

Windows 95

tra configurazioni hardware e compatibilità software

Come si comporta Windows 95 alle prese con l'hardware ed il software di una workstation multimediale precedentemente costituita sotto Windows 3.1? La domanda è tanto semplice quanto inevitabilmente complessa è la risposta. Una risposta articolata, che coinvolge vari aspetti pratici e sconvolge quella che è un po' da tutti consigliata come la procedura standard per l'installazione del nuovo sistema operativo

di Bruno Rosati

Il momento del passaggio a Windows 95, un po' atteso ma anche un po' temuto, prima o poi arriva per tutti i computer. Com'è normale che sia, i nuovi sistemi e soprattutto quelli destinati al mercato casalingo, sono quelli che per primi hanno beneficiato del nuovo sistema operativo. Sistemi solitamente meno complessi (una scheda audio, un CD-ROM drive e via!) ed utilizzati per finalità più ludico-fruitive che produttive.

Al contrario è assai meno immediato il passaggio al nuovo ambiente di una stazione di lavoro, ovvero di un sistema utilizzato pesantemente per la produzione. Un sistema che tra l'altro è costato non poca fatica ottimizzare ed equilibrare, sia nelle componenti hardware che in quelle software, sotto Windows 3.1. Un sistema così realizzato (che produce cioè multimedia proprio per quelle mac-

chine che «nascono» già con Windows 95) non può, per forza di cose, continuare ad essere usato con la consueta sicurezza perché le applicazioni con esso create potrebbero anche non funzionare sui nuovi sistemi. Bisogna allora pensare ad una riconfigurazione che può sempre dare problemi e far perdere del preziosissimo tempo. Malgrado tutte queste remore e il comprensibile ritardo, prima o poi il momento arriva.

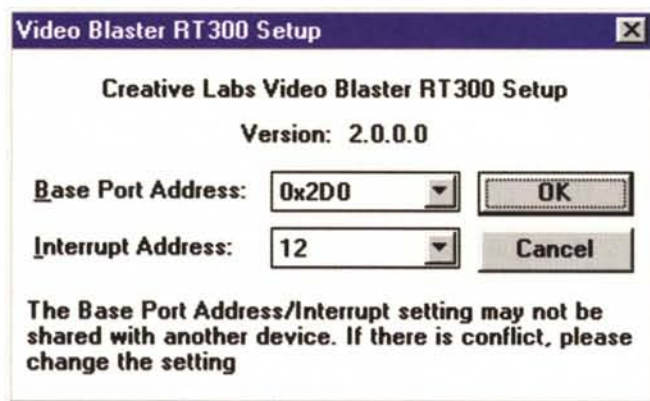
L'importante è affrontarlo con il piede giusto. Il sistema che gira sotto Windows 3.1 soddisfa pienamente le aspettative? Il software e l'hardware hanno raggiunto un equilibrio tale da trasformarsi in un bene prezioso? Ok, se proprio diventa necessario pensare a Windows 95 è bene pensare ad una soluzione che non vada minimamente ad intaccare gli equilibri raggiunti.

È in base a simili ragionamenti che

personalmente, e come me molti altri, hanno scelto un passaggio da Windows 3.1 a Windows 95 né fulmineo né tantomeno definitivo. Dal settembre '95 ad oggi, sono stati pochi i plus offerti dagli altrettanto pochi upgrade a 32 bit. Dal punto di vista creativo, per quanto mi riguarda, ne citerei addirittura uno solo, benché straordinario: la suite Corel Draw 6.

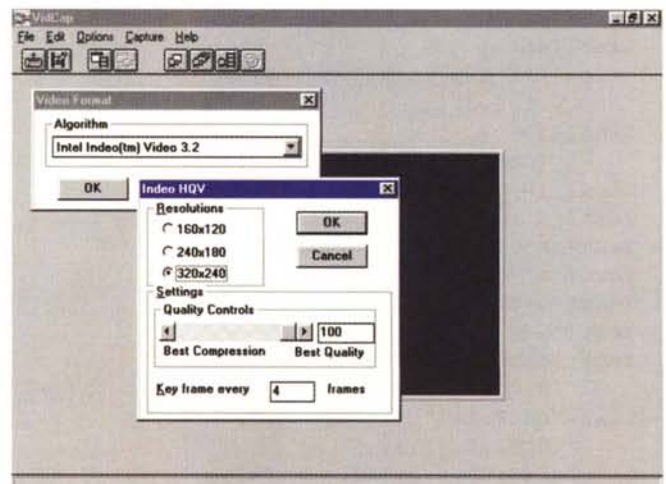
Forse è convenuto aspettare che il mercato si cominciasse a muovere, e le mosse, ovvero annunci e beta-release di software che possano interessare l'utente creativo, solo ora cominciano ad arrivare. Da Premiere a Photoshop, da Fractal Designer 4 a PhotoPaint 6, i tanti tuoni che da settembre si odono nel cielo di Windows 95, solo adesso cominciano a trasformarsi nelle prime gocce di pioggia.

