

Macromedia, la fusione di Authorware e MacroMind

di Gerardo Greco

Nell'articolo *Multimedia* di aprile avevamo già annunciato in anteprima la fusione di due delle principali società fornitrici di tool per multimedia, la Authorware e la MacroMind Paracom, notizia resa di pubblico dominio in occasione della settima Conferenza ed Esposizione sul CD-ROM e Multimedia di San Francisco. Ebbene quell'accordo di massima è ormai nella sua fase esecutiva e si conoscono già i dettagli della struttura della nuova società, primo tra tutti il nome, *Macromedia*, appunto. La base operativa sarà San Francisco, quindi a ridosso di Silicon Valley e nei paraggi delle sedi di alcune delle più importanti società con prodotti hardware e software per il mercato informatico.

Questa fusione certamente lascerà delle tracce importanti nello sviluppo del mercato dei prodotti e servizi multimediali dal momento che l'obiettivo è stato di creare un gruppo con una massa critica tale da poter veramente contribuire a fare della multimedialità «una forma predominante di comunicazione, divertimento ed educazione», secondo le dichiarazioni di Tim Mott, il presidente della neonata società. In questo modo i prodotti principali, le tecnologie disponibili, i canali di distribuzione e la base degli utenti rende *Macromedia* uno dei fornitori principali di software applicativo per il multimedia.

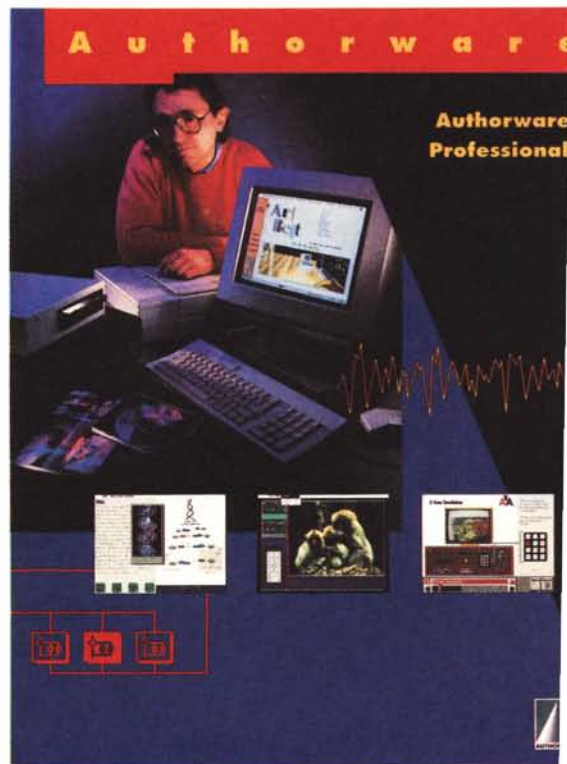
Dalla fusione risulta oggi un'impressionante serie di prodotti, alcuni dei quali fra i più noti in assoluto nelle rispettive categorie, quali *MacroMind Director*, *Authorware Professional*, *Media Maker*, *Three-D*, *ClipMedia*, *Magic*, *Film-Maker*, *LifeForms*, *SwivelMan*, *Model-Shop II*, *Swivel 3D Professional*, *Quick-PICS*, *Swivel Art*, *Action!* e *Windows Player*, alcuni dei quali già oggi in Italia.

