

# FIRST LOOKS Hardware

## Quando una realtà non basta

■ Di Eugenio Moschini

**"P**iù vero del reale": con questo - provocatorio - titolo questo mese facciamo il punto sui visori per realtà aumentata e virtuale. E come avete letto (o leggerete), l'Head Mounted Display è una soluzione tutt'altro che innovativa, tanto che concettualmente risale addirittura alla fine degli anni sessanta. Dopo quasi cinquant'anni, periodo in cui queste tecnologie sono state confinate tra le mura di università e centri di ricerca o nei laboratori militari, alcune piccole e lungimiranti start-up, seguite a ruota dai colossi dell'It, hanno portato alla ribalta visori per la realtà virtuale e smart glass. L'obiettivo è quello di proiettarci in un'altra dimensione, che sia alternativa (come nel caso della realtà virtuale) o parallela (nel caso della realtà aumentata) alla nostra. Sebbene gli Hmd abbiano fatto passi da gigante, resta ancora molta strada da fare per rendere "naturale" un'esperienza che è assolutamente artificiale.

Per esempio la risoluzione delle immagini va ancora migliorata, così come deve essere perfezionato il sistema di tracking (per evitare quel fastidioso sfasamento tra movimento reale della testa e spostamento virtuale della visuale). Ma questi sono dettagli, affinamenti tecnologici di un dispositivo che ha cinquant'anni di vita. Il vero punto cruciale, un territorio ancora completamente inesplorato, è quello legato ai contenuti: senza di essi l'hardware è solo un inutile - e costoso - "pezzo di ferro". È vero, il software è ancora un'incognita, ma le premesse sono più che incoraggianti. Sony, Microsoft e Valve stanno lavorando per portare la realtà virtuale nel mondo gaming sia su console che su Pc, mentre l'acquisizione di Oculus Rift da parte di Facebook lascia intravedere anche un eventuale sviluppo social. Google, dal canto suo, scommette sui Glass e sulla realtà aumentata per darci una vita più ricca di informazioni. Se (o meglio quando) tutte queste promesse si concretizzeranno, avremo un dispositivo che ci consentirà davvero di "sognare a occhi aperti".



### AGGIORNAMENTI ■

#### TABLET, IN ARRIVO I DISPLAY 4K?

Schermi sempre più definiti, ma senza intaccare l'autonomia: è questa la promessa di Japan Display, che ha sviluppato un pannello da 10,1" dalla risoluzione Ultra Hd (3.840 x 2.160) per una densità di 438 pixel per pollice (ppi). Questo display surclassa, per risoluzione, tanto l'iPad (2.048 x 1.536) quanto il Nexus 10 (2.560 x 1.600). Secondo il costruttore questo schermo Ultra Hd consuma circa 2,2 watt, ovvero come un "normale" pannello da 10".



#### SMARTPHONE, MEMORIA DI UN'ALTRA CLASSE

Colmato il gap sulla capacità, le microSD si preparano a raggiungere le Sd anche sul fattore della velocità. Toshiba è stata la prima a realizzare micro Sd che rispondono ai requisiti UHS Speed Class 3, ovvero una velocità in scrittura minima di 30 MB/s. Queste micro Sd hanno però velocità massime ben superiori: il 32 GB raggiunge in lettura e scrittura rispettivamente 260 e 240 MB/s, mentre il 64 GB si "ferma" a 145 e 130 MB/s.



# 4,2 miliardi

**Il numero di transistor del nuovo Ibm Power8, un processore a 12 core (ma in grado di elaborare 96 thread) progettato per il mercato dei server di fascia alta.**