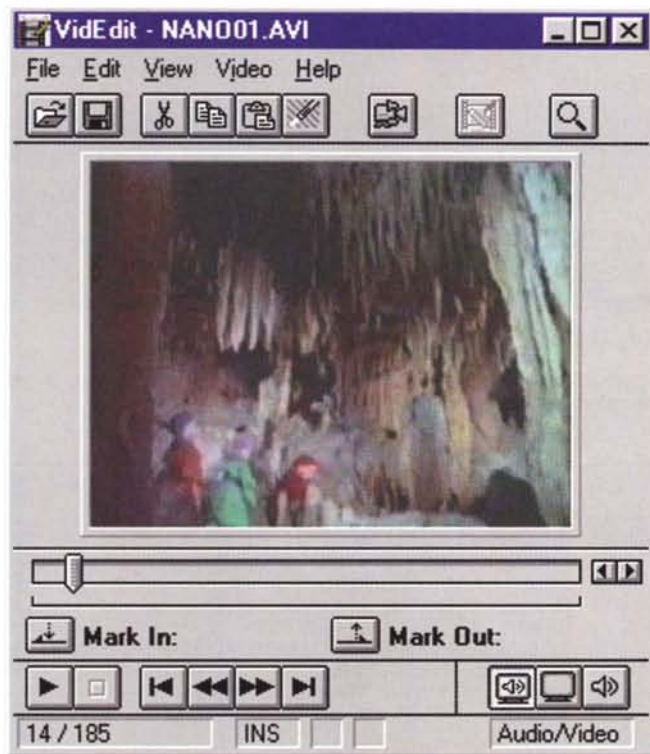
Prima che la pioggia degli applicativi



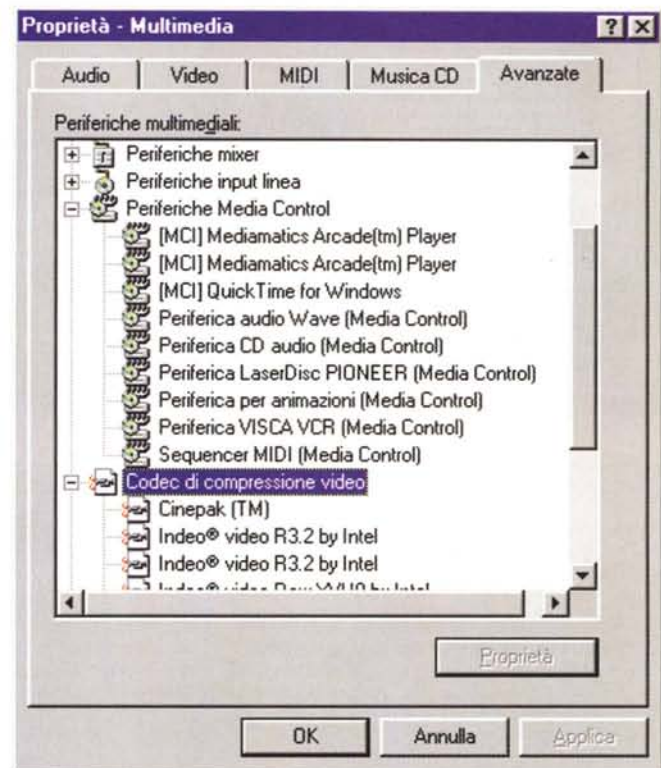
Il modulo di setup della VideoBlaster RT-300.

Il modulo VidCap di VFW caricato e perfettamente funzionante all'interno di Windows 95.





Il modulo VidEdit di VFW che solo dopo aver reinstallato i floppy della versione 1.1a è stato possibile far funzionare anche nell'ambiente di Windows 95.



La configurazione del MPC «cavia» vista dal sistema attraverso il pannello di controllo delle Proprietà Multimediali.

cominci a farsi più intensa e che ci trovi senza l'ombrello aperto, forse è proprio adesso il momento giusto; il momento di cambiare, magari, come vedremo tra poco, procedendo attraverso un passaggio intermedio: installare Windows 95 senza perdere, né tantomeno «inquinare», il precedente Windows 3.1.

Da Windows 3.1 a Windows 95

Appena lanciato il CD-ROM di Windows 95 e concesso all'installer il «please wait...» richiesto per rilevare la presenza di sistemi preesistenti, quando questo scopre Win3.1, la risposta (e il consiglio) che mi affrettò a dare è semplicissima: conservare tutti gli elementi della directory Windows e crearne una nuova denominata «Win95».

Benché la guida di aggiornamento a Windows 95 consigli di installare il nuovo sistema operativo sulla corrente versione di Windows (cosa questa che consentirà di utilizzare i precedenti file di configurazione), l'installazione di Windows 95 in una directory differente ci

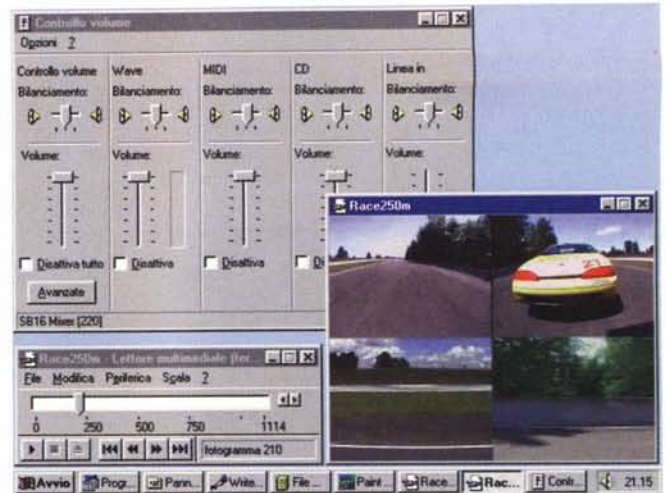
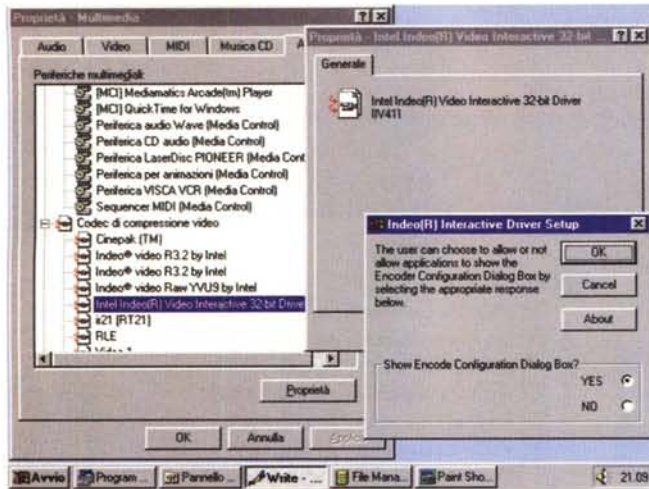
permette di conservare la precedente configurazione DOS/Windows «così com'è», ovvero perfettamente funzionante. Per fare questo servono come minimo 50 Mbyte di spazio libero su disco e un po' più di tempo da dedicare alla procedura di installazione. Quando però questa sarà terminata, potremo indifferentemente scegliere di entrare in uno o nell'altro ambiente sfruttando le procedure per l'avvio multiplo offerte ad ogni avvio/riavvio della macchina.

