

TUTORIAL

OFFICE

- Front Page

WEB

- Introduzione
- Le immagini
- Il progetto
- Html
- Flash

studio

I D E A

ACCESS



studio

**I
D
E
A**

POWER POINT



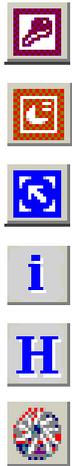
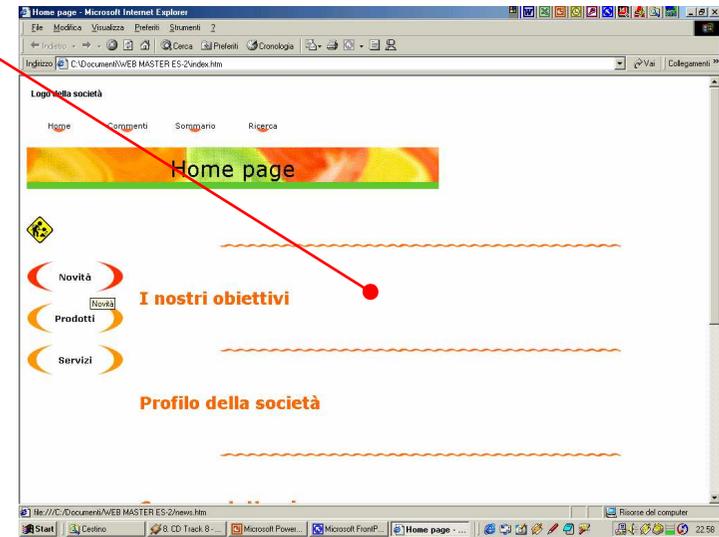
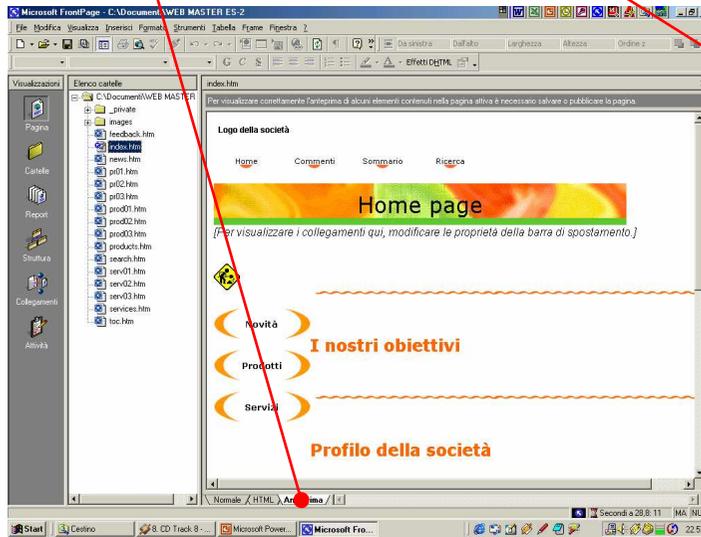
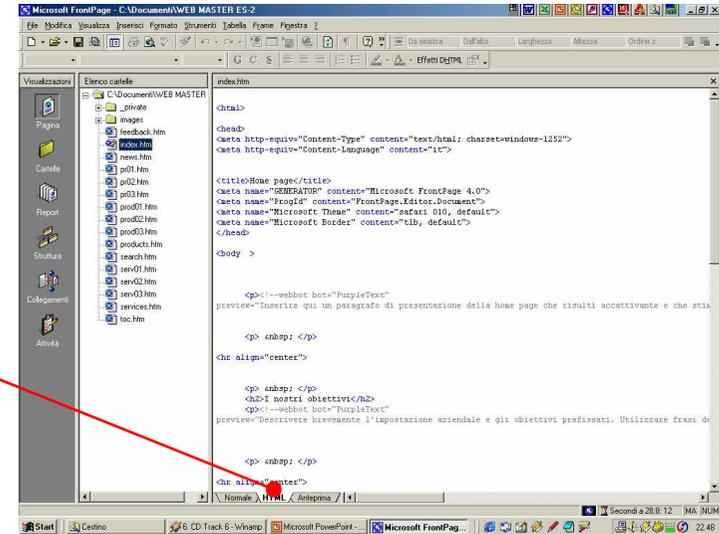
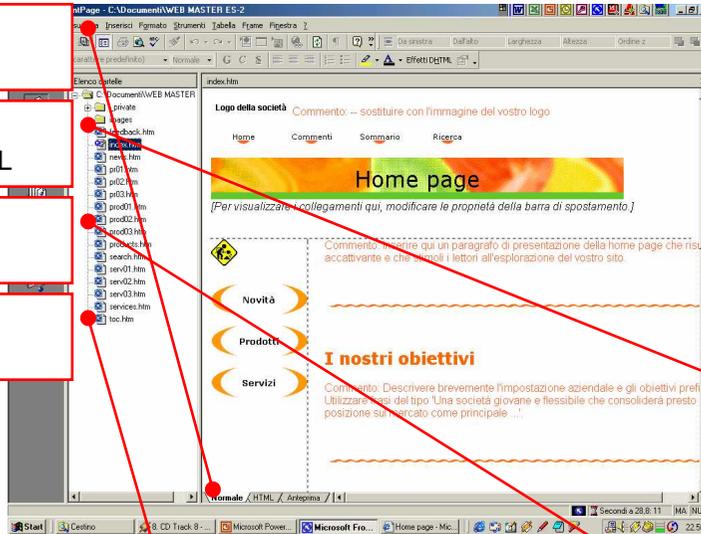
FRONT PAGE 2000

- FRONT PAGE PERMETTE DI CREARE, MODIFICARE, AGGIORNARE, SINGOLE PAGINE E GRUPPI DI PAGINE WEB.
- UTILIZZA UN'INTERFACCIA GRAFICA SEMPLICE ED INTUITIVA.
- PERMETTE TRE DIVERSI SISTEMI DI VISUALIZZAZIONE:
 - NORMALE: DOVE E' POSSIBILE "COSTRUIRE" LA PAGINA INSERENDO GLI ELEMENTI DESIDERATI DIRETTAMENTE NELLO SPAZIO A DISPOSIZIONE.
 - HTML: DOVE E' POSSIBILE VISUALIZZARE QUELLO CHE E' STATO REALIZZATO TRADOTTO IN HTML.
 - ANTEPRIMA: DOVE E' POSSIBILE VEDERE COME VERRA' VISUALIZZATO IL CONTENUTO DELLA PROPRIA PAGINA WEB DAL BROWSER
- CON FRONT PAGE SI PUO' TENERE SOTTO CONTROLLO SIA LA FASE DELLA PROGETTAZIONE DELLA STRUTTURA DEL SITO CHE QUELLA DELLA REALIZZAZIONE DELLA SINGOLA PAGINA.
- FRONT PAGE METTE A DISPOSIZIONE LE SEGUENTI MODALITA' DI LAVORO:
 - PAGINA: LUOGO SPECIFICO DI SVILUPPO DELLA PAGINA WEB.
 - CARTELLE: DOVE E' POSSIBILE VISUALIZZARE LE DIRECTORY E SOTTODIRECTORY E IL LORO CONTENUTO
 - REPORT: LUOGO DOVE VENGONO RACCOLTE LE VARIE STATISTICHE SUI VARI COMPONENTI IL SITO.
 - STRUTTURA: VERO E PROPRIO AMBIENTE DI PROGETTAZIONE DELL'INTERO SITO.
 - COLLEGAMENTI: VISUALIZZAZIONE GRAFICA DEI VARI COLLEGAMENTI IN ENTRATA E IN USCITA DALLA PAGINA SELEZIONATA.
 - ATTIVITA': LUOGO DOVE E' POSSIBILE INSERIRE DELLE NOTE RELATIVE ALLE FASI DA IMPLEMENTARE O DA MODIFICARE O DA CORREGGERE (LAVORO DI GRUPPO).

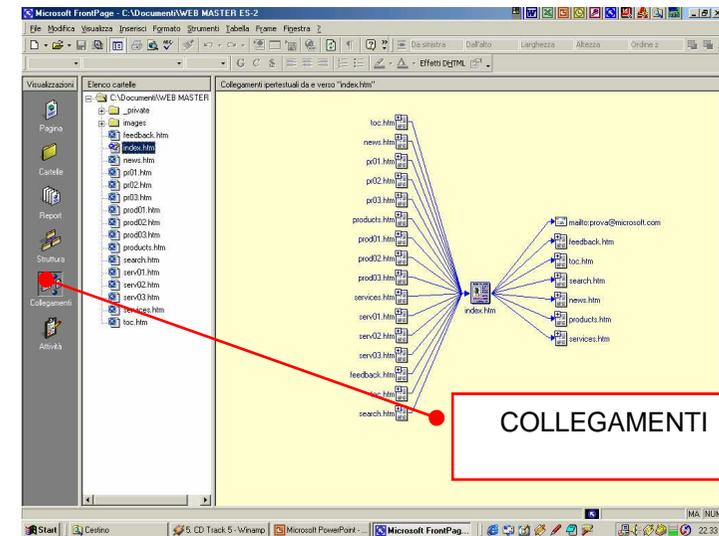
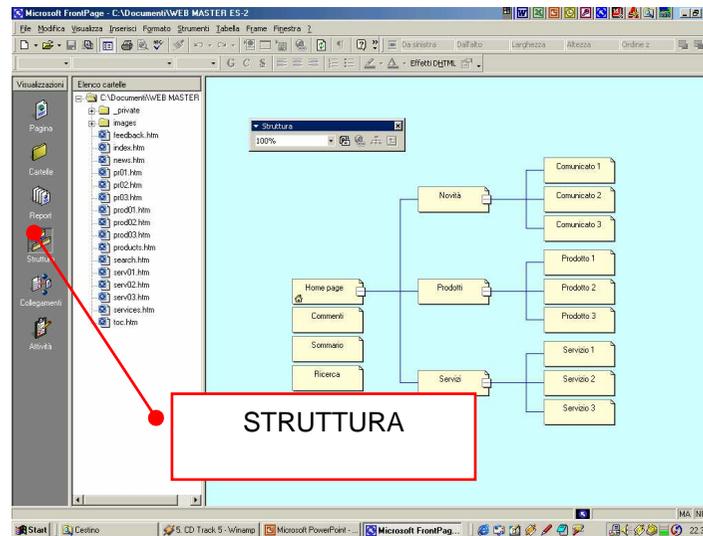
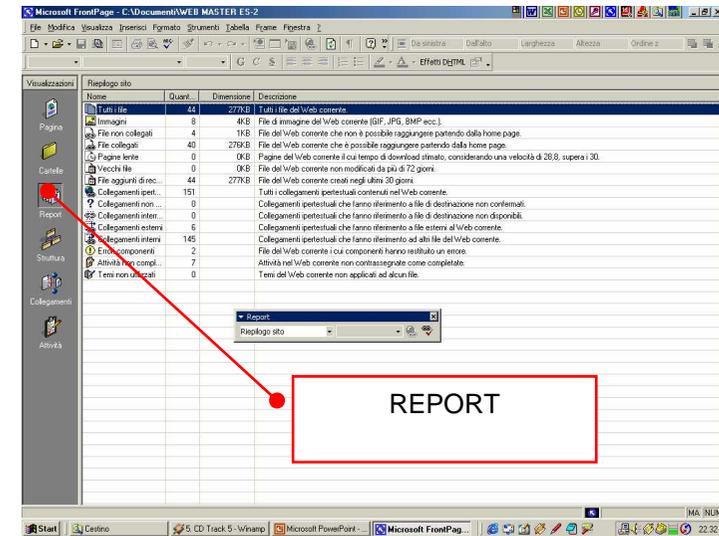
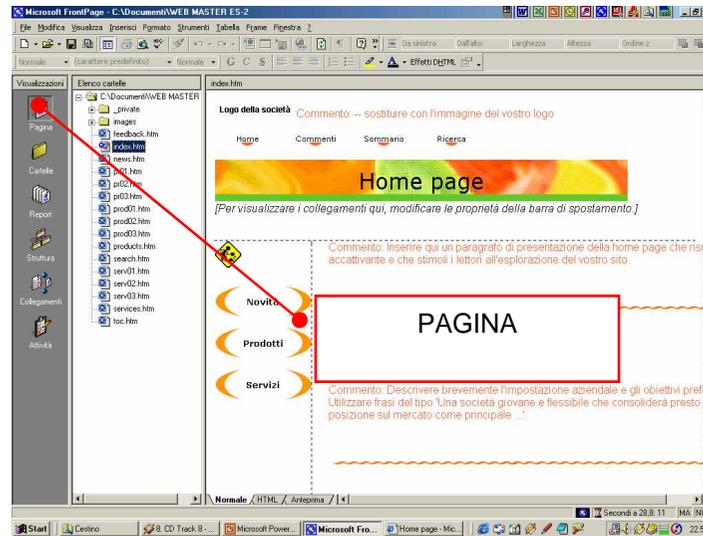


- MODALITA' DI VISUALIZZAZIONE

- VISUALIZZA NORMALE
- VISUALIZZA CODICE HTML
- ANTEPRIMA BROWSER
- ANTEPRIMA

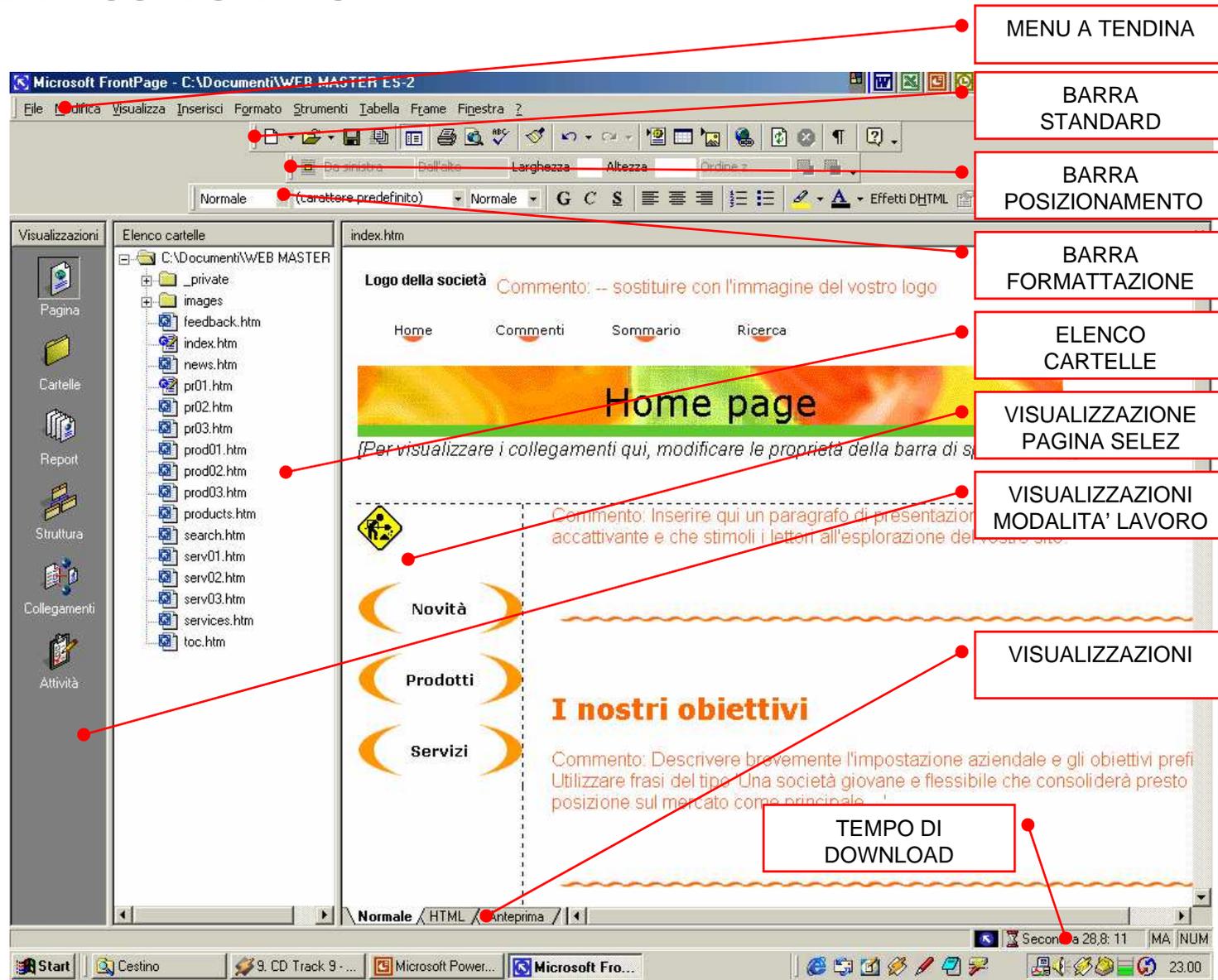


- MODALITA' DI VISUALIZZAZIONE / MODALITA' DI LAVORO



FRONT PAGE 2000

- INTERFACCIA GRAFICA



• MENU A TENDINA



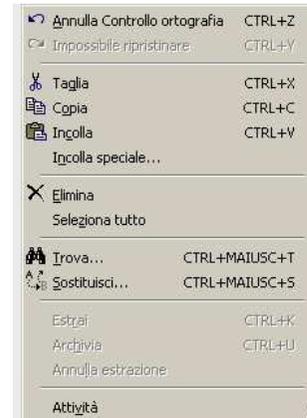
FILE:

- NUOVO: permette di creare nuove pagine singole o nuovi web (manuale o auto composizione).
- APRI ... : permette di aprire pagine singole o insiemi di pagine raggruppate in un web.
- PUBBLICA WEB: permette di trasferire alle pagine realizzate su un server dedicato.
- PROPRIETA': permette di definire le caratteristiche della pagina selezionata.



