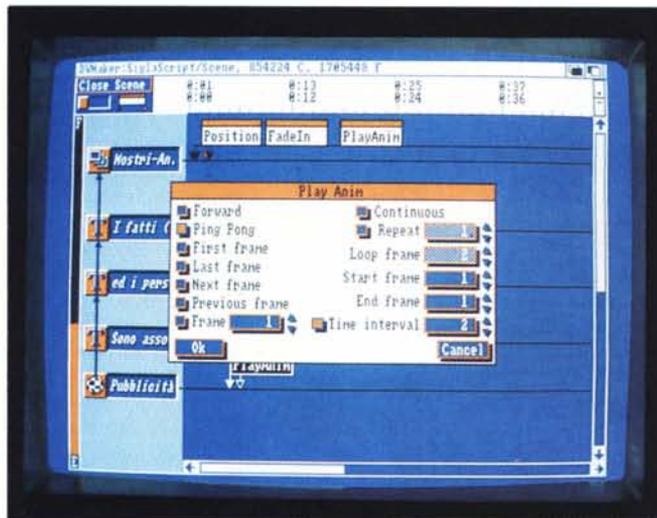


Figura 6 - PlayANIM. L'ennesima, grossa innovazione del DVideo III. La gestione completa dei file ANIM e ANIMbrush.

Aldilà del posizionamento iniziale del *Preferences* e la centratura relativa con la quale si è eventualmente lavorato in *DPaint*, nel *DVideo III*, l'antica frustrazione del dover disegnare preoccupandosi di lavorare su immagini perfettamente centrate, non ha più ragione di essere.

Sempre in tema di centrature e riposizionamenti poi, un'altra, stupenda novità. Si tratta della funzione di *Attach To...* con la quale, le tracce degli oggetti e delle picture possono essere riposizionate automaticamente sullo schermo spostandone solamente una; ovvero quella principale alla quale sono attaccate. In pratica spostando un solo oggetto, o meglio ancora la picture principale, le posizioni relative agli altri oggetti presenti nello script si adegueranno automaticamente a quella appena modificata, rimanendo perfettamente centrate rispetto alla figura che è stata riposiziona-

ta e alla quale, perlopiù, sono collegati per mezzo di una linea di *Attach To*.

La funzione, estremamente elastica, consente l'utilizzo di più tracce-guida, permettendoci nello script di far seguire lo spostamento di una picture o di un brush principale solo agli oggetti che dovranno seguirla.

Come è ben visibile osservando la figura 3, a livello di *SceneScript* sono disponibili undici tracce. La maggior parte di queste — *Background*, *Sound*, *Textline*, *Brush* e *Picture* — sono essenzialmente le stesse (magari con caratteristiche migliorate... vero?) che fino ad oggi si è usato nelle vecchie release del prodotto. Altre, come la *Control* e la *Device*, sono state appena descritte per quanto riguarda la funzione che svolgono sullo sheet del *VideoScript*.

Con l'*ANIM* e l'*ANIMbrush* a meritarsi un capitolino tutto loro, quelle su cui

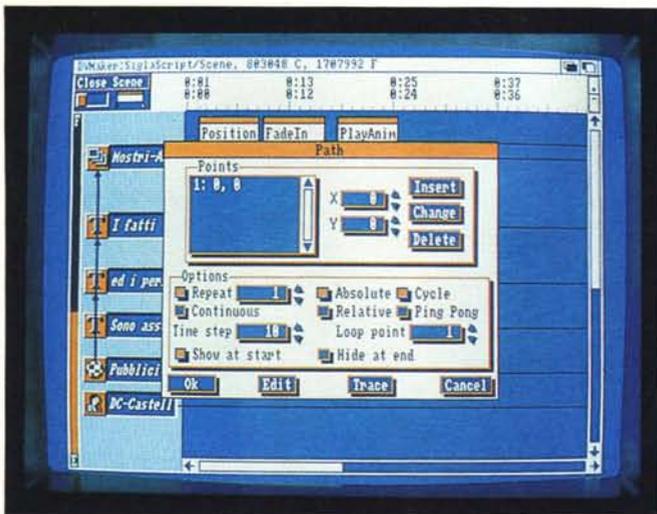


Figura 7 - MovePath-Path requester. La possibilità di poter tracciare da noi e secondo le nostre necessità, il percorso che deve compiere un determinato object (ancora meglio con gli ANIMbrush) è un'altra conferma dell'estrema raffinatezza raggiunta dal DVideo III.

vorrei brevemente attirare l'attenzione sono la BackDrop e la Box. La prima track è una gentilissima feature che il DV-III ci permette di utilizzare fra il passaggio da una picture e l'altra e come zona di effetto a prescindere dai vari wipe a nostra disposizione.

