

guida alla creazione di

# VideoCD

per

# PlayStation

## Indice dei contenuti

---

1. Introduzione
2. Software e hardware necessario
3. Note IMPORTANTI e contenuto del file Videocd.zip
4. Come effettuare la conversione .AVI/.STR
5. Visualizzazione del .STR su PC
6. Realizzazione fisica del CD
  - 6.1 Lettore .STR per Playstation
  - 6.2 Il file .CTI, BuildCD e StripISO
7. Considerazioni finali
8. F.a.q. (Frequently asked questions)

# 1. Introduzione

---

Questa piccola guida ai **VideoCD per Playstation** deve essere considerata non come un testo in grado di risolvere tutti i dubbi in merito all'argomento ma come un semplice punto di partenza verso un mare pieno di opportunità offertoci dalle potenzialità (sconosciute a noi comuni utenti interessati solo dal punto di vista videoludico) di una, oramai comune nelle case degli italiani, Playstation.

La presente guida va' allegata al file **VideoCD.ZIP** contenente i files necessari per la creazione dei VideoCD; tutte le spiegazioni presenti nei prossimi capitoli si rifanno quindi ai programmi presenti nell'archivio **VideoCD.ZIP**; chi volesse può comunque utilizzare altri programmi e/o files non compresi nell'archivio allegato.

Chiunque è interessato ad un contatto con l'autore di questa guida può lasciare un messaggio nel forum del sito [www.appuntisuldigitalvideo.it](http://www.appuntisuldigitalvideo.it) o, preferibilmente, tramite icq al numero **70406317**; sono ben accettati i consigli, le richieste d'aiuto, i complimenti e le eventuali critiche, purché costruttive! :)

Ricordatevi sempre che, nel caso in cui abbiate qualche problema in riguardo all'argomento trattato, a fine guida vi è un paragrafo intitolato **F.a.q. (Frequently asked questions)** che, nei limiti del possibile, vi aiuterà nella risoluzione del problema stesso; prima di contattarmi assicuratevi dunque che la vostra domanda non sia già nel capitolo 8!! Possibilmente evitate di contattarmi anche se volete soltanto delucidazioni sui programmi per le conversioni per i vostri AVI (tipo Flaskmpg, tmepeg, ecc.), personalmente mi occupo solo di conversioni AVI -> STR, grazie.

Chiunque vuole può distribuire **GRATUITAMENTE** la presente guida senza però alterarne né il contenuto né il nome dell'autore; **NESSUNO E' AUTORIZZATO A RICHIEDERE DENARO (o altri beni) IN CAMBIO DEL PRESENTE DOCUMENTO**; chi riscontra illeciti, di qualsiasi genere, relativi all'utilizzo e distribuzione del documento, è pregato di segnalarlo direttamente all'autore tramite i canali di comunicazione precedentemente elencati.

Concludo ringraziando Marco Pezzoli, webmaster di [www.appuntisuldigitalvideo.it](http://www.appuntisuldigitalvideo.it), per la disponibilità e la possibilità di pubblicare questa guida che altrimenti non sarebbe mai stata redatta e la mia ragazza, Antonella, che mi sopporta quotidianamente senza mai lamentarsi delle mie tediose considerazioni sugli argomenti relativi all'informatica: Grazie.

Walter Porto, 18/07/2001

## 2. Software e hardware necessario

---

Per quanto riguarda l'hardware è necessaria una Playstation con chip di modifica ed un PC non necessariamente di ultima generazione (naturalmente vale sempre la regola che la velocità nella conversione è direttamente proporzionale alle capacità di calcolo del vostro PC).

Assicuratevi che il vostro hard-disk abbia quanto più spazio libero possibile considerando che, ad esempio, un **AVI** di 10 minuti, 320x240, 25 fps, compresso in **DivX;-)** (ma con audio non compresso!) occupa, all'incirca, 150Mb e che, una volta convertito in **.STR**, la dimensione sarà maggiore di quasi 1/3 (nell'esempio:  $150\text{Mb} + (1/3) * 150\text{Mb} = 200\text{Mb}$ ).

