

Un po' di VIDEO e un po' di AUDIO

Tre novità, tanto per gradire: la "public preview" del nuovo QuickTime 5.0, la rinnovata versione 3.5 di IBM HotMedia (freeware da sballo!) e quindi Windows Media 8 Encoding Utility, per aggiornare gli streaming con un codec più nuovo e comprimente.

Ma ovviamente C&V non si ferma qui e allora ecco continuare la sequenza multimediale con il piccolo, grande scoop rappresentato dalla versione beta di Sonic Foundry Sound Forge 5.0.

Quindi, a seguire, il reparto freeware, aperto dall'ottimo Shuffler Music Converter e completato da un interessante terzetto...

di Bruno Rosati

Novità: Authoring multimediali e streaming avanzati

QuickTime 5 Public Preview: arriva con un boato fragoroso la nuova versione del motore multimediale di Apple. Nel tentativo di recuperare - in ambito PC/Windows, s'intende! - lo svantaggio nei confronti di RealNetworks e Microsoft.

Non di meno è IBM con il suo tenacissimo engine HotMedia: nuove caratteristiche prestazionali e gestione integrata nonché sincronizzata di ogni componente ipermediale: pagine HTML, immagini mappate, streaming audio, video, ecc.

Infine Windows Media 8 Encoding Utility, un'applicazione a "linea di comando" con la quale convertire (anche in batch) tutti i file in nostro possesso in stabilissimi streaming.

Tre novità tre, che buttiamo giù come news, "panoramizzando" un po' qui e un po' là e riservandoci per un prossimo "giro di prove pratiche" la piena verifica di ogni singola proposta.



QuickTime 5.0 Public Preview: arriva il nuovo motore multimediale di casa Apple!

versione free.

Premesso che in QT5 è compreso tutto quello che c'era nella versione precedente, ovvero la 4.1.2, ecco in sintesi quanto invece vi troveremo di nuovo o di rinnovato:

- Nuova interfaccia, ora praticamente prossima al cosiddetto "Aqua style" dell'interfaccia di Mac-OS.
- Supporto per le skin.
- Supporto pieno per la riproduzione di file Flash (la piena compatibilità a partire dalla versione 4.0).
- Cubic VR System, per la navigazione virtuale su immagini e filmati di tipo panoramico, ora spinta fino a 360 gradi.
- Supporto delle specifiche Rich Audio, con piena compatibilità nei confronti dei DLS files e dei SoundFonts.
- Nuovo sintetizzatore software - specificamente un SoundSet di Roland General MIDI e GS Format - per la resa

QuickTime 5.0 (QuickTimeInstaller.zip - 8.95 MByte)

Dopo l'annuncio dello "sta per arrivare..." ecco finalmente la cosiddetta Public Preview di QuickTime 5.0.

Ovvero la versione ufficiosa del nuovo motore multimediale che, in quanto Preview, viene concessa in

delle notazioni musicali (nonché nelle versioni registrate) del loro rendering in formato audio di sintesi.

In appendice una nota per l'installazione. Benché l'Installer sia compresso originariamente in uno zipfile, una volta aperta la sessione del decompressore il consiglio è quello di copiare il contenuto - QuickTimeInstaller.exe (493 KByte) e QuickTimeInstallCache.qdat (8.77 MByte) - all'interno di una directory d'appoggio e quindi procedere da questa al lancio dell'Installer eseguibile. In tal modo eviterete la spiacevole sorpresa della richiesta di dovervi connettere in rete... per scaricare quanto invece già avete a disposizione! La Public Preview che