Per quanto riguarda la Box-track, si tratta di un generatore di brush interno al sistema. In pratica, box rettangolari che possono essere selezionati della grandezza e il colore che noi vogliamo (con tanto di perimetrazione ed ombreggiatura) che tornano utili, senza crearli in DPaint ed importarli quali brush, al momento di contornare del testo per meglio evidenziarlo.

ANIM & ANIMbrush

Se il discorso relativo agli ANIM e ANIMbrush non può certo essere liquidato come semplice caratteristica innovativa del DVideo III — tant'è che ci stiamo organizzando per rendervi una specie di «corso all'ANIMazione» — citando la nuova funzionalità offerta da «III», fra vari effetti attraverso i quali le due nuove «tracce» vengono controllate dal Maker, spicca la completa gestione del PlayANIM requester. Il Box di dialogo relativo è unico per entrambi i tipi di ANIM compressi. A secondo del tipo di traccia per cui è stato selezionato il requester presenterà delle opzioni «ombra» non disponibili. Per quanto riguarda la manovrabilità dell'ANIM, il DVideo III consente l'opzione Cycle con la quale si obbligherà la pagina flipperata a girare indefinitamente dal primo all'ultimo fotogramma; la Continuous con la quale si può dilatare la durata dell'animazione e il Repeat che setta un numero di ripetizioni le quali sono connesse con il Loop

Frame il quale setta il numero del frame da ripetere. Il Time Interval infine consente di settare il tempo che intercorre fra un fotogramma e l'altro.

La gestione dell'ANIMbrush a sua volta è resa elastica al pari delle qualità del brush paginato.

Sarà difatti possibile utilizzare opzioni quali il Forward, con il quale l'animazione verrà eseguita dal primo all'ultimo dei fotogrammi programmati; il Ping Pong che «loop-a» dal primo all'ultimo frame e da questo al primo e poi i vari passaggi singoli: ovvero la visualizzazione di ogni singolo fotogramma nel momento preciso in cui questo ci serve (Last, Next, Previous e Frame con il quale L'ANIMbrush salta al numero del frame specificato nel requester).

La funzione dell'opzione Continuous, come della Repetitions e Time Interval hanno alla stessa valenza di quelle dell'ANIM. Start Frame e End Frame infine, settano il frame di partenza e di arrivo dell'animazione del brush.

Sempre legato allo sfruttamento delle potenzialità «compresse», il DV-III ci rende l'importantissimo effetto MakeANIM con il quale è possibile creare, da uno script del DV-III particolarmente complesso, la «framerizzazione» equivalente e compressa che, una volta salvata, verrà ricaricata come vero e proprio ANIM. Per la compattazione del file in ANIM, appena selezionato l'effetto MakeANIM, salirà in screen un apposito requester che ci chiederà il nome e la lunghezza massima in Kbyte da assegnare al nuovo ANIM-file.

Effect & Power

Ed ora una rapida carrellata sulle altre grosse novità legate agli effetti (nuovi e/

o rinnovati) presenti nell'ambiente dello SceneScript. Per quanto riguarda quelli più appariscenti, avendo appena detto che il DVideo III riesce a lavorare con pagine da 1024x1024, ovvero il Super-BitMaps, abbiamo in pratica già sottinteso la presenza dell'effetto Scroll.

Con tempi da noi selezionabili in jiffie (ovvero frazioni di secondo) e col movimento settabile in numero di pixel, l'effetto Scroll ci consente di visualizzare scene più complesse ed estese di quelle usualmente lavorate nei precedenti animatori. Immaginate di dover rappresentare un aereo che sorvola una catena montuosa; basterà simulare il movimento di un'elica e far effettuare uno scrolling in verticale (oppure in diagonale) del paesaggio sottostante, per avere illusione del movimento. Una freccia acuminatissima nell'arco dell'amichevole videografico. Fra le altre «freccie» a disposizione è il caso di porre un pochino più di attenzione su alcuni effetti particolarmente innovativi. Uno su tutti, il MovePath. L'evoluzione di un semplice effetto Move arricchito dalla possibilità di scegliere non solo i due punti «formato» ma tutti gli intermedi che si vuole, potendo quindi generare movimenti straordinariamente elastici e senza restrizioni. L'apposito requester che si apre in screen ci permetterà di scegliere fra un path automatizzato (ovvero scrivendo direttamente le coordinate) oppure il più flessibile apporto del mouse attraverso la selezione delle opzioni di Trace e/o Edit. Sempre restando in tema di movimenti, anche il «rudimentale» MoveTo delle vecchie versioni ha subito la sua evoluzione nel DV-III. Disponendo ora dello stesso requester del «What & Where» dell'effetto Position, risulta decisamente più potente che in passato.