Per entrare in Windows 95 basterà accendere o riavviare il sistema e lasciare che la procedura automatica ci porti direttamente nel nuovo ambiente di lavoro. Se invece vorremo procedere verso l'ambiente di Windows 3.1 basterà bloccare questo procedimento automatico premendo il tasto-funzione «F8» non appena vedremo visualizzarsi il messaggio «Avvio di Windows 95 in corso». Nella lista delle varie procedure di avviamento che appariranno sullo schermo basterà scegliere «Versione precedente di MS-DOS» premendo il tasto-numeric «7». Quella che vedre-

mo eseguire a questo punto sarà la consueta procedura di inizializzazione che ci porterà fino al prompt del DOS da dove, digitando «Win», potremo infine entrare nel vecchio ambiente operativo.

Avendo in tal modo a disposizione entrambi gli ambienti, potremo cominciare le nostre brave perlustrazioni in Windows 95 senza che questo vada a modificare i file di inizializzazione e il CONFIG.SYS già «equilibrato» (da mesi e mesi di prove e controprove!) con i quali abbiamo ottimizzato Windows 3.1 e il perfetto funzionamento degli applicativi a 16 bit per questo ambiente di lavoro.

Il rovescio della medaglia, così come conferma anche la guida a Windows 95, consiste nel fatto che «... tutte le applicazioni per Windows 3.1 installate e i driver delle periferiche hardware (schede audio, unità nastro, ecc.), se presenti, dovranno essere reinstallati in modo che i relativi file di supporto siano memorizzati nella posizione corretta e che le impostazioni delle applicazioni



Il nuovo Media Player di Windows 95.

◀ In primo piano la versione a 32 bit del codec Indeo 3.2 e sullo sfondo la lista dei codec video disponibili già da sistema.

Diamond Stealth 64 Video 3240

Acquistare una scheda grafica in un momento come questo, così come già accennato, significa utilizzarla al di sotto delle possibilità offerte dal chip della scheda stessa e dal rinnovato modo con il quale Windows 95 gestisce la grafica e il video digitale.

Supportando le generiche specifiche DCI, Display Control Interface, le attuali «beta-version» dei driver per le schede grafiche permettono agli applicativi di Windows di colloquiare direttamente con l'adattatore solo quando è da effettuare la riproduzione di sequenze filmate in formato Video for Windows.

Al contrario, per quanto riguarda la grafica e le animazioni, si continua ancora a far riferimento alla più lenta GDI.

È proprio per via dell'implementazione delle nuove specifiche DirectDraw che stiamo tutti aspettando l'arrivo dei nuovi driver. In tal modo non solo i filmati .AVI verranno accelerati (DirectVideo), ma anche il refreshing grafico e la riproduzione delle animazioni godranno di una performance migliorata.

Anche la bellissima Diamond Stealth 64 Video 3240 che mandiamo qui solo in overview, al pari di tutte le altre schede in commercio, soffre della mancanza del nuovo driver per Windows 95.

Malgrado ciò non possiamo certo pensare che acquistare oggi una scheda grafica sia sbagliato. Giusto, anzi giustissimo può essere l'aver messo gli occhi proprio sopra ad una Diamond Stealth 64 Video 3240 che, ovviamente PCI, nascendo con 2 Mbyte (espandibili a 4) di velocissima V-RAM e con l'S3 più potente che ci sia, il 968, è probabilmente la base ideale per tutti coloro che non si ac-

contentano più della vecchia PCI che già posseggono, ma che allo stesso tempo o non sono interessati o non possono permettersi la Diamond Edge caratterizzata dalle portentose performance audiovisive.

Personalmente dispongo di una versione della Stealth Video dotata di chip di accelerazione S3-868 e con un solo Mbyte di D-RAM.

Ebbene, quando al posto di questa ho installato la nuova Stealth e quindi ho riavviato il sistema, prima sotto Windows 3.1 (con l'In-Control) e quindi sotto Windows 95 che la rileva con il suo detect automatico, la scheda s'è dimostrata essere un autentico mostro «mangia-pixel».

Ci sia o non ci sia a governarla un driver definitivo e stabile, la Stealth 3240 regge a

tutte le risoluzioni (al contrario della mia 868) e con buona stabilità di schermo. I filmati video schizzano via velocissimi, sia sotto Windows 3.1 che a maggior ragione sotto Windows 95.

Anche la decompressione software di codifiche MPEG e VideoCD (provata solo sotto Windows 3.1) sembra essersi improvvisamente sciolta. Quelli che ancora si vedono sono solo i limiti dell'Arcade MPEG Player 1.06.

Un'altra prerogativa molto interessante della Stealth Video 3240 è quella dell'espandibilità a vero sistema multimediale. Non solo è possibile aumentare il quantitativo della V-RAM, ma anche innestare una piccola daughterboard per la decodifica via hardware di codice MPEG.

Il modulo in questione, il MVP-2000 (disponibile in versione zero-KRAM a 250.000 e in versione 2 Mbyte di V-RAM a 450.000) una volta fissato nei due connettori laterali della scheda è in grado di gestire il playback del video digitale in full screen e full motion a partire da 640x480 per 24 bit-plane per arrivare a 1280x1024 per 256 colori (2 Mbyte) e 64 K-colori (4 Mbyte). Tra tali risoluzioni quella fortemente raccomandata per la decodifica MPEG è la 1024x768 a 64 mila colori. Oltre ai file .MPG standard, il chip di controllo della MVP-2000 è ovviamente in gra-



La ricchissima confezione della Diamond Stealth 64 Video: la scheda, il software di installazione in Win3.3x e quindi lo strepitoso corredo di applicativi: il 3D/FX e il Digital Video Producer di Asymetrix, quindi la suite Corel Draw 4.