Il software necessario è, invece, il seguente:

**Movie Converter** – Software per la conversione AVI→STR

**STRPlay** (o similari) – Software per la visione su PC dei filmati STR

E' consigliabile, prima di effettuare la copia su CD-R, masterizzare il tutto su di un CD-RW e verificare poi il corretto funzionamento tramite un emulatore PSX (io utilizzo il **Bleem!** ma anche **PSEmu2000** va' bene purché si abbiano a disposizione almeno 128Mb di RAM).

**N.B. Quando si visualizza un VideoCD tramite un emulatore il sonoro non sempre viene correttamente eseguito anzi, alle volte, viene TOTALMENTE IGNORATO. Se ciò dovesse accadere potete comunque stare tranquilli perché, una volta copiato il tutto su CD-R ed inserito nella psx, il VideoCD funzionerà correttamente, audio compreso!**

Per quanto riguarda la masterizzazione del cd è necessario un programma in grado di leggere i file **.CUE** o **.ISO**; per quanto riguarda i **.CUE** potete utilizzare **CDRWin** o, per chi ha problemi con questo software (come ad esempio il mio **Yamaha**), è possibile utilizzare la suite **Blind Read&Write** (in grado di leggere i **.CUE**). Per chi non "ama" i software di masterizzazione sopra elencati può comodamente utilizzare un qualunque software capace di masterizzare i **.ISO** (come, ad esempio, **Easy CD Creator**).

### 3. Note IMPORTANTI e contenuto del file Videocd.zip allegato

---

Allegato alla presente documentazione vi è un archivio ZIP contenente i file necessari per la creazione dei vostri Vcd. E' però necessaria una precisazione: all'interno del file non sono contenuti i programmi per la conversione dei filmati in STR e per la visione degli stessi, per motivi prettamente "legali"; aggirandovi per la rete non dovrebbe comunque esservi difficile imbattervi in siti da cui sia possibile scaricare i suddetti programmi.

Per il resto, il .ZIP contiene la struttura del cd da realizzare, le utility che si occupano della creazione del file immagine e il lettore video per psx.

In conclusione di questo paragrafo voglio invitare tutti coloro che hanno intenzione di realizzare i videocd di **non chiedermi di inviare loro i programmi per la conversione e la lettura dei .STR perché è legalmente impossibile, tutto ciò che posso mettere a disposizione lo trovate nel file VideoCD.ZIP.** Grazie.

## 4. Come effettuare la conversione .AVI /.STR

---

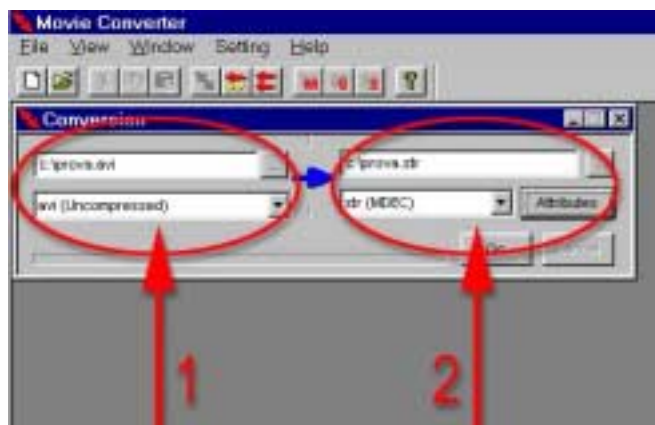
Il nostro scopo sarà quello di ottenere un file **.STR**, partendo da un filmato **.AVI**, avente lo stesso contributo audio/video. E' facilmente intuibile come i due file non avranno "esattamente" lo stesso contenuto ma esso differirà in alcuni parametri quali la qualità dell'audio (gli **STR** non supportano un audio maggiore di 37.8 KHz), i **FPS** (ma questi non sempre differiscono dall'originale) e, naturalmente, la compressione (la qualità degli **STR** è minore rispetto agli **AVI**).