Musicalmente pure sono evidenti i miglioramenti introdotti nel DV-III. Con un Play effect estremamente completo che rende la possibilità di settare le Frequenze; la Position ed il Volume dell'opzione Stereo. Ottimi infine i due effetti aggiuntivi dello Slide (In/Out) che portano in screen ogni tipo di immagine-sfondo in luogo di un effetto Wipe da utilizzarsi più convenientemente solo per aprire e chiudere una scena. Il totale degli effetti disponibili in DV-III è di 42!

DV-III: cratteristiche generali

Ricordate la terribile modalità del Save che le vecchie versioni del DVideo seguivano? Tutte le picture e gli object immessi nel nostro videoscript, malgrado che fossero ovviamente già inserite nei loro rispettivi «cassetti», venivano risalvate insieme agli effetti e i tempi che,

lavorando nel videosheet, imponevano alla presentazione nel Video sul quale stavamo lavorando. Il modo più veloce e rischioso di riempire i dischi e di compiacere la vita all'utente.

Il DV-III cancella questa «mattata» provvedendo ora a salvare solo il video-file (ovvero i tempi e gli effetti da noi settati nel videosheet) lasciando picture ed object nei loro rispettivi cassettei. L'effetto positivo più immediato è che ora possiamo scrivere videoscript lunghi intere ore, carichi di oggetti e figure con pochi Kbyte di script-guida. Secondo poi, pur lasciandoli sullo stesso disco, sarà possibile riutilizzare object e picture, per altre forme di presentazione e risaltarne il nuovo scritto.

Ovviamente potremo settare i tagli dei nostri script a secondo della grandezza che ci necessita. Il DVideo III ci consente la possibilità di mutare il Memory Buffer attraverso il requester che si apre in video appena selezionato l'opzione Memory/Buffer Sizes... dal menu Options. Nel relai box di dialogo potremo accreditare più byte al Video, la Scena ed il Part Pool. Nello stesso box, tra l'altro, sarà possibile leggere il quantitativo di byte utilizzato al momento.

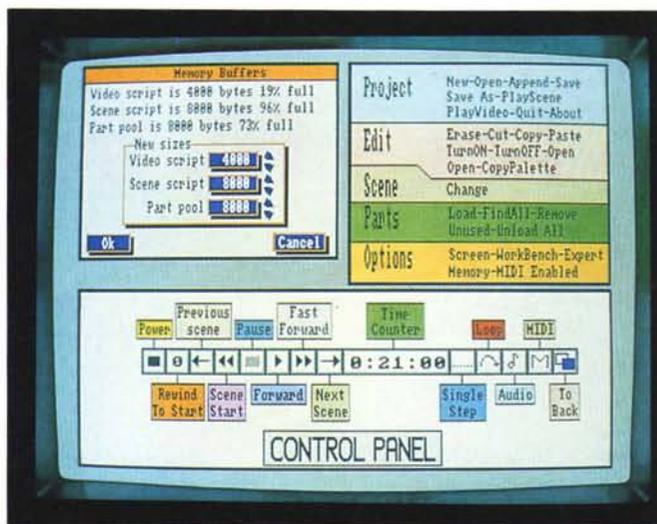
Un'altra cosa decisamente azzeccata dal «prode» Posehn è quella dell'introduzione di due diversi livelli di lavoro. In questa rapida corsa fra le track e gli effect del DV-III, siamo passati sopra a tutte le opzioni disponibili senza fare alcuna distinzione al riguardo della loro potenza e l'eventuale tasso di complessità all'utilizzo.

In realtà molte track e moltissimi effect risulteranno assai più complicati rispetto al nostro semplice «blà-blà».