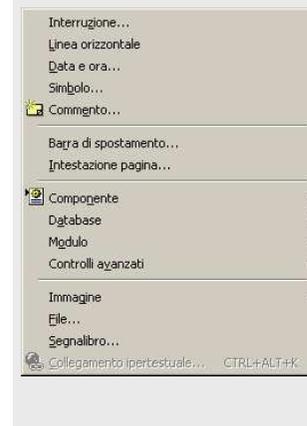
VISUALIZZA:

- PAGINA, CARTELLE, REPORT, STRUTTURA, COLLEGAMENTI, ATTIVITA': modalità di visualizzazione della o delle pagine web.
- MOSTRA TAG: permette di visualizzare nella pagina con output grafico, i tag HTML.



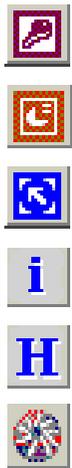
MODIFICA:

- ESTRAI: permette di esportare un file impedendo la modifica da parte di altri utenti. Per attivare queste opzioni è necessario scegliere Strumenti/Impostazioni Web/Usa Estrazione Archiviazione.
- ARCHIVIA: salva un file rendendolo disponibile ad altri utenti
- ATTIVITA': aggiunge, modifica, lancia una attività, appunto o nota da condividere con gli altri sviluppatori del web.

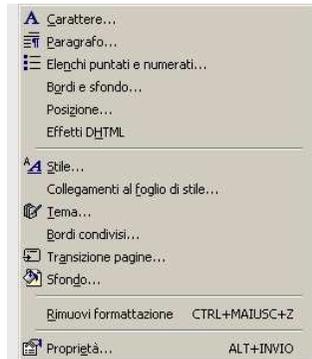


INSERISCI:

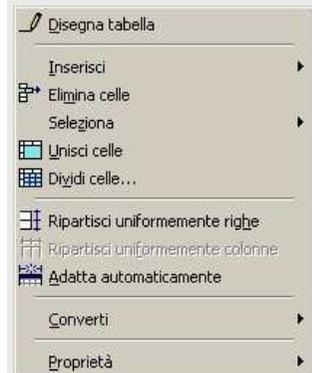
- BARRA DI SPOSTAMENTO: permette di definire le caratteristiche del collegamento da eseguire delle barre di navigazione.
- INTESTAZIONE PAGINA: nome della pagina.
- COMPONENTE: permette di inserire oggetti utili alla realizzazione delle pagine web, tipo: testo scorrevole, pulsanti, contatore visite, ecc..
- IMMAGINE: da clipart, da file esterno, filmato.
- FILE: permette di inserire una pagina esterna.
- SEGNALIBRO: collegamento ad un punto preciso della pagina.
- COLLEGAMENTO IPERTESTUALE: inserisce un link ad un oggetto o una pagina.



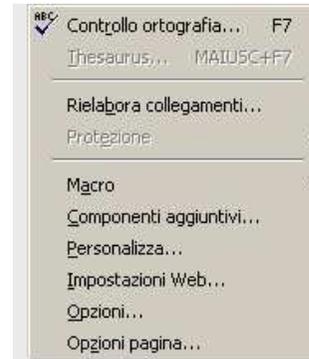
- MENU A TENDINA

**FORMATO:**

- POSIZIONE:** permette di definire la posizione relativa o assoluta rispetto alla pagina di qualunque oggetto.
- EFFETTI DHTML :** permette di attivare gli effetti dinamici da applicare agli oggetti inseriti.
- STILE:** è possibile personalizzare lo stile di visualizzazione assegnato ad ogni singolo tag.
- COLLEGAMENTI AL FOGLIO DI STILE:** permette di collegare le pagine selezionate (o tutte) ad un foglio di stile esterno (*.CSS).
- TEMA:** applica una grafica predefinita alla/alle pagine selezionate.
- BORDI CONDIVISI:** crea una fascia comune e a tutte le pagine selezionate nella quale inserire i collegamenti necessari per la navigazione.
- PROPRIETA':** attiva le proprietà relative all'oggetto selezionato.

**TABELLA:**

- CONVERTI:** converte il contenuto della tabella in semplice testo e viceversa (testo selezionato in tabella).
- PROPRIETA':** permette di definire le proprietà della tabella (colore testo, bordo, sfondo, ecc.), oppure della singola cella (giustificazione testo, distanza dal bordo, ecc.)

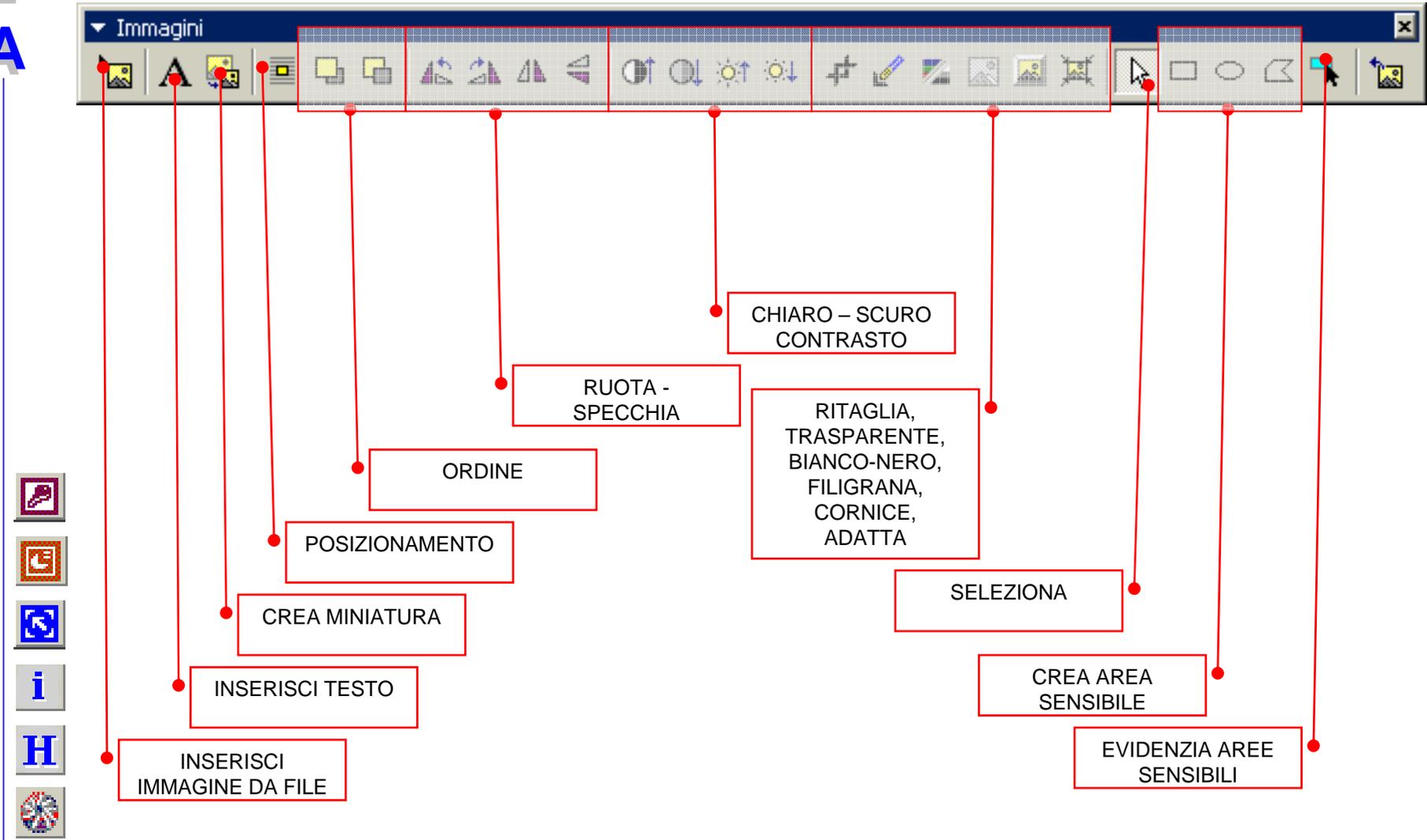
**STRUMENTI:**

- RIELABORA COLLEGAMENTI:** permette di "aggiornare" i collegamenti tra le pagine interne ed esterne..
- PERSONALIZZA:** permette di inserire componenti aggiuntivi di Front Page.
- IMPOSTAZIONI WEB:** caratteristiche necessarie per impostare l'ambiente di lavoro: nome del sito, linguaggi utilizzati (Jscript), lingua utilizzata, struttura, ecc.
- OPZIONI:** permette di impostare le caratteristiche dei vari editor di lettura delle estensioni dei file e delle impostazioni relative al report del web (es. la valutazione relativa alle pagine lente).
- OPZIONI PAGINA:** caratteristiche relative alla modalità di visualizzazione delle miniature, tipo di testo utilizzato, impostazioni HTML, ecc.

**FRAME:**

- DIVIDI FRAME:** permette di suddividere il frame corrente in più frame.
- PROPRIETA' FRAME:** permette di impostare le proprietà del singolo frame, per es. il nome, la pagina collegata, la possibilità di ridimensionamento, la dimensione, ecc.

- BARRA IMMAGINI



- FASE PREPARATORIA
 - PRIMA DI INIZIARE A CREARE IL PRIMO SITO WEB, E' NECESSARIO DECIDERE QUALE TIPO DI "STILE DI LAVORO" SI DOVRA' ADOTTARE:
 - SOLITARIO (FACCIO TUTTO IO)
 - IN GRUPPO (TUTTI FANNO TUTTO E TUTTI SONO RESPONSABILI DI TUTTO).
 - IN GRUPPO (OGNUNO FA QUALCOSA E POI ALLA FINE METTIAMO TUTTO ASSIEME).
 - IN STAFF, DOVE OGNUNO HA COMPETENZE SPECIFICHE ED E' RESPONSABILE DELL'OBIETTIVO CHE DEVE RAGGIUNGERE (GRAFICO, TESTI, IMPAGINATORE, CONFIGURAZIONE E SETTAGGIO, COLLEGAMENTI IPERTESTUALI, BANNER, ANIMAZIONI, ECC.
 - IN QUESTA FASE E' INDISPENSABILE LA FIGURA DI UN COORDINATORE CHE TENGA SOTTO CONTROLLO:
 - LA FASE DEL PROGETTO.
 - IL RESPONSABILE DELLA REALIZZAZIONE DI QUELLA FASE.
 - I TEMPI DI REALIZZO E LA PRIORITA' COME DISCRIMINANTE DEI TEMPI DI REALIZZO E DI CONSEGNA.
 - IL FUNZIONAMENTO DELLE SINGOLE FASI (VERIFICA DEL SINGOLO COMPARTO) E QUELLA DEL PRODOTTO FINALE (VERIFICA GLOBALE).
 - PER POTER COORDINARE AL MEGLIO LO STAFF DI PERSONE CHE LAVORANO ALLA REALIZZAZIONE DEL SITO, FRONT PAGE HA MESSO A DISPOSIZIONE UNA SERIE DI FUNZIONI FINALIZZATE ESCLUSIVAMENTE A QUESTO SCOPO.



- ATTIVITA'
 - LE ATTIVITA' SONO IN SOSTANZA IL SISTEMA DI ORGANIZZAZIONE DELLE VARIE FASI DI REALIZZAZIONE DEI SITO WEB STRUTTURATE IN:
 - NOME DELLA FASE O DELL'ATTIVITA' DA ESEGUIRE
 - PERSONA DELLO STAFF DESIGNATA A TALE SCOPO (CAPO PROGETTO, IL QUALE A SUA VOLTA DESIGNERA' ALTRI COLLABORATORI)
 - PRIORITA' (IMPORTANZA DELLA FASE IN TERMINI DI TEMPO DI CONSEGNA)
 - STATO E DATI RELATIVI ALL'ATTIVITA'
 - DESCRIZIONE IN DETTAGLIO DELL'ATTIVITA'.



Nuova attività

Nome attività:

Assegnata a:

Associata a: (Non associata)

Completata: No

Modificata da: (Non modificata)

Creata da: Nicola il 22/07/2001 alle 12.25.22

Descrizione:

Priorità

Alta

Media

Bassa

OK Annulla

Stato	Attività	Assegnata a	Priorità	Associata a	Data modifica	Descrizione
● Completata	INSERIMENTO IMMAGINI	Nicola	Bassa	STUFE	22/07/2001 12...	RICORDARSI DI EFFETUARE LIL RIDIMENSIONAMENTO A 7...
● Non iniziata	INSERIMENTO TESTI	Nicola	Media	STORIA	22/07/2001 12...	INSERIMENTO TESTI RELATIVI ALLA STORIA DELL'AZIENDA



- E' POSSIBILE ASSOCIARE UNA ATTIVITA' AD UNA PAGINA SPECIFICA, CLICCANDO IL TASTO DESTRO SOPRA LA PAGINA IN MODALITA' STRUTTURA E SCEGLIERE "AGGIUNGI ATTIVITA'".



- LA MODALITA' DI VISUALIZZAZIONE "ATTIVITA'", PERMETTERA' DI TENERE SOTTO CONTROLLO TUTTI I PARERI INSERITI.



- PER INIZIARE L'ATTIVITA', BASTERA' CLCCARCI SOPRA IL TASTO DESTRO DEL MOUSE E SCEGLIERE "INIZIA ATTIVITA'". IN QUESTO MODO ATTIVEREMO LA PAGINA ASSOCIATA PER INIZIARE LA FASE DESCRITTA.



Modifica attività...

