

# Da videomaker a webmaster multimediale

Che cosa succede quando un incallito mediamaker – come è ormai avviatissima tendenza - deve reinventarsi quale webmaster di siti ipermediali? Nulla di particolare. O meglio, deve acquisire nuove metodologie di lavoro, imparare l'uso di nuovi applicativi, assimilare le peculiarità d'impaginazione dell'HTML e scegliere un nuovo standard multimediale (come ad esempio lo streaming che non basa sugli stessi parametri dell'AVI!).

Ultimo, ma non ultimo, sarà necessario fare un po' di esperienza anche a livello di programmazione, magari scegliendolo di volta in volta tra DHTML, Vbscript e JavaScript

di Bruno Rosati

Le strade verso la riconversione sono diverse, noi al riguardo segnaliamo una sorta d'introduzione propedeutica tracciando il percorso da noi stessi seguito e, fortunatamente, con buoni risultati, per mezzo delle Windows Media Technologies. Com'è noto da tali soluzioni ipermediali discende tutta la strategia di Microsoft che tende ad offrire al webmaster un insieme di moduli di produzione che nascono con criteri di profonda (voluta?) interdipendenza con il sistema operativo. L'argomento l'abbiamo già trattato su queste pagine, ma in tema di nuove adesioni al webmastering ipermediale riteniamo che sia giusto ripassarne i concetti basilari, le tecnologie ed i moduli di lavoro.

## Windows Media Technologies: dai Media Tools al Media Player

Nel contesto delle tecnologie medial per Windows, Microsoft ha realizzato

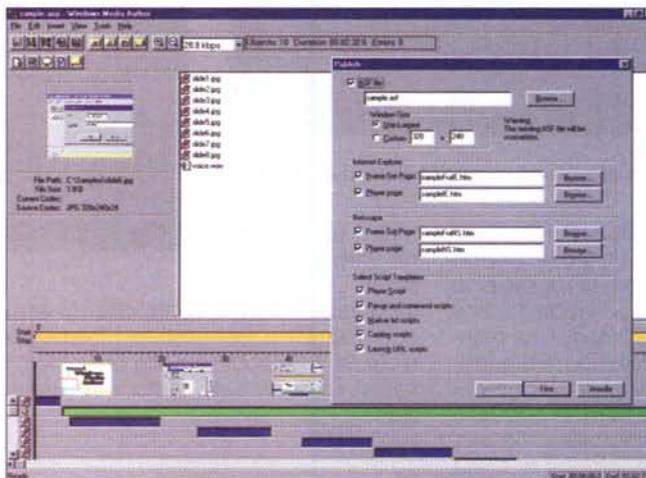


Figura 1- Il Media Producer al momento di provvedere alla pubblicazione del file ASF appena realizzato. Da notare che nel pannello di comando Publish possono essere settate entrambe le funzioni di generazione automatica del codice HTML sia per l'Explorer che per Navigator.

una struttura che va dalla produzione alla riproduzione dei contributi multimediali (intesi come immagini, suoni, filmati, testo e pagine HTML) senza più distinguere tra quello che è offline e quello che invece è attuabile per connessione al Web.

Tale semplificazione discende essenzialmente dalla tecnologia dello streaming, ovvero del controllo sul flusso dei dati a seconda della banda passante a disposizione. L'ASF, Active Streaming Format, è il nuovo ombrello multimediale (così come prima lo era Video for

Windows) che ha come caratteristica di base proprio la capacità di sapere guidare i dati alla massima velocità che il canale di comunicazione prescelto (un CD-ROM, un floppy oppure la linea telefonica) è in grado di offrire. Dati che comunque verranno riprodotti mano a mano che arriveranno al client, senza più aspettare che l'intero file sia stato scaricato. In pratica a file ancora aperto, le immagini e i suoni che compongono un filmato già possono essere fruiti. In tal modo i tempi di attesa si riducono (anche se, come preciserebbero i più

puntigliosi, aumentano i collassi di riproduzione).

Comunque, partendo dalle specifiche del formato ASF, Microsoft, rincorrendo pure con un po' di affanno la concorrenza nata sul Web (ogni allusione a RealNetworks è puramente voluta) ha recuperato alla grande e rivoluzionato il sistema di gestione dei media in senso globale. Come già accennato, non solo pensando al Web, ma anche all'offline.

La proposta si è quindi manifestata arrivando ad interessare sia la fase produttiva che quella riprodotiva con le Media Technologies per Windows. Moduli di codifica e presentazione, software di acquisizione, conversione e trasmissione (anche il "live" è previsto!) nonché riproduzione, sono stati o progettati ex novo o riconvertiti alle nuove tecnologie. Il complesso, veramente architettonico, che costituisce tali tecnologie, perfezionatosi e aumentato di numero nel tempo, è ora completo e a disposizione di tutti. Basta salire all'URL: <http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/en/download/default.asp> e finalmente è possibile scaricare il file autoestraente **wmtools.exe** (3,89 Mbyte) nel quale trovano posto i seguenti componenti:

- Windows Media Encoder
- Windows Media Author
- Windows Media Plug-In for Adobe Premiere
- Windows Media ASF Indexer
- Windows Media PowerPoint To ASF
- Codecs (per la compressione dei file)
- Windows Media Presenter and Publish To ASF PowerPoint Add-ins
- ASF Conversion Tools.