Authorware

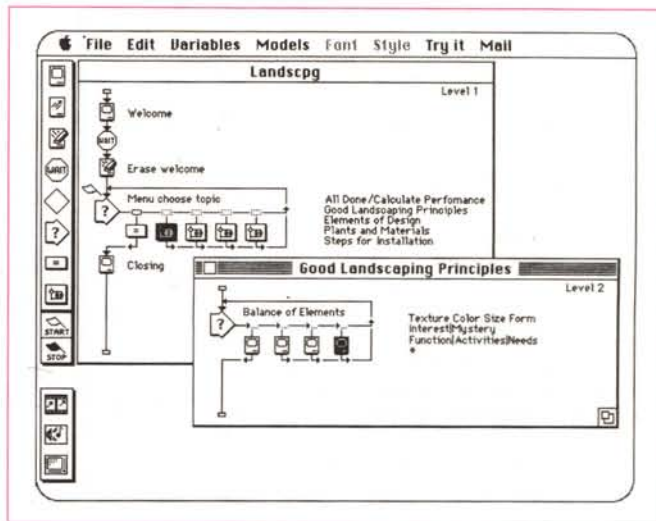
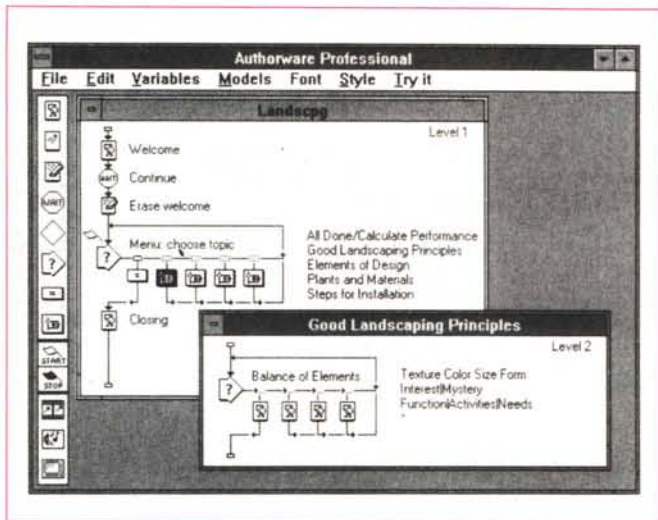
Authorware Professional rimane oggi come uno dei più elaborati strumenti di authoring di cui si possa disporre per realizzare applicazioni multimediali, rivolto ad un pubblico di professionisti interessati ad applicazioni di learning sviluppate attraverso una programmazione a simboli grafici e con una architettura multipiattaforma che permette di avere una certa trasportabilità delle applicazioni tanto su piattaforma PC che Mac. Fino ad oggi questo prodotto è stato l'unico titolo in catalogo della allora omonima società fondata da un ex dirigente della Control Data Corp., Michael Allen, come derivazione di *Plato*, un progetto precedente di sistema interattivo per training. Per diversi anni il prodotto non ha raggiunto il grande pubblico prevalentemente perché posizionato come strumento professionale per un pubblico selezionatissimo, visto anche il prezzo fissato per la licenza d'uso, circa 8000 dollari, escluso il modulo run-time. Nonostante questo, anzi forse grazie a questa politica di prezzi, la *Authorware* negli ultimi quattro anni è riuscita costantemente a raddoppiare il proprio fatturato arrivando lo scorso anno a circa 12 milioni di dollari, circa 15 miliardi di lire, visto il grosso successo ottenuto prevalentemente con grosse società quali *American Airlines*, *Northern Telecom*, *3M*, il Dipartimento della Difesa USA e, come vedremo più avanti, la nostra SIP. Dicevamo che il prezzo elevato che ha caratterizzato questo prodotto ha contribuito al suo successo perché ha permesso agli uomini della società di lavorare fianco a fianco con i clienti, prevalentemente grosse società, coprendo così non solo i costi di sviluppo dell'applicazione e del controllo di qualità, ma anche la manutenzione. In

realtà se i vantaggi dell'utilizzo dell'applicazione multimediale sono veramente quelli prospettati, allora il costo dello strumento di sviluppo non è determinante; al massimo il prezzo elevato può aumentare l'interesse a portare avanti il progetto di sviluppo ed ultimare l'applicazione con cura.

Ciò appare oggi ancora più curioso se consideriamo che la filosofia commerciale della società partner di questa fusione, la *MacroMind Paracom*, è stata nel corso degli anni di conservare un co-



Authorware Professional.