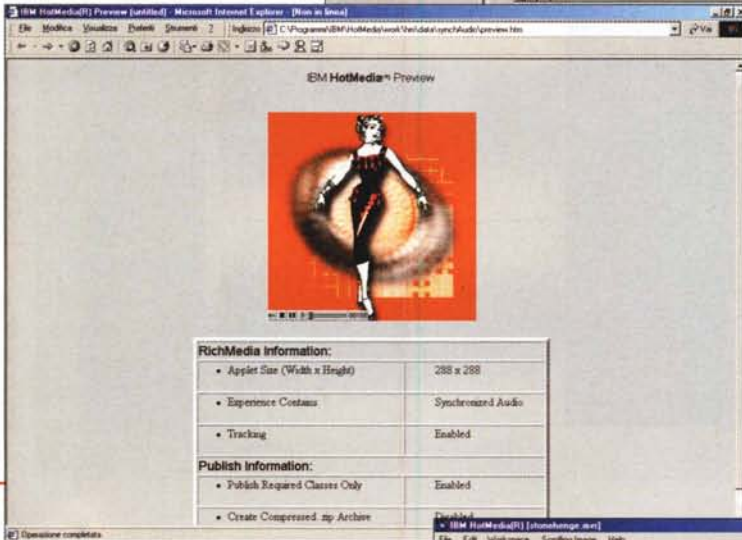
IBM HotMedia 3.5: la resa in una finestra di Explorer del progetto illustrato nella figura precedente. La pagina HTML, comprensiva dell'Applet e dei parametri di questo (ottimizzati nel progetto), è ovviamente generata dal programma stesso.

inseriamo sul CD allegato è completa di ogni sua parte e non necessita del download online.

IBM HotMedia (HotMedia3.5.17en_US.exe - 6.22 MByte)

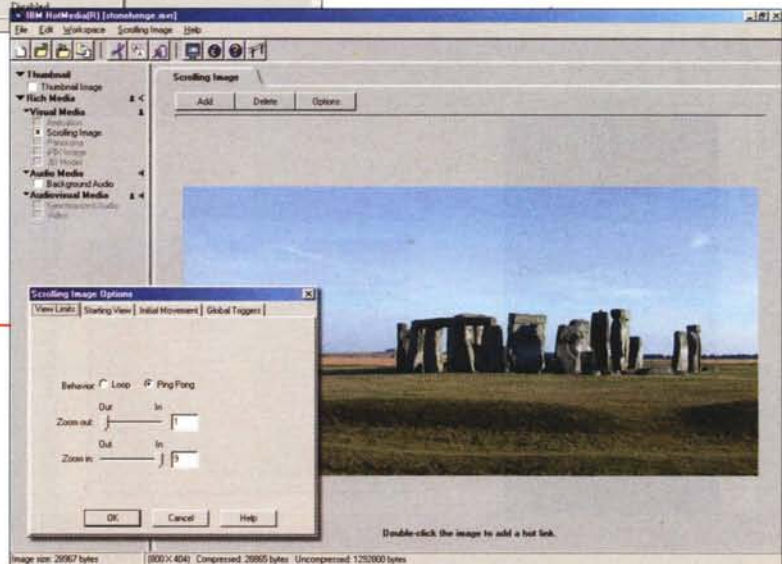
Authoring e motore multimediale con ottime soluzioni a livello di streaming e di funzioni ipermediali, HotMedia è una proposta globale che IBM fa - con l'incentivo del "completamente gratuito" - per lo sviluppo e la

IBM HotMedia 3.5: esempio di resa in funzione panoramica di un'immagine. A questa, oltre che ad assegnare i tempi e le path per il movimento automatico, può essere sincronizzata una componente audio-streaming.



IBM HotMedia 3.5: un progetto comprendente un "audio sincronizzato". Ovvero una traccia in streaming, durante la cui durata è temporizzata la visualizzazione di una serie di immagini e, collegato all'apparire di queste, l'esecuzione di uno script che lancia una finestra pop-up dedicata ad un determinato sito o pagina esplicativa.

messa in linea di sistemi interattivi. Ipermedia a tutto spiano, perciò. A partire dall'inserimento di effetti speciali sulle componenti audio, la realizzazione di Audio-Show (l'equivalente degli Audio-Illustrated di Microsoft e gli SMIL-component di RealNetworks) e di controlli per la navigazione tridimensionale alle pagine HTML.