In versione stand-alone, ovvero scaricabile singolarmente dal resto dei Media Tools (e a disposizione dell'utente da più tempo rispetto agli altri moduli) è il Windows Media Player, che a partire dalla prima versione della nuova era multimediale di Microsoft, ovvero la versione 5.2, sostituisce il vecchio Media Player (quello di Windows 3.1) e l'ActiveMovie (il player apparso sulla scena insieme alla prima versione di Windows 95).

Con tale ben di dio multimediale è possibile fare veramente di tutto. A partire dalle semplici riconversioni da Avi e Wave in ASF di file preesistenti (ASF Conversion Tools) alla resa compatibilità delle presentazioni di PowerPoint con Explorer, all'adeguamento del rendering audiovisivo in ambiente Adobe Premiere (Media Plug-In) e quindi, per

Figura 2 - Il Media Indexer mentre procede l'ottimizzazione dei marker sul file ASF appena realizzato da Media Producer.

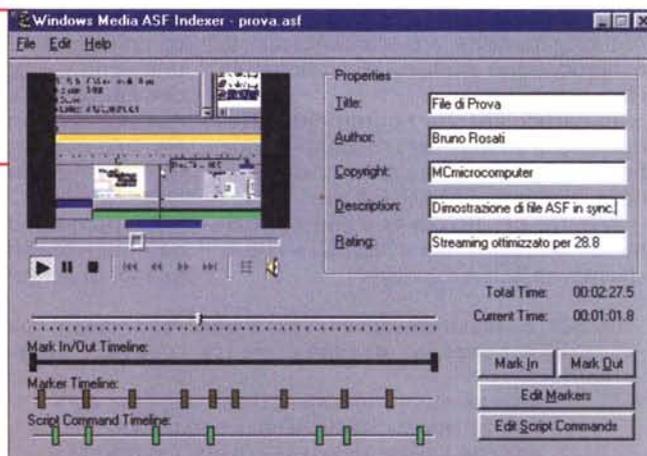
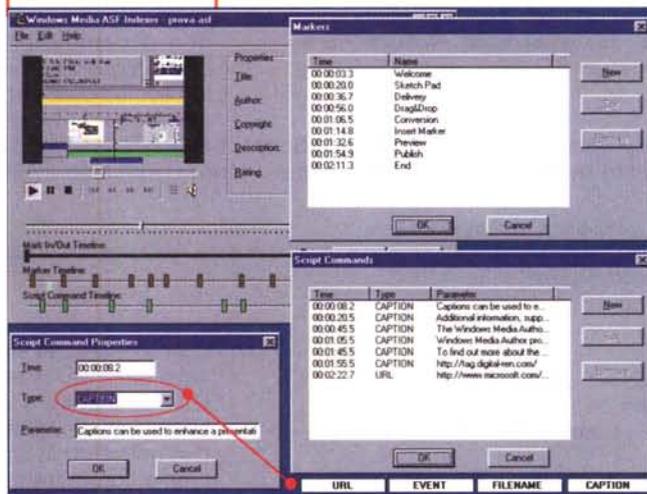


Figura 3 - L'insieme delle caratteristiche d'interazione offerte da Media Indexer: i marker e i vari script-command.



quanto riguarda i moduli più importanti dei tool:

- alla realizzazione ex novo in presa diretta o da VCR o per conversione di file ASF (Media Encoder)
- alla sincronizzazione di più contributi audio, video, d'immagini e testuali (Media Author)
- alla indicizzazione tramite marcatori di file ASF realizzati dal Media Author o dal Media Encoder (questo per mezzo del Media Indexer).

Del pacchetto autoestraente **wmtools.exe** fanno anche parte un'intera serie di codec che, seppure pensati per lo streaming, vanno bene - anzi benissimo! - anche nell'offline. Come il codec MPEG-4 per il video, il Voxware e il Fraunhofer MPEG Layer-3 per le componenti audio, ed altri ancora.

Di tutti questi tool, nel corso degli articoli che li hanno riguardati, abbiamo visto sia le modalità di utilizzo che alcu-

ne delle tecniche e le relative rese di codifica. In questa occasione, senza più quindi tornare a ripetere gli stessi passi, ci dedicheremo ad alcune particolarità che specialmente il Media Author e il Media Indexer sono in grado di offrire al webmaster multimediale.

## Windows Media

### Author: pubblicazione automatica del file HTML finale di supporto

Già il fatto che non si debba scrivere nemmeno una riga di codice e che sia quindi il tool in questione a produrre il file HTML dal quale si eseguirà l'ASF, già così sarebbe qualcosa di notevole. Ma il Media Author, al momento della codifica, tramite il pannello di comando Publish, ci riserva la più gradita delle sorprese: la stesura automatica di due distinte versioni di file HTML. Una destinata a Explorer, con il completamento del nome dato al file per mezzo della sigla "IE", ed un'altra a Navigator, per il quale il nome del file sarà completato dalla sigla "NS".

Con tale doppio automatismo Media Author garantisce la piena compatibilità di riproduzione dei file ASF su entrambi i browser più diffusi.