L'ambiente di authoring grafico di Authorware nella versione Mac (a sinistra) e Windows (a destra).

stante flusso di cassa con prezzi più contenuti mentre allo stesso tempo veniva portato avanti un impegnativo processo di evangelizzazione della bontà del multimedia, senza comunque risorse da investire per sviluppi di applicazioni su misura per importanti clienti.

Authorware Professional, nonostante sia prevalentemente dedicato ad esperti, risulta semplice nell'utilizzo. La creazione di applicazioni per il training e l'educazione si effettua in un ambiente di programmazione grafico e dispone di tutte le estensioni per poter combinare i vari oggetti multimediali, compresi CD-ROM, videodischi, MIDI, animazione, grafica e, naturalmente, l'interattività con l'utente. Tanto nei sistemi Mac, Windows e Unix l'ambiente di programmazione consiste in uno spazio grafico all'interno del quale disporre secondo una linea di flusso una serie di icone rappresentanti ciascuna, ce ne sono almeno 11 diverse, una diversa funzionalità per l'authoring. Quindi una delle caratteristiche peculiari di quest'ambiente è che non è necessario imparare alcun linguaggio di script, per permettere agli esperti di un determinato argomento di creare la propria applicazione senza dover diventare dei programmatori. La programmazione ad oggetti grafici si avvale, oltre che delle icone indicate, di menu con i comandi delle varie funzioni di authoring, di ausili alla progettazione dell'applicazione multimediale quali una selezione di nove tipi diversi di interazione, di clip-media, ovvero oggetti multimediali quali animazioni, suoni, filmati e gadget pronti per l'uso, di oltre 200 variabili e funzioni di sistema per catturare, modificare e utilizzare dati e per controllare il funzionamento dell'applicazione, quali link a funzioni utente esterne scritte come XCMD e XFCN, per

l'ambiente Mac, e come Dynamic Link Libraries (DLL), per l'ambiente Windows.

La possibilità di avere una vera programmazione multiplatforma è davvero utile, specialmente oggi dove gli ambienti Mac e Windows si rincorrono, ciascuno con alcune caratteristiche diverse, e promettono di avvicinarsi, o allontanarsi secondo i punti di vista, sempre di più. In questo modo l'investimento fatto oggi per un'applicazione su piattaforma Authorware non risulta particolarmente impegnativo per il futuro rispetto all'ambiente utilizzato. In particolare le applicazioni create e salvate con Authorware Professional per Mac possono essere lanciate, modificate e distribuite con la versione di Authorware per Windows. La configurazione minima per la programmazione e distribuzione in b/n con Mac richiede almeno un Plus con 1 Mb di RAM, ma è raccomandato almeno un SE con 2,5 Mb di RAM, mentre per quella a colori un qualsiasi Mac II o Quadra con almeno 2 Mb, 4-8 Mb ideali. Per gli utilizzatori di sistemi Windows invece si parte per la programmazione da un 386 a 16 MHz con 2 Mb di RAM, VGA, mouse e hd, ma è raccomandato un sistema da oltre 20 MHz con il doppio di RAM; per l'utilizzazione dell'applicazione un 286 da 10 MHz, 2 Mb RAM e hd è sufficiente.

Fra breve dovrebbe essere pronta una terza versione di questo authoring dal momento che è in corso una febrile collaborazione con Silicon Graphics per la realizzazione di una versione Unix che dovrebbe essere commercializzata insieme alle nuove versioni della workstation multimediale SGI Indigo e delle workstation grafiche IRIS. In particolare il modulo run-time di quello che per bre-

vià viene indicato come APU (Authorware Professional Unix) verrà allegato al software di sistema di tutte queste macchine.