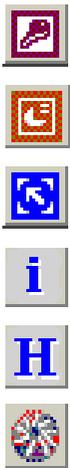
Inizia attività

Segna come completata

Elimina

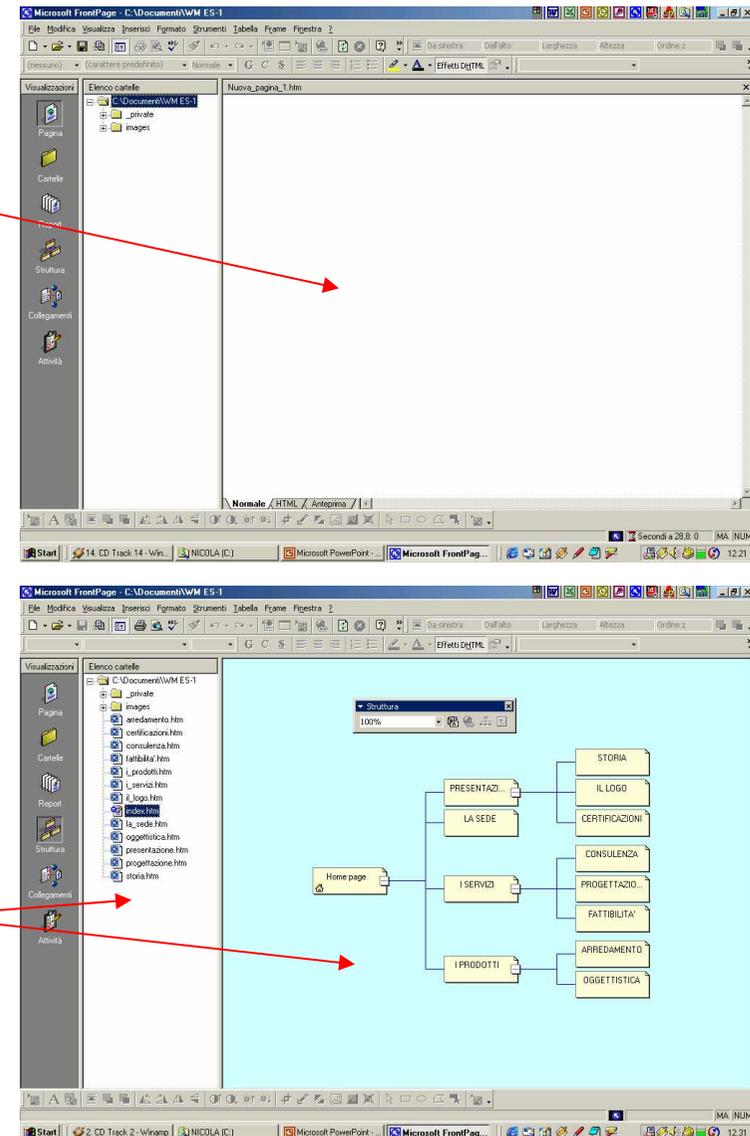
- COSTRUZIONE DI UN SITO WEB
 - CREAZIONE DI UN SITO AZIENDALE PER PUBBLICIZZARE PRODOTTI E SERVIZI.
 - OBIETTIVO:
 - PRESENTAZIONE DELLA SOCIETA'
 - NOME, LOGO, SOCI, SCOPO, FATTURATO, ISCRIZIONI, CERTIFICAZIONI, PARTNER.
 - VISITA ALLA SEDE
 - NOTE STRADALI PER ARRIVARE ALLA SEDE
 - I SERVIZI OFFERTI
 - DIVISI PER CATEGORIA DI SERVIZIO
 - I PRODOTTI COMMERCIALIZZATI
 - INFORMAZIONI ED IMMAGINI
 - COME CONTATTARCI
 - E-MAIL SETTORE TECNICO, INFORMATIVO, WEB MASTER, ECC.
 - STRUTTURA GERARCHICA
 - TUTTE LE PAGINE DEVONO POTER ARRIVARE ALLA HOME PAGE
 - DALLA PAGINA IN STRUTTURA GERARCHICA "MADRE" SI DEVE POTER ACCEDERE ALLE PAGINE "FIGLIE".
 - COLLEGAMENTI AI SITI DELLE AZIENDE AFFILIATE.

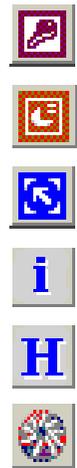




- ATTIVARE FRONT PAGE
- SCEGLIERE LA MODALITA' FILE-NUOVO-WEB. SCEGLIERE "WEB VUOTO", INSERIRE POI IL PERCORSO E IL NOME DEL SITO. "OK".
- CLICCARE SULLA BARRA DELLE VISUALIZZAZIONI E DEFINIRE LA MODALITA' "STRUTTURA".
- CLICCANDO SU "FILE-NUOVO-PAGINA", INSERITE TUTTE LE PAGINE STABILITE NEL PROGETTO, CAMBIANDO (CLICCANDOCI SOPRA) LA SCELTA DELLA PAGINA "MADRE" QUANDO VOLETE CREARE LE "FIGLIE". UNA VOLTA INSERITE LE PAGINE NECESSARIE, RINOMINATE LE PAGINE STESSE (SPOSTANDOSI DA UNA PAGINA ALL'ALTRA CON IL TASTO TAB). IL NOME DEVE ESSERE SIGNIFICATIVO E RIASSUMERE QUELLO CHE SARA' IL CONTENUTO DELLA PAGINA. AGGIORNATE PER VISUALIZZARE LA PAGINA A FIANCO.

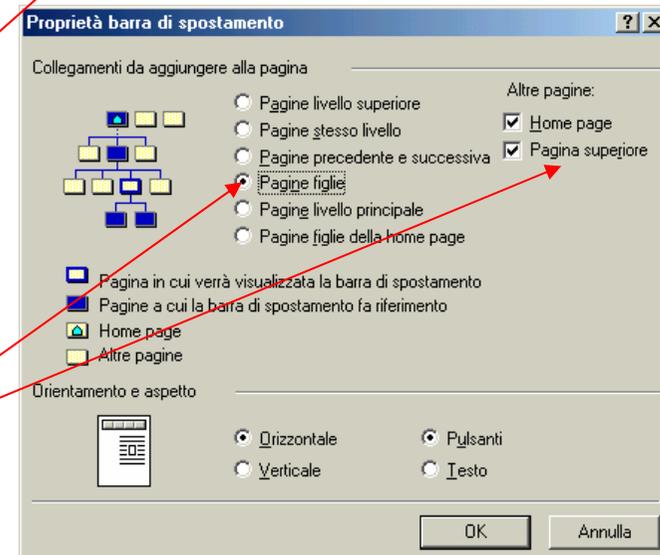
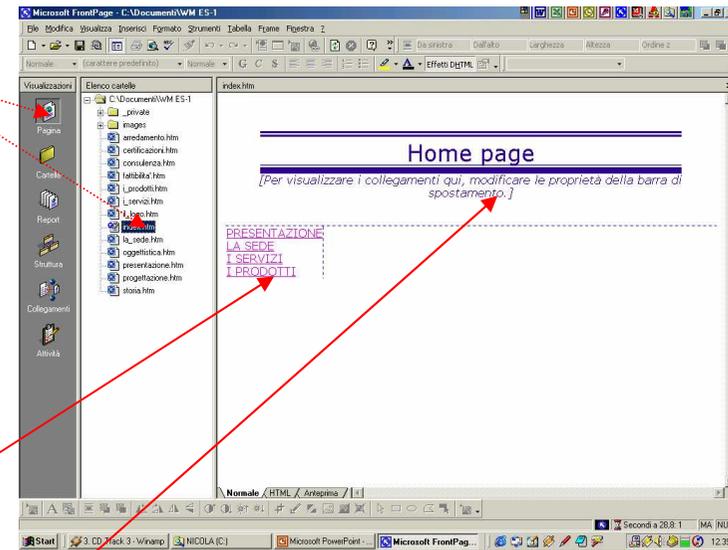
FRONT PAGE 2000

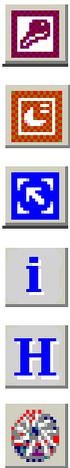




- ATTIVIAMO ORA UN TEMA PREDEFINITO. SCEGLIAMO IL MENU A TENDINA “FORMATO-TEMA” E DALLA LISTA SCEGLIAMO “GEOMETRICO”. NON SUCCEDERA’ ASSOLUTAMENTE NIENTE FINO A QUANDO NON INSERIREMO I “BORDI CONDIVISI” (BARRE E PULSANTI DI NAVIGAZIONE).
- CLICcate SUL MENU A TENDINA “FORMATO-BORDI CONDIVISI” E SUCCESSIVAMENTE SU “TUTTE LE PAGINE, BORDO SUPERIORE E BORDO SINISTRO”. ATTIVARE ANCHE “INCLUDI PULSANTI DI SPOSTAMENTO”. IL RISULTATO DOVREBBE ESSERE SIMILE A QUELLO DELL’IMMAGINE A FIANCO.
- L’AREA SOTTO IL NOME DELLA PAGINA, DEVE ESSERE DEFINITA PER POTERLA VISUALIZZARE ED UTILIZZARE:
- CLICcateCI SOPRA DUE VOLTE IN SEQUENZA VELOCE. DALLA FINESTRA DI DIALOGO SARA’ POSSIBILE SCEGLIERE IL TIPO DI AZIONI LEGATE AI PULSANTI DI NAVIGAZIONE. “OK”.

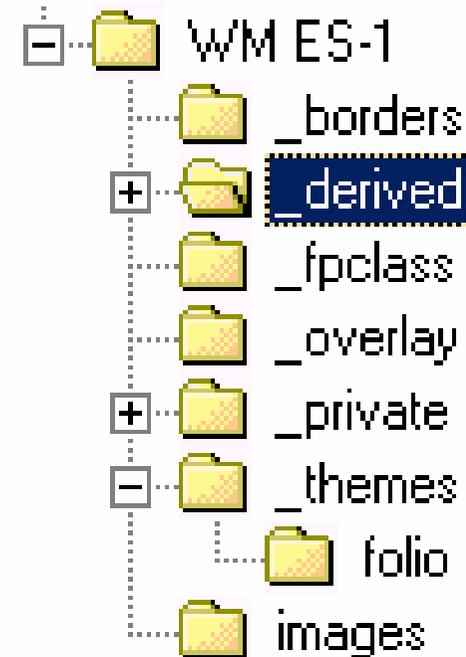
FRONT PAGE 2000



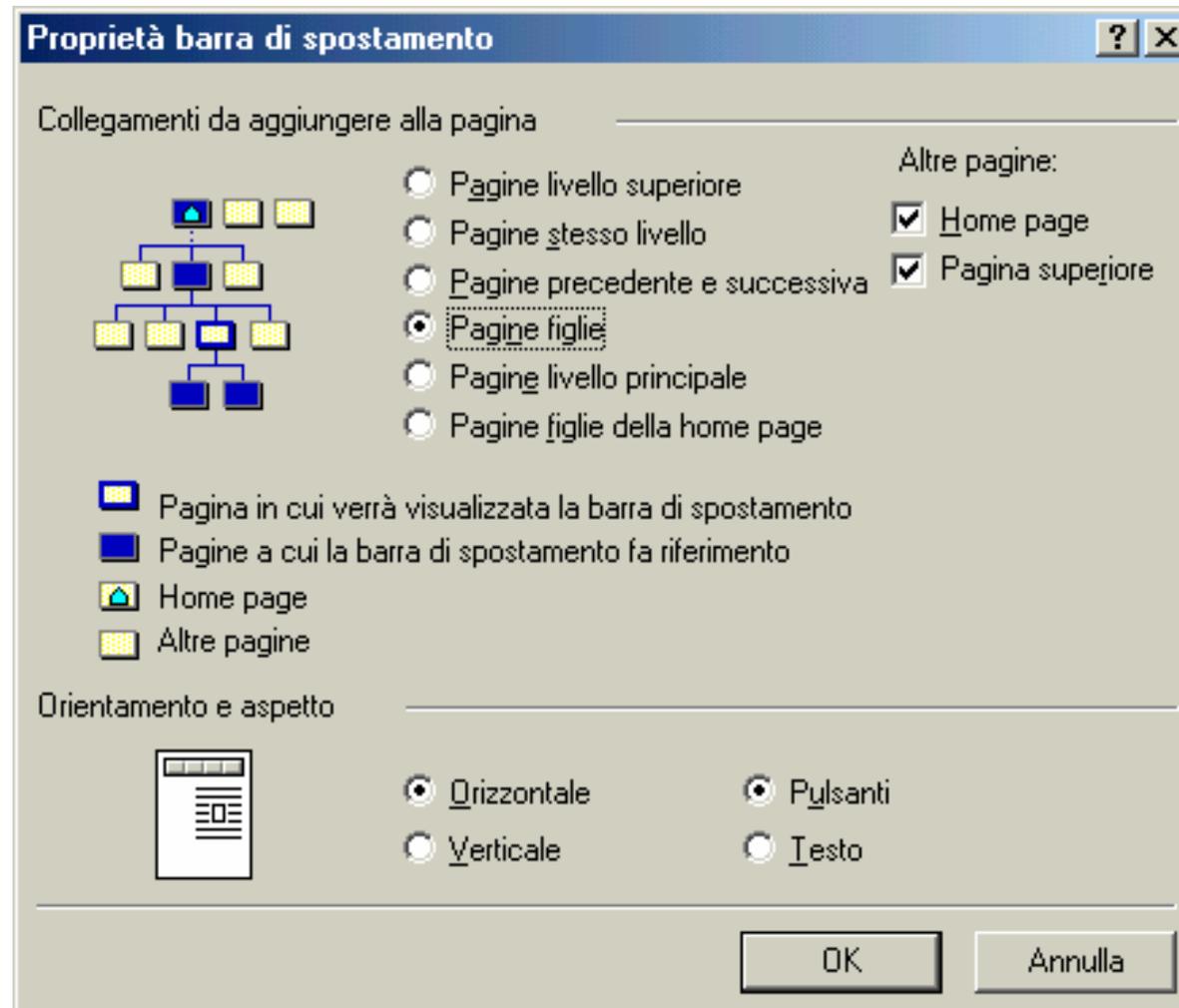


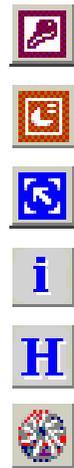
- QUANDO SI APPLICA UN TEMA AD UNA SERIE DI PAGINE WEB, SI CREANO AUTOMATICAMENTE ALCUNE DIRECTORY:
 - BORDERS: DOVE SONO CONTENUTE LE PAGINE CON LA GRAFICA RELATIVA AI BORDI CONDIVISI E AGLI SFONDI.
 - DERIVED: DOVE SONO CONTENUTI I VARI TIPI DI IMMAGINE DA VISUALIZZARE COME PULSANTE E LA SCRITTA CONTENUTA ALL'INTERNO (SEMPRE SOTTOFORMA DI IMMAGINE).
 - FPCLASS: CONTIENE LE CLASSI JAVA NECESSARIE PER IL FUNZIONAMENTO DEGLI EFFETTI DEI PULSANTI.
 - OVERLAY: CONTIENE LE IMMAGINI DELLE SCRITTE DEI PULSANTI.
 - THEMES\FOLIO: CONTIENE I MOTIVI GRAFICI UTILIZZATI (ANCHE PER LO SFONDO DELLE PAGINE).