3D/FX di Asymetrix si carica tranquillamente anche in Windows 95. Anzi, la procedura di installazione in questo caso è stata avviata direttamente da Windows 95.



do di supportare il formato .DAT (VIDEO-CD e CD-I).

Un'altra freccia nell'arco della Stealth 64 Video 3240 è nello straordinario «bundled» software con il quale viene venduta. Partendo dal corredo di sistema (i driver per Windows 3.1, Win-NT e OS/2, l'InControl per Windows 3.1 e il Mediomatics MPEG Player) la confezione della scheda esplose per la presenza di applicativi quali il 3D/FX e il Digital Video Producer entrambi dell'Asymetrix, nonché per la versione 4.0 di Corel Draw. Un valore aggiunto notevolissimo che incide sulla cifra di acquisto per poco più di centocinquantamila lire, ma che al contrario dota il nostro MPC di applicativi in grado di trasformarlo in una completa stazione multimediale. Dal rendering e l'animazione 3D di titoli e logo all'acquisizione e l'editing di video digitale, fino alla creazione originale di sfondi e pagine grafiche, il corredo software della Stealth 64 Video 3240 ci permette di fare un vero salto di qualità investendo un 10% appena del reale prezzo di mercato degli applicativi.

La scheda è già ottima così, quindi, con il generico driver DCI con il quale vediamo riprodursi sequenze di video digitale fluide come non mai. Figuriamoci cosa sarà quando il nuovo driver per Windows 95 DirectVideo e DirectDraw compatibile sarà disponibile.

Nel prossimo articolo di Computer & Video, tentando l'esperimento di un MPC nel quale giri «pulito» il solo Windows 95 (senza cioè più né il DOS né Windows 3.1) proveremo in maniera più approfondita le performance della Diamond Stealth 64 a partire dall'autodetect imposto dal Plug&Play e dall'installazione del nuovo driver DCI.

Driver che nel frattempo provvederò a tirar finalmente giù da Internet ora che, notizia dell'ultim'ora, mi viene detto potrebbe essere presente, bello e definitivo nel sito di Microsoft. Faccio il download, installo il DCI-driver definitivo e vi do appuntamento al mese prossimo!

vengano incluse nei file con estensione .INI e/o nel registro di configurazione».

Ma è solo una questione di spazio a disposizione sull'hard disk e tutto sommato di fasi di installazione non più lunghe di tanto. Se abbiamo «byte free» e tempo a disposizione è questa la strada più saggia da seguire. Potremo difatti scoprire che con Windows 95 uno o più applicativi non funzionano oppure che girano in maniera insoddisfacente. Se Windows 95 fosse stato reinstallato nella preesistente directory di Windows 3.1 ci ritroveremmo con la triste realtà di non poterli più utilizzare o di doverne accettare delle limitazioni.

Partiti con l'installazione separata di Windows 95, il successivo passaggio delicato si verifica al momento del riconoscimento delle varie periferiche multimediali. Scheda audio, scheda grafica, modello di CD-ROM drive, e scheda di acquisizione video. Se il sistema non riconosce qualche periferica bisognerà fargliela assolutamente rilevare in un altro modo: la soluzione alternativa sarebbe quella di guidare il riconoscimento attraverso il drive a 16 bit listato nel vecchio file CONFIG.SYS, ma esiste un serio problema consistente nel probabile abbattimento delle prestazioni dell'intero sistema costretto a funzionare in modalità reale. La scelta di adoperare un Windows 95 non più a 32 bit (e che in parte già non lo è...) non è certo la scelta migliore per ottenere le prestazioni più elevate.

Tra compatibilità e incompatibilità

Dalla lunga lista dell'hardware direttamente supportato da Windows 95 e che interessa chi legge questa rubrica, possiamo rilevare che sono riconosciuti tutti i CD-ROM driver IBM (aspi2-

ibm.sys) anche in versione ATAPI, quelli di MediaVision (rcd.sys), della Panasonic (mkecdpl.exe), la vasta serie dei Mitsumi (mtmcd-ae/as/de/s) ed i Sony (slcd.sys).

Una buona notizia, ma attenzione, laddove il nostro particolare CD-ROM drive non fosse supportato andrà obbligatoriamente reinstallato il driver per Windows 3.1. Così facendo, come appena detto, ci garantiremo il funzionamento della periferica, ma il vecchio DOS-driver potrebbe costringere il sistema a funzionare in modalità reale.

Per quanto riguarda le nostre belle schede grafiche accelerate, PCI e non PCI che siano, Windows 95 ne rileva automaticamente presenza e tipo attraverso il chip grafico che montano. Nella lista delle schede direttamente supportate ci sono tutte le Diamond (Stealth, Stealth64 Video e Viper), le ATI-Match, le Cirrus Logic, le Matrox MGA/Millennium e il generico listone delle S3. Una volta rilevata la presenza di una scheda tra queste, Windows 95 ne installa l'appropriato driver.

Anche per le schede audio ed i modem, il detect è automatico, mentre per altre periferiche, come ad esempio le schede per l'acquisizione video, dovremo inizializzare i relativi driver tramite gli stessi floppy d'installazione che abbiamo usato per Windows 3.1.

Come si svolge generalmente il «detect multimediale»? Per rispondere ho utilizzato il mio PC come cavia. La configurazione di cui dispongo è composta da una CPU i486DX4 a 100 MHz montata su una scheda madre Asus con slot PCI, 16 Mbyte di RAM, Hard Disk EIDE da 830 Mb e modem-fax card da 14400 Baud. Un tipico sistema da «utente medio» che si completa con l'adozione di un CD-ROM IDE-ATAPI Mitsumi Quadraspin (serie FX-400), una scheda grafica PCI Stealth Video64 (S3-868), una scheda audio SoundBlaster 16 Value e quindi una VideoBlaster RT-300 per la cattura e la compressione in tempo reale di file .AVI con codifica Indeo 3.2.