Data Rate tipici di Windows Media 8 (Beta)

LIVELLI DI QUALITA'	DATA RATE
AUDIO	
FM Quality	Modem Dial-Up
Near-CD audio	48kbps
CD-quality audio for streaming and download-and-play	64kbps
Industry-best fidelity	Da 96kbps
VIDEO	
Near-VHS Video (320x240)	250 kbps
Near-DVD Video (640x480)	500 kbps

Windows Media 8 Encoding Utility; tabella esplicativa dei livelli qualitativi dello streaming audio e video (formato .wma, .wmv). Il formato Windows Media realizza lo streaming solo con file a 16 bit e supporta il formato .asf 1.0.

Windows Media 8 Encoding Utility (wm8eutil_setup.exe - 616 KByte)

La promessa, che è anche un po' sfida e un po' scommessa, è presto detta: Microsoft garantisce le codifiche WM8 - e nello specifico quelle di livello "Near-CD" effettuate a 48 kbit/sec - di pari qualità a quelle equivalenti in formato Mp3, benché ridotte ad un terzo della grandezza.

Ovvero, se un file Mp3 pesa 1 MByte, un file WM8 equivalente peserà poco più di 300 KByte conservando la stessa qualità.

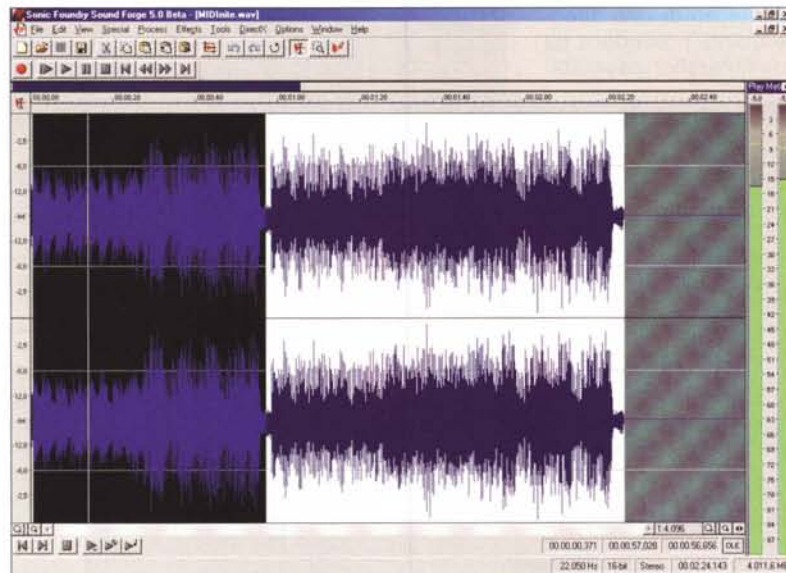
Lanciato il setup questo porta l'utilità magica ad installarsi in una sub-directory denominata: C:\Programmi\Windows Media Components\Tools.

Quindi tool integrati per la realizzazione di animazioni e streaming video, con controlli remoti gestiti via Applet Java dedicati e con incorporamento automatico del player nelle sessioni del browser utilizzato.

Ovvia la generazione, anch'essa automatica, di tutto il codice HTML relativo, oggetti JavaScript e Applet compresi.

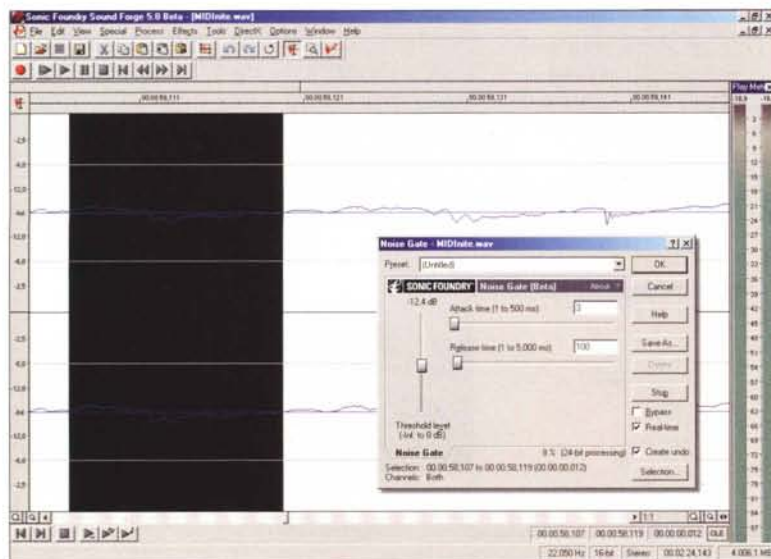
Ultimo, ma non ultimo, anzi, vero e proprio fiore all'occhiello del prodotto, è il sistema di rendering di immagini zoomabili e quindi viste panoramiche a 360°.