Si considera che l'utente abbia già, pronti per essere convertiti, i suoi file **AVI** (non più di quattro) avente risoluzione di 320x240 e di durata massima di 7.20 minuti (per ogni singolo filmato).

**N.B. Prima di procedere con la conversione è indispensabile spiegarvi che l'AVI di partenza non deve avere alcuna compressione audio!! Sono ammesse solo compressioni video.**

I passi da seguire sono i seguenti:

- 1) Aprire il programma **Movie Converter** e, cliccando nel box 1, selezionare il file .avi da convertire (nel box più in basso viene richiesto che l'avi sia "uncompressed", personalmente ho effettuato prove con avi compressi in **DivX**;-) e non ho avuto alcun tipo di problema). Automaticamente, nel box 2, verrà indicato il nome che il file acquisterà dopo la conversione, tramite il box in basso selezioneremo l'estensione **str(MDEC)** (nell'esempio: box1 "prova.avi" – box2 "prova.str")



- 2) Cliccando sul bottone **Attributes** sarà possibile settare i (pochi) parametri a nostra disposizione. Dalle prove effettuate posso consigliarvi di lasciare tutto inalterato eccetto le opzioni "**Leap sector**" e "**Sound**" che devono essere entrambe attivate. Per quanto riguarda il valore del Frame rate...bhe, naturalmente dovrete settarlo in base a quello relativo al filmato avi che volete convertire (ad esempio: il filmato presente nel cd di Win95 ha 15 Fps, valore sicuramente differente da quello di un comune filmato PAL o NTSC).



- 3) Una volta terminata l'impostazione del pannello relativo agli attributi del file .str sarà sufficiente cliccare sul bottone "**Go**" per iniziare la conversione.

**N.B.** Terminata la conversione, se si vuole realizzare il VideoCD, bisognerà copiare i .STR nella cartella **\VIDEO** creata scompattando il file **VideoCD.ZIP**. Appena copiati i file dovrete rinominarli in **1.STR**, **2.STR** e così via sino ad un totale di quattro file (**se i filmati sono in numero inferiore a quattro dovrete modificare il file VideoCD.CTI utilizzando le informazioni presenti nel capitolo 5.2 di questa guida**). Eseguite il file **ESEGUIMI.BAT** ed attendete che le operazioni siano terminate; aprite il vostro software di masterizzazione e riversate il tutto su CD utilizzando l'immagine **CD.CUE** o **CD.ISO**. Terminata l'operazione inserite il CD nella Playstation e godetevi i filmati ottenuti.

## 5. Visualizzazione del .STR su PC

---

Per visualizzare un file **.STR** per Playstation direttamente sul monitor del vostro PC è sufficiente caricare uno dei tanti programmi facilmente reperibili sulla rete che si occupano della riproduzione di tali filmati; due tra i più conosciuti sono **STRPlay** e **PSXVideo**, entrambi sviluppati appositamente per leggere file **.STR** anche direttamente da un CD per Playstation (gioco o demo). **STRPlay** è molto intuitivo e di semplice utilizzo ed è quindi inutile soffermarmi nella spiegazione di tale software; stesso discorso per **PSXVideo** che, comunque, supporta un numero maggiore di formati e presenta un numero nettamente maggiore di opzioni (ma anch'esse di semplice utilizzo) rispetto a **STRPlay**. L'unica considerazione da porre è la seguente: ricordatevi che i programmi sopracitati non sempre hanno un corretto funzionamento o meglio... non è detto che riescano ad adempiere al 100% il loro compito; capita, infatti, di aprire dei file **.STR** e di trovarsi poi davanti a messaggi d'errore o a filmati decentrati o non correttamente decodificati. E' quindi facilmente deducibile che i risultati ottenuti da questi lettori vanno sempre presi con le molle; se un filmato non viene avviato da **STRPlay** non è detto che poi non giri perfettamente su Psx!! A voi sperimentare e provare...