Anche per non far affogare il novizio, risparmiandogli memoria e garantendo la massima funzionalità possibile del prodotto, il DV-III è stato concepito in modo che possa essere guidato nel modo più semplice possibile. A secondo di quanto è stato selezionato nell'Option menu — Expert on/off — il programma difatti regolerà automaticamente la disponibilità di tracce ed effetti di ogni «choose» requester. Limitando il numero degli effetti (Expert-OFF) a quelli più immediati e semplici da usare oppure estendendosi alla totalità con l'Expert-ON.

L'ennesima raffinatezza dell'ambiente operativo del DV-III, viene a manifestarsi anche nell'efficientissimo TimeWindow, un orologio «da mouse» che si apre ogni qualvolta si tocca o si seleziona un effetto. In questo orologio sono riportati i tempi parziali relativi al punto di start e di end di un determinato effetto, più i tempi totali in relazione all'intera scena in allestimento.

Figura 8 - Control Panel. Un ulteriore collage-grafico per concentrare più informazioni possibili nei riguardi delle feature del DVideo III. Il buffer per il quantitativo di byte da assegnare allo script-file, i cinque pull-down-menu disponibili e il nuovo Control Panel con la funzione assegnata ai simboligadget.



L'ennesimo cambiamento/miglioramento è quello imposto con l'introduzione del Control Panel in luogo del vecchio telecomando dell'ambiente Player. Quando ora si darà il comando di PlayScene, entrata in esecuzione la scena animata, questa sarà completamente gestibile sia con il mouse che attraverso le key equivalenti assegnate alla tastiera.

Altra dote positivissima del DV-III è quella legata al modo «intelligente» con il quale gestisce picture e brush. Pur non avendogli fatto trovare l'insieme dei «dati-grafici» in una zona di Ram-disk, DV-III, man mano che li caricherà da disco, provvederà a sistemare questi in una zona bufferizzata della memoria disponibile in modo che, una volta eseguita l'animazione, un secondo play dato alla stessa avverrà in modo ottimizzato. Non ci sarà più, cioè, il caricamento da disco, ma richiamando le immagini direttamente dalla parte di memoria dove li ha allocati, DV-III garantirà la massima fluidità possibile ed il rispetto dei tempi di esecuzione.

Conclusioni

Quando recensendo altri amighevoli applicativi, arrivavamo alle conclusioni, sembrava un nostro malvezzo, quello di tirare le somme concludendo con una sorta di ritornello:... il programma è buono e sufficientemente potente, ma da (e per) Amiga si può avere di più. Quasi si credesse (o si volesse far credere...) che le potenzialità del nostro fossero infinite. In molti, soprattutto quelli che non hanno avuto la «sensibilità» di arrivare a possedere un Amiga, ciò poteva esser scambiato per l'insopportabile fanatismo di un illuso. A distanza di tempo, forse troppo, quel cliché ormai trito e

ritrito viene finalmente spazzato via dalle certezze che il DVideo ci procura all'uso. Sembra difatti che nulla o quasi ci sia impedito di fare. E il limite a cui si comincia a tendere è sempre più quello delle nostre capacità. Bello sarà quel giorno in cui, magari innanzi ad un DVideo-IV, dovremo farci un esame di coscienza, il sottoscritto recensendo e voi applicando, sulle nostre magie videografiche. Il non poterci più nascondere dietro i limiti dell'applicativo.

Con DV-III insomma, se non siamo al top poco ci manca e il fatto che ora raggiunga la massima integrazione col DPaint, credo che sia la cosa più rimarchevole, la virtù delle virtù. Ho visto gente veramente in gamba darci sotto di Easy! e ANIMare dentro al DPaint stupendi cartoon *disneyiani*. Costui aspettava solo il miglior ambiente possibile dove poterli eseguire. Meraviglioso è poi pensare alle capacità, sempre ANIManti, del poter costruire sublimi prospettive tridimensionali (vedi VideoScape & Co.) e poterle integrare, magari genlockando pure, con titoli ed altre grafiche ad effetto. Oppure videoregistrando a passo singolo in un sogno senza fine. Come senza fine è questo articolo che, fatta la recensione al DV-III e detto che centocinquanta dollari non sono niente (al cambio potranno essere poco più di duecentomila lire!) apre idealmente la serie di «studi» che faremo sull'ANIMazione e su tutto quello che, a partire dal nuovo software — thank you, Electronic Arts! — e l'hardware periferico disponibile (non solo sul mercato, ma anche alle nostre tasche...) ci introduce al nuovo, affascinante modo di fare e soprattutto intendere la videografica su Amiga.