

Desktop Publishing e Windows 95

Il lancio di Windows 95 è stato senza dubbio l'evento del 1995. Mai nel settore informatico si era vista tale profusione di sforzi per realizzare il prodotto e, soprattutto, una campagna pubblicitaria così ampia in concomitanza con la commercializzazione. A parte ogni possibile critica, Windows 95 segnerà la storia dei personal computer. Naturalmente i produttori interessati al settore del Desktop Publishing si stanno rapidamente allineando a questa piattaforma, con una serie di prodotti molto interessanti e innovativi. In questo articolo non potremo certamente parlare di tutti e nemmeno approfondire ogni singola funzionalità; cercheremo invece di capire quali siano i vantaggi pratici che si ottengono dall'adozione di Windows 95 e dei programmi a 32 bit studiati appositamente per questa piattaforma

di Mauro Gandini

Al solito, un passo indietro

Come già ricordato altre volte, il mondo del desktop publishing nasce su piattaforma Macintosh, dove mantiene uno zoccolo duro, che resisterà ancora per moltissimi anni. Ma negli ultimi tempi Windows ha iniziato a scalfire questa posizione di quasi totale monopolio, grazie al fatto che i produttori di software per il desktop publishing hanno capito che Windows avrebbe potuto aprire loro orizzonti di mercato altrettanto vasti di quelli offerti dalla piattaforma Macintosh.

A parte Ventura, che ha sempre sup-

portato egregiamente la piattaforma MS-DOS (salvo una versione per Macintosh, che si è persa per strada alcuni anni orsono), gli altri produttori sono migrati da Macintosh a Windows durante gli anni. Per assurdo, ormai succede il contrario di ciò che succedeva nel passato: mentre alla fine anni '80 ed all'inizio degli anni '90 venivano preparati prima i prodotti per Macintosh e, dopo qualche mese, si parlava di quelli per Windows, ora succede quasi sempre il contrario, prima Windows e poi Macintosh (o, se possibile, insieme).

Windows 95 offre nuove possibilità ai produttori di software, soprattutto a

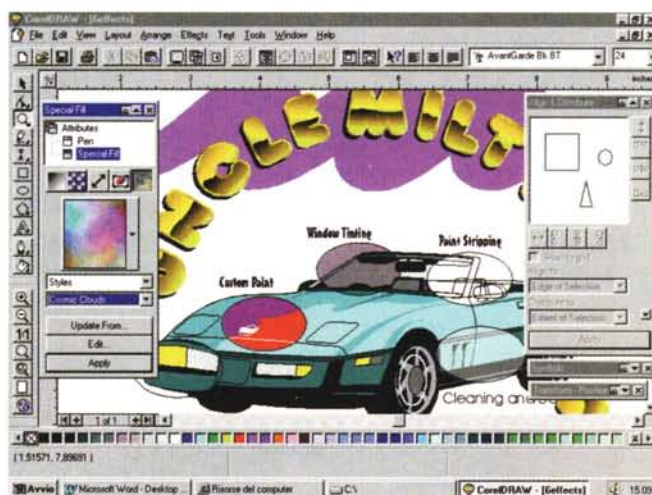
quelli che sviluppano applicazioni dedicate alla grafica: infatti l'ambiente a 32 bit privilegia ovviamente tutto ciò che di grafico si può fare. Inoltre, rispetto all'uso di sistemi operativi a 16 bit, i PC possono essere sfruttati molto più che in passato.