## 6. Realizzazione fisica del CD

---

In questo capitolo si tenterà di affrontare il tema più complesso per quanto riguarda la creazione dei **VideoCD** per Playstation; all'interno di esso verrà infatti descritto il metodo per ottenere un CD perfettamente eseguibile da qualunque Playstation normalmente in commercio purché provvista di chip di modifica. La conoscenza e lo studio dei seguenti capitoli non è comunque necessaria per tutti gli utenti che hanno intenzione di realizzare il proprio CD ma è un punto di partenza per tutti coloro che, come me, non si accontentano soltanto di ottenere il prodotto finito ma hanno voglia e volontà di andare oltre ed ampliare le proprie conoscenze informatiche e non. Concludo sottolineando il fatto che di seguito verrà sviluppata una panoramica sull'argomento che **non pretende di essere**, in alcuna maniera, **un testo informatico**, anzi...

Premesso questo... andiamo!!!

### 6.1 Lettore .STR per Playstation

---

Affinché i filmati realizzati sul nostro PC vengano correttamente decodificati dalla nostra Psx è necessario un software (da adesso in poi indicato come "**lettore-psx**") in grado di leggere i suddetti file. E' ovvio che tale software può "girare" soltanto se eseguito da una Psx, è quindi inutile che tentiate di eseguire tale programma su di un PC. Questo fantomatico lettore-psx non è altro che un eseguibile che si occupa sia dei filmati presenti sul CD che di avviare una semplice interfaccia, corredata da grafica, per la gestione dei filmati.

Nella figura sottostante ho riportato una cattura della schermata iniziale del lettore-psx (tengo a precisare che sia l'immagine di sfondo che i bottoni sulla sinistra sono stati realizzati dal sottoscritto con **Lightwave** e **Photoshop**) eseguendo il CD tramite il **Bleem!**



Dopo aver effettuato un numero sufficiente di prove, volendo analizzare il lettore, si possono trarre le seguenti considerazioni:

- la risoluzione massima permessa è la 320x240, ciò implica una qualità dei filmati totalmente discutibile
- la profondità di colori gestibile dalla Psx è di (soli) 16 bit e ciò si traduce in una visualizzazione poco soddisfacente nelle scene in cui si presentano sfumature e gradienti particolarmente complessi
- il lettore è in grado di riconoscere un numero massimo di quattro filmati e ogni filmato non deve essere superiore ai 7 minuti e 25 secondi, il che sta a significare un totale di 29 minuti e 40 secondi di visualizzazione. Anche qui si può intuire come il tutto sia molto limitativo se si pensa che, in un CD, si potrebbero far entrare sino a ~40 minuti di contributo audio/video!!!
- i filmati visionati su Psx non risultano essere perfettamente centrati con la TV ma qualche centimetro (4-5) "in su", producendo una striscia nera nella parte inferiore dello schermo. Per ovviare a questo problema dovrebbe essere necessaria una TV che supporti lo standard NTSC; è possibile anche utilizzare una di quelle utility, facilmente reperibili su Internet, che si occupano di variare il boot della Psx da PAL a NTSC (io ho risolto il problema utilizzando questo metodo) o (probabilmente) il cavetto NTSC/PAL in vendita in tutti i negozi che trattano materiale per la Psx
- realizzando un filmato a 25 fps e visualizzandolo su Psx si nota, già dopo qualche minuto, uno sfasamento che vede l'audio in anticipo rispetto al video

Da quanto esposto si può facilmente dedurre che, se da un lato poter visualizzare i propri filmati su Psx può essere cosa interessante e piacevole, dall'altro bisogna sottolineare come la qualità sia un fattore tutto da discutere. Se qualcuno sperava di poter effettuare copie dei propri **DVD** o **SVCD** per poterli vedere sulla propria Psx, bhe...avrà capito che il prodotto finito non sarà mai all'altezza; i filmati finali non superano (e forse neanche raggiungono) la qualità **VHS**. E' comunque possibile che in giro per la Rete esistano dei lettori con specifiche più "esaltanti".