Il tutto, prodotto e riprodotto, sempre utilizzando Applet Java e tecniche di streaming audio-visivo con Bit Rate adatti alle connessioni remote.



Sound Forge 5.0 beta: ecco lo sheet di lavoro principale della nuova versione del tool di Sonic Foundry. Attenzione: la beta in questione, pur essendo perfettamente funzionante, ha tempi di decadenza rapidissimi: entro il 19 Marzo!

Una volta a sistema, WM8EU si presenta come una spartana "linea di comando" che lo spot di Microsoft



Sound Forge 5.0 beta: il plugin per la riduzione dei rumori in primo piano e, nel background, una traccia audio selezionata a livello di centesimo di secondo grazie alla potentissima funzione di zooming disponibile tra i tool dell'applicativo.

stessa enfatizza qualificandolo come un sistema "quick", benché efficiente, per la conversione e l'ottimizzazione (dello streaming) di file audiovisivi preregistrati e pronti per i servizi on-demand.

Dal punto di vista delle caratteristiche tecniche, WM8EU include molte delle peculiarità del Windows Media Encoder 7, rispetto al quale chiaramente offre una nuova versione del codec Media Audio migliorata e in qualità e in rapidità d'intervento.

Dal punto di vista strettamente pratico, con Windows Media 8 Encoding Utility è possibile procedere:

- alla conversione di file non compressi, dai formati Microsoft .wma, .wmv, .avi e .wav al nuovo formato .wm8.

- alla codifica in modalità double-pass, necessaria per rendere il file mediale disponibile sia per lo streaming in linea che per l'audiovisione in offline dopo l'avvenuto download (Variable Bit Rate, ovvero: VBR).

- Creazione di procedure automatiche via batch di file audio e/o video presenti in una directory specifica.

- Codifica selettiva per porzioni specifiche di file.

- Conversione della frequenza di campionamento di componenti audio e resize del quadro video come parte supplementare di una fase di codifica (anche in batch).

- Possibilità di applicare filtri per il deinterlacciamento e di differenti profili di codifica (preset).

Il tutto seguendo delle sintassi predefinite che ovviamente sono descritte (e ben esemplificate) dall'ottimo file di Help che corredata l'utility.

A livello di sintassi generale, il comando di linea WM8EU è il seguente:

wm8util -input input_file_name -output output_file_name [-option]

Ovvero il nome dell'applicazione, la localizzazione del file da codificare e quella che assumerà il file codificato. Per ultime le opzioni che, sempre seguendo la sintassi esplicita nel file di Help, abbiamo appena esposto nell'elenco puntato di cui sopra.

Esemplificando, se disponiamo di un file .avi denominato - che fantasia! - mc.avi e vogliamo codificarlo in wm8, dopo averlo localizzato sarà sufficiente digitare:

wm8util -input mc.avi -output mc.wmv

e la procedura si innescherà automaticamente.