La grande sfida

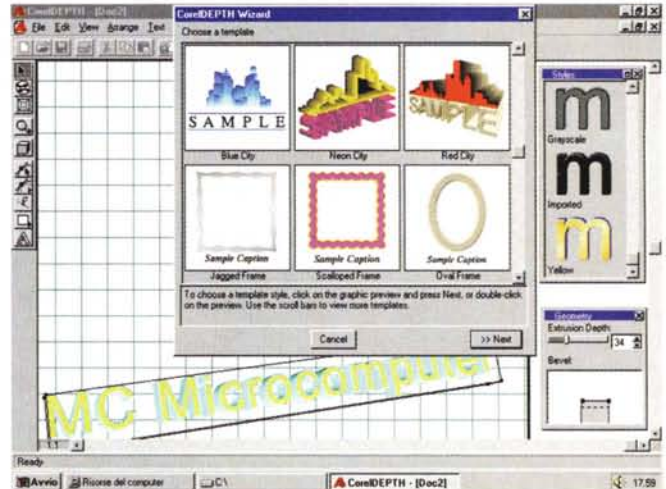
La grande sfida è stata quella che hanno affrontato ed affronteranno tutti gli sviluppatori. I problemi che hanno dovuto affrontare sono diversi e non tutti così banali. Prima di tutto, naturalmente il cosiddetto porting da 16 a 32



Il nuovo PageMaker 6: la cura Adobe, che ricordiamo ha acquisito Aldus, si vede in questa versione. L'integrazione con Photoshop consente di utilizzare i plug-in di quest'ultimo per elaborare le immagini direttamente dall'interno di PageMaker.



Un CorelDraw sempre più potente quello che viene proposto per Windows 95: l'elenco delle nuove funzionalità è piuttosto lungo, tra le altre ricordiamo il coltello per poter «affettare» gli oggetti, la possibilità di ottenere l'ingrandimento automatico di una porzione del disegno e la quasi totale possibilità di personalizzare l'interfaccia del programma inserendo i pulsanti delle varie funzioni nelle barre degli strumenti.



Anche Corel PhotoPaint si aggiorna con 77 nuovi filtri, una finestra di navigazione per poter andare da un punto ad un altro velocemente, nuovi strumenti come gessetti, matite colorate carboncino, ecc.

Sempre da Corel abbiamo Dream 3D, un'applicazione di modellazione e rendering tridimensionale (del quale si parla più ampiamente in questo stesso numero) e CorelDepth (nella figura) che consente con pochi colpi di mouse di creare un logotipo o semplici titoli 3D.

bit: in alcuni casi, si è voluto andare oltre, mantenendo una compatibilità con i 16 bit, per lasciare liberi gli utenti di passare a Windows 95 o continuare con Windows 3.1.

Gli sviluppatori hanno dovuto poi affrontare il problema Multitasking e Multithreading: Windows 95 infatti introduce queste due caratteristiche, poco o nulla sfruttate in passato. Non vogliamo disquisire a lungo su queste caratteristiche, ma vale la pena ricordare brevemente cosa fanno: il Multitasking consente al computer di svolgere più attività contemporaneamente, in pratica di far girare più programmi nello stesso momento, mentre il Multithreading consente qualcosa di simile all'interno dello stesso programma, cioè di svolgere più funzioni insieme.

Alcuni programmi già in passato erano stati dotati dagli sviluppatori di Multitasking (anche se nella meno evoluta forma «Preemptive»), che consentiva di svolgere più di un'attività alla volta, ma con notevoli rallentamenti (in pratica ogni applicazione doveva tenere controllato il sistema per sapere se era libero o meno) ragione per la quale gli sviluppatori hanno dovuto mettere mano alla gestione del Multitasking e rivedere completamente le procedure di collaborazione con il sistema. Per il Multithreading, il discorso è differente, perché poche applicazioni avevano questa caratteristica: anche in questo caso la sfida era grande, inserire nelle applicazioni funzioni in grado di essere svolte contemporaneamente ad altre azioni svolte dall'utente. Così, per esempio, inseren-

do un testo o una figura che vanno a modificare un testo più lungo su più pagine, con la nuova tecnologia non dovremmo più attendere, che il programma re-impagini tutto il documento, poiché questa funzione verrà fatta mentre noi continuiamo a lavorare.

Qualcosa in più

Esaminiamo ora punto per punto ciò che troviamo di utile a chi deve svolgere attività di desktop publishing e di grafica utilizzando le applicazioni studiate per Windows 95.