In particolare, tra i criteri che differenziano la serie di file prodotti per i due browser spiccano i tag che implementano la chiamata al Media Player.

Mentre per l'Explorer viene normalmente utilizzato il tag <OBJECT> che richiama via ActiveX il Player:

```
<OBJECT classid=CLSID:22d6f312-b0f6-11d0-94ab-0080c74c7e95 id=DSPlay1 name=DSPlay1
standby="Loading Windows Media Player components..." type="application/x-oleobject">
  <PARAM NAME="ShowControls" VALUE="-1">
  <PARAM NAME="ShowGotoBar" VALUE="1">
  <PARAM NAME="ShowStatusBar" VALUE="1">
  <PARAM NAME="ControlType" VALUE="2">
  <PARAM NAME="Filename" VALUE="prova.asf">
  <PARAM NAME="InvokeURLs" VALUE="-1">
  <PARAM NAME="ShowGotoBar" VALUE="-1">
</OBJECT>
```

per Navigator viene invece utilizzato un tag <EMBED> così strutturato:

```
<Embed type="application/x-mplayer2"
  pluginpage="http://www.microsoft.com/windows/mediaplayer/download/default.asp"
  FileName="PROVA.ASF"
  Name=Player1
  width=320
  height=305
  SHOWCONTROLS=-1 AUTOSIZE=0
  SHOWGOTOBAR=-1
  INVOKEURLS=-1 AUTOSTART=1 CLICKTOPLAY=0>
</embed>
```

Da notare che nelle istruzioni inserite tra i tag di embedding, il Media Author cura anche l'inserimento della chiamata "pluginpage" verso la pagina di Micro-

soft dove è pronto al download il file compresso del Media Player. Questa è una scelta saggia, in quanto l'utente che naviga con il Navigator potrebbe anche non aver installato il plug-in, ritenendolo non necessario (l'Explorer è direttamente compatibile grazie a Windows 98).

Sempre nel codice automatico sono da notare le differenti adozioni dei linguaggi di scripting. Mentre l'HTML\_IE

utilizza indifferentemente funzioni Vbscript e JavaScript, il codice HTML\_NS (laddove Navigator non è compatibile con il Vbscript) viene esclusivamente servito per mezzo dello JavaScript. Malgrado tali raffinatezze rimane ancora un piccolo livello

dello JavaScript. Malgrado tali raffinatezze rimane ancora un piccolo livello

## Media Indexer: come e perché indicizzare un file multimediale

Windows Media ASF Indexer è un tool utilizzabile per aggiungere proprietà, riferimenti e script di comando ad un file ASF già codificato.

Per **Proprietà** va considerato l'insieme dei dati identificativi, come titolo, nome dell'autore, eventuale copyright, una descrizione e, sempre opzionalmente, l'indicazione della velocità alla quale lo streaming è stato principalmente ottimizzato.

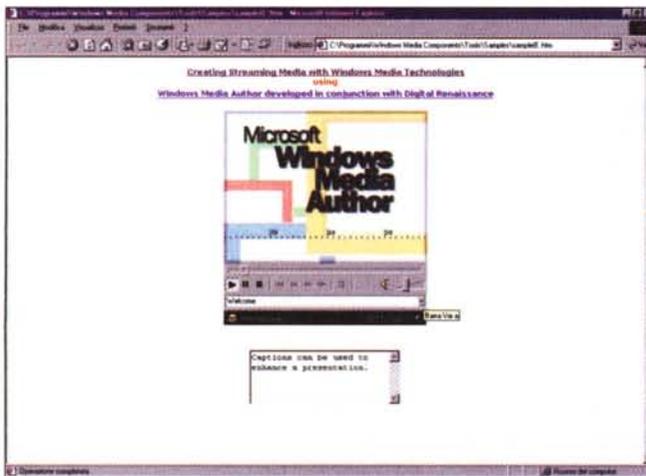
I **Riferimenti**, o marker, sono dei veri e propri puntatori che fissano un punto di riferimento temporale (in minuti e secondi) su di un ASF file. In tal modo, a livello di fruizione sarà possibile fare riferimento a tali puntatori per spostarsi rapidamente su ciascuno dei riferimenti settati.

Esemplificando (si guardi alla fig. 6): mentre sul piano di lavoro di Media Indexer scorre il file ASF,

il webmaster provvederà a cliccare sui bottoni Marker In e Marker Out ogni volta che individuerà il punto d'ingresso e quello di uscita di una specifica parte di scena che ha interesse evidenziare. Una volta segnati tutti i riferimenti temporali potrà tornare sugli stessi (per mezzo del pannello di comando Edit Markers) sia per calibrare meglio i singoli riferimenti temporali (espressi nel formato hh:mm:ss.dd) che per assegnare agli stessi una specifica denominazione. Tali riferimenti, una volta salvato il file .ASF verranno poi visualizzati dal Media Player nel campo di testo controllato tramite il selettore "Vai a...". Ogni volta che in fase di riproduzione si attiverà tale controllo si aprirà una piccola lista di riferimento. Cliccando su uno specifico identificatore testuale (com'è nell'esempio di fig. 7 il marker "Stili di discesa") il file ASF si sposterà rapidamente all'inizio del marker che corrisponde ad un certo minutaggio (ad esempio 00:00:13.12, ovvero 13 secondi e 12 decimi).