Nel caso in cui si voglia procedere attraverso un profilo preesistente, la sintassi va organizzata come segue:

wm8util -input input_file_name -output output_file_name -profile filename

Una tabella di riferimento - sempre presente nel file di Help - ci aiuta ovviamente a rintracciare qual è lo specifico "filename" da utilizzare. Ad

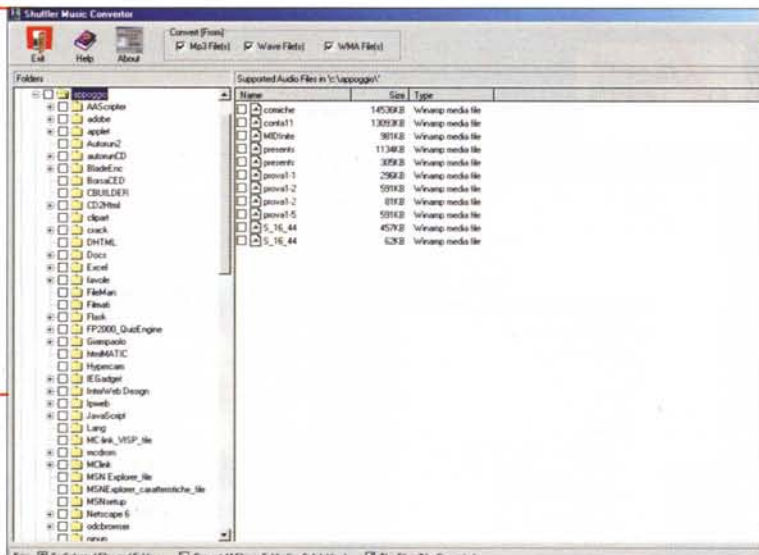


Shuffler Music Converter: il pannello dei settaggi attraverso il quale è possibile selezionare il formato e quindi i parametri qualitativi della conversione.

frendola in prova, con un margine di giorni a disposizione comunque sufficiente.

Tra le caratteristiche principali che troviamo implementate in questa versione 5.0, **Sound Forge** (soundforge5beta.exe - 18.67 MByte) annovera la presenza di 20 plugin in tecnologia DirectX, funzioni per il CD-Ripping e per realizzare un vero e proprio Authoring di masterizzazione "atonce". Eccezionale è senz'altro

Shuffler Music Converter: l'interfaccia di lavoro principale del converter. Nella cornice a destra è possibile far confluire tutti i file da convertire. Premendo il bottone (la due frecce) in alto a destra sarà possibile procedere con le fasi successive, che portano al settaggio dei parametri qualitativi e quindi alla sessione di conversione vera e propria.



esempio, se vogliamo codificare un file audio con qualità relativa allo streaming via connessione analogica a 56K, il "filename" assegnato al preset è "a32". A sua volta, una qualità audiovisiva equivalente al PAL non-broadcast è predefinita richiamando il profilo "av350pal" e così via.

Una beta di lusso: Sonic Foundry Sound Forge 5.0

Forte delle nuove caratteristiche implementate nell'applicativo, Sonic Foundry rilancia Sound Forge in versione 5.0 e l'offre in "public beta" a scadenza (il 19 Marzo, ahinoi, muore!). La proponiamo veramente al volo of-

l'Acoustic Mirror, processore digitale per mezzo del quale è possibile arrivare a modellare simulazioni acustiche dove l'unico limite è imposto dalla nostra soggettività.

Adizionalmente l'applicativo di editing ora supporta anche file campionati fino a 192 kHz per 24 bit. Tale potenzialità, unita alla modalità mastering - nonché CD-Ripping - rende Sound Forge 5 uno dei migliori sistemi per la preparazione e la masterizzazione definitiva di CD audio professionali.

Non secondaria anche la possibilità di utilizzarlo come un sofisticato converter multiformato e per la realizzazione di streaming .wma per i servizi on-demand.

Ultime, ma non ultime, le funzioni di "riparazione tracce" che, attraverso i vari plugin DirectX implementati già di serie, è possibile utilizzare per la pulitu-

Shuffler Music Converter: ecco il convertitore mentre procede nella sessione di conversione che, tra l'altro, abbiamo lanciato in batch.

ra di parlati, sostituzione (per interpolazione) di punti di rumore o non-incisione, ecc.