Architettura a 32 bit

Parlare di 32 bit ad un utente finale di un sistema può significare molto o nulla: la prima cosa che ci si immagina è di trovarsi su un'autostrada intasata con 16 corsie e pensare che, se ce ne fossero 32, si viaggerebbe più veloci. In un certo senso è proprio così. Nel nostro caso la GDI - Graphics Device Interface - lavora a 32 bit e velocizza le operazioni di disegno, la creazione dei font a video e accelera anche le operazioni di stampa. Le prestazioni sono ancora migliori visto che al suo interno Windows 95 supporta direttamente a livello di sistema primitive grafiche come le curve di Bezier. Un altro punto a favore dei 32 bit è l'affidabilità: ogni applicazione infatti lavora in uno spazio di memoria proprio senza interferenze con altre applicazioni. Considerando che i professionisti del dtp utilizzano spesso più di un programma per volta, questo fatto è di notevole importanza, poiché consente

di lavorare con maggior tranquillità. La protezione della memoria rende di fatto più sicure anche le applicazioni a 16 bit che si possono, quindi, continuare ad utilizzare anche con Windows 95.

Per finire, non possiamo dimenticare (anche se ne parleremo di nuovo più avanti) le migliorate prestazioni di Networking.

Interfaccia Utente

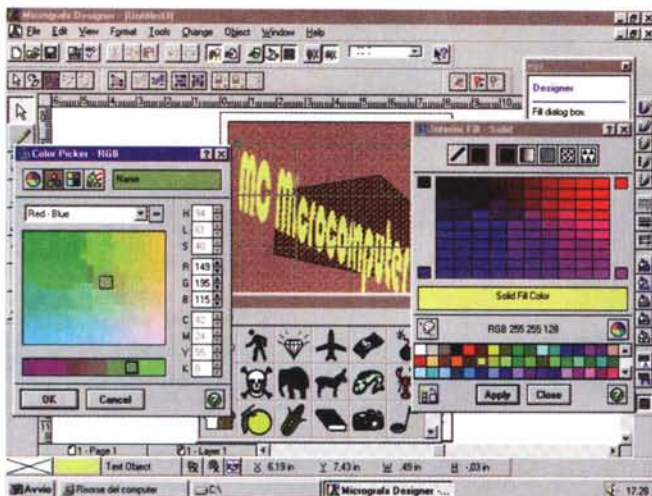
Il miglioramento dell'interfaccia utente è una caratteristica che porta beneficio a tutte le applicazioni, quindi anche a quelle di desktop publishing. Un esempio su tutti è quello della barra applicazioni che consente a chi lavora con più programmi di passare dall'uno all'altro con un semplice click.

Stampa e multitasking

Chi lavora nel settore del desktop publishing, opera di regola con file molto grossi che richiedono tempi di stampa significativamente lunghi. Poter gestire queste operazioni in background mentre si fanno altre operazioni è senza dubbio una delle cose più interessanti offerte dal nuovo ambiente operativo.

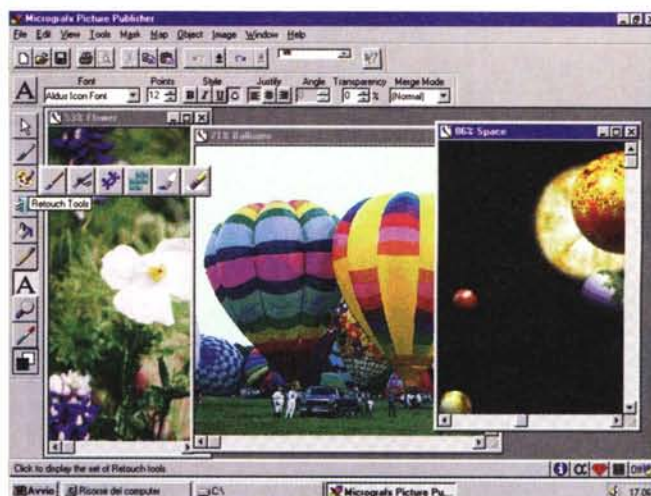
Nomi lunghi dei file

Nel settore del dtp nato in casa Apple, può suonare come un'eresia ricordare che ora anche in Windows si possono utilizzare nomi dei file più lunghi dei tradizionali 8 caratteri del passato (ora si passa a ben 256), visto che su Macintosh ciò è possibile da sempre. Vale la pena tuttavia ricordarlo: nel desktop publishing, infatti, capita spesso



Designer di Micrografx è stato rivisitato e presentato in versione per Windows 95.