Ma questo è sufficiente per poter dire che tutte le applicazioni sviluppate gireranno tanto sulla versione Mac, Windows e Unix? Non è così semplice. In realtà, nonostante è in fase di ultimazione un formato standard, oggi per poter avere le maggiori funzionalità su tutti i sistemi conviene sviluppare con la versione Macintosh.

Il prezzo apparentemente elevato di Authorware Professional non è l'unica strategia originale della società. Infatti anche la politica delle cosiddette versioni «run time», quelle che permettono all'utente di utilizzare, ma non creare, un'applicazione multimediale. Altre società ricaricano poco o per niente questi costi, mentre storicamente per Authorware il costo imposto per il run-time varia dall'1 al 3% del prezzo di listino del titolo multimediale. Questa politica ha dimostrato fino ad oggi di poter contribuire fino al 20% del fatturato globale della società prima della fusione con MacroMind, con prospettive di crescita per il futuro dovute all'aumento della base installata. Interessante è anche il dato secondo il quale questo run-time sarebbe più diffuso di quello di altri prodotti simili quali Director e ToolBook di Asymetrix.

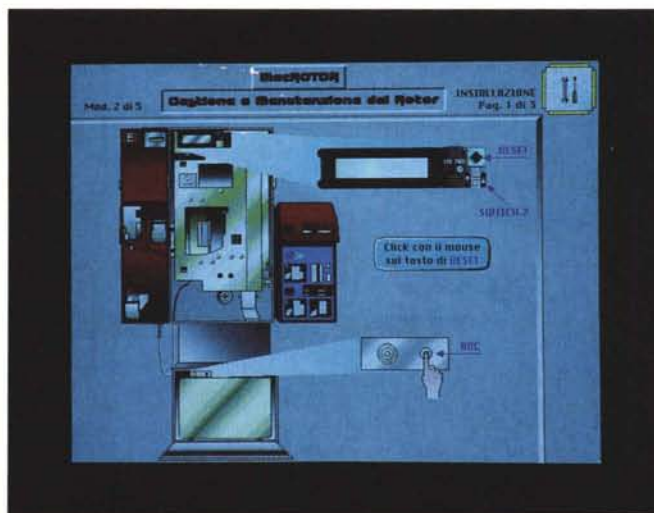
MacROTOR per SIP da Logo 2000

Fondata nel 1983 per rispondere alle esigenze della formazione assistita al computer e della comunicazione la romana Logo 2000 è forse nel nostro paese una delle società che per prime hanno individuato in Authorware la possibi-

lità di offrire alle grandi società applicazioni multimediali mirate ad esigenze specifiche e con chiari ritorni in termini di vantaggi operativi. Probabilmente anche per questa società ha giocato a favore di questo programma di authoring la possibilità di poter offrire funzioni multimediali indipendentemente dalla piattaforma utilizzata, potendo quindi scegliere liberamente la piattaforma di distribuzione dell'applicazione, pur mantenendo un'opzione verso futuri ripensamenti.

L'applicazione multimediale in questione si chiama «MAC — ROTOR» ed è un corso di autoapprendimento multimediale per l'industria dedicato al personale tecnico della SIP addetto alla manutenzione della rete di telefonia pubblica per l'installazione e la manutenzione dei telefoni pubblici di tipo «ROTOR», quelli di colore arancio con eventuale lettore di scheda magnetica. L'applicazione utilizza una configurazione Mac CI con 8 Mb di RAM, un hd da 80 Mb, drive CD-ROM e ambiente Authorware Professional. Da buon CBT (Computer Based Training) della seconda generazione, MAC — ROTOR utilizza tutte le metafore dell'interfaccia Mac, oltre alle potenzialità di gestione degli oggetti multimediali offerte dall'authoring utilizzato. L'interfaccia prevalentemente utilizzata verso l'utilizzatore, anche per facilitare l'instaurarsi di quel giusto rapporto tra macchina e utente che si avvicini il più possibile a quello naturale tra formatore e tecnico, è la voce umana, in questo caso campionata opportunamente perché «parli» in un linguaggio chiaro e diretto per spiegare le immagini e le animazioni a video. Proprio questi eventi grafici a video garantiscono un apprendimento molto veloce potendo simulare operativamente le reali operazioni che il tecnico dovrà compiere sul lavoro, utilizzando un questo caso il mouse per «aprire» il dispo-