Il tutto servito ovviamente da un'eccezionale funzione di zooming, che può centrare con precisione a livello di centesimi di secondo la zona di traccia interessata dal problema e quindi, operando in preview, verificare e riparare in perfetto tempo reale.

Insomma, siamo davanti ad un



Freeware in primo piano

"A.A.A. Cercasi programmi di conversione di file audio multiformato in codifiche Mp3. Graditissima la presenza di un comando per l'encoding in batch di più file in un'unica sessione".

Detto, richiesto e trovato!

Shuffler Music Converter (ShufflerMCWMA.zip - 2.18 MByte)

A quelle e-mail che ci chiedevano il programma "ideale", rispondiamo con la prova e la presentazione di Shuffler Music Converter. Che non converte solo verso Mp3, ma anche in Windows Media Audio e pure da Wave.

Che non sarà il meglio del meglio, ma sicuramente svolge il suo lavoro in maniera egregia; il processo di conversione, senza essere quello di una

saetta, non è certo neanche da lumaca. Insomma, Shuffler si lascia preferire rispetto a molti convertitori da noi provati.

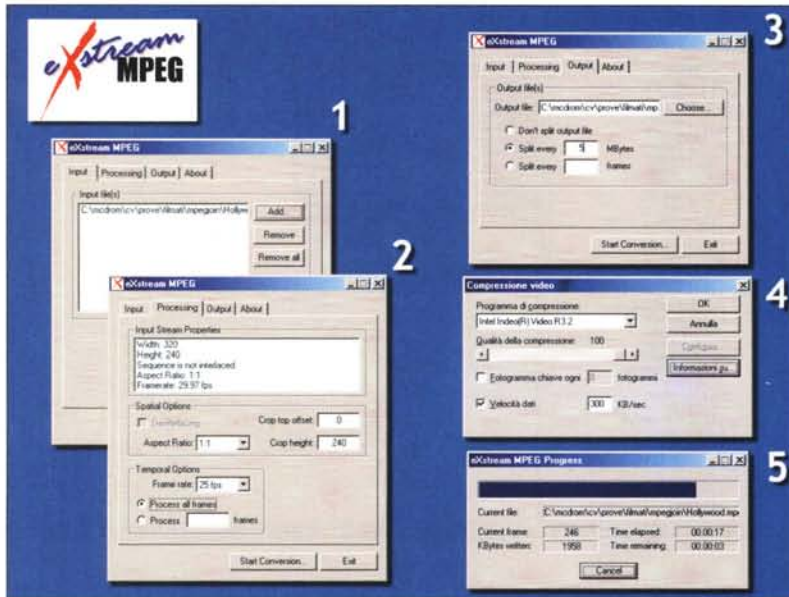
Tra le altre caratteristiche, risponde positivamente alla richiesta -fatta da molti lettori - di procedere in batch e quindi poter convertire più file con un'unica sessione di lavoro. Esigenza molto sentita questa dato che, in effetti, non sono in molti gli applicativi che offrono la funzione di batch-converter. Shuffler, freeware purissimo, lo fa e pure bene.

L'applicativo permette di scegliere i file da convertire selezionandoli da varie directory e quindi concentrandoli tutti in uno sheet di riferimento presente sulla sua interfaccia principale - tra l'altro simile a quella di Gestione Risorse.

Una volta che tutti i file da convertire sono in lista, è possibile selezionarli a nostra scelta e, a quelli prescelti, imporre la codifica che necessita: Mp3, Wave e WMA.

I livelli di codifica possibili in Mp3 sono tarati in otto preset, il cui valore di Bit Rate selezionabile va da un minimo di 56 ad un massimo di 320 Kbps. Al Bit Rate prescelto va quindi abbinata la frequenza di (ri)campionamento selezionabile a sua volta tra i valori di 32, 44.1 e 48 kHz (quest'ultima attiva solo con il Bit Rate pari a 320 Kbps).