Oltre ai marker nel Media Indexer è infine possibile inserire anche degli script di comando che vengono eseguiti in corrispondenza del riferimento temporale settato in Script Commands (fig.

Figura 4 - Media Player compresso in una pagina HTML vista su l'Explorer. Il massimo dell'interazione si caratterizza (oltre che all'interno del Media Player) anche nei contenuti testuali della <TEXTAREA> sottostante che cambieranno a seconda dei settaggi temporali imposti alle scene.



8). Proprio guardando a questa figura possiamo ad esempio rilevare che a 8 secondi e 2 decimi della riproduzione del dato file ASF, la "caption" ovvero la textarea (che invece possiamo vedere in fig. 2) dovrà visualizzare il testo "Captions can be used to...". Sempre utilizzando una caption, la textarea, a venti secondi e 5 decimi, sostituirà la precedente scritta visualizzando "Additional information ...". Oltre che alla funzione CAPTION, le proprietà dello Script Command possono permetterci il settaggio di URL (ovvero, sempre guardando all'esempio di fig. 8: a 2 minuti, 22 secondi e 7 decimi il file ASF dovrà aprire la pagina Web corrispondente all'URL <http://www.microsoft.com>), eventi (ad esempio l'inserzione temporanea di un altro file ASF) ed apertura di altri file (mediali, testuali, HTML, ecc.). Oltre che il settaggio interno tramite i pannelli del Media Indexer gli Script Commands possono essere caricati dall'esterno. Accettati sono difatti anche i cosiddetti marker-script, normalissimi file di testo che possono essere precedentemente compilati (al limite anche in base ad un riferimento puramente visivo) purché inseriti con un minimo di sintassi. Esemplicando un marker-script dovrebbe essere scritto in questa maniera:

```
start_marker_table
8 Marker 1
1:00 Marker 2
1:15 Marker 3
3:00:03 Marker 4
end_marker_table
```

Con il Media Indexer, siamo nel vivo dell'ipermedialità. Applicabile facilmente, rapidamente e con ottimi risultati, l'indicizzazione dei file ASF è un'altra, interessantissima arma a disposizione del webmaster e, allo stesso tempo, della Microsoft...nella guerra contro RealNetworks (e le estensioni SMIL/HTML che sono diventate standard riconosciuto dal W3C).

## La gestione multimediale del browser

Indicati i Media Tools più interessanti - non che il Media Encoder non lo sia, ma a suo tempo l'abbiamo sviscerato non poco! - ci spostiamo ora su una piccola serie di consigli utili e che prevedono l'intervento diretto a livello di codice nel vivo dei file HTML. In particolare ri-

Figura 5 - Media Player compreso in una pagina HTML vista su Navigator. Qui manca l'integrazione con la <TEXTAREA> che difatti rimane vuota. Per il resto è un piacere veder funzionare il Media Player di Windows anche dentro il browser di Netscape (e quindi anche gli ASF interattivi).

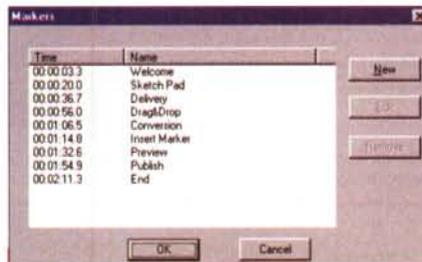
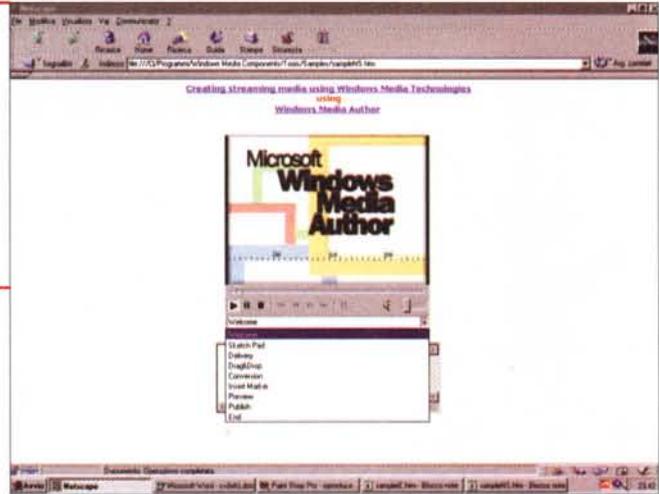


Figura 6 - Esempio di "markers" con la lista dei tempi e dei nomi assegnati ad ogni marcatore. La lista dei marcatori apparirà poi nel campo di testo che Media Player visualizza sotto al quadro video in fase di riproduzione.



Figura 7 - Media Player in funzione con un marker evidenziato: se clicchiamo sulla freccia del campo di selezione e selezioniamo un altro marcatore, la riproduzione si porterà immediatamente sul punto di inizio della scena legata a tale marcatore e riprenderà da lì.

teniamo che sia interessante da parte del webmaster multimediale arrivare a disporre con l'uso del browser di un "teatro d'azione" il più simile possibile a quello di un tradizionale generatore di presentazioni.