Anche Micrografx Picture Publisher viene ora offerto in versione a 32 bit.



di creare differenti versioni dello stesso documento (per esempio con piccole varianti grafiche) e, quindi, il poter dare dei nomi più descrittivi ci aiuta a gestire meglio i nostri documenti.

Anteprima dei documenti

Una delle nuove funzionalità di Windows 95 è quella che permette, in fase di apertura di un documento, di vederne un'anteprima in formato ridotto: il tempo che si risparmia è veramente tanto, specialmente se pensiamo a tutto il tempo perso nell'apertura di un documento sbagliato.

Plug&Play per le periferiche

Stampanti laser, fotounità, stampanti a colori, scanner, schede grafiche/monitor, dischi rigidi, e potremmo continuare a lungo: con il sistema Plug&Play installare o rimuovere una nuova componente sarà più facile. I maggiori vantaggi si hanno normalmente con periferiche omologate «Plug&Play», ma anche con le periferiche standard spesso il sistema ci viene in aiuto durante l'installazione.

Simulazione colori

Per raggiungere una più precisa corrispondenza tra i colori dello schermo e i colori della stampa, Windows 95 supporta la tecnologia ICM (Image Color Matching), fornita su licenza da Kodak. Le applicazioni ora possono sfruttare questa possibilità direttamente da sistema senza doverla sviluppare al proprio interno, con l'ulteriore garanzia che lavorando con più applicazioni i risultati saranno identici, indipendentemente dall'hardware utilizzato. Ovviamente è supportato anche il classico CMYK per la generazione dei colori in quadricromia.

TrueType Font

Il generatore dei caratteri all'interno di Windows 95 è ora a 32 bit, ed è in grado di fornire una maggiore corrispondenza tra la rappresentazione matematica dell'immagine e il bitmap risultante. Inoltre è stata inserita la tecnica denominata «antialiasing» che mostra margini e angoli di un carattere con differenti livelli di intensità, facendo in modo che i caratteri appaiano più regolari: ciò è possibile solo se si utilizza una scheda video in grado di supportare più di 256 colori. Alcuni programmi consentono di disabilitare l'uso dell'antialiasing.

Gestione rete

In Windows 95 lavorare in rete è diventato, dopo una prima fase ancora affetta da qualche problema in fase di installazione, più semplice e sicuro: in molti casi chi utilizza una rete di PC e lavora nel settore del desktop publishing ha bisogno di scambiare file di notevoli dimensioni con altre persone. Una gestione della rete più semplice rende più facile il lavoro.

Inoltre la nuova gestione dei file consente a più utenti l'apertura contemporanea dello stesso documento: in questo caso il programma dovrà solo gestire i possibili conflitti nel momento in cui i due operatori decidono di salvare le modifiche fatte allo stesso file (gli sviluppatori ed i gestori delle risorse EDP dovranno decidere se dare la possibilità agli utenti di salvare entrambe le modifiche, se fatte in punti differenti, se salvare separatamente i file o se dare la possibilità ad un solo utente di salvare il lavoro svolto).

Supporto OLE2

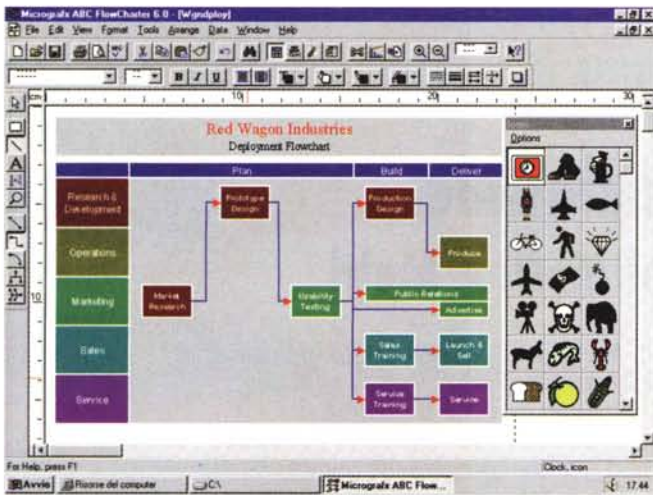
Ormai tutti i programmi per Windows 95 integrano il supporto alla tec-