A sua volta, il WMA è supportato con 5 preset basati su frequenza di



eXstream: lo step-by-step delle cinque fasi che portano alla conversione/estrazione finale da file MPEG a file AVI.

vero e proprio colosso dell'Audio Editing. Un tool che non si nega niente, neanche il doppiaggio e il resync audiovisivo su file .avi e .mov.

Per quanto riguarda strettamente le limitazioni della versione beta che presentiamo, va ricordato che le funzioni assegnate all'engine Mp3 dalla codifica per conversione in CD-Ripper sono limitate a sole 20 procedure.

Raggiunto tale conteggio, Sound Forge continua a lavorare in tutte le altre modalità, ma inibisce l'engine MPEG Layer-3: "MP3 encoding is limited to 20 encodes in this beta".

Concludiamo, infine, ricordando di nuovo che la versione beta di Sound Forge 5.0 che troverete sul CD allegato pur essendo una "full", ovvero pienamente funzionante, è controllata da

un counter interno con scadenza temporale prefissata al 19 Marzo. Non sappiamo naturalmente quando leggerete questo articolo e quanti giorni avrete di conseguenza a disposizione per effettuare le vostre prove.

Nell'intervallo compreso tra il primo giorno in edicola del presente numero della rivista e l'ultimo della scadenza dell'applicativo ci dovrebbero, comunque, essere quei 10-15 giorni di margine che possono essere considerati sufficienti per la piena valutazione dell'applicativo.

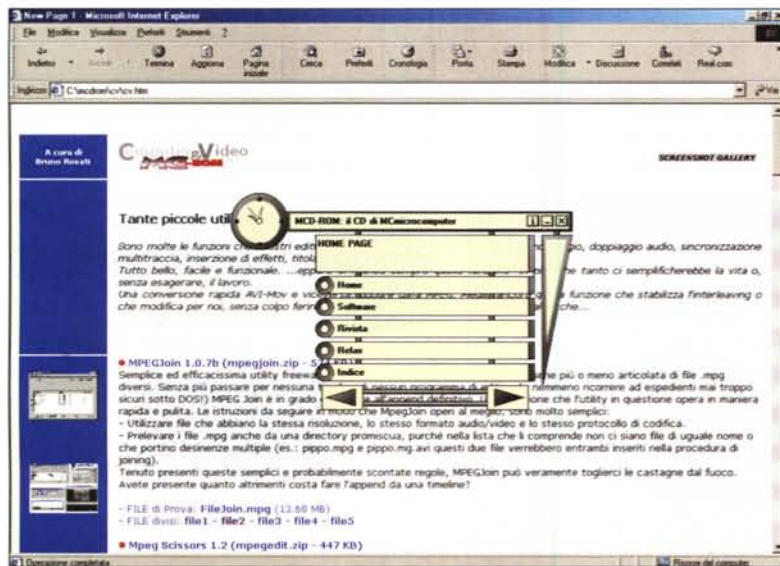
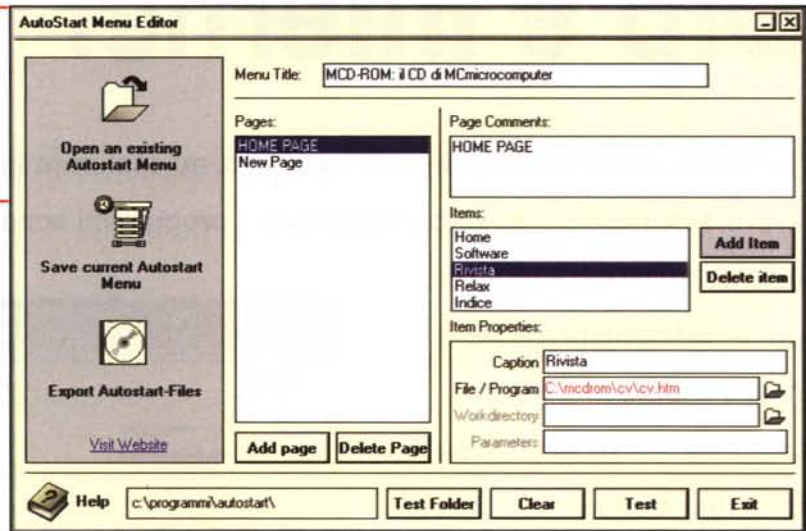
Sound Forge 5.0 beta per aprire completamente tutte le sue opzioni necessita di una registrazione online. Comunque sia, il funzionamento è garantito in buonissima percentuale anche senza registrarsi.