Nello specifico andiamo perciò a vedere se, come e perché è raggiungibile un utilizzo ottimale sia di Explorer che di Navigator, impiegando (per il momento con parsimonia, successivamente con maggiore intensità) script e funzioni

scritti ed esemplificati (su CVweb 2000 di febbraio) per l'occasione. Nell'ordine vedremo come realizzare e come funzionano:

- FullScreen
- Effetti sulle immagini in DHTML

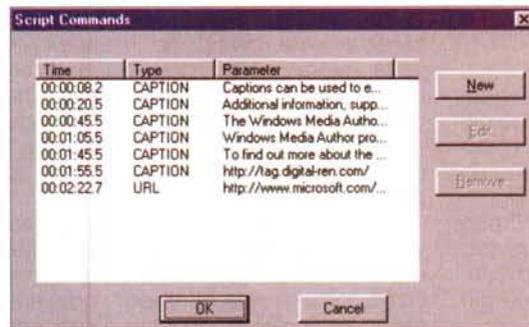
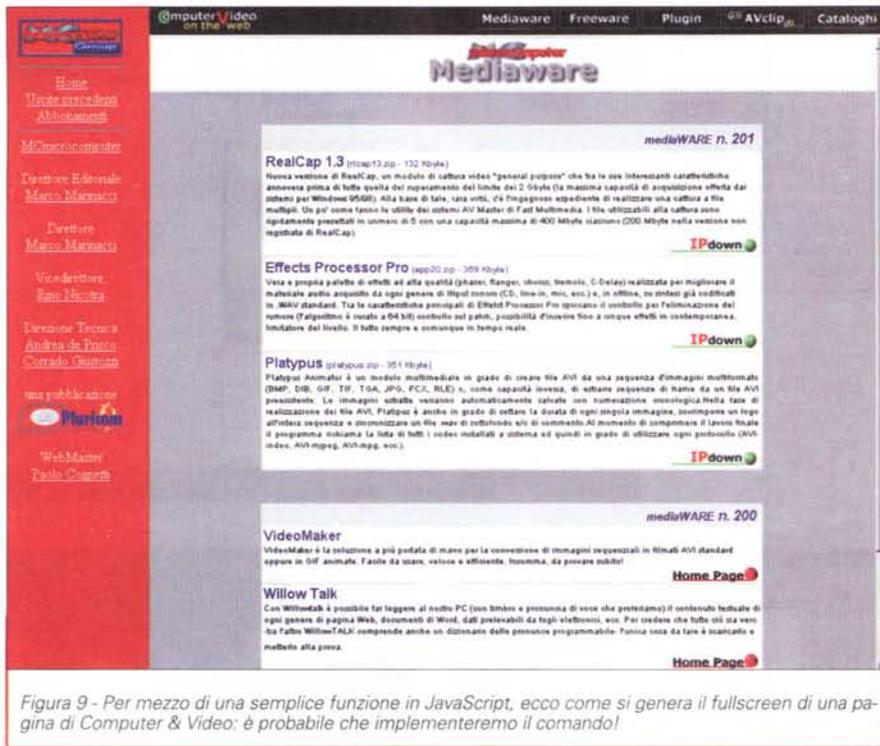


Figura 8 - Esempio di Script Command: tempi, tipo di comando (CAPTION, URL, FILENAME, EVENT) e i relativi parametri d'intervento (Scrittura di testo nella <TEXTAREA>, connessione e caricamento di una pagina Web, caricamento di un file di riferimento alla scena riprodotta, ed esecuzione dell'evento invocato).



- Uso generico del Media Player
- Impaginazione del logo ufficiale Get Media Player
- Autorun da CD-R/CD-ROM.

**Il "fullscreen" del browser.** Finestre (davvero!) a tutto schermo: senza barra dei titoli, barra di stato ed altro. Una vera finestra "videografica" nella quale sarà possibile far proiettare tutto e di più: grafica animata, titoli ad effetto, quadri video per clip MPEG et similia. Per realizzarla s'inizia con un codice in JavaScript molto semplice e, com'è di regola, da inscrivere all'interno dei tag <HEAD> della testata:

```
<script>
function fullwin(){
window.open("nomefile.htm", "", "fullscreen,scrollbars")
}
</script>
```

In tale codice l'unica cosa che va di volta in volta modificata sarà il nome del file da caricare e visualizzare in fullscreen. Per inserirlo basterà sostituirlo a "nomefile.htm".

E' ovvio che tale script da solo non basta e che ci vuole qualcos'altro per attivarlo. Nella più classica accezione, un bottone come quello che viene più sotto descritto:

```
<form>
<input type="button" onClick="fullwin()" value="Tutto schermo">
</form>
```

A questa funzione JavaScript, l'Explorer risponde perfettamente e visualizza un quadro video a pieno schermo privo anche della barra dei titoli, ma pronto ad attivare le barre di scorrimento. Al contrario, Navigator sale al fullscreen conservando la barra dei titoli e nelle ver-

sioni inferiori alla 4.1 visualizza un messaggio d'errore anche se poi la finestra si apre correttamente. Usando però la versione 4.5 i messaggi di errore non appaiono, segno che qualcosa nel codice sorgente è stato rivisto e rimediato. Meglio così, perché il fullscreen è un'opzione spesso necessaria per le applicazioni ipermediali.