## 6.2 Il file .CTI, BuildCD e StripISO

---

Il file **.CTI** altro non è che la tabella dei contenuti di un CD; all'interno di esso viene infatti descritta la struttura, le directory ed i files da inserire sul supporto (il CD). Un file **.CTI** va quindi associato all'utilizzo del **BuildCD** che, settando i parametri adeguati, viene utilizzato per la creazione del file **.IMG**, cioè l'immagine del CD "virtuale". Per rendere più chiaro il discorso si consideri, come esempio, il file **VideoCD.CTI** contenuto nell'archivio **VideoCD.ZIP** allegato a questa guida. Per visionare il contenuto del file **VideoCD.CTI** è sufficiente utilizzare un qualsiasi editor di testo (notepad, wordpad, ecc.); adesso analizzeremo, a grossi capi, il codice del suddetto file:

le prime stringhe si occupano di identificare il nome del disco (**XA\_PSX**), il lead in ed il formato della traccia (**XA**, il formato per la Psx) e, collegandosi anche al file **2352.DAT**, l'inizializzazione delle aree di sistema

*Disc XA\_PSX*

*LeadIn XA*

*Empty 1000*

*PostGap 150*

*EndTrack*

*Track XA*

*Pause 150*

*Volume ISO9660*

*SystemArea 2352.DAT*

Successivamente si inizializzano gli identificatori del CD e cioè: identificatore del sistema, il tipo di CD (inteso come DEMO o GAME), il tipo di applicazione e quant'altro di utile per l'identificazione:

*PrimaryVolume*

*SystemIdentifier "PLAYSTATION"*  
*VolumeIdentifier "DEMO"*  
*VolumeSetIdentifier "DEMO"*  
*PublisherIdentifier "PSX"*  
*DataPreparerIdentifier "DEMO"*  
*ApplicationIdentifier "DEMO"*  
*Lpath*  
*OptionalLpath*  
*Mpath*  
*OptionalMpath*

Le stringhe successive si occupano invece della stesura dell'albero del CD: cartelle, sotto cartelle e files. Analizziamo quindi il codice con attenzione ricordandoci che tutte le cartelle ed i files che vengono "creati" sono in realtà da considerare come **"creati nell'immagine IMG del CD da masterizzare"**:

*Hierarchy*

*File PSX.EXE;*  
*XFileAttributes Form1 data*  
*Source psx.exe*  
*EndFile*  
*File SYSTEM.CNF*  
*XFileAttributes Form1 Data*  
*Source SYSTEM.CNF*  
*EndFile*  
*File CONFIG.DAT*  
*XFileAttributes Form1 Data*  
*Source CONFIG.DAT*  
*EndFile*

I tre files **PSX.EXE**, **SYSTEM.CNF** e **CONFIG.DAT** verranno quindi copiati nella root del CD; il file **PSX.EXE** che apparirà sul CD ha come sorgente (**SOURCE**) il file **PSX.EXE** presente nell'archivio **VideoCD.ZIP**. Lo stesso discorso può quindi essere riportato per i due file **SYSTEM.CNF** e **CONFIG.DAT**

Il procedimento su esposto vale anche per la creazione delle sottocartelle e dei file da copiarvi all'interno:

```
Directory ICONS                /* CREA LA DIRECTORY ICONS
  File 1.TIM                    /* CREA AL SUO INTERNO IL FILE 1.TIM
  XFileAttributes Form1 Data    /* IDENTIFICATORE DEL MODO DEL FILE (XA)
  Source icons\1.TIM           /* CREA IL FILE PARTENDO DA 1.TIM
  EndFile                       /* FINE

.....
.....
.....

EndDirectory                    /* CHIUDI LA DIRECTORY ICONS
```

Lo stesso procedimento va' quindi ripetuto per tutte le altre directory da creare. Per quanto riguarda la cartella **VIDEO** è importante fare una piccola osservazione: da default il nostro file **.CTI** crea quattro file (**1.STR**, **2.STR**, **3.STR** e **4.STR**) all'interno della cartella **VIDEO** dell'immagine copiandoli dai rispettivi quattro file che si trovano nella cartella **VIDEO** presente sul vostro hard-disk (la trovate scompattando **VideoCD.ZIP**). Avrete sicuramente capito che i quattro file in questione altro non sono che i nostri filmati che, in precedenza, avevamo copiato proprio nella cartella **VIDEO**! Si deduce che, nel caso in cui volessimo inserire nel CD soltanto un filmato (e non quattro, come di default) dovremmo eliminare le stringhe relative alla creazione dei file **2,3** e **4!!!**

Supponendo di voler creare un CD con un solo filmato, se non eliminiamo le stringhe relative agli altri tre filmati, il **BuildCD** darà esito negativo considerando un errore la mancanza fisica dei tre filmati!! Se, invece, si eliminano le suddette stringhe il **BuildCD** capirà che dovrà realizzare un CD contenente un solo filmato e non darà alcun errore!