FRONT PAGE 2000



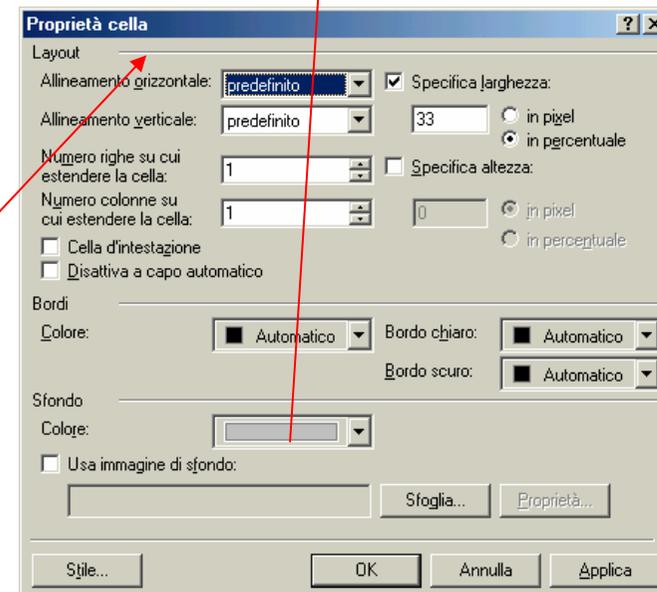
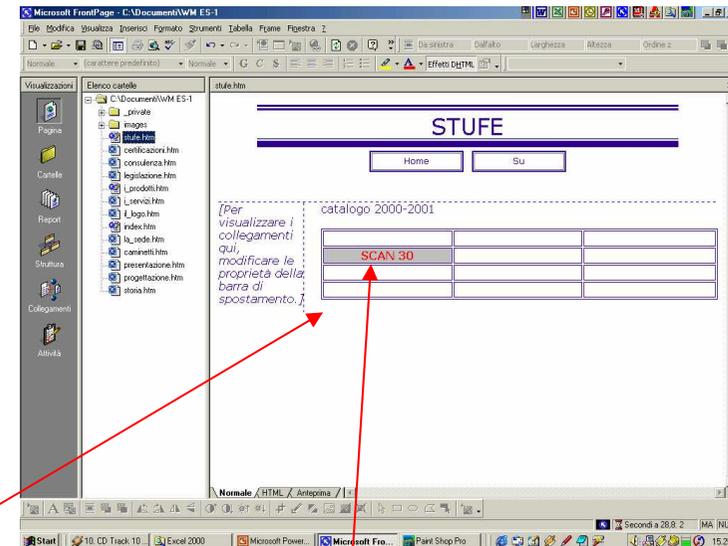
- BARRA DI SPOSTAMENTO



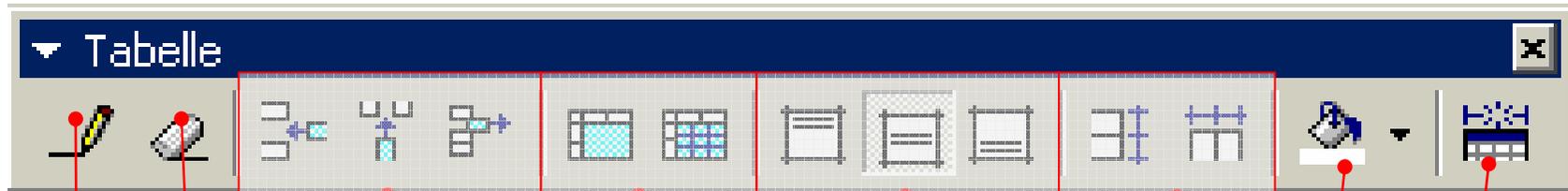


- INSERIMENTO TABELLE
- PER RENDERE ATTIVA LA PAGINA CHE SI DESIDERA MODIFICARE, E' SUFFICIENTE CLICCARE DUE VOLTE IN SEQUENZA VELOCE SOPRA IL NOME DELLA PAGINA CORRISPONDENTE ALL'INTERNO DI ELENCO CARTELLE. ATTIVIAMO LA PAGINA "STUFE.HTM".
- SCRIVIAMO ORA IL TITOLO DELLA TABELLA CHE ANDREMO AD INSERIRE: "CATALOGO 200-2001".
- ORA DALLA BARRA DEGLI STRUMENTI STANDARD, SCEGLIAMO INSERISCI TABELLA E CREIAMO UNA TABELLA CON 3 COLONNE E 4 RIGHE.
- INSERIAMO NELLA CELLA A2, IL MODELLO DELLA STUFA "SCAN 30"
- IN UN QUALUNQUE PUNTO ALL'INTERNO DELLA TABELLA, CLICCANDO IL TASTO DESTRO DEL MOUSE SI PUO' ACCEDERE ALLE PROPRIETA' DELLA PAGINA, DELLA TABELLA, DELLA CELLA, CONFIGURANDO COS' OGNI SINGOLO ELEMENTO: COLORE TESTO, BORDO, SFONDO, ECC.

FRONT PAGE 2000



- BARRA TABELLE



DISEGNA NUOVA
TABELLA

CANCELLA

INSERISCI RIGHE,
COLONNE,
CANCELLA CELLE

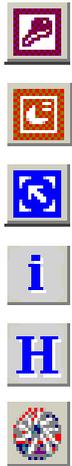
UNISCI O DIVIDI
CELLE

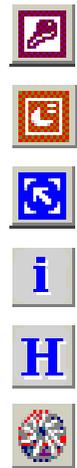
GIUSTIFICAZIONE

RIPARTISCI

COLORE DI
SFONDO CELLA

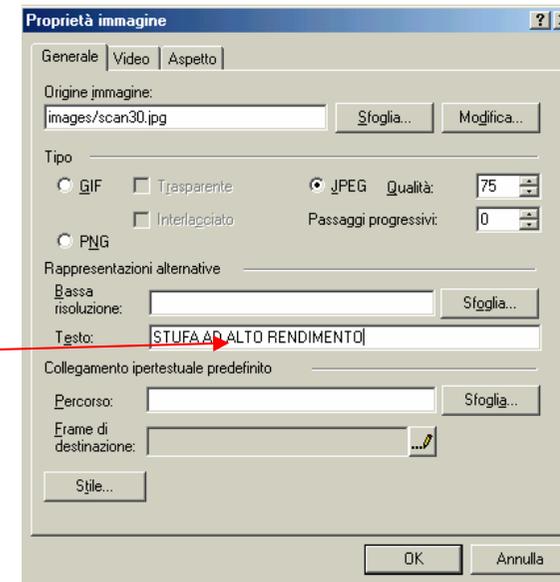
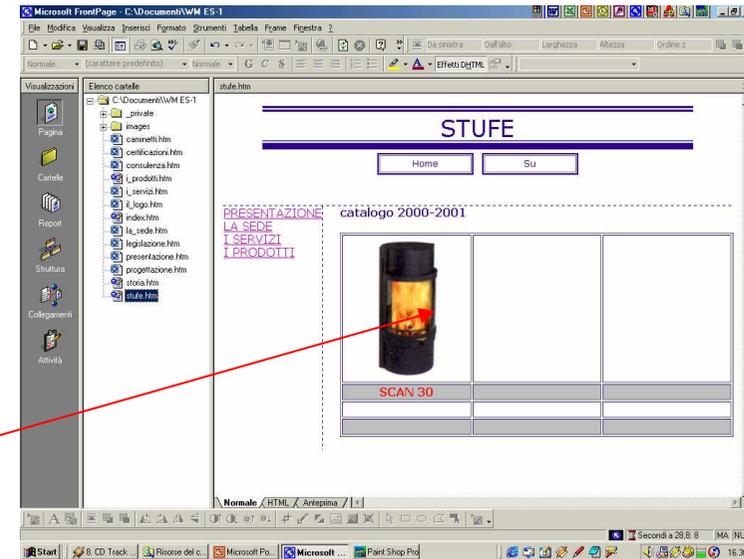
ADATTA



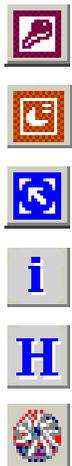
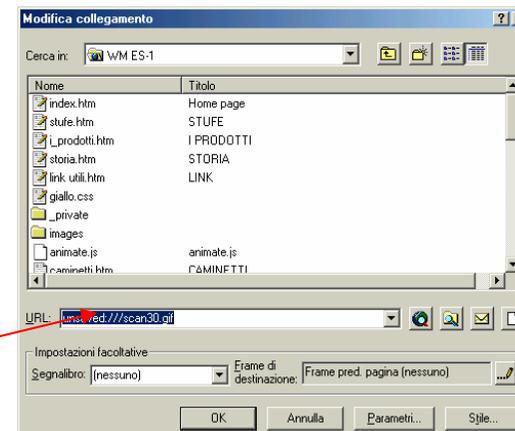
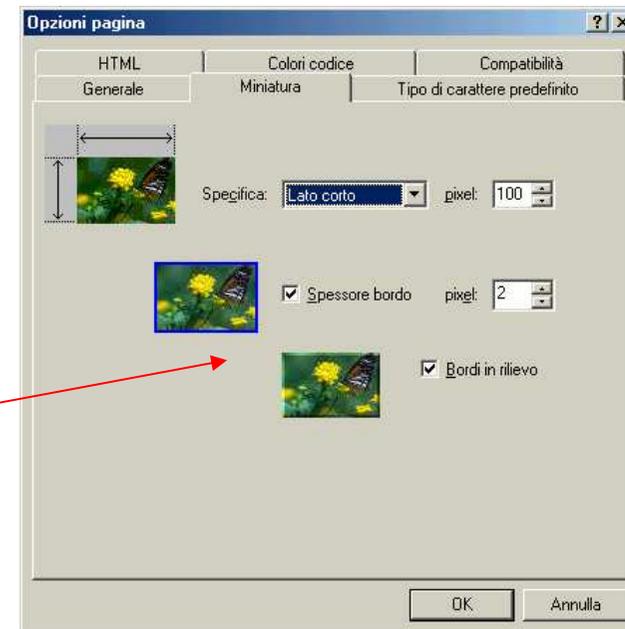


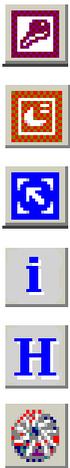
- INSERIMENTO IMMAGINI
- ALL'INTERNO DELLA CELLA A1, INSERIAMO ORA UN'IMMAGINE SCELTA E PREPARATA PRECEDENTEMENTE E MEMORIZZATA ALL'INTERNO DI UNA DIRECTORY GENERICA O MEGLIO, ALL'INTERNO DELLA SOTTODIRECTORY IMAGES DEL NOSTRO SITO WEB.
- PER INSERIRE L'IMMAGINE CLICCARE LA TENDINA "INSERISCI-IMMAGINE-DA FILE" E SCEGLIERE LA POSIZIONE E IL NOME DEL FILE PRESCELTO.
- UNA VOLTA INSERITA L'IMMAGINE E' POSSIBILE SELEZIONARE LE SUE PROPRIETA' CLICCANDO IL TASTO DESTRO DEL MOUSE E SCEGLIENDO "PROPRIETA' IMMAGINE".
ATTRAVERSO LA FINESTRA DI DIALOGO CHE SI VISUALIZZA E' POSSIBILE DEFINIRE LE CARATTERISTICHE DELL'IMMAGINE INSERITA E, PER ESEMPIO, UNA IMMAGINE E/O UN TESTO ALTERNATIVO NEI CASI IN CUI IL BROWSER NON VISUALIZZI CORRETTAMENTE L'IMMAGINE.
- VOLENDO E' ANCHE POSSIBILE MINIATURIZZARE L'IMMAGINE.

FRONT PAGE 2000



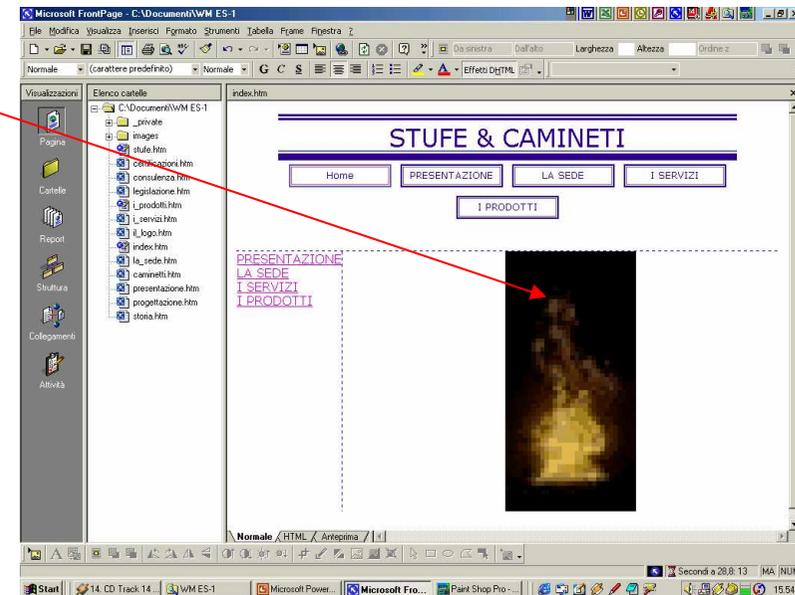
- MINIATURE
- QUANDO SI INSERISCE UN'IMMAGINE ALL'INTERNO DI UNA PAGINA WEB, PUO' ESSERE NECESSARIO VISUALIZZARE TALE IMMAGINE CON UNA DEFINIZIONE MINIMA E ALL'OCCORRENZA (CLICCANDOCI SOPRA) ATTIVARE LA VISUALIZZAZIONE DELL'IMMAGINE VERA E PROPRIA. L'OPERAZIONE DESCRITTA SI CHIAMA "MINIATURA".
- LE CARATTERISTICHE DELL'IMMAGINE MINIATURIZZATA, SI POSSONO DEFINIRE MEDIANTE L'APERTURA DELLA FINESTRA DI DIALOGO "OPZIONI PAGINA", SELEZIONANDO DAL MENU A TENDINA "STRUMENTI-OPZIONI PAGINA" SCHEDA "MINIATURA".
- QUANDO SI CREA UNA MINIATURA VIENE AUTOMATICAMENTE CREATO UN COLLEGAMENTO IPERTESTUALE ALL'IMMAGINE ORIGINALE, SE SI VUOLE MODIFICARE QUESTO COLLEGAMENTO SI AGISCE SULLE PROPRIETA' DEL COLLEGAMENTO CLICCANDO IL TASTO DESTRO DEL MOUSE SOPRA L'IMMAGINE MINIATURIZZATA.



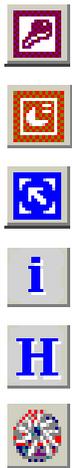
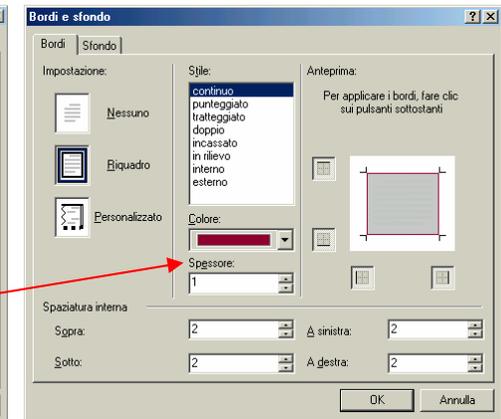
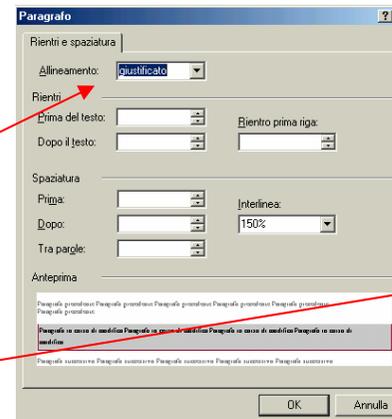
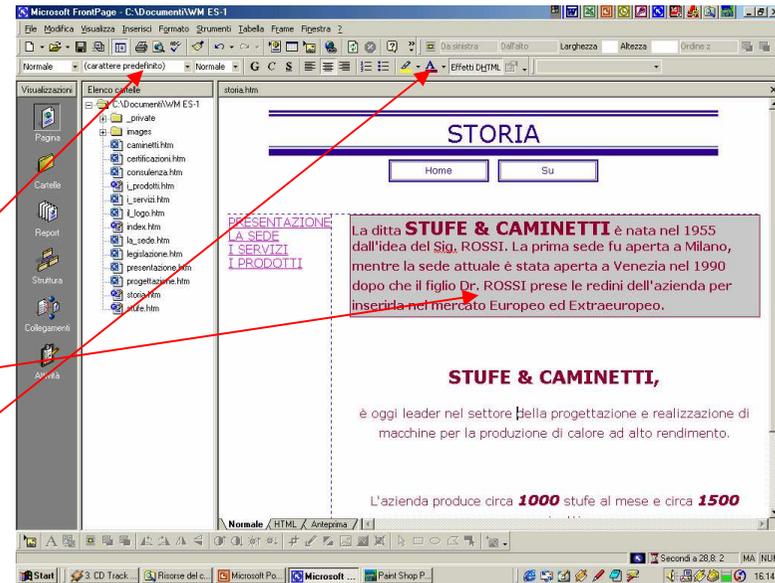


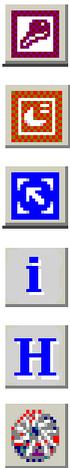
- INSERIMENTO ANIMAZIONI GIF
- NELLE PAGINE WEB, E' POSSIBILE INSERIRE IMMAGINI STATICHE O IMMAGINI ANIMATE. QUESTE SONO SOSTANZIALMENTE UNA SERIE DI FOTOGRAMMI TEMPORIZZATI E LEGATI TRA DI LORO. IL FORMATO CHE CARATTERIZZA QUESTO TIPO DI IMMAGINI ANIMATE E' QUELLO CON ESTENSIONE GIF. QUANDO SI VISUALIZZERA' LA PAGINE IN MODALITA' "ANTEPRIMA" O MEGLIO ANCORA IN ANTEPRIMA WEB, SI POTRA' VEDERE L'ANIMAZIONE INSERITA.
- DI SOLITO LE ANIMAZIONI SONO CREATE CON UNA BASSA RISOLUZIONE PER POTER CONTENERE LA GRANDEZZA DEL FILE IMMAGINE FINALE E QUINDI OTTENERE UNA BUONA VELOCITA'. SE SI CERCA DI RIDIMENSIONARE L'IMMAGINE, L'ANIMAZIONE PERDE DI DEFINIZIONE E DI EFFETTO.
- PER INSERIRE UN'IMMAGINE GIF, SI PROCEDE COME SE SI DOVESSE INSERIRE UN'IMMAGINE STATICA.
- INSERIAMO QUESTA ANIMAZIONE NELLA HOME PAGE.