A partire dalla fase di installazione di Windows 95, oltre al sistema base (CPU, RAM, tipo di controller, dischi, ecc.) sono state subito riconosciute le tre periferiche principali: la scheda grafica Stealth S3-868, quella audio e il CD-ROM drive. Fatto ciò sono subito passato alle prime prove, verificando che mentre il Mitsumi legge e carica tutto in maniera più veloce e la SB-16 sembra suonare in maniera più chiara, la scheda grafica qualche capriccio lo fa.

Con la Stealth difatti non riesco ad andare oltre i 640x480 senza che in schermo succedano cose turche. Il driver che Windows 95 ha installato è in

versione beta e non può esser certo il massimo della stabilità. Microsoft, non essendo tra l'altro farina del proprio sacco, non ne garantisce il corretto funzionamento. Provo allora ad utilizzare l'In-Control della Diamond e l'unico risultato che ottengo è un blocco-macchina che poi, ravviato il sistema, posso purtroppo eliminare solo procedendo con la modalità provvisoria di Windows 95 fino a ripristinare il driver «di serie». Come non detto. Bisogna attaccarsi ad Internet e provare a tirar giù dal sito della Diamond i driver aggiornati e definitivi. A tutt'oggi (scrivo e consegno questo articolo nei primi giorni di febbraio) non sono ancora in grado di upgradare il sistema perché le beta continuano ad essere tali.

Come mai tale ritardo? Per il semplice fatto che Microsoft non è da molto che ha provveduto a fissare le specifiche DirectDraw ed a realizzare il relativo

Development Kit da distribuire ai costruttori di schede grafiche. Tale situazione di «stand-by» è un altro punto a favore della presenza distinta Windows 95/Windows 3.1. In attesa di fare il salto definitivo, se mi necessita di lavorare ad una risoluzione maggiore di 640x480 dovrò giocoforza caricare Windows 3.1. Una situazione non molto simpatica, ma che probabilmente non riguarda qualsiasi tipo di scheda. Ad esempio, la Matrox MGA-Millennium ha già un buon driver per Windows 95, stabile e capace di assicurare più risoluzioni, benché poi copra solo le caratteristiche generali di velocizzazione del sistema (il DCI) senza poter ancora sfruttare le specifiche DirectDraw.

Più in generale quindi, per quanto riguarda la gestione avanzata del refreshing grafico e video bisogna ancora aspettare un po'. Millennium, Stealth, ATI-Match e così via, tutte le schede at-

tualmente supportate da Windows 95 ancora si basano sulla generica tecnologia del DCI-driver che accelera solamente la riproduzione dei file di video digitale, ma non certo la grafica e le animazioni. In questa situazione di stallo, poi, s'innescano anche un fenomeno consistente nel fatto che non tutti i driver sono stabili allo stesso modo e, come nel caso della mia Stealth, bisogna accontentarsi di una risoluzione minima.

Non ci rimane altro da fare che aspettare i nuovi driver e, non potendo fare altrimenti, essere pronti per il download via Internet. Un'operazione questa che può esser fatta sia collegandosi direttamente al sito della casa produttrice della scheda grafica che, in molti casi, a quello della Microsoft.

La cosa, oltre a non essere né facile né così tanto immediata, è anche un pochino antipatica.

Internet andrà pure di moda e affa-

Premiere e Windows 95: è tutto OK!

Adobe avrà pure un rapporto particolarmente contrastato con il nuovo ambiente operativo di Microsoft (Photoshop per Windows 3.1 qualche bomba la procura), ma posso tranquillamente smentire che anche Premiere ne abbia.

Agli help disperati che ho fin qui ricevuto, personalmente non posso che contrapporre la mia, positiva, esperienza personale.

Premiere, sia nella versione 1.1 che nella più recente 4.0, sono riuscito ad installarlo perfettamente e non ho rilevato alcun problema di compatibilità con Windows 95.

Eppure, a chi parla di bombe di sistema, di un Windows 95 in ginocchio o di un Premiere non caricabile per via di continui errori di protezione, c'è comunque da credergli.

Da credergli, ma allo stesso tempo da dirgli che Premiere è perfettamente compatibile con Windows 95 (così come si dimostra osservando le figure pubblicate in queste pagine) e il vero colpevole dei suoi crash è da indentificarsi nelle vecchie versioni di QuickTime.

Se ad esempio la versione di Premiere in vostro possesso è la 1.1 e con questa installate in Windows 95 il runtime del QuickTime (se non sbaglio in versione 1.5) è probabile che il vostro

sistema qualche capriccio comincerà a farlo.

Come evitare ciò? Installando (o reinstallando) Premiere 1.1 evitate di portarvi appresso anche il relativo runtime di QuickTime.

A questo punto, per far girare e/o codificare file .MOV, vi basterà procurarvi la versione 2.02 o ancor meglio la 2.03 del nuovo runtime di Apple.

Entrambe le versioni, oltre ad essere perfettamente compatibili sia con

Windows 95 che con Premiere, risultano essere anche più performanti. Il nuovo runtime di QuickTime, oltre ad essere direttamente scaricabile dal sito di Apple su Internet, può anche essere installato da una delle tante collezioni su CD-ROM che circolano in edicola.