Una schermata di esempio di MacROTOR sviluppato su Authorware Professional da Logo 2000 per la SIP.



sitivo, «toccarlo», azionare degli interruttori interni e fare dei collegamenti. Alla voce si accompagnano i rumori reali che si ascolteranno poi compiendo le operazioni su un telefono vero. L'aspetto ipermediale dell'applicazione è piuttosto evoluto e permette di raggiungere risultati difficilmente ottenibili con i metodi tradizionali di apprendimento. In particolare la navigazione all'interno dell'esperienza multimediale utilizza metafore di «avanti», «indietro», «ripeti segmento» e «ritorno menu»; in senso ipertestuale è possibile fare «salti», «nodi di approfondimento» ed accesso ad un «glossario ipertestuale». Gli indici disponibili sono di diversa natura: esiste un menu argomenti per la visione sequenziale, un indice analitico per la selezione diretta di un elemento, un indice grafico per l'accesso diretto ad un oggetto. La fruizione di questo corso può essere personalizzata, il suo andamento memorizzato, proprio come se si trattasse della sospensione di un corso, e il grado di svolgimento può essere reso

graficamente; come in un vero corso esiste anche una verifica dell'apprendimento, in questo caso anche disponibile in modalità «autoverifica» per l'allievo, con tanto di test durante il corso che alla fine dello stesso e valutazione dell'esperienza multimediale.

La stessa Logo 2000 ha sviluppato altre applicazioni, tra le quali la Stazione Informativa del VI Congresso di Egitologia sviluppata con l'altro principale prodotto di Macromedia, Director.

Una delle applicazioni più famose di Authorware, sviluppata questa volta negli Stati Uniti, è stata quella realizzata un anno fa per la linea aerea American Airlines con l'obiettivo di fornire corsi di formazione e aggiornamento per i più di 80000 impiegati. Si tratta di oltre 150 ore di corsi su argomenti quali sicurezza internazionale, trasporto merci ed emissione biglietti. In questo, caso più che cercare di ottenere un prodotto di qualità elevatissima, il vantaggio principale che portò alla scelta di Authorware con la stessa società



◀ La schermata iniziale del tutorial per le American Airlines sviluppata su Authorware.



Training per la 3M. ▶

fu costituito dalla semplicità con la quale anche i non esperti di programmazione potevano contribuire attivamente alla realizzazione del corso multimediale.

Star

Di recente il team di ricerca che è dietro Authorware ha sviluppato un nuovo progetto che risulta essere una sorta di versione ridotta del prodotto principale, denominata Star. Il successo del prodotto, e conseguentemente della stessa società, ha attratto l'attenzione, prima ancora che di MacroMedia, di grossi gruppi come ASCII Corp., il più importante editore di software giapponese. Grazie agli investimenti di questa società è stata sviluppata la prima versione «personal» di Authorware che viene distribuita prevalentemente per il mercato OEM (Overseas Equipment Manufacturer).

I primi ad interessarsi di questo prodotto sono stati nomi di primissimo rilievo quali la taiwanese Acer e la giapponese NEC che hanno deciso di inserire questo prodotto nei rispettivi kit di aggiornamento per l'MPC. Star è stato concepito per l'utente multimediale alle prime armi e, nonostante alcune delle icone e delle funzionalità sono le stesse trovate in Authorware, va utilizzato per creare applicazioni multimediali semplici; sarà quindi difficile realizzare un corso che permetta anche di seguire i progressi dello studente senza ricorrere all'autoring professionale.