FRONT PAGE 2000



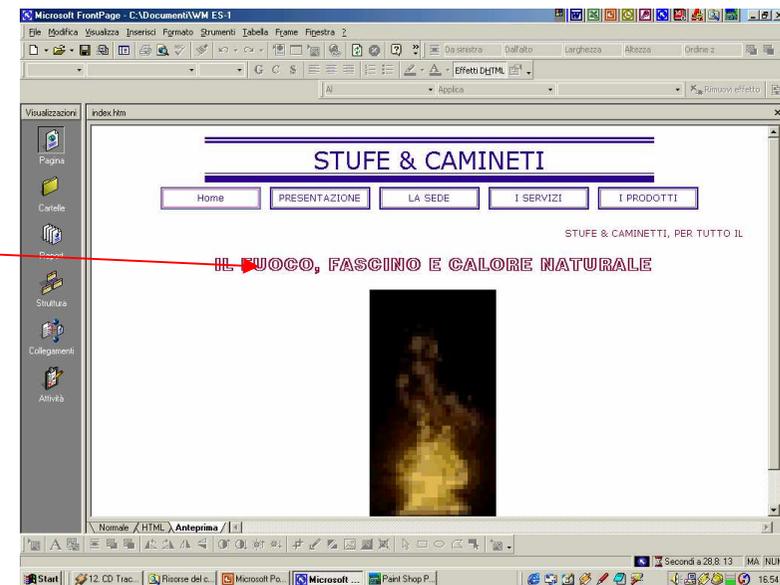
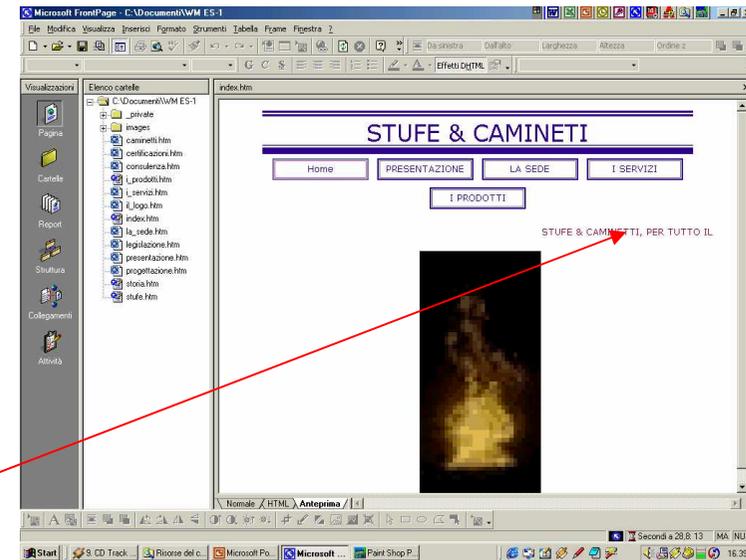
- INSERIMENTO TESTO
- ALL'INTERNO DI UNA PAGINA WEB E' POSSIBILE INSERIRE "QUALUNQUE" TIPO DI TESTO. OVVIAMENTE IL TUTTO E' VINCOLATO ALLA FONTE DI ORIGINE (COMPATIBILE CON WINDOWS) E AL TIPO DI CARATTERI UTILIZZATI (CINESE, ECC.).
- IL TESTO SI PUO' INSERIRE:
 - DIRETTAMENTE ALL'INTERNO DELLA PAGINA SCELTA
 - COPIATO DALL'EDITOR TESTI UTILIZZATO (WORD) E INCOLLATO NELLA PAGINA IN FASE DI REALIZZAZIONE
 - IMPORTATO COME FILE ESTERNO (HTML, DOC, WRI, ECC).
- IL TESTO INSERITO PUO' ESSERE FORMATTATO A PIACIMENTO:
 - TIPO DI FONT
 - DIMENSIONE DI FONT
 - COLORE
 - ALLINEAMENTO E INTERLINEA
 - BORDI E SFONDO
- E' ANCHE POSSIBILE ATTIVARE LA CORREZIONE ORTOGRAFICA IN LINEA, OPPURE SELEZIONARLA AL MOMENTO DESIDERATO.

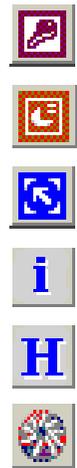




- INSERIMENTO TESTO ANIMATO
- E' POSSIBILE, INSERIRE DELLE FRASI AD EFFETTO, COME AD ESEMPIO UN TESTO CHE SCORRE O CHE SI VISUALIZZA AUTOMATICAMENTE.
- PER INSERIRE UN TESTO SCORREVOLE, ATTIVARE IL MENU A TENDINA "INSERISCI-COMPONENTE...-TESTO SCORREVOLE". NELLA FINESTRA DI DIALOGO CHE SI VISUALIZZA, INSERITE IL TESTO DA VISUALIZZARE E LE ALTRE CARATTERISTICHE RICHIESTE.
- PER INSERIRE UN TESTO ANIMATO, SCRIVERE E POSIZIONARE IL TESTO DESIDERATO. SELEZIONARE IL TESTO E ATTIVARE GLI EFFETTI DHTML SCEGLIERE L'EFFETTO DI ANIMAZIONE E LA MODALITA' (ES. A SPIRALE). IL TESTO ANIMATO VERRA' EVIDENZIATO IN AZZURRO. QUANDO SI SELEZIONERA' LA MODALITA' DI VISUALIZZAZIONE "ANTEPRIMA" SARA' POSSIBILE VERIFICARE L'EFFETTO IMPOSTATO.

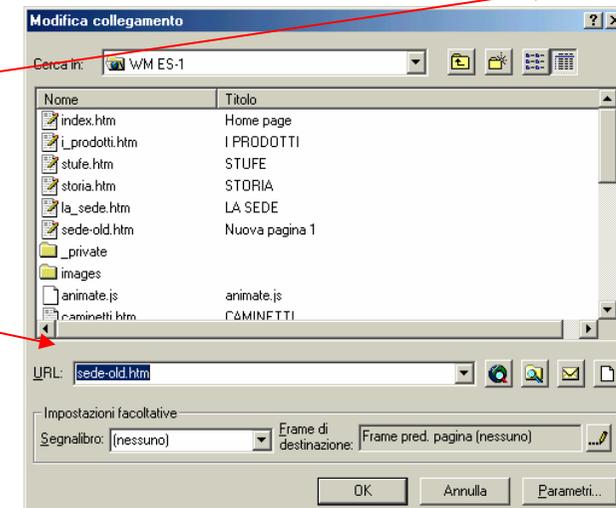
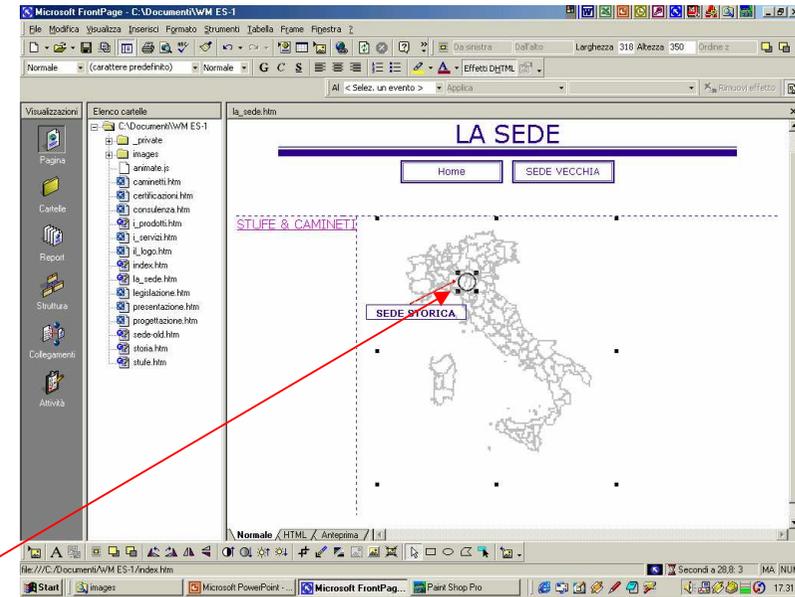
FRONT PAGE 2000





- INSERIMENTO DI UN'AREA SENSIBILE
- QUANDO SI INSERISCO OGGETTI IN UNA PAGINA WEB, PUO' ESSERE NECESSARIO ATTIVARE UN COLLEGAMENTO IPERTESTUALE RELATIVO AD UNA SOLA PARTE DELL'OGGETTO. PER POTER ESEGUIRE QUESTA OPERAZIONE SI INSERISCE LA UN'AREA SENSIBILE, CIOE' UNA ZONA "TRASPARENTE" CHE AL PASSAGGIO DEL MOUSE TRASFORMA IL PUNTATORE IN "DITO" E AL CLIC DEL MOUSE ESEGUE L'OPERAZIONE RICHIESTA.
- DOPO AVER INSERITO L'IMMAGINE DESIDERATA SI ATTIVA DALLA BARRA IMMAGINI L'ICONA RELATIVA ALL'AREA SENSIBILE. SI DISEGNA L'AREA DESIDERATA CHE AUTOMATICAMENTE ATTIVERA' LA FINESTRA DI DIALOGO PER DEFINIRE LE CARATTERISTICHE DEL COLLEGAMENTO IPERTESTUALE.

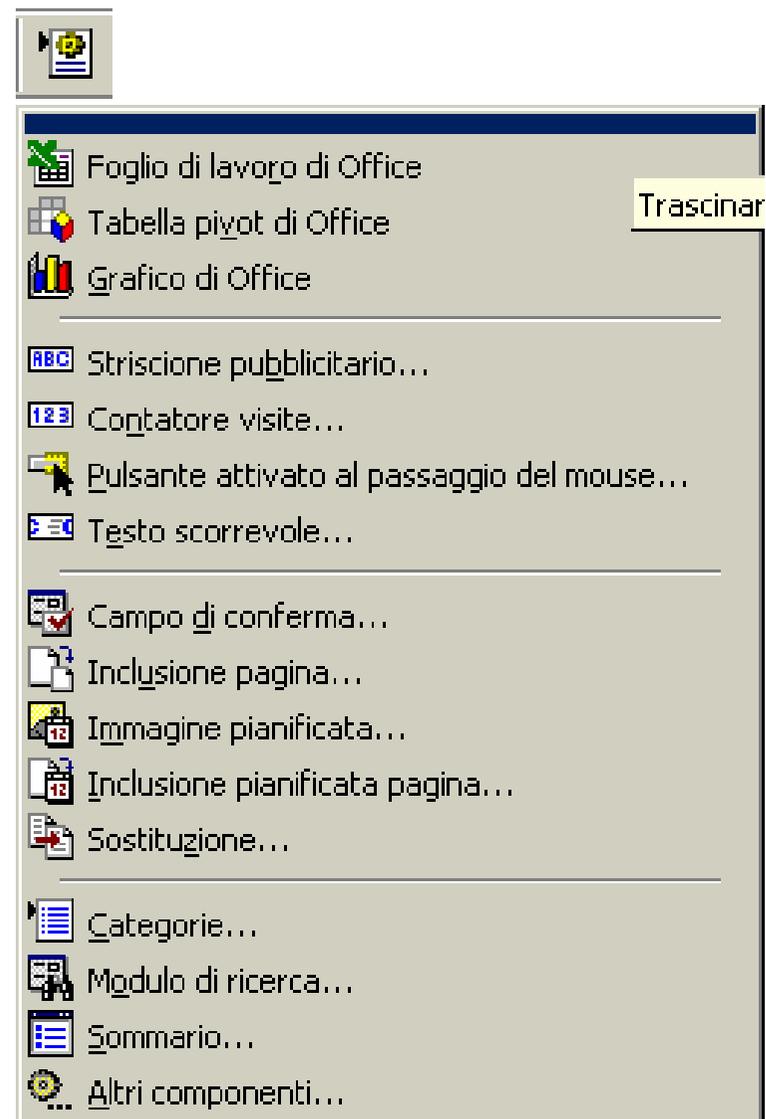
FRONT PAGE 2000





- INSERISCI COMPONENTE
- INSERISCI UN OGGETTO DA CREARE CON EXCEL: FOGLIO DI LAVORO, TABELLA PIVOT, GRAFICO.
- STRISCIONE PUBBLICITARIO: IMMAGINI TEMPORIZZATE E COLLEGATE IPERTESTUALMENTE CON UN URL AD UN STO ESTERNO.
- PULSANTE PERSONALIZZABILE CONTENENTE TESTI O IMMAGINI.
- CAMPO DI CONFERMA: INSERIMENTO DI UN CAMPO GIA' PRESENTE NEL WEB O NEL DATABASE COLLEGATO
- INCLUSIONE PAGINA: INSERISCE UNA PAGINA DI SEGUITO AL POSIZIONAMENTO DEL PROMPT
- IMMAGINE O PAGINA PIANIFICATA: PERMETTE DI INSERIRE NEL SITO, AD UNA DATA/ORA PRESTABILITA, UNA NUOVA IMMAGINE E/O PAGINA.
- SOSTITUZIONE: INSERISCE UNA VARIABILE (AUTORE, URL PAGINA, ECC.)
- CATEGORIE: PERMETTE DI RAGGRUPPARE LE PAGINE E/O LE IMMAGINI O GLI OGGETTI PER CATEGORIE E SUCCESSIVAMENTE CREARE SOMMARI SPECIFICI.

FRONT PAGE 2000





- INSERISCI COMPONENTE
- STRISCIONE PUBBLICITARIO: PERMETTE DI:
 - DEFINIRE LA GRANDEZZA DELLO STRISCIONE PUBBLICITARIO.
 - L'EFFETTO DI TRANSIZIONE.
 - I SECONDI DI VISUALIZZAZIONE DELLE IMMAGINI SELEZIONATE.
 - DEFINIRE UN EVENTUALE COLLEGAMENTO IPERTESTUALE AL QUALE FANNO RIFERIMENTO TUTTE LE IMMAGINI INSERITE PER CREARE LO STRISCIONE.
 - LA SEQUENZA DELLE IMMAGINI
- SE LO STRISCIONE PUBBLICITARIO VIENE INSERITO IN UN BORDO CONDIVISO, COMPARIRÀ SU TUTTE LE PAGINE DEL SITO WEB.

FRONT PAGE 2000



ABC Striscione pubblicitario...

