EasyMatrix

EASYMATRIX 1.0.1

Compatibilità

Aggiornamento: 21 novembre 2026. La 1.0.1 cambia solo nome visibile e crediti rispetto alla 1.0.0: le prove sotto valgono per entrambe, con il laboratorio Mac ripetuto sulla 1.0.1. OBS di riferimento: **33.0.1**, Qt **6.11.1**. Release ufficiale OBS.

Piattaforma	Pacchetto	Evidenza e limiti
macOS Apple Silicon, OBS arm64	macOS-arm64	Build e laboratorio su macOS 26.4, Apple M5, OpenGL e Metal. Target di compilazione macOS 13.0. La 1.0 non è stata provata su tutte le versioni di macOS.
Windows, OBS x64	Windows-x64	Build x64 con clang-cl e SDK MSVC; importazioni verificate contro OBS 33.0.1. Laboratorio Direct3D 11 e caricamento del dock nel frontend OBS passati su Windows 11 ARM in emulazione x64; nessun PC x64 fisico disponibile.
Windows 10 x64	Stesso binario x64	Sistema ammesso dalla distribuzione OBS; non collaudato qui.
Windows 11 ARM con OBS x64 in emulazione	Windows-x64	Disponibile nel laboratorio Parallels; non equivale a un PC x64 fisico. Un OBS x64 non carica la DLL arm64.
Windows 11 ARM con OBS ARM64 nativo	Windows-arm64	Pacchetto disponibile dal 20 novembre 2026. Build ARM64 (`aarch64-pc-windows-msvc`) con clang-cl e SDK MSVC, contro OBS 33.0.1 `Windows-arm64` e Qt 6.11.1 arm64 di obs-deps 2026-07-15; architettura, entry point, versione e importazioni verificate contro le DLL di quell'OBS. Collaudato dall'autore in OBS 33.0.1 ARM64 nativo su Windows 11 ARM in macchina virtuale; non equivale a un PC Windows ARM fisico. OBS ARM64 non carica la DLL x64.
Mac Intel / OBS tramite Rosetta	Nessuno	Il bundle arm64 non contiene una slice x86_64.
Linux	Nessuno	Non incluso in questa release.

Piattaforma	Pacchetto	Evidenza e limiti
OBS precedente o successivo a 33.0.1	Non garantito	ABI e versione Qt possono differire. La compatibilità non è deducibile dal solo numero principale di OBS.

Installazione Windows 33

Il pacchetto segue l'architettura di OBS, non quella del PC. Su Windows ARM: OBS ARM64 nativo (pacchetto `Windows-arm64` di OBS) → `EasyMatrix-1.0.1-Windows-arm64.zip`; OBS x64 in emulazione (per esempio installato con l'installer `.exe`, che OBS distribuisce solo per x64) → `EasyMatrix-1.0.1-Windows-x64.zip`. In Gestione attività → Dettagli, la colonna **Architettura** di `obs64.exe` indica ARM64 o x64.

Layout nuovo: `%ProgramData%\obs-studio\plugins\easy-matrix\easy-matrix.dll`, con `data` accanto. Portable: `<OBS>\plugins\easy-matrix\easy-matrix.dll`. La vecchia installazione in `obs-plugins/64bit` è legacy; la documentazione OBS ne prevede la rimozione dal caricamento dalla 34. Percorsi e struttura ufficiali.

Rendering e display

Il plugin esegue passaggi GPU libobs per ciascuna uscita. La capacità dipende da contenuto, risoluzione, GPU, numero di uscite e backend. La prova sintetica 4×1080p descritta nel rapporto non è una garanzia per quattro flussi video reali o per qualunque computer.

L'identità del monitor dipende dai dati del sistema: display identici e adattatori privi di seriale richiedono verifica dell'associazione. I test di disconnessione simulati non sostituiscono un processore video o più monitor fisici. HDR, cambi di GPU, sospensione/riattivazione e combinazioni di scale DPI restano da provare sul campo.

Solo video: audio, sincronismo esatto tra uscite, compensazione della latenza, warping ed edge blending non sono previsti. Le finestre possono essere limitate dal gestore finestre e dalla dimensione del desktop, anche sotto il limite massimo GPU di 16384 pixel per lato.

Firma e distribuzione

Pacchetto Mac con firma ad hoc verificata, senza Developer ID/notarizzazione. DLL Windows senza Authenticode. Le librerie Qt/libobs vengono dall'OBS installato; non sono incluse copie aggiuntive. Installazione, autorizzazione su macOS e rimozione sono nelle guide utente.

L'app autonoma sperimentale dei sorgenti ha dipendenze e requisiti diversi e non fa parte della release binaria del plugin.