All'interno di Star troviamo molti esempi di applicazioni da personalizzare direttamente e trasformare così in mini-prodotti immediatamente utilizzabili; alcune di queste sono relative a giochi interattivi, presentazioni, curriculum vitae o presentazioni di società, istruzioni per l'uso, ecc. Viene anche fornito un modulo run-time interno che permette di utilizzare le applicazioni anche non disponendo di Star. L'obiettivo è da un lato quello di diffondere ulteriormente la filosofia e la potenziale base utente di Authorware, dall'altro di continuare quell'opera di evangelizzazione permettendo ad un vasto pubblico di avvicinarsi ad uno dei migliori prodotti multimediali sul mercato. Più recentemente altre società si sono unite ad Acer e NEC e tra queste troviamo la nostra Olivetti che ha deciso di inserire Star all'interno del suo PC Pro Model 290 Sp della serie MPC che vede l'inizio della distribuzione per la fine del 1992, oltre ad altri nomi come Fujitsu, ICL, Samsung e Toshiba Europa. In pratica questo interesse trasformerà probabilmente Star in un nuovo standard per nell'autoring per il mondo PC.

HyperSpace

Processore MPEG C-Cube

A circa un anno dall'accordo con Philips per la realizzazione del chip per la decompressione dei segnali video digitali codificati in MPEG-1 da utilizzare all'interno dei lettori CD-I, la C-Cube ha annunciato la disponibilità dell'integrato, orientato anche ai mercati del Karaoke e della TV Interattiva.

Con un prezzo intorno ai 50 dollari, il CL450, e CL450i dedicato al CD-I, potrà decomprimere ad una velocità di 1,2 oppure 3 Mbit/sec; questa doppia velocità si giustifica con la probabile diffusione dei drive per CD a doppia velocità. Alla velocità di 3 Mbit/sec la qualità del video dovrebbe superare quella delle cassette VHS per avvicinarsi di molto alle SuperVHS, anche se qualche fotogramma chiave potrebbe non essere presente.

Alla velocità bassa l'interesse suscitato è elevato specialmente in Europa e Giappone per la distribuzione di video su linee di famiglia ISDN, da 64 Kbit a 1,54 Mbit/sec. Ma il mercato della componentistica per MPEG appare piuttosto affollato: SGS-Thomson che ha in cantiere una soluzione multichip per MPEG; la versione C del chip DVI di Intel con funzioni di decompressione MPEG entro fine anno. Nel frattempo la Sony aveva dimostrato una stazione completa di compressione/espansione MPEG già alla conferenza Microsoft CD-ROM del 1991. E queste società non sono le sole. Solo Apple sembra piuttosto tiepida in questa direzione, in attesa che esistano in giro

abbastanza file codificati con questo algoritmo.

Lettori Video MPEG per il 1993

Mentre tutti si occupano di multimedia in senso tradizionale, l'industria dell'elettronica di consumo potrebbe giocare un brutto scherzo a tutti immettendo sul mercato una categoria di prodotto completamente innovativa, sulla stregua di quella indicata nel reportage dalla Microsoft CD-ROM Conference sul numero di MC di maggio. Già al Summer CES del 1993, accanto alle agende elettroniche sul tipo della Apple Newton, si potranno vedere i primi dispositivi tascabili per la lettura di film digitali in formato MPEG. Ed il mercato dei fornitori di contenuto è già impaziente, senza contare la crisi del mercato dell'elettronica di consumo che spinge tutte le aziende a cercare nuovi mercati. E l'embrione di questo mercato sta crescendo così velocemente che i rivenditori potrebbero trovarsi alla fine impreparati.

Il lettore CD-I portatile IVO-V10 Sony sul mercato

Pronto già da qualche mese e mostrato su MC in occasione della conferenza CD-I One di Los Angeles, il prototipo di lettore tascabile di CD-I della Sony è oggi un prodotto. Ha uno schermo a colori LCD da 4 pollici e può collegarsi a dispositivi esterni attraverso le uscite audio e video.

