

(barva, utripanje)), izdelava špic za FV, pomembnejša je BORGHESIA - TAKO MLADI, ter odjavna špica za T.M. ter H/C, Magnus instalacije/špice.

Nastane editor za izdelavo "špic"-diasov FWIDEOTEKST, ki ga samostojno uporabljata Anita in Neven.

3. DELTA PARMOVA, VAX računalnik, RAMTEK grafični satelit  
high-tech rasterska grafika, resolucija 1280 x 1024, vsak pixeln je lahko ene izmed 256 barv, paleta preko 4 milijone barv  
frame-by-frame animacija.  
Izdelava diasov z uporabo <sup>večnivojske</sup> video-digitalizacije (LUTKA),  
ter ~~monokromna~~ dvonivojske digitalizacije in ~~monokromnim~~ barvanjem  
(stripi - izdelava ovitka GOLI, UNIFORMIRANI, MRTVI).  
Prvi frame-by-frame animirani film KONGRES ZKS 15 sek (Papič)  
ter poskusni posnetek G.U.M. (HOT TRASH) 10 sek.  
Razvit je editor za frame-by-frame animacijo.

Ad 1 - dokaj zadovoljive grafične zmožnosti, vendar zelo omejena uporaba računalnika. Na koncu, ko je bilo pripravljeno za eksploatacijo je vse skupaj propadlo

ekspluatacija - 1

Jasno je, da omogočajo pravo eksploatacijo samo lastna  
produksijska sredstva. Zato je nujno potrebno podaljšati/preliti  
3. cikel na 4. cikel z lastnim računalnikom ( najprej ATARI ST  
z barvnim monitorjem, resolucija 320 x 200, 16 barv per pixel  
iz palete 512 barv; kasneje predvidoma AMIGA, resolucija  
640 x 400, ~~16~~ 16 barv per pixel za dinamične slike oz. vseh  
4096 barv palete v statičnem režimu (za frame-by-frame animacijo).  
Preliv cikla je v smislu prenosa software-a iz računalnika  
VAX na ATARI. Predelava in razvoj še naprej na VAX, predvidoma  
uporaba jezika "c", ki je zadnje čase izredno razširjen, skoraj  
na vseh mikroročunalnikih obstaja prevajalnik zanj. Nadaljni  
razvoj software-a za virtualno grafično enoto (rasterska grafika)  
ki ima lahko različne karakteristike (resolucija, število barv),  
kar omogoča minimalne popravke/prilagajanja programov pri  
prenosu na drug grafični sistem.

High-tech grafični sistem na Delti (RAMTEK) bo še kar nekaj  
časa nedosegljiv standard za lastni nakup, zato so še vedno  
plani uporabe le-tega, vendar za ~~manj~~ manj časovno  
zahtevne stvari (diasi, evtl. kratke sekvence-film)

Ad 2 - prešibke grafične zmožnosti, računalnik preveč neprijazen za ~~raznega~~ uporabnika ~~XXXXXXXXXX~~ ( banka podatkov na kas~~ti~~..), vendar je zadovoljivo eksploatiran, ker ni omejene uporabe - dostopen vedno

Ad 3 - izredne grafične zmogljivosti, slab je le High-res RGB video monitor ker ima zelo blede(neizrazito) modro barvo rasterska grafika (digitalizirane slike) zahteva obdelavo izredno velikih količin podatkov, zato je generiranje ene same slike tudi do 5 min dolgo. Razvit je software za izdelavo (scenarij, režija, montaža) animiranih filmov, vendar je zaradi slabe dostopnosti in izredno dolgotrajnega dela na računalniku nadaljna eksploatacija vprašljiva.

Jasno je, da omogočajo pravo eksploatacijo samo lastna produkcijska sredstva. Zato je nujno potrebno podaljšati/preliti 3. cikel na 4. cikel z lastnim računalnikom ( najprej ATARI ST z barvnim monitorjem, resolucija 320 x 200, 16 barv per pixel iz palete 512 barv; kasneje predvidoma AMIGA, resolucija 640 x 400. ~~XXXXXX~~ 16 barv per pixel za dinamične slike oz. vseh