*Directory VIDEO*

*File 1.STR*

*XASource video\1.STR*

*EndFile*

*File 2.STR*

*XASource video\2.STR*

*EndFile*

*File 3.STR*

*XASource video\3.STR*

*EndFile*

*File 3.STR*

*XASource video\3.STR*

*EndFile*

*EndDirectory*

*EndHierarchy*

Le ultime stringhe di codice si occupano invece della chiusura (**lead out**) del CD.

*EndPrimaryVolume*

*EndVolume*

*PostGap 150*

*EndTrack*

*LeadOut XA*

*Empty 150*

*EndTrack*

*EndDisc*

Una volta analizzato il funzionamento del file **.CTI**, ed averlo modificato secondo le nostre esigenze, è necessario l'utilizzo in sequenza di **BuildCD** e **StripISO**.

**BuildCD** (come detto in precedenza) si occupa di creare un file immagine **.IMG** rappresentante il contenuto dell'intero CD; **StripISO** si occupa invece di produrre, partendo dall'immagine creata da **BuildCD**, un file **.ISO** da poter utilizzare con i comuni software di masterizzazione. Entrambi i programmi "girano" sotto **DOS** ed è quindi necessario eseguirli dal **Prompt**; per creare un file con **BuildCD** bisogna utilizzare l'opzione **-i[nomefile.img]** seguita dal nome del file **.CTI** scritto in precedenza (nel nostro caso: **VideoCD.CTI**).

La riga di comando corretta è quindi :

```
buildcd -ivideo.img VideoCD.cti
```

il **BuildCD** inizierà a processare il **.CTI** e creerà il file **VIDEO.IMG** avente le specifiche richieste. Al termine dell'operazione (che può durare diversi minuti) sarà sufficiente premere il tasto **'Esc'** della tastiera per uscire dal programma.

Per convertire il file da **.IMG** in **.ISO** basta eseguire il file **StripISO.EXE** con le seguenti opzioni

```
stripiso 2352 video.img video.iso
```

il valore **2352** corrisponde al modo di scrittura che, nel nostro caso, è il **RAW**.

Al file **VIDEO.ISO** appena creato è necessario aggiungere il file **2352.DAT** (che si occupa del modo di scrittura) tramite il comando **COPY** con l'opzione **B** (dati binari) attivata:

```
copy /B 2352.dat+video.iso cd.iso
```

Al termine dell'operazione avremo, finalmente, il nostro file **CD.ISO** pronto da masterizzare!!!

## 7. Considerazioni finali

---

Al termine di questa carrellata sul mondo dei **VideoCD per Psx**, non mi resta che spronarvi nella realizzazione delle vostre "opere". Provate e riprovate (se volete e se potete), qualcosa di buono, prima o poi, salterà fuori!

Per facilitare il compito a tutti coloro che non hanno la minima intenzione di crearsi i propri **.CTI** o coloro che non vogliono mettere il naso tra le stringhe del **DOS**, ho preparato un file batch (**ESEGUIMI.BAT**) che si trova all'interno del file **VideoCD.ZIP**. Il vostro compito sarà quindi quello di scompattare l'archivio in una cartella a vostra scelta, convertire i vostri filmati in **.STR** e rinominarli in **1.STR 2.STR 3.STR** e **4.STR**. Successivamente copiateli nella cartella **VIDEO** ed eseguite il file **ESEGUIMI.BAT**; attendete che **BuildCD** termini l'operazione, premete 'Esc' e attendete che **StripISO** e il **Copy** eseguano i loro compiti. Una volta terminato tutto aprite il vostro programma di masterizzazione preferito, riversate su di un **CD-RW** (tramite il file **.CUE** o **I'ISO**) e provate ad eseguire il CD tramite un emulatore; se tutto funziona correttamente (vi ricordo che, se non udite l'audio, non dovete allarmarvi) fate la vostra copia personale su **CD-R** ed inseritelo nella Psx.