Director

Anche esso uno standard nella produzione di titoli multimediali, benché appartenente ad una fascia di prezzo differente e di gran lunga più accessibile anche alle medie e piccole società, MacroMind Director per Macintosh. Anche in questo caso una delle caratteristiche salienti del prodotto è la possibilità, attraverso il modulo Player, di leggere le applicazioni su sistemi Windows, Mac e, presto, anche Unix. Si tratta di un ambiente completo per l'autoring di presentazioni interattive. Anche in questo caso la possibilità di combinare i vari media è piuttosto evoluta e comprende anche audio hi-fi, video full-motion e permette di controllare una lunga lista di dispositivi di input ed output. L'ambiente è suddiviso in tre aree di lavoro con funzionalità diverse. «Overview» è il modulo dedicato particolarmente alle presentazioni con il quale è possibile importare, organizzare e personalizzare gli elementi di una presentazione interattiva, compresi testo e grafici animati. «Studio» è invece la parte centrale di Director e permette appunto una sorta di regia con la possibilità di creare animazioni fotogramma per fotogramma o in maniera automatica: nella finestra di Score è possibile orga-

nizzare i vari accadimenti allo stesso modo di un pentagramma musicale, mentre con Paint si ha accesso a una serie di funzioni di editing grafico capace di colore a 32 bit. A differenza di Authorware, in questo caso esiste un vero e proprio linguaggio-script per una gestione libera di tutte le funzionalità di interattività e multimedialità connesse all'uso di pulsanti a video, controllo di dispositivi esterni. Per la gioia degli utenti di HyperCard, Lingo, lo script di Director, è molto simile ad HyperTalk e ne utilizza, oltre ad i propri XObjects, gli XCMD e le XFCN per aggiungere nuove funzionalità all'ambiente quali il controllo di nuovi dispositivi audio e video, menu di tipo diverso ed accesso a database.

Per l'utilizzo delle applicazioni così create è possibile utilizzare lo stesso Mac adoperato per l'autoring o cristallizzare le applicazioni nella forma di «Projectors» che, pur conservando tutta l'interattività, possono essere lette liberamente e senza costi aggiuntivi da qualsiasi Mac senza bisogno di Director; lo stesso può essere fatto per l'ambiente Windows creando i «Projectors» dedicati con Windows Player, venduto a parte, e poi leggendoli liberamente con un qualsiasi sistema Windows.

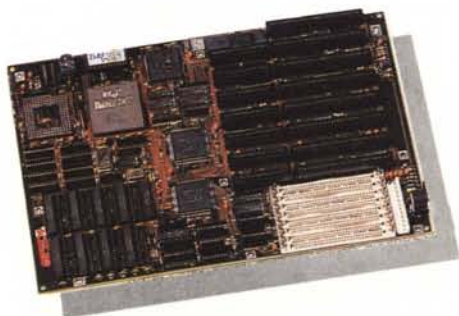
Made With Surgical Precision With Our Own Hands We Build Main Boards and Systems

PROSSIMAMENTE IN ITALIA
ma solo per concessionari autorizzati



Phonic Personal Computers Systems

Established in 1974, Phonic has been a manufacturer of computer products since the late '80s. Our two factories cover 9,000 square meters and are manned by 320 experienced employees. Output consists of a full array of motherboards, video cards, I/O cards, LAN cards, input devices, communication peripherals and complete PC systems. All items are made with surgically perfect precision. This makes them conform perfectly with industry standards, and they are brought to you at competitive prices.



System & Board Manufacturer

PHONIC[®] Computers Italia srl

REGGIO EMILIA - ITALY
Tel 0522-688400

System & Board Manufacturer

PHONIC[®] Corporation

P.O. Box 96-5, Taipei, Taiwan, R.O.C. - Telex 22564 FOTON
Phone 886-2-703-1933 (10 lines) - Fax 886-2-703-0191