nologia OLE2 (anche perché senza questo supporto Microsoft non dà la possibilità di fregiarsi del logo «Designed for Windows 95»). Ci sono alcune interessanti opportunità che ci vengono date da OLE2 in Windows 95: per esempio, una già esistente in MacOS, consiste nel selezionare un elemento del nostro lavoro (testo, immagine o qualsiasi altra cosa si voglia) e portarlo sulla scrivania. Vedremo che in quel punto della scrivania apparirà un'icona con un nome («Documento ritaglio») seguito da un'indicazione del contenuto.

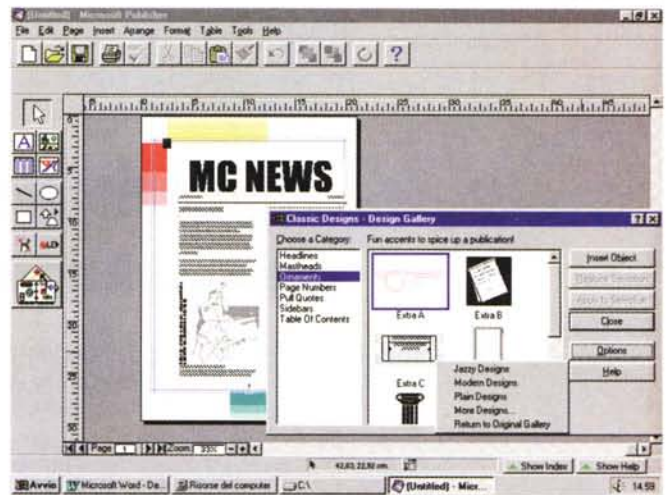
Utilizzando poi un'altra applicazione potremmo prendere l'icona dalla scrivania e metterla nel nostro documento senza bisogno di fare operazioni di taglia e incolla o importazioni di documenti completi. Un'altra possibilità che ci offre OLE2 è la possibilità di selezionare un elemento o un testo dal nostro documento e portarlo sul bottone di un'altra applicazione, bottone che appare sulla barra applicazioni: automaticamente il pezzo verrà duplicato all'interno del documento attivo in quel momento nell'applicazione ridotta a bottone. Anche questo è un ottimo sistema per velocizzare il lavoro che vede gli operatori di dtp, utilizzare molte le funzioni di taglia e incolla per spostare elementi tra le loro applicazioni.

Installazione delle applicazioni

L'installazione di applicazioni è un sistema di installazione, che dovrebbe essere supportato da tutte le nuove applicazioni, che consente di tenere traccia di tutte le operazioni svolte durante l'installazione. In questo modo è più semplice disinstallarle, ottenendo una maggiore «pulizia» del nostro disco rigido. Visto che i programmi di dtp hanno sempre necessità di lavorare con parec-



Micrografx offre ora una ABC Graphics Suite che comprende oltre a Designer e Picture Publisher anche ABC FlowCharter (nella figura).



Publisher 95 di Microsoft, sempre più orientato agli utenti meno esperti, offre una serie di autocomposizioni che consentono la realizzazione di progetti grafici di valore senza dovere essere dei grafici.

chi file sparsi in giro per il computer, questa possibilità di una gestione più accorta dello spazio occupato è senza dubbio ben gradita.

Che c'è di nuovo sul mercato

La ghiotta occasione concessa a tutti i produttori di rinnovare la propria gamma di prodotti in vista dell'arrivo di Windows 95, è stata colta con entusiasmo da tutte le principali software house che lavorano nel settore desktop publishing: Adobe, Corel, Micrografx, Macromedia e Microsoft hanno tutti presentato nuove versioni dei loro prodotti.