campionamento fissa e pari a 44.1 kHz e cinque Bit Rate diversi: 160, 128, 96, 64 e 48 Kbps, sempre in stereo. Quindi da 3 preset basati su sample-rate da 32 kHz abbinabile a tre differenti Bit Rate: 64, 48 e 32 Kbps.

Dal punto di vista pratico, la difficoltà d'utilizzo è decisamente azzerata e in poco tempo si ha piena dimestichezza con i comandi iconici del tool.

Una volta che si è realizzata la lista dei file da codificare, si clicca sul pulsante Next e dall'interfaccia "alla Gestione Risorse" si passa ad un pannello nel quale è possibile selezionare il tipo di codec, il livello di codifica e quindi la directory di salvataggio. Fatto click sul bottone Converter inizia la fase della codifica, che al termine vi-

Autostart: il pannello di lavoro per la realizzazione e messa a punto del menu di navigazione.



Autostart: il test dell'Autostart appena generato come anteprima. Se tutto funziona basta cliccare su "Export Autostart File" e il programma genera automaticamente il file eseguibile e i relativi .ini e .inf.

processo. Tutto semplice, lineare e, soprattutto, funzionante! Con un solo limite: eXstream non processa la componente audio. Eh sì, non si può sempre avere tutto dalla vita...

● **Capatilla** (capatilla.zip - 27 KByte). Altra interessante nonché sorprendentemente piccola (appena 84 KByte dopo l'installazione!) utility, progettata sia per le fasi di acquisizione (ma anche di puro monitoraggio in tempo reale) che per interventi di editing per l'estrazione di frame da file AVI preesistenti.

sualizzerà un report sui file codificati, come, dove e con quale taglio.

L'altro freeware del mese

In poco più di "mezzo" Mbyte, tre piccole utility freeware che possono trovare i loro estimatori

● **eXstream MPEG** (eXstream.zip - 26 KByte). Piccola utility per la conversione rapida di streaming MPEG1/2 (inclusi VOB) in file AVI. Il processo operabile da eXstream va oltre la normale procedura "a specchio", permet-

tendo la possibilità di operare in batch su più file e, nelle mono-sessioni, di procedere ad una articolata fase di pre-processing. Questa permette la possibilità di modificare le porzioni, ritagliare il quadro video (crop delle linee esterne), modificare il Frame Rate e processare, ovvero convertire l'intero file oppure porzioni dello stesso. In questo ultimo caso, la selezione può essere espressa in numero di fotogrammi. Una volta settati tutti i parametri desiderati, cliccando su "Start Conversion" si visualizzerà il classico pannello MCI per l'assegnazione del codec (Indeo, MPEG-4, Cinepak, ecc.) e potremo finalmente assegnare il livello di compressione e dare il via al

● **Autostart** (astart.zip - 540 KByte). Veramente raffinato questo tool per la creazione di menu di navigazione, con pannelli pop-up che appaiono al riconoscimento del disco inserito nel lettore ottico. La generazione è completamente automatica e si finalizza con la creazione di tutti i file necessari (.exe, .inf e .ini). Ottima è la fase di preparazione, che oltre a permetterci la creazione dei menu e, all'interno di questi, dei singoli item (con tanto di commento annesso) dispone di una funzione di test, attraverso la quale è possibile verificare immediatamente il corretto funzionamento nonché la resa del menu in via di realizzazione. Nella nostra piccola prova pratica - la realizzazione del menu di navigazione delle pagine di MCD-ROM - Autostart, dopo aver generato tutti i file di sistema, ha lanciato in esecuzione il CD: tutto ha funzionato al primo colpo. Veramente un gran bel programma questo Autostart!