L'uso di un browser fino ad oggi veniva relegato a sporadiche applicazioni interattive anche per la difficoltà nel poter utilizzare tutta l'area del browser come area attiva. Se vogliamo a questo punto, pos-

siamo anche eliminare la scrollbar ed ecco che avremo uno schermo che non solo sarà pieno, ma anche fisso.

- Su CVweb2000 di febbraio è visionabile la pagina di prova fullscreen.htm

**DHTML: effetti sulle immagini.** Una delle caratteristiche di presentazione che più usano e amano i videomaker è quella rappresentata dagli effetti di apparizione degli oggetti. Il DHTML ne dispone in gran quantità, dalle path di animazione (con le quali è possibile far entrare, scorrere e uscire temporalmente dallo schermo ogni tipo di oggetto) agli effetti di transizione (sulle singole pagine al caricamento) e sulle singole immagini.

Nello specifico delle immagini statiche l'intervento dinamico può essere portato per mezzo di sei tipologie di filtri: blur, opacity, flip vertical, flip horizontal, wave e light.

Esemplificando con uno di questi effetti, per la precisione il Flip orizzontale, possiamo subito interpretare la sintassi e verificare quali sono i parametri che entrano in ballo. Comprendendolo come al solito tra i tag <HEADER> andre-

```
<script>
function fliphon(x)
{document[x].filters.fliph.enabled=1;}

function fliphoff(x)
{document[x].filters.fliph.enabled=0;}
</script>
```

La funzione di attivazione ha nome specifico: fliphon(x) e va ad abilitare (enabled=1) il filtro specifico (filters.fliph) per mezzo dell'istruzione generale (document).

Lo stesso dicasi della funzione di disattivazione: fliphoff(9x) che va a disabilitare (enabled=0) il filtro specifico (filters.fliphon) per mezzo dell'istruzione generale (document).

Ovviamente anche in questo costrutto JavaScript, la funzione da sola non basta e di conseguenza andrà istruito altro codice che, nello specifico, farà riferimento alla funzione a partire dalla singola immagine che vorremo assoggettare a tale effetto.

Scendendo all'interno dei tag

<BODY> all'interno del classico tag delle immagini (<IMG>) dovremo scrivere la seguente istruzione completa:

```
<IMG name="logo" SRC="mclogo.gif" BORDER=0 WIDTH=44 HEIGHT=193
STYLE="filter: fliph(enabled=0)"
onmouseover="fliphon('logo')"
onmouseout="fliphoff('logo')">
```

na non dobbiamo fare tutto da soli, dato che Microsoft, conscia della profonda diversità che esiste tra i due browser,

Object or Embed? That is the question.

Oltre a dover installare il plug-in appena citato, dovremo quindi realizzare un codice HTML di implementazione che alterni al tag <OBJECT> (che verrà letto solo da IE) anche la possibilità di visualizzare il Media Player per mezzo del tag <EMBED>. Il codice, prima di vederci impazzire di tag, è la stessa Microsoft

Com'è facile rilevare, all'interno del tag <IMG>, una volta individuata l'immagine e assegnati gli eventuali parametri dimensionali (bordo sì/no, altezza e larghezza) è attraverso l'argomento "STYLE" che viene invocato lo specifico filtro da utilizzare. Ad esempio:

```
STYLE = "filter:flipohn(opacity=50)"
```

A seguire i controlli sugli eventi-mouse che permetteranno l'esecuzione della funzione. Specificamente:

- al passaggio del mouse sull'area dell'immagine con il gestore di eventi onMouseOver (che invoca l'attivazione del filtro: onMouseOver="fliphon('logo')").
- All'uscita del mouse dall'area dell'immagine con il gestore di eventi onMouseOut (che a sua volta invoca la disattivazione del filtro: onMouseOut="fliphon('logo')").

Il discorso fatto per l'effetto di flip orizzontale vale per tutti gli altri che conservano la stessa sintassi e solo in alcuni casi (gli effetti Light e Opacity) necessitano del settaggio di parametri più articolati, come l'incidenza, l'intensità e la gradazione dei colori.

Comunque sia metteremo sul Web sia degli esempi che un .txt con listati tutti e sei gli effetti in versione sintatticamente corretta.

● Su CVweb2000 di febbraio è visionabile la pagina di prova effectimg.htm

**Explorer e Navigator: come incorporare il Windows Media Player.**

Mentre, provando le caratteristiche di scrittura automatica da parte di Media Producer, abbiamo visto come viene chiamato il Media Player dai due browser, in questa occasione e completamente a nostro carico andiamo a vedere come sia possibile implementare il controllo del Media Player senza dover scrivere necessariamente due file distinti.