Adobe

Si è impegnata a rinnovare tutta la gamma entro il 1996. Naturalmente abbiamo già dei prodotti pronti, come PageMaker 6 e Photoshop 3, mentre Adobe Type Manager dovrebbe arrivare entro il primo trimestre del '96: Illustrator, Premiere, Acrobat, Persuasion e Streamline non hanno ancora un calendario definito (Premiere dovrebbe essere disponibile a brevissimo in una versione a 32 bit per Windows 95 e Windows NT, ma non sarà marcata con il logo «Designed for Windows 95» - la versione in grado di lavorare sfruttando a pieno Windows 95 arriverà durante il 1996).

Corel

Anche Corel è pronta con alcuni prodotti: abbiamo ovviamente la famiglia di prodotti CorelDraw 6 che oltre al vero e proprio Draw comprende anche PhotoPaint; Dream, un programma di modellazione 3D e rendering; Motion 3D, per le animazioni e Presents, per le presentazioni. Ventura, nella nuova versione, sarà disponibile nei primi mesi del '96.

Micrografx

Le tre principali applicazioni Designer, Picture Publisher e ABC FlowChart sono disponibili nella versione per Windows 95. Inoltre è ora disponibile anche una suite che raccoglie questi prodotti. Non è da trascurare il fatto che Micrografx tradizionalmente collabori con gli sviluppatori di sistemi operativi per ciò che riguarda l'implementazione delle funzionalità grafiche.

Macromedia

Ha presentato la nuova versione di FreeHand 5 che resta comunque compatibile anche con Windows 3.1.

Microsoft

Publisher 95, in una nuova veste, è dedicato sempre a chi non è esperto di desktop publishing. Parlando di dtp, vorremmo anche citare il nuovo Word 95: Word da sempre viene utilizzato per la stesura dei testi da importare poi nei documenti di desktop publishing. Una nuova funzione di questo Word 95, resa possibile proprio dal multithreading di Windows 95, ci ha colpiti particolarmente: il controllo ortografico in linea. In pratica il programma sfrutta i tempi morti tra un tasto e il successivo, mentre si scrive, per svolgere la correzione ortografica della parola digitata in precedenza: quando abbiamo finito, ci troveremo con le parole scritte erroneamente già sottolineate in rosso come faceva il maestro a scuola. Con un click sul tasto destro del mouse potremmo anche avere automaticamente le parole consigliate. Il risparmio di tempo è veramente grande.

Rose e spine

Tutte le rose hanno qualche spina e

Windows 95 non fa eccezione. Di sicuro basta solo il fatto che Windows 95, neanche a dirlo, per lavorare bene ha bisogno di memoria: e siccome chi lavora nel dtp ha sempre bisogno di memoria per i documenti, è bene che si metta nell'ottica di aggiungere almeno altri 8 Mb di RAM alla sua attuale configurazione per poter lavorare bene anche con Windows 95. Ovviamente non si può pensare di lavorare con un vecchio 386, e nemmeno con un 486 a 33 MHz: questo potrebbe essere il problema minore, visto che ormai i PC con processore 486 a 66 MHz si trovano sotto il milione e mezzo anche se poi si rischia di spendere altrettanto per adeguare la dotazione di memoria...

Altro problema potrebbe essere quello dell'interfaccia: è senza dubbio più amichevole, ma bisogna prenderci confidenza e chi lavora con il computer, ha sempre poco tempo per queste cose.

Conclusioni

Non possiamo certo dire che Windows 95 renda il PC la macchina insostituibile per chi deve fare del desktop publishing: prima di scalzare la supremazia Macintosh in questo campo ci vorranno probabilmente alcuni anni. Di certo le cose che vi abbiamo illustrato aiutano notevolmente gli utenti nello svolgimento delle proprie attività di desktop publishing ed un generale interesse nel settore del dtp a spostarsi sulla piattaforma Windows potrebbero costituire il fattore comune capace di costringere i produttori di hardware specifico, che in qualche caso hanno ancora preferenze per il mondo Macintosh, a mutare la propria strategia per il futuro.

Non ci rimane che attendere!!!

MS