Per quanto riguarda l'installazione della 2.03, questa (saggiamente) esegue un detect per vedere se nel sistema di Windows 95 prima, e nell'unità principale poi, ci siano precedenti versioni dello stesso

QuickTime. Se le trova procede alla loro disinstallazione e solo dopo tale operazione comincia ad installare se stesso. Al termine della procedura ci ritroveremo con la possibilità di gestire tramite il



Premiere 1.1 pienamente in funzione sotto Windows 95.

scinerà tutti, ma in questo caso sarebbe molto meglio che la Microsoft e gli altri produttori, a tutti gli utenti registrati, offrissero l'upgrade dei DCI-driver definitivi via «posta tradizionale», fornendo (eventualmente a pagamento!) un servizio che nessuna Internet di sorta può far cancellare dalla lista dei propri doveri. Non tutti gli utenti hanno un accesso ad Internet e tra quelli che pure ce l'hanno, non tutti sanno o possono arrivare a sapere che, nel sito «XY», è pronto per loro il nuovo e definitivo driver DCI per bella scheda grafica che posseggono!

Nel frattempo che i driver maturino (o che a qualcuno fischino le orecchie...) passo all'installazione del driver relativo ai controlli della VideoBlaster RT-300.

Per farlo, così come feci in Windows 3.1, devo solo inserire il floppy disk del sistema VB-RT300 e lanciare il setup dall'interno di Installa Applicazioni di

Windows 95. Dato che la scheda prima di funzionare perfettamente in Windows 3.1 aveva avuto qualche conflitto a livello di DMA e di indirizzo della memoria di base, ricopio i parametri (faticosamente) assegnati nel vecchio ambiente di lavoro e, ad installazione avvenuta, li impongo nel modulo di controllo RT-300 al posto di quelli assegnati per default. La VB-RT300 non è «plug & play» e quindi bisogna tener conto dei possibili conflitti.

Fatto ciò non mi resta che procedere con una prova di cattura, verificandone il funzionamento attraverso i moduli VidCap di VfW, AdobeCap e Digital Video Producer, la VB-RT300, riconosciuta dal sistema e dal modulo di cattura usato, acquisisce normalmente. Sfruttando lo stesso driver per Windows 3.1 della scheda, ora anche Windows 95 vede che nel sistema è compresa una scheda di cattura.

Sarò stato particolarmente fortunato, ma tutto il mio hardware multimediale, riconosciuto al primo colpo, è ora attivo anche in Windows 95.

Non mi resta altro da fare che andare a verificare il funzionamento del software...

Le prove di compatibilità del software

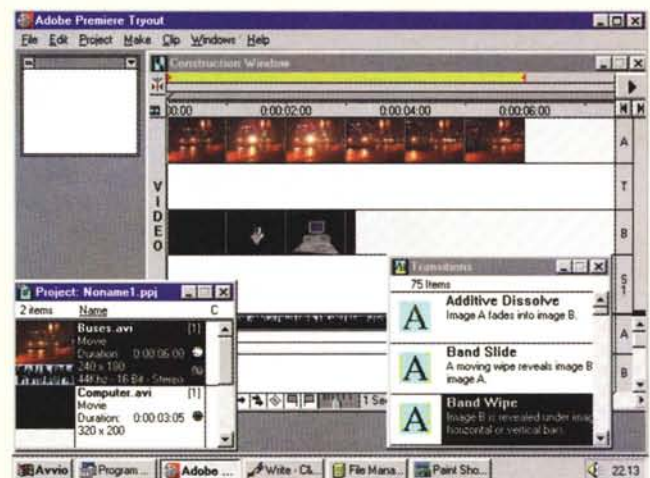
Benché ancora di esperienza personale si tratta, la lista del software da me posseduto credo che più o meno comprenda gli stessi applicativi usati dal solito «utente medio» interessato alla commistione PC, Video e Audio. L'esperienza che ne consegue può essere così considerata comune.

I programmi sono i seguenti:

– *Adobe Premiere* (in versione 1.1 e 4.0/Tryout), per la cattura e l'editing delle componenti audiovisive.



Premiere 1.1 genera un «errore di protezione» se viene tentato di caricarlo con il driver VIDC.IV41 di Indeo Video Interactive. Ciò si produce sia in ambiente Win3.1x che Windows 95.



Premiere 4.0. Qui mostrato in versione «tryout» il sistema di editing dell'Adobe funziona perfettamente sia sotto Win3.1x che Windows 95, con e senza le librerie e i driver di Indeo Video Interactive 4.1.

Player tutti i file .MOV e .MPG (via hardware dedicato) e con il Viewer anche la possibilità di visionare file grafici.

Nel caso che i problemi con il runtime di QuickTime non vi siano bastati e che quindi abbiate installato anche Indeo Video Interactive, vi sarete accorti (o vi accorgere al più presto...) che Premiere 1.1 va in conflitto anche con questo. Nello specifico si genera un errore di protezione nel modulo dinamico ir41.dll.

Attenzione: tale errore si verifica sia con la versione a 16 bit per Windows 3.1 che con quella a 32 bit per Windows 95 di Indeo Video Interactive.

L'alternativa è secca: o Premiere 1.1 oppure Indeo Video Interactive, a meno che non stiate pensando di fare l'upgrade alla versione 4.0 di Adobe Premiere, che al contrario è perfettamente compatibile con Indeo Video Interactive.

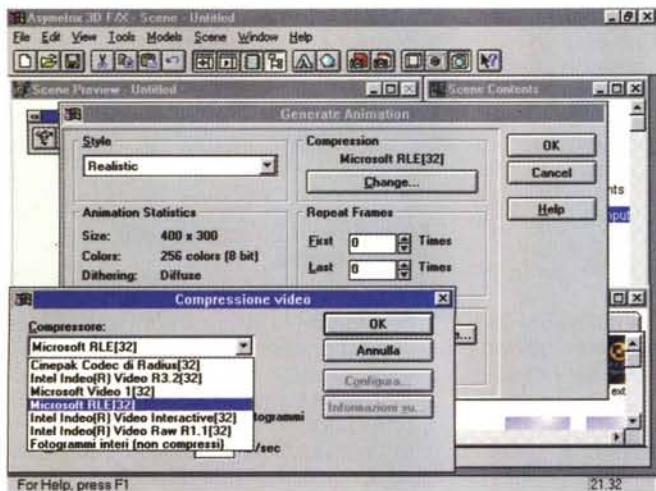
Se all'upgrade ancora non ci pensate (magari perché vi è giunta voce dell'imminente uscita di Premiere 95!), per non rinunciare né all'uso di Premiere 1.1 né di Indeo Video Interactive, è sempre possibile rimediare con una soluzione che, senza disinstallare il nuovo codec, trasforma semplicemente alcune righe del SY-

STEM.INI in REMarque:

a) la linea VIDC.IV41=ir41.dll (presente nella sezione [drivers] del SYSTEM.INI di Windows 3.1).
b) la linea ir41_32.dll (presente nella sezione [drivers32] del SYSTEM.INI di riferimento a Windows 95).