Striscione pubblicitario [?] [X]

Larghezza: Altezza:

Effetto transizione:

Visualizza ogni immagine per (secondi):

Collega a:

Immagini da visualizzare:

images/00022868(1).jpg	<input type="button" value="Aggiungi.."/>
images/00064561(1).jpg	<input type="button" value="Rimuovi"/>
images/00137854(1).jpg	<input type="button" value="Sposta su"/>
	<input type="button" value="Sposta giù"/>

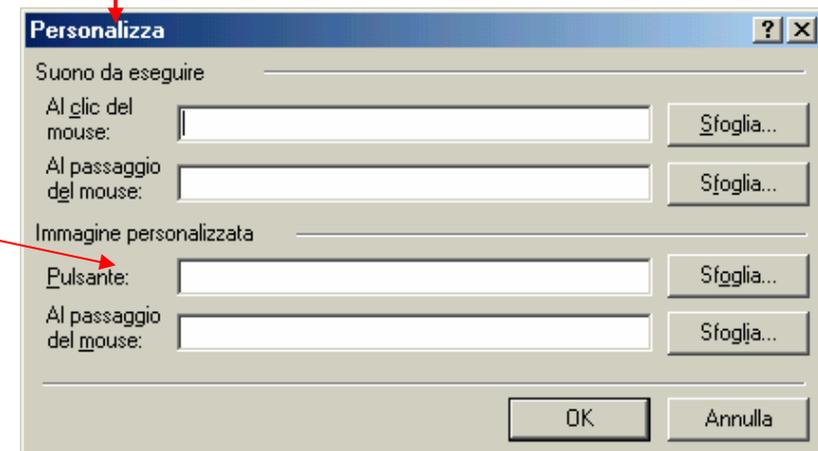
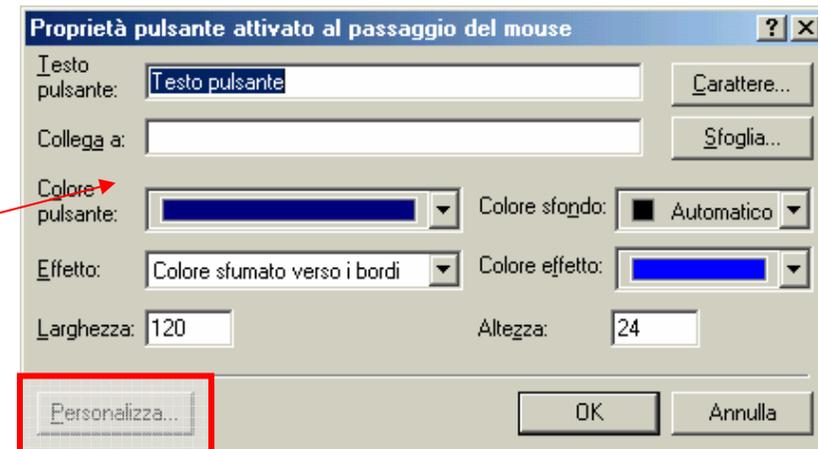


FRONT PAGE 2000

- INSERISCI COMPONENTE
- PULSANTE ATTIVATO AL PASSAGGIO DEL MOUSE: PERMETTE DI INSERIRE UN PULSANTE ALL'INTERNO DI UNA PAGINA WEB O ALL'INTERNO DEI BORDI CONDIVISI. DI QUESTO PULSANTE SI POSSONO DEFINIRE TUTTE LE CARATTERISTICHE RELATIVE A:
 - TESTO ALL'INTERNO DEL PULSANTE
 - COLLEGAMENTO IPERTESTUALE
 - COLORE DELLO SFONDO, DEL BORDO, E DELL'EFFETTO DI ATTIVAZIONE
 - TIPO DI EFFETTO
 - DIMENSIONI (DEFINIBILI ANCHE A VIDEO)
- CLICCANDO IL PULSANTE "PERSONALIZZA" E' POSSIBILE DEFINIRE ANCHE:
 - IL SUONO DA ATTIVARE AL CLIC O AL PASSAGGIO DEL MOUSE
 - L'IMMAGINE DA VISUALIZZARE QUANDO IL PULSANTE E' IN OFF E QUELLA DA VISUALIZZARE QUANDO IL MOUSE PASSA SOPRA AL PULSANTE STESSO. AL CLIC ATTIVERA' IL COLLEGAMENTO IPERTESTUALE.
- LA DIRECTORY "_DERIVED" CONTIENE LE IMMAGINI DI TUTTI I PUSANTI CON INSERITA LA SCRITTA
- LA DIRECTORY "_OVERLAY" CONTIENE LE IMMAGINE DELLE SCRITTE DEI PULSANTI



Pulsante attivato al passaggio del mouse...



- INSERISCI COMPONENTE
- INCLUSIONE PIANIFICATA PAGINA : QUESTA MODALITA' E' MOLTO UTILE PER PREDEFINIRE DELLE PAGINE (IMMAGINI) CHE SI ATTIVERANNO E SI DISATTIVERANNO NELL'INTERVALLO TEMPORALE DEFINITO (SALDI, NATALE, RICORRENZE PARTICOLARI, ECC).
- E' NECESSARIO PREPARARE LA O LE PAGINE (IMMAGINI) CHE DOVRANNO ATTIVARSI NEL PERIODO PREDEFINITO.
- SI DEFINISCE LA PAGINA (IMMAGINE) DA VISUALIZZARE PRIMA E DOPO IL PERIODO STABILITO.
- SI DEFINISCE LA "FINESTRA" TEMPORALE DESIDERATA.
- IL CAMBIAMENTO DELLA PAGINA (A MENO DI CASI PARTICOLARI) E' CONSIGLIABILE INSERIRLO D UNA ORA "MORTA". (ATTENZIONE AI FUSI ORARI. USARE ORA INTERNET).



FRONT PAGE 2000



Inclusione pianificata pagina...

Proprietà inclusione pianificata pagina [?] [X]

Pagina da includere _____

Durante il periodo pianificato:

Sfoglia...

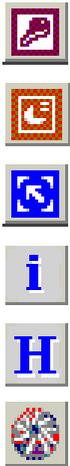
Prima e dopo il periodo pianificato (facoltativo):

Sfoglia...

Inizio: 2001 lug 22 11.04.19
domenica 22 luglio 2001

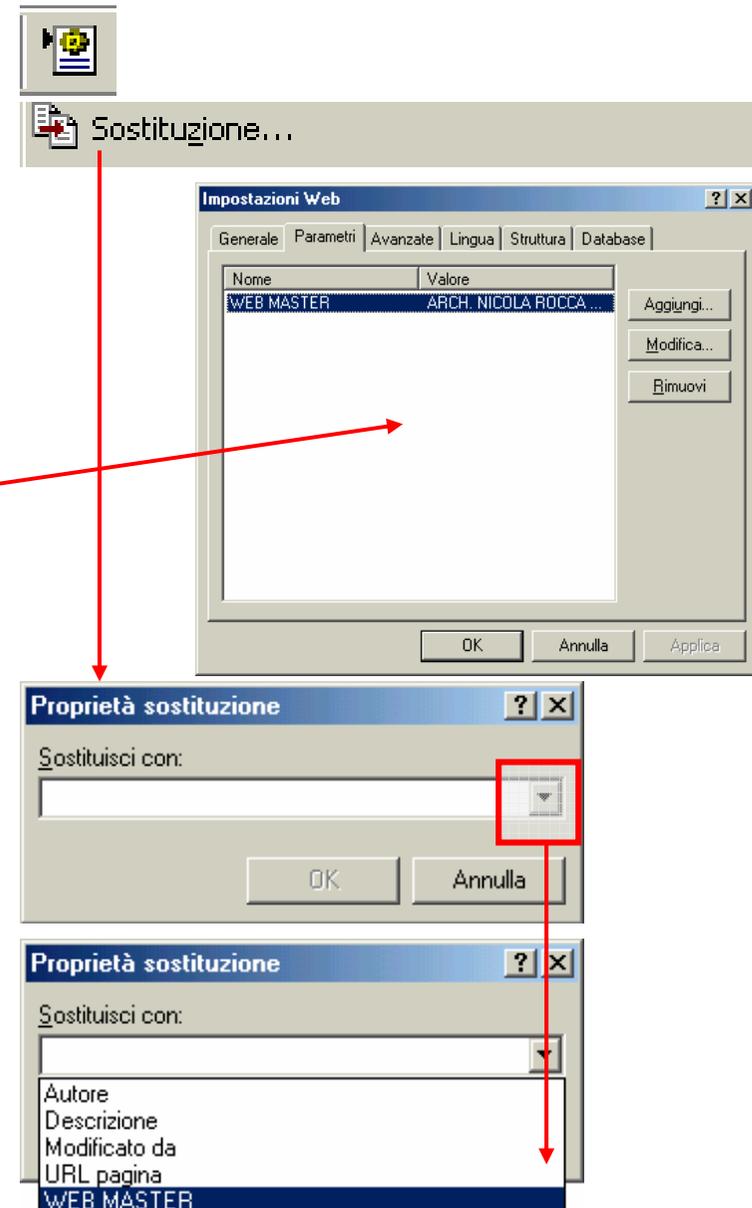
Fine: 2001 ago 21 11.04.19
martedì 21 agosto 2001

OK Annulla



- INSERISCI COMPONENTE
- SOSTITUZIONE: E' POSSIBILE TRAMITE QUESTO PARAMETRO INSERIRE ALL'INTERNO DELLA PAGINA ATTIVA UN VALORE AGGIORNABILE (ES. NOMINATIVO DEL WEB MASTER, INDIRIZZO, AUTORE DELLA PAGINA, ECC.)
- CI SONO ALCUNE VARIABILI GIA' INSERITE, E ALTRE CHE SI POSSONO INSERIRE MEDIANTE QUESTA PROCEDURA:
 - MENU A TENDINA "STRUMENTI-IMPOSTAZIONI WEB" SCHEDA "PARAMETRI".
 - AGGIUNGERE LA VARIABILE E IL VALORE DESIDERATO. "OK"
- DOPO AVER DEFINITO LA VARIABILE, E' POSSIBILE INSERIRLA IN UNA PAGINA O ALL'INTERNO DEI BORDI CONDIVISI COSI' DA VISUALIZZARLA SU TUTTE LE PAGINE. QUANDO SI MODIFICHERA' IL VALORE DELLA VARIABILE, TUTTI I COLLEGAMENTI CON LE PAGINE VERRANNO AGGIORNATI.

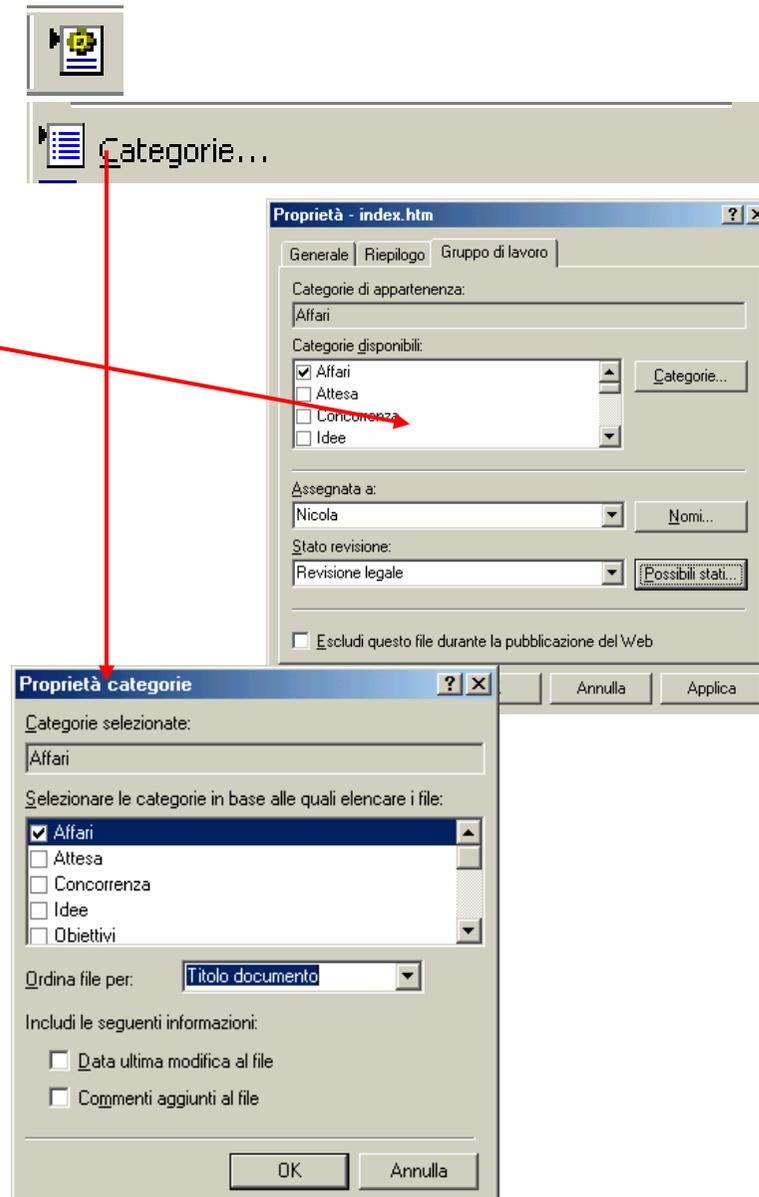
FRONT PAGE 2000

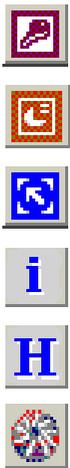




- INSERISCI COMPONENTE
- CATEGORIE: LE CATEGORIE SONO UNA FORMA LIBERA DI AGGREGAZIONE DEGLI OGGETTI (FILE, PAGINE, IMMAGINI, SUONI, ECC.).
- SI POSSONO SCEGLIERE CATEGORIE GIÀ PRESENTI E CREARE DA ALTRI OPPURE CREARNE DI PROPRIE GLI OGGETTI RAGGRUPPATI IN CATEGORIE POSSONO ESSERE ASSEGNATI AD UNA PERSONA DELLO STAFF, DEFINENDO ANCHE UNO STATO DI REVISIONE. PER ATTIVARE QUESTA POSSIBILITÀ CLICcate IL TASTO DESTRO SOPRA L'OGGETTO SELEZIONATO E SCEGLIETE "PROPRIETÀ".
- SUCCESSIVAMENTE È POSSIBILE VISUALIZZARE LE CATEGORIE SOTTOFORMA DI SOMMARIO IPERTESTUALE. (LA VISUALIZZAZIONE DELLE CATEGORIE SARÀ POSSIBILE SOLO PUBBLICANDO LA PAGINA O VISUALIZZANDO L'ANTEPRIMA NEL BROWSER).
- PER POTER VISUALIZZARE TUTTI GLI OGGETTI PER CATEGORIA CI SERVIAMO DELLA VISUALIZZAZIONE IN MODALITÀ "REPORT". QUESTA MODALITÀ CI PERMETTE DI RACCOGLIERE PER CATEGORIA TUTTI GLI ELEMENTI AD ESSA ASSEGNATA, LA PERSONA DELLO STAFF DESIGNATA ALLA REALIZZAZIONE O GESTIONE ECC.