Già sappiamo che Explorer riconosce il tag <OBJECT> mentre Navigator il tag <EMBED>. Oltre a ciò dobbiamo anche sapere che Navigator non è in grado di comunicare direttamente con i controlli ActiveX (mentre IE lo fa perfettamente e compiutamente). Come fare per superare tali limiti? Per nostra fortuna

ha incluso nel kit d'installazione del Windows Media Player un plug-in (Npdspplay.dll) per mezzo del quale anche il Navigator è in grado di caricare il Media Player ed eseguire gli streaming in ASF. Tutto risolto? Non ancora. O meglio, dobbiamo ancora sistemare il problema dei tag di caricamento:

ha fornircelo già pronto. Ringraziamo e facendo un rapido copia e incolla lo inseriamo sulla nostra pagina di prova:

Figura 11 - Get Windows Media Player: il logo che Microsoft ci permette di appendere alle nostre Home Page e, più sotto, il codice HTML per implementarlo.

```
<BR>
<CENTER>
<A HREF="http://www.microsoft.com/windows/mediaplayer/en/download/default.asp">
<IMG SRC="type path to logo image here"
WIDTH="65" HEIGHT="57" BORDER="0" ALT="Get Windows Media Player" VSPACE="7">
</A>
</CENTER>
<BR>
```

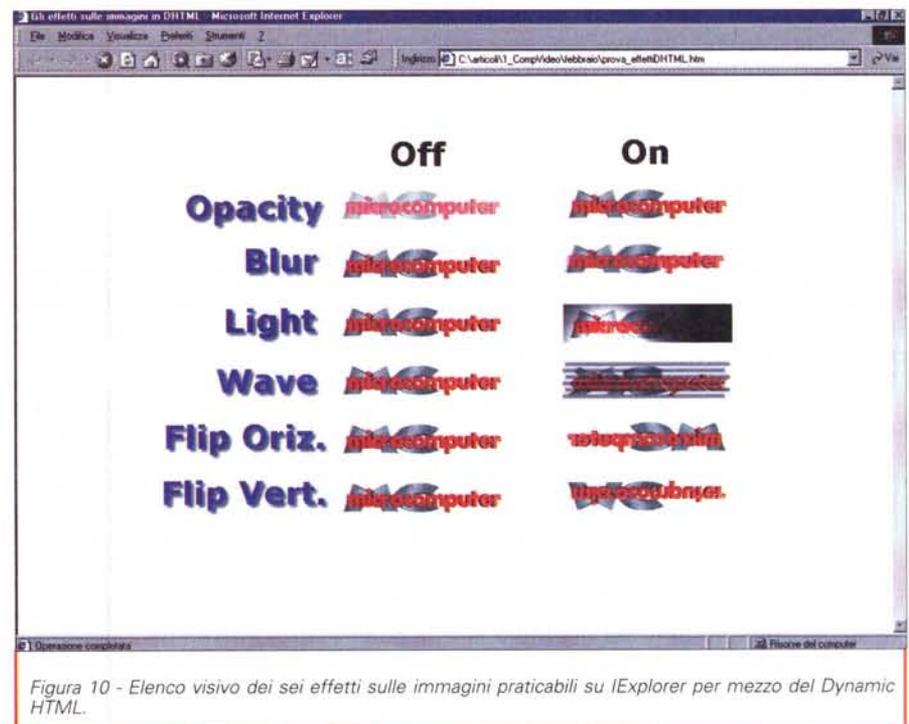


Figura 10 - Elenco visivo dei sei effetti sulle immagini praticabili su Explorer per mezzo del Dynamic HTML.

```
<!-- BEGIN GENERIC ALL BROWSER FRIENDLY HTML FOR NETSHOW V3 -->
<OBJECT ID="MediaPlayer" width=320 height=240
  classid="CLSID:22D6F312-B0F6-11D0-94AB-0080C74C7E95"
  codebase="http://activex.microsoft.com/activex/controls/mplayer/en/nsmp2inf.cab#Version=,1,52,701"
  standby="Loading Microsoft Windows Media Player components..."
  type="application/x-oleobject">

<PARAM name="FileName" value="mms://myserver/mypath/myfile.asf">

<EMBED type="application/x-mplayer2"
  pluginspage="http://www.microsoft.com/Windows/Downloads/Contents/Products/MediaPlayer/"
  SRC="mms://myserver/mypath/myfile.asf"
  name="MediaPlayer"
  width=320
  height=240>
</EMBED>
</OBJECT>
```

Tutto risolto? Finalmente sì, anche se, a parte la libreria dinamica e il tag <EMBED>, è ovvio che il Media Player dev'essere installato, non solo per l'Explorer, ma anche per Netscape Navigator.

E al riguardo piccola (ma importante) nota di riferimento: l'installazione che si consiglia di fare non è più tanto quella della versione stand-alone del Media Player, bensì di quella denominata "Media Player Full". Tale versione, oltre ad essere perfettamente compatibile con IE 4.x-5.x, nasce appositamente per mettere a disposizione browser IE di versioni inferiori (ad esempio la 3.x) e browser differenti da IE.

Il sito verso il quale navigare per scaricare la versione "full" è:

<http://www.microsoft.com/windows/mediaplayer/en/download/Win32Otherx86.asp>

Il file autoestraente è denominato **mpfull.exe** (3, 611 kbyte - circa 20 minuti a una media di 33,6 kbit/sec) e corrisponde sempre e comunque alla versione più aggiornata del player. Al momento del download di verifica da noi effettuato la versione al passo risultava essere la 6.4, e questo sia per il Media Player per IE 4.x-5.x che per quella dei non-IE. E' questa la versione che vi consigliamo di scaricare (almeno

comunque il Player già a vostra disposizione per Windows ed estende criteri di compatibilità (diretta per IE, tramite plug-in per Navigator) con qualsiasi tipo di browser si disponga.