Quando si è deciso di non usare Premiere 1.1, ma di sperimentare l'I.V.I. 4.1, basterà caricare il SYSTEM.INI relativo (Windows 3.1 o Windows 95) e quindi togliere il relativo REM.

Un po' laborioso e un po' scoccante, ma è un rimedio che funziona sempre.



Sempre dell'Asymetrix ecco Multimedia ToolBook che, malgrado sia appena uscita la versione 4.0, funziona perfettamente sotto Windows 95 anche senza l'installazione diretta. Invocato da File Manager ha caricato normalmente anche nel nuovo sistema operativo.



- Asymetrix Multimedia ToolBook 3.0, per l'autoring multimediale.
- Asymetrix 3D/FX, per la generazione di titoli e logo, animati e non, in 3D/Rendring.
- Kit audio Creative, mixer, controlli remoti e software di editing (compreso nella confezione di tutte le SoundBlaster 16 bit).
- CakeWalk Apprentice, per il sequencing musicale.
- Mediamatics MPEG Arcade Player 1.06, capace della decodifica via software di codice .MPG e .DAT sequenziali (VideoCD).
- QuickTime for Windows 2.0, il runtime del motore multimediale per le basi Macintosh che Apple ha reso compatibile con Windows 3.1 (e nell'ultima implementazione 2.03 anche con Windows 95) per la riproduzione di filmati .MOV anche su MPC e che Premiere può installare nel sistema.
- PaintShop 3.11, il piccolo efficace

3D/FX al lavoro: la maggior riserva di potenza offerta dal nuovo ambiente di lavoro sembra rigenerare il programma di Asymetrix.

I riscontri che alla fine ho potuto avere sono quasi tutti positivi.

Questo il resoconto dei programmi provati e visti funzionare:

- Asymetrix 3D/FX. Perfettamente funzionante. Benché nato per Windows 3.1, l'ho direttamente installato da Windows 95 e non ha dato alcun problema.
- PaintShop Pro 3.xx. Si installa tranquillamente. Personalmente non ho provveduto alla reinstallazione ex-novo, ma solo a richiamarlo da Windows 95. Per partire, non trovandola nel sistema, ha richiesto la copiatura della libreria cti32.dll all'interno della subdirectory Windows 95\System; ma c'è da dire che nelle maglie della solita Internet è disponibile la versione 3.12 a 32 bit espressamente concepita per l'impiego in Windows 95.

- Asymetrix Multimedia ToolBook 3.0, benché richiamato dalla precedente installazione fatta sotto Windows 3.1 è partito al primo colpo anche da Windows 95 (direttamente da File Manager). Dopo aver provveduto anche all'installazione diretta da Windows 95 (cosa fatta per verificare il buon funzionamento della procedura di setup) è stato riconosciuto e messo in condizione di funzionare senza alcun problema.

- VidCap di Vfw. Prima di funzionare ha richiesto la copiatura di alcune librerie da Windows 3.1\System a Windows 95\System, ma poi non ha dato alcun segno di squilibrio, benché si tratta del primo modulo di acquisizione digitale creato (nell'ormai lontano 1992) per Windows.

- VidEdit di Vfw. Cercando di caricarlo direttamente dal File Manager di Windows 95, VidEdit non ha funzionato. Benché avessi proceduto allo stesso modo di VidCap (inserendone cioè le librerie richieste in Windows 95\System) il programma di video editing non è stato possibile caricarlo. Ripartendo da Windows 95 con un setup ex-novo da floppy disk, in cinque minuti appena il programma s'è perfettamente integrato nell'ambiente di Windows 95. Se dovrò (come devo!) continuare a lavorare utilizzando il parametro No-Recompression (VidEdit è l'unico che accetti l'utilizzo della funzione per la ricodifica rapida) ora posso farlo anche in Windows 95.

- Ulead MPEG Converter. Risulta perfettamente integrato nell'ambiente di Windows 95 nel quale anzi, migliora le prestazioni potendo sfruttare le librerie a 32 bit già presenti nel sistema e maggiormente performanti rispetto alle estensioni Win32s (che comunque richiede per funzionare sotto Windows 3.1). Piccola nota di servizio: per passare da AVI ad MPEG e viceversa senza svenarsi nell'acquisto di hardware,

software shareware dalle eccellenti capacità di processing e conversione grafica, compatibile tra l'altro con i filtri plug-ins di Adobe Photoshop.

- Ulead MPEG Converter (per la conversione da/a .AVI, .MPG, .MP, .WAV, ecc.)

Si tratta di circa 50 preziosi Mbyte di applicativi a 16 bit che oltre a funzionare perfettamente in Windows 3.1, ormai conosco ed utilizzo con una certa profondità. Un know-how che nessuno ha voglia di buttare via.

Un applicativo alla volta non mi è rimasto che procedere con le prove di compatibilità, condotte per circa una settimana durante la quale ho proceduto per gradi.

Dapprima, senza reinstallare il tutto, ho provato a caricarli direttamente dal File Manager dall'interno di Windows 95; poi ho proceduto all'effettiva installazione in Windows 95 di tutti i programmi che non giravano.

l'MPEG-Converter di Ulead sarà un mio (e vostro!) fedele compagno di avventura nei prossimi articoli pratici.