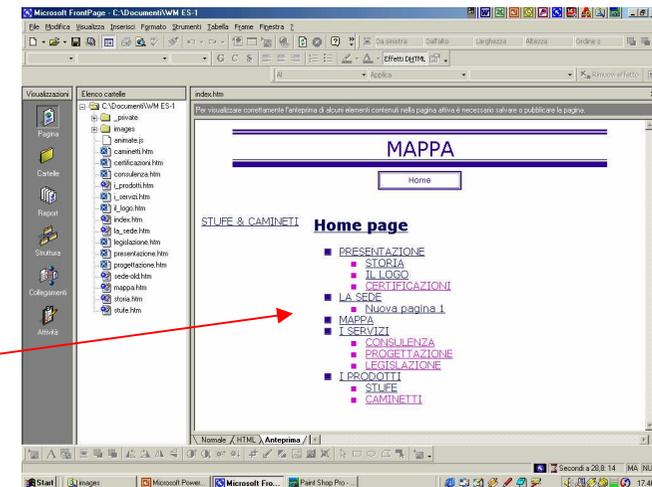
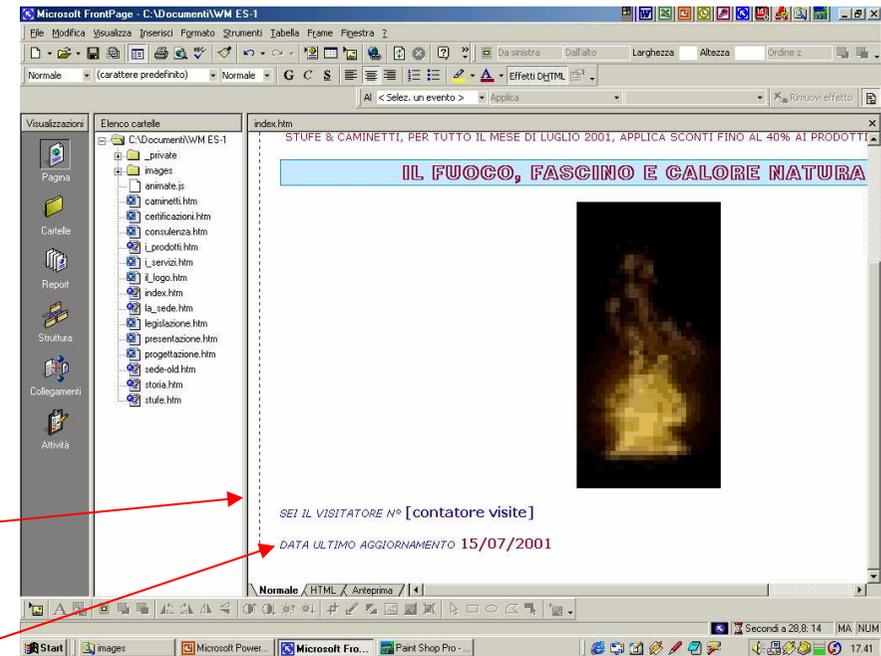
FRONT PAGE 2000

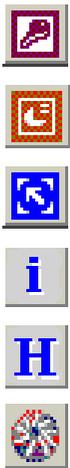




FRONT PAGE 2000

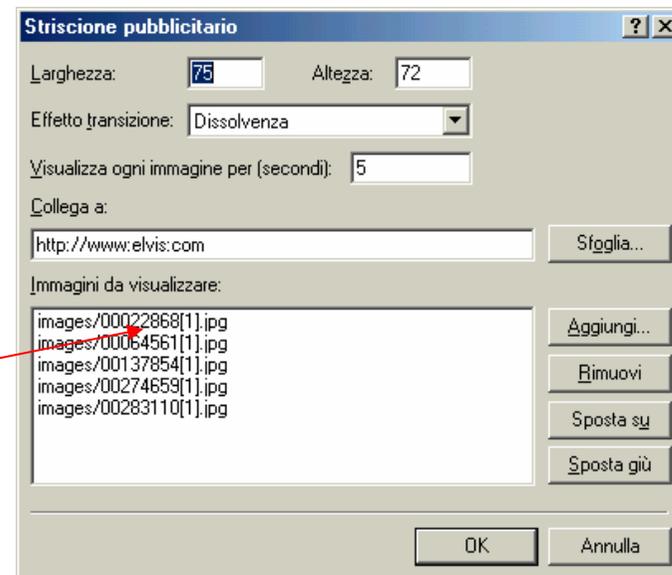
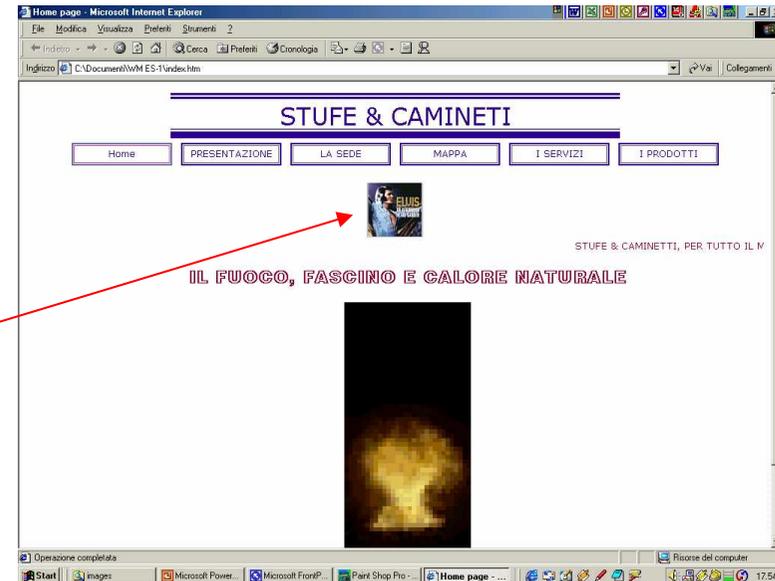
- INSERIMENTO DI ALTRI COMPONENTI
- IL CONTATORE VISITE, E' UN COMPONENTE GRAFICO NECESSARIO A COMUNICARE ALL'UTENTE QUANTE VISITE HA AVUTO IL SITO SELEZIONATO. SI CLICCA SUL MENU A TENDINA "INSERISCI-COMPONENTI-CONTATORE VISITE". SI SETTANO LE OPZIONI DESIDERATE, SI POSIZIONA IL CONTATORE NELLA ZONA DESIDERATA E SI SALVA LA PAGINA. IL CONTATORE VISITE SARA' ATTIVO SOLO UNA VOLTA PUBBLICATO IL SITO.
- INSERIAMO ANCHE LA DATA DI AGGIORNAMENTO DEL SITO CLICCANDO SUL MENU A TENDINA "INSERISCI-DATA E ORA".
- UN ALTRO COMPONENTE MOLTO IMPORTANTE POTREBBE ESSERE IL SOMMARIO GENERALE DI TUTTO IL SITO. PER FARE QUESTO DEDICHIAMO UNA PAGINA INTERA AL SOMMARIO, E LO INSERIAMO CON "INSERISCI-COMPONENTI-SOMMARIO".





- INSERIMENTO DI ALTRI COMPONENTI
- POTREBBE ESSERE UTILE PER UN SITO AZIENDALE, INSERIRE DEI BANNER PUBBLICITARI. BANNER LEGATI AI PROPRI PRODOTTI O A PRODOTTI DI DITTE AFFILIATE.
- PROGETTIAMO, QUINDI, UN SEMPLICE BANNER PUBBLICITARIO DI PRODOTTI LEGATI AD UNA AZIENDA AFFILIATA CHE SPONSORIZZA LA VENDITA DI DISCHI DI ELVIS. LO STRISCIONE PUBBLICITARIO VISUALIZZERA' UNA SERIE DI IMMAGINI PER UN TEMPO DEFINITO. IL BANNER POTRA' ESSERE COLLEGATO DIRETTAMENTE CON IL SITO DELLA AZIENDA AFFILIATA. CLICCARE SU "INSERISCI-COMPONENTE-STRISCIONE PUBBLICITARIO", RICHIAMARE LE IMMAGINI CHE COMPORRANNO IL BANNER, INSERIRE IL COLLEGAMENTO IPERTESTUALE, E SALVARE IL TUTTO. IL BANNER SARA' VISIBILE SOLAMENTE NEL BROWSER O IN RETE.
- SE IL BANNER VIENE INSERITO NELL'AREA DESTINATA AD UN BORDO CONDIVISO, VERRA' VISUALIZZATO SU TUTTE LE PAGINE.

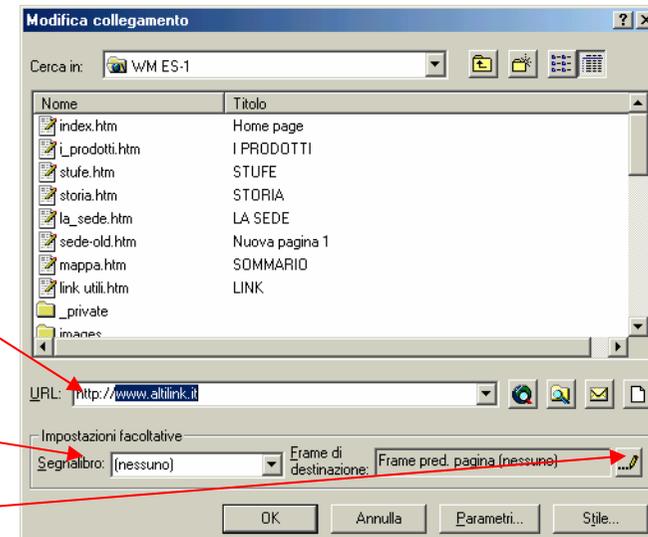
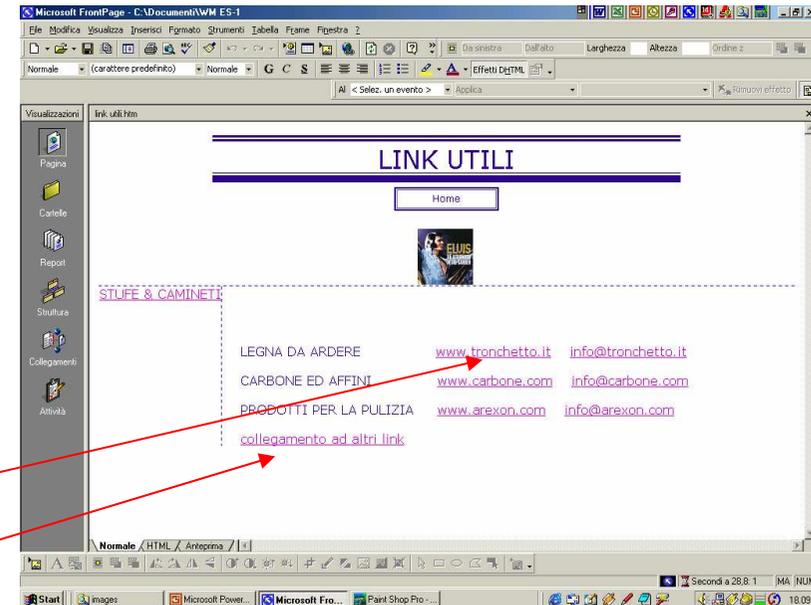
FRONT PAGE 2000





- COLLEGAMENTI IPERTESTUALI
- E' POSSIBILE ASSEGNARE AD UN OGGETTO (IMMAGINE O TESTO) UN'AZIONE SPECIFICA. NELLA FATTISPECIE E' POSSIBILE ASSEGNARE L'AZIONE DI COLLEGARSI AD UN ALTRO OGGETTO O DI VISUALIZZARE UNA PAGINA O UN ALTRO SITO WEB.
- INSERIRE UNA NUOVA PAGINA IN MODALITA' STRUTTURA, E CHIAMARLA LINK UTILI.
- IN QUESTA PAGINA INSERIRE GLI INDIRIZZI WEB DI AZIENDE COLLEGARE AL PRODOTTO PRESENTE IN QUESTO SITO. VEDRETE CHE AUTOMATICAMENTE QUANDO SI INSERISCONO DEGLI INDIRIZZI WEB O DEGLI INDIRIZZI DI POSTA ELETTRONICA, ALL'INVIO AUTOMATICAMENTE SI TRASFORMANO IN COLLEGAMENTI IPERTESTUALI.
- SE INVECE SI VUOLE CREARE IL COLLEGAMENTO AD UN TESTO QUALSIASI, SELEZIONARE IL TESTO E CLICCARE IL TASTO DESTRO DEL MOUSE. SCEGLIERE "COLLEGAMENTO IPERTESTUALE" E INSERIRE L'URL (L'INDIRIZZO) DEL SITO DESIDERATO.
- NOTATE CHE DALLA FINESTRA DI DIALOGO VISUALIZZATA C'E' LA POSSIBILITA' DI DEFINIRE L'EVENTUALE COLLEGAMENTO AD UN SEGNALIBRO, OPPURE IL FRAME NEL QUALE VISUALIZZARE LA PAGINA O IL COLLEGAMENTO IPERTESTUALE.

FRONT PAGE 2000



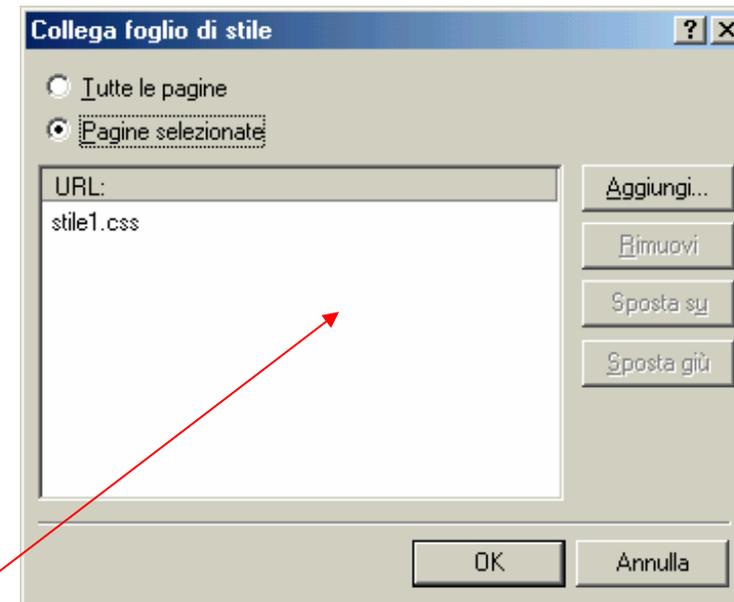
- MODIFICA E GESTIONE DEL SITO
- UNA VOLTA TERMINATO IL SITO, POSSONO ESSERE NECESSARIE MODIFICHE O CAMBIAMENTI DOVUTI AD AGGIUNTE DI MATERIALE NUOVO OPPURE DALLA MODIFICA DI QUELLO ESISTENTE (PRODOTTI DA INSERIRE O DA TOGLIERE, MODIFICARE I COLORI, ECC.)
- PER QUESTO MOTIVO E' POSSIBILE APPLICARE PIU' METODI:
 - COLLEGARE OGNI PAGINA DEL SITO AD UN FOGLIO DI STILE ESTERNO.
 - COLLEGARE OGNI PAGINA DEL SITO AD UNA PAGINA PRESA AD ESEMPIO ALL'INTERNO DEL SITO STESSO.
 - MODIFICARE MANUALMENTE OGNI COMPONENTE QUANDO SI RENDE NECESSARIO
 - APPLICARE NUOVI TEMI PERSONALIZZATI.
- ORA VEDREMO COME OPERARE DESCRIVENDO I PUNTI 1, 2 E 4. IL NUMERO TRE, CIOE' LA MODIFICA MANUALE ALL'OCCORRENZA, NON E' NECESSARIO AFFRONTARLA.
- RICORDIAMO CHE E' IMPORTANTISSIMO LIMITARE AL MINIMO LA MODIFICA DELLA STRUTTURA E DEL TEMA DEL SITO, QUESTO SIA PER EVITARE MODIFICHE SOSTANZIALI E LUNGHE, SIA PER UN PROBLEMA DI IMMAGINE. L'UTENTE (SOPRATTUTTO IN CAMPO COMMERCIALE) HA BISOGNO DI CONTINUITA' E SICUREZZA. NON E' UN BEL MESSAGGIO CAMBIARE OGNI MESE STRUTTURA E GRAFICA DI UN SITO AZIENDALE O COMMERCIALE.

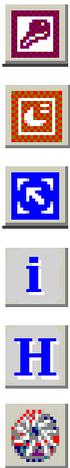


- COLLEGAMENTO AI FOGLI DI STILE
- UN FOGLIO DI STILE, RICORDIAMOLO, E' UNA RACCOLTA DI IMPOSTAZIONI E CARATTERISTICHE ALLE QUALI UN SITO WEB PUO' FARE RIFERIMENTO. L'ESTENSIONE E' *.CSS. PER CREARE O MODIFICARE UN FOGLIO DI STILE E' SUFFICIENTE "BLOCCO NOTE" DI WINDOWS.
- INSERIRE NEL FOGLIO DI STILE LE CARATTERISTICHE CHE IN FUTURO SI VOGLIONO POTER CAMBIARE VELOCEMENTE E SU TUTTE LE PAGINE COLLEGATE.
- SELEZIONARE LE PAGINE CHE DEVONO ESSERE COLLEGATE AL FOGLIO DI STILE, CLICCARE SU "FORMATO-COLLEGAMENTI AL FOGLIO DI STILE", TRAMITE IL PULSANTE AGGIUNGI, SI SCEGLIE IL FOGLIO DI STILE DA COLLEGARE E SI CLICCA SU "OK".
- ORA TUTTE LE PAGINE COLLEGATE SONO "CONTROLLATE" DAL FOGLIO DI STILE ESTERNO.