### Il logo di Windows Media Player.

Visto che stiamo lavorando con le "tecnologie" di Microsoft e visto che sia il Producer che l'Indexer ormai fanno parte del nostro kit da webmaster multimediali, perché non fregiarsi del logo di Microsoft Windows Media Player?

Al riguardo è sufficiente portarsi sulla pagina: <http://msdn.microsoft.com/osig/wm/getwmp.asp> e, lette le norme da rispettare, copiare le due gif ed eventualmente il codice HTML suggerito.

Su tale pagina troveremo due versioni di logo: getmedia\_blk.gif per il logo a sfondo nero e getmedia\_white.gif per quello a sfondo bianco. Per scaricarle basta farci click sopra con il pulsante destro del mouse e quindi abilitare il comando di "Copia" oppure di "Salva Immagine". Una volta che disporremo delle due immagini potremo usare una o l'altra versione (a seconda dell'accostamento estetico con i colori dello sfondo) ed inserire i soli tag più appresso descritti.

manere com'è. L'unico ovvio intervento sarà quello di sostituire al memo "type path to logo image here" il nome dell'immagine utilizzata: getmedia\_blk.gif per il logo a sfondo nero e getmedia\_white.gif per quello a sfondo bianco.

**RunFirst.** RunFirst è un programma in grado di realizzare file eseguibili per l'autorun di specifici file HTML.

La modalità d'utilizzo è estremamente semplificata. Una volta deciso il nome del file HTML che si vuole abilitare all'autorun, evidenziare e rinominare il file "runfirst.exe" con lo stesso nome del file HTML da far avviare in automatico.

Se ad esempio il nostro file è denominato **autorun.htm** dovremo ridenominare il file runfirst.exe in **autorun.exe** e quindi premurarsi che sia l'HTML che la routine siano inseriti nella stessa cartella di lavoro del CD. Fatto ciò dovremo creare un file di testo denominato **autorun.inf**, scrivendo le seguenti linee di codice:

```
[autorun]
OPEN=[path]autorun.EXE
```

e salvando nella stessa directory che contiene il file HTML e quello

```
<BR>
<CENTER>
<A HREF="http://www.microsoft.com/windows/mediaplayer/en/download/default.asp">
<IMG SRC="type path to logo image here" WIDTH="65" HEIGHT="57" BORDER="0" ALT="Get Windows Media Player" VSPACE="7">
</A>
</CENTER>
<BR>
```

Attenzione, inserito tale codice non potremo fare nient'altro. Meno che meno manipolare la grafica del logo né tradurre il testo dell'etichetta. Questo - Get Windows Media Player - deve ri-

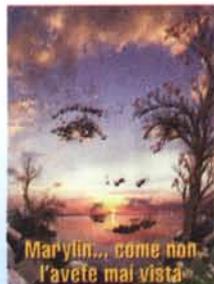
d'autorun. Tutto qui, tutto gratis, tutto facile!

● **RunFirst è su CVweb2000 (run1st11.zip- 12 kbyte)**

MB

per prima). E' la più completa, aggiorna

# PC imaging



Marylin... come non l'avete mai vista

Tecnica Pro



Il restauro digitale



Minolta Dimage Scan Elite L'alternativa... di qualità



Attualità  
Astronomia digitale



EPSON Stylus Color 860 Alte prestazioni... per tutto!

**Anteprime:**  
ADCSee 3.0  
MetaCreations Carrara

**Digitips:**  
Contro... il controluce  
Occhi verdi, via!

**Spazio Immagine:**  
Nicola Froggio Fràncica

**Prove Software:**  
Corel DRAW 9  
Ulead PhotoExpress

**Panoramica:**  
I filtri per Photoshop 2ª parte



**Nel CD-ROM Win/Mac:** **ProvaCittà:** le immagini utilizzate nelle rubriche tecniche **Prove Prodotti:** le immagini di test per scanner e stampanti

**Software demo e shareware:** • ADCSystems ADCSee (Win) • Ulead PhotoExpress (Win) • Ulead Face Factory (Win) • CCDops (Win) • Drag And View (Win) • GIF Movie Gear (Win) • Image Explorer Pro (Win) • ImageForge (Win) • Andy 3D (Win) • CCDops (Linux) • QuickEditor (Mac) • TextureMagic (Mac) • Animation Maker (Mac) • CCDops (Mac)

## Nel CD-ROM in omaggio

le immagini utilizzate nelle rubriche tecniche, le immagini di test per scanner e stampanti, Software demo e shareware.

## Sul numero di febbraio:

Minolta Dimage Scan Elite  
L'alternativa... di qualità

EPSON Stylus Color 860  
Alte prestazioni... per tutto!

Tecnica Pro:  
Il restauro digitale

Marylin... come non l'avete mai vista

Attualità:  
Astronomia digitale

Anteprime:  
ADCSee 3.0  
MetaCreations Carrara

Digitips:  
Contro... il controluce  
Occhi verdi, via!

Spazio Immagine:  
Nicola Froggio Fràncica

Prove Software:  
Corel DRAW 9  
Ulead PhotoExpress

Panoramica:  
I filtri per Photoshop 2ª parte

# Corri

# In edicola!