Non mi resta che augurarvi una "Buona visione e buon proseguimento di giornata!" ;)

## 8. F.a.q. (Frequently asked questions)

---

Qui di seguito viene riportata un lista di domande accompagnate dalle relative risposte, per una semplice risoluzione dei problemi.

**D:** Posso vedere i DVD sulla mia psx (vecchio modello e PSOne)?

**D:** Posso vedere filmati in DivX;) sulla mia psx (vecchio modello e PSOne)?

**R:** Assolutamente NO!

**D:** Posso vedere i VideoCD sulla mia psx (vecchio modello e PSOne)?

**R:** Bhe, diciamo proprio di si... bisogna però essere in possesso di un piccolo adattatore da montare sulla Psx.

**D:** E se l'adattatore non lo voglio comprare?

**R:** Bhe, leggi attentamente questa guida e risolverai i tuoi problemi..... o no? ;)

**D:** In MovieConverter non posso convertire file MPG, VOB o altri formati?

**R:** No. Devi avere un AVI.

**D:** E l'AVI deve essere non compresso o posso comprimerlo?

**R:** Allora: il MovieConverter accetta anche AVI compressi con la sola condizione che abbiano il flusso audio **NON COMPRESSO!!** Ok? Rispiego: l'Avi a vostra disposizione può avere le seguenti caratteristiche

- **Audio: NON COMPRESSO**
- **Video: accettate le più comuni compressioni, compreso DivX;)**

**D:** E se io volessi utilizzare un AVI non compresso nella sua totalità (sia audio che video) ?

**R:** Meglio così!!

**D:** Per creare il file AVI da un DVD utilizzo solitamente il FlaskMpeg; come faccio per ottenere un AVI con le caratteristiche Audio – non compresso e Video – Compresso in DivX;) ?

**R:** Non è mio compito spiegarlo... smanetta con il Flask (è più facile di quanto non si possa credere). Dalle opzioni globali del progetto troverai quello che cerchi, altrimenti usa la guida che trovi insieme a Flask!

**D:** Ma io questa procedura per creare i VideCD l'ho trovata anche in un altro sito!! Ma allora tu l'hai copiata e te ne sei appropriato!!!

**R:** Mettiamo in chiaro le cose: i programmi che trovate nel .ZIP non li ho mica creati io! Anch'io ho trovato siti che trattavano l'argomento ma, personalmente, li ritengo poco chiari e, soprattutto, mi sono accorto che le spiegazioni sono UGUALI per tutti i siti in cui se parla e, non contenti, si appropriano dei diritti sulla guida stessa!! Io mi sono soltanto preso la briga di riportare, in questa guida, tutte le mie conoscenze in riguardo all'argomento.

**D:** Io ho seguito la procedura spiegata nella guida ma, appena cerco di leggere il .STR con il lettore STRPlay non riesco a visualizzare nulla!!!

**R:** Purtroppo STRPlay non è proprio il massimo come lettore... puoi provare con altri lettori ma, per esperienza, ti assicuro che questi software non sono molto affidabili... prova masterizzando il tutto e visionandolo con un emulatore o, meglio ancora, direttamente con la Psx.

**D:** Ho realizzato il VideoCD ma il filmato si vede bruttissimo!!

**R:** Niente da fare.... Parlane direttamente con la Psx .... è colpa sua ☺

**D:** Nelle Faq non ho trovato la risposta alla mia domanda.... Che faccio?

**R:** contattami (possibilmente tramite il forum di [www.appuntisuldigitalvideo.it](http://www.appuntisuldigitalvideo.it) o sul newsgroup it.comp.console.playstation) inserendo nell'oggetto della mail anche il mio nome.