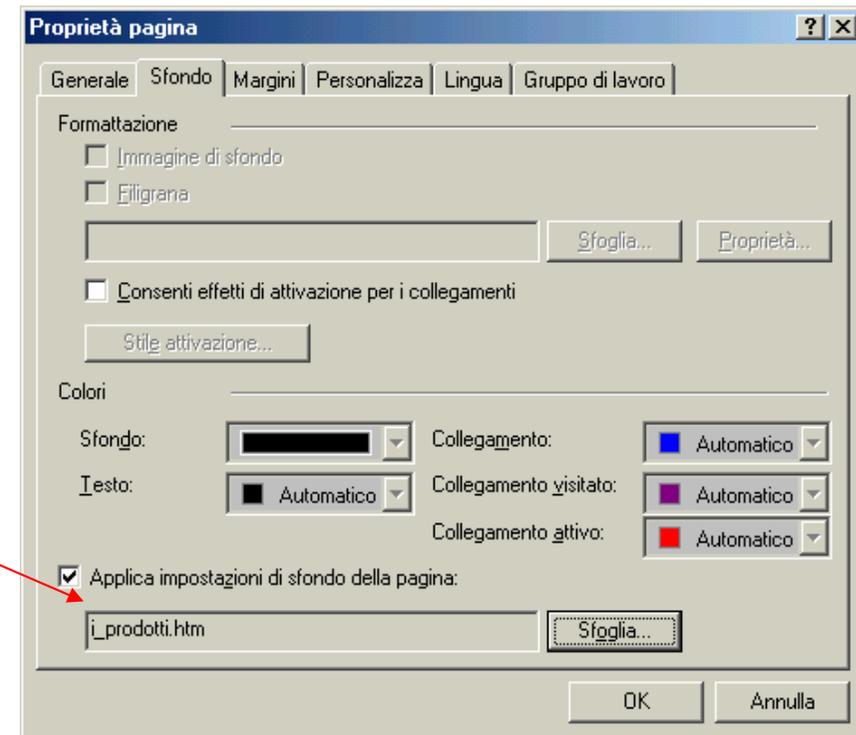
FRONT PAGE 2000

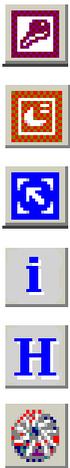




- COLLEGAMENTO AD UNA PAGINA
- SI PUO' IMPOSTARE LE CARATTERISTICHE DESIDERATE (COLORI, SFONDI, LINK, ECC.) SU UNA PAGINA AD HOC.
- TUTTE LE ALTRE PAGINE POTRANNO ESSERE COLLEGARE A QUELLA PRESA A MODELLO, IN QUESTO MODO:
 - SELEZIONARE LA PAGINA DA MODIFICARE
 - DAL MENU A TENDINA SCEGLIERE "FILE-PROPRIETA".
 - SCHEDA SFONDO.
 - APPLICA IMPOSTAZIONI DI SFONDO DELLA PAGINA ... (SI SCEGLIE LA PAGINA COSTRUITA PRECEDENTEMENTE COME MODELLO)."OK".
- IN QUESTO MODO QUALUNQUE MODIFICA SARA' NECESSARIA AI COLORI DI SFONDO, ALLE EVENTUALI IMMAGINI USATE COME SFONDO, AI COLORI DEI TESTI PER I COLLEGAMENTI IPERTESTUALI, SARA' NECESSARIO MODIFICARE LE CARATTERISTICHE DELLA SOLA PAGINA MODELLO.

FRONT PAGE 2000

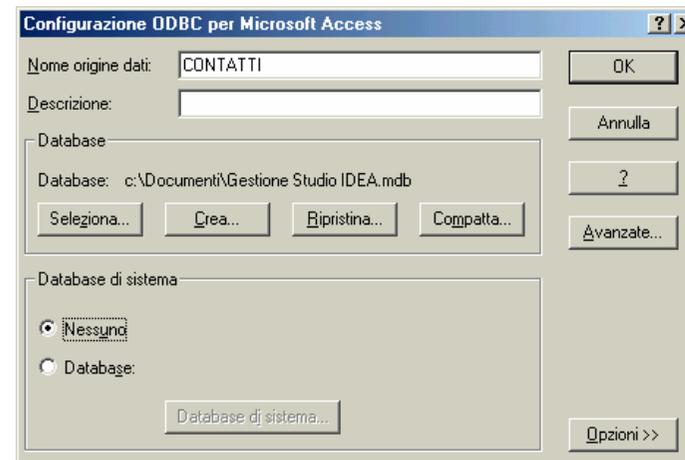


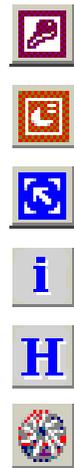


MODULI

- L'INSERIMENTO DEI MODULI IN UNA PAGINA WEB, CONSENTONO L'INVIO DEI DATI IN ESSI CONTENUTI TRAMITE LA POSTA ELETTRONICA O TRAMITE UN COLLEGAMENTO DIRETTO CON IL DATABASE.
- PRIMA DI COLLOCARE I MODULI NELLA PAGINA WEB, VEDIAMO COME CONFIGURARE UN DBASE DI SISTEMA IN MODO DA FARLO DIALOGARE CON IL WEB E CON IL SERVER.
- CREARE UN DBASE.
- ATTIVARE "PANNELLO DI CONTROLLO" E SUCCESSIVAMENTE "ORIGINE DATI ODBC", E LA SCHEDA DSN DI SISTEMA.
- CLICCARE IL TASTO "AGGIUNGI", SCEGLIERE IL SOFTWARE CON IL QUALE SI E' CREATO IL DBASE, INSERIRE UN NOMINATIVO CHE IDENTIFICHIL DBASE, E "SELEZIONARE" IL DBASE AL QUALE VOLETE CREARE LA CONNESSIONE.

FRONT PAGE 2000





- INSERIAMO ORA NELLA PAGINA WEB I MODULI CHE ANDRANNO POI COLLEGATI AL DBASE DENOMINATO "CONTATTI".
- DAL MENU A TENDINA "INSERISCI" SELEZIONARE "MODULO" E COME PRIMA OPERAZIONE "CLICcate SU "MODULO". QUESTA OPERAZIONE VI PERMETTE DI INSERIRE UN'AREA NELLA QUALE POSIZIONERETE I VARI MODULI DOVE SONO GIÀ COLLOCATI I PULSANTI "INVIA" E "REIMPOSTA".
- ORA SEMPRE DALLA POSIZIONE PRECEDENTE INSERITE I TIPI DI MODULI DESIDERATI E DEFINITE LE CARATTERISTICHE DEL MODULO CLICCANDOCI SOPRA IN SEQUENZA VELOCE DUE VOLTE.
- QUANDO È TERMINATA LA FASE DI INSERIMENTO DEI MODULI, BISOGNA CONFIGURARE IL COLLEGAMENTO CON IL DBASE "CONTATTI". PER FARE QUESTO SI ATTIVA DAL MENU A TENDINA "STRUMENTI-IMPOSTAZIONI WEB" LA SCHEDA DBASE.

FRONT PAGE 2000

COGNOME

SI NO

Proprietà casella di testo

Nome:

Valore iniziale:

Larghezza in caratteri: Ordine di tabulazione:

Campo password: Sì No

Impostazioni Web

Generale Parametri Avanzate Lingua Struttura Database

Stato Connessione

Database2

Nuova connessione database

Nome:

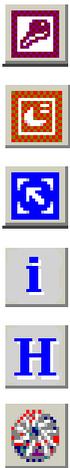
Tipo connessione

File o cartella nel Web corrente

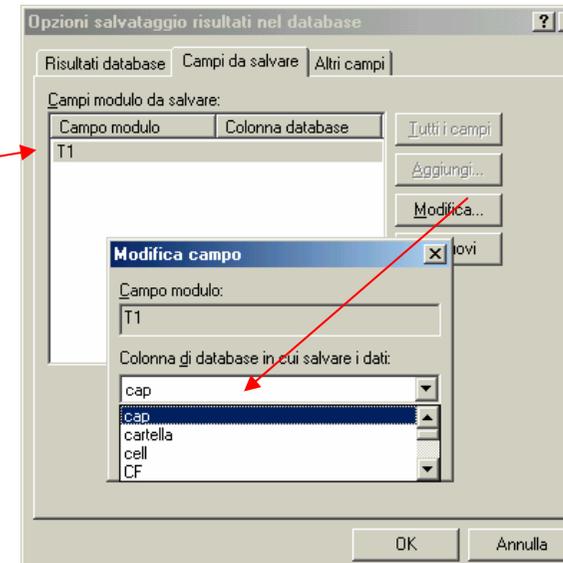
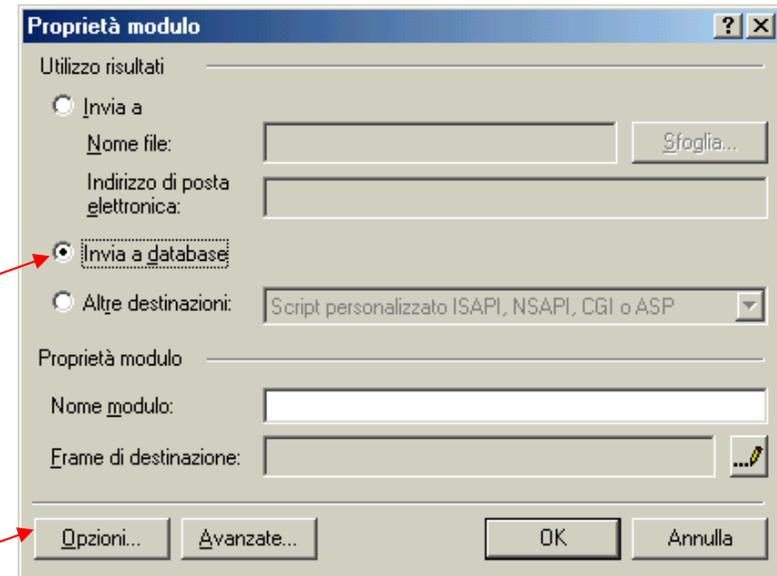
Origine dati di sistema sul server Web

Connessione di rete a server di database

Definizione personalizzata



- DOPO AVER SELEZIONATO IL DBASE PRECEDENTEMENTE DEFINITO CON “ODBC”, CLIECCARE SUL PULSANTE “VERIFICA” PER VERIFICARE IL COLLEGAMENTO.
- DEFINIRE ORA MODULO PER MODULO, A QUALE CAMPO DEL DBASE DOVRA’ COLLEGARSI. PER FARE QUESTO CLICCCARE IL TASTO DESTRO DEL MOUSE DOPA UN MODULO, SCEGLIERE “PROPRIETA’ MODULO” E SUCCESSIVAMENTE L’OPZIONE “INVIA A DBASE”.
- CLICCCARE IL PULSANTE “OPZIONI”.
- SCEGLIERE ORA CON QUALE DBASE COMUNICARE (DEFINITO PRECEDENTEMENTE) E IMPOSTARE IL CAMPO COLLEGATO AL MODULO.



WEB

INTRODUZIONE

- La realizzazione grafica del sito

I
D
E
A

- INTERNET
 - CHE COS'E'
 - LA STORIA
 - HARDWARE E SOFTWARE
 - I PROTOCOLLI DI COMUNICAZIONE
- IL PROGETTO
 - OBIETTIVI
 - I CONTENUTI
 - LA STRUTTURA
 - LO STORYBOARD
 - CHI FA CHI CHI FA COSA
- LE IMMAGINI
 - LE IMMAGINI DIGITALI
 - COLORI
 - FORMATI
 - COMPRESSIONE
 - PHOTOSHOP
- HTML
- FLASH





INTERNET

- Che cos'è
- La storia
- Hardware e Software
- Protocolli di comunicazione

CHE COS'E' INTERNET

- Internet è la più grande rete di computer del mondo. Con il termine “rete” si intende un sistema in grado di collegare due o più computer in modo che si possano scambiare dati fra loro;
- i dati possono essere trasmessi utilizzando differenti sistemi come
 - cavi dedicati,
 - linee telefoniche,
 - satelliti per telecomunicazioni,
 - ripetitori a microonde ecc.
- Esistono reti definite locali o intranet (come ad esempio all’interno di un’azienda) e reti più grandi che collegano computer situati in continenti diversi.
- Il termine WWW dà una perfetta definizione di Internet: WWW sta per “World Wide Web” che letteralmente significa “ragnatela ad espansione mondiale”.
- Internet, infatti, collega in tutto il mondo un numero ancora imprecisato di computer (è infatti impossibile censire tutti gli abbonati) che si aggira circa sui 200 milioni di utenti.
- Tutto iniziò verso la fine degli anni '60 quando in America si determinò la necessità di accedere dall’esterno ai computer che immagazzinavano dati per la ricerca scientifica.



LA STORIA DI INTERNET

- Dopo il volo dello Sputnik, così coinvolgente per gli americani, il governo di Eisenhower nel **1957** diede vita alla Advanced Research Project Agency (ARPA) al fine di coordinare meglio la ricerca americana tra i vari centri e nel **1969** si istituì la rete ARPA che collegava il primo nodo presso l'Università della California a Los Angeles (UCLA) con l'Università di Santa Barbara e il Standford Research Institute. Poiché nell'ARPA veniva effettuata anche della ricerca militare, un ulteriore motivo che spinse allora a creare una rete di computer fu l'idea di distribuire importanti funzioni di controllo a molti calcolatori collegati alla rete, in modo che in caso di un attacco nucleare non si potesse distruggere tutto il sistema ma, nella peggiore delle ipotesi, soltanto una parte.
- Nel **1972** l'ARPA contava 50 unità e si determinò il problema di istituire un protocollo di comunicazione unico ed adottato da tutti per ovviare al fatto che i computer collegati tra loro erano differenti e parlavano quindi linguaggi diversi.
- Nel **1977** nasce il protocollo di trasmissione TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) che ancora oggi costituisce la pietra miliare per la comunicazione tra i computer e serve oggi per la trasmissione, sicura e senza errori, dei dati tra le reti utilizzate da qualsiasi tipo di computer.



LA STORIA DI INTERNET

- La nascita vera e propria di Internet è datata **1983** quando ARPANET, che nel frattempo era arrivata a 390 Host (Host è un calcolatore della rete che tiene a disposizione le informazioni) introduce il protocollo TCP/IP per tutti in maniera vincolante, così da creare i presupposti per una standardizzazione.
- La parte militare di ARPANET diventa autonoma e indipendente (MILNET) e le varie altre reti, che nel frattempo sono nate, vengono collegate a livello internazionale con TCP/IP per cui la rete diventa sempre più grande e quasi illimitata.
- Il grande lancio e il boom esplosivo di Internet si ebbe nel **1992** appunto con il WWW sviluppato da Tim Bernes ed altri collaboratori del CERN che aveva consentito di presentare per la prima volta, in un vero ambiente multimediale, le informazioni, aprendo di fatto la rete agli interessi commerciali.
- Oggi la rete si presenta come una miscellanea di interessi Scientifici, Privati, Commerciali.
- L'utente che vi si addentra: il cosiddetto "cyber-nauta" (dal greco kyberneticos = navigatore) può reperire praticamente qualsiasi tipo di informazione poiché le notizie pubblicate toccano quasi ogni aspetto della vita pubblica e privata contribuendo a trasformare il fenomeno Internet in un fattore sociale determinante per il ventunesimo secolo



REQUISITI HARDWARE