Continuando a provare alla fine mi ritrovo con tutti gli applicativi che normalmente utilizzo in ambiente Windows 3.1 perfettamente supportati anche da Windows 95.

La cosa non può che farmi piacere. In pratica l'unica nota stonata è rappresentata dal Mediatics MPEG Arcade Player 1.06, il device driver per la decodifica software di file .MPG e .DAT sequenziali di VideoCD che non mi è riuscito di far funzionare. Ma la cosa non è né definitiva (nel senso che sto ancora smanettando intorno alla questione) né tantomeno traumatizzante. La decodifica via software anche sotto Windows 95 e con MPC molto più dotati di quello che possiedo, rimane sempre una soluzione un po' rimediata e molto limitata. Anche con Windows 95 e con un Pentium sotto, l'MPEG è meglio farlo decodificare da una scheda dedicata.

Certe voci, qualcuna un po' maliziosa, qualcun'altra sinceramente allarmata, avevano creato un momento di scetticismo in più. Ripeto: sarò particolarmente fortunato, ma tra hardware e software di problemi non ne ho avuti né tanti né di così irrimediabili. In definitiva mi tocca solo aspettare che la Diamond riverghi il codice definitivo del driver della Stealth 64 e dell'InControl e che, magari, invece di impazzire con il software dell'Arcade Player, l'MPEG e i VideoCD non mi decida a farli decodificare per mezzo di una schedina di decompressione da «sandwichare» alla stessa Stealth 64.

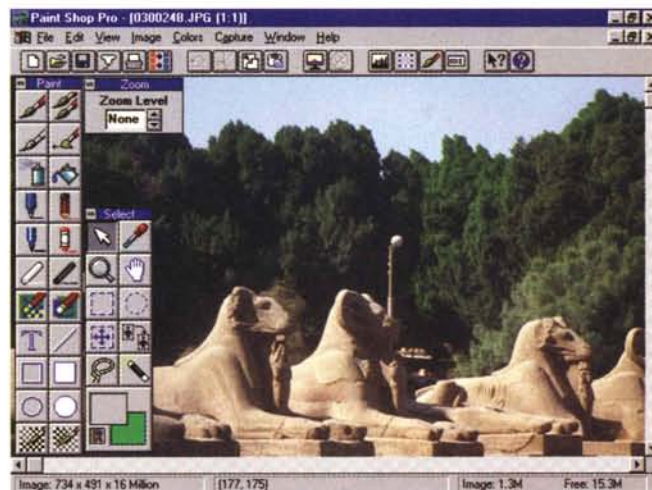
Le voci, maliziose o allarmate che siano, non hanno allora ragione di esistere?

Le prime possono pure iscriversi al rango di quelle «critiche più o meno costruttive» che sempre accompagnano l'avvento di un nuovo sistema operativo e che, sempre rispettabilissime, restano sempre soggettive. Le seconde, al contrario, vanno oggettivamente prese in considerazione e, dopo una seria verifica, rassicurate.

Personalmente ho risolto in maniera positiva tutti (o quasi) i miei dubbi e verso Windows 95 la mia giustificabile prudenza iniziale posso tranquillamente accantonarla.

Qualche problema comunque c'è, anche se non sembra così drammatico. Ad esempio, cosa c'è di così tanto allarmante intorno all'Adobe Premiere? L'argomento è un pochino più complesso e merita una spiegazione articolata in un capitolo a parte, anzi, un riquadro come quello che troverete nelle pagine di questo stesso articolo.

Ulead MPEG-Converter. Nato per lavorare a 32 bit, mentre in Windows 3.1 aveva bisogno delle librerie Win32s, in Windows 95 può sfruttare direttamente il motore a 32 bit del sistema e goderne dei benefici.



PaintShop 3.11. Ma è già disponibile la nuova versione 3.12 a 32 bit pieni per Windows 95, comunque ci si ritrova bene anche con la vecchia versione. Basta installare la libreria ctl3d.dll.

Conclusioni

Ripeto, sarò stato particolarmente fortunato, ma nella lista (ridotta ovviamente) dei miei applicativi solo PhotoShop 3.0 e l'MPEG Arcade Player si sono rifiutati di funzionare sotto Windows 95. Più in generale quindi posso dire che la maggioranza degli applicativi, sia commerciali che shareware, girano indifferentemente da Windows 3.1 o da Windows 95. Una conferma del buon lavoro svolto dalla Microsoft alla quale si può rimproverare forse proprio tale bontà.

Windows 95 non è difatti un Sistema Operativo pienamente a 32 bit, ma più semplicemente una via di mezzo. La strada di avvicinamento che porterà, con Win96 o Win97 (o Win2000...) al vero, completo 32 bit. I programmi funzionano, eureka! Ma non possiamo dimenticarci che andiamo a solo 16 bit.

Abbiamo appena segnato il solco.

Cominciamo a seminare e vedremo quali e quanti germogli usciranno fuori. Il primo, il Corel PhotoPaint 6, appena uscito, l'ho subito comprato. Nel prossimo articolo ne vedremo qualche funzionalità pratica, particolarmente stimolati dal fatto che il programma è in grado di caricare, editare e salvare file in formato sia .AVI che .FLI.

Sempre per il prossimo articolo posso infine preannunciare un bel giro di orizzonte sulle peculiarità delle risorse multimediali del Media Player e dei codec a 32 bit; quindi sull'integrazione nel sistema (con le relative performance) di Indeo Video Interactive e, più in generale, su una serie di sedute sia di acquisizione che di compressione audiovisiva.

Entriamo nei 32 bit utilizzando ancora i 16 bit e per un tempo ancora abbastanza lungo ci sarà tale interregno. Nel frattempo però i nostri esperimenti multimediali possono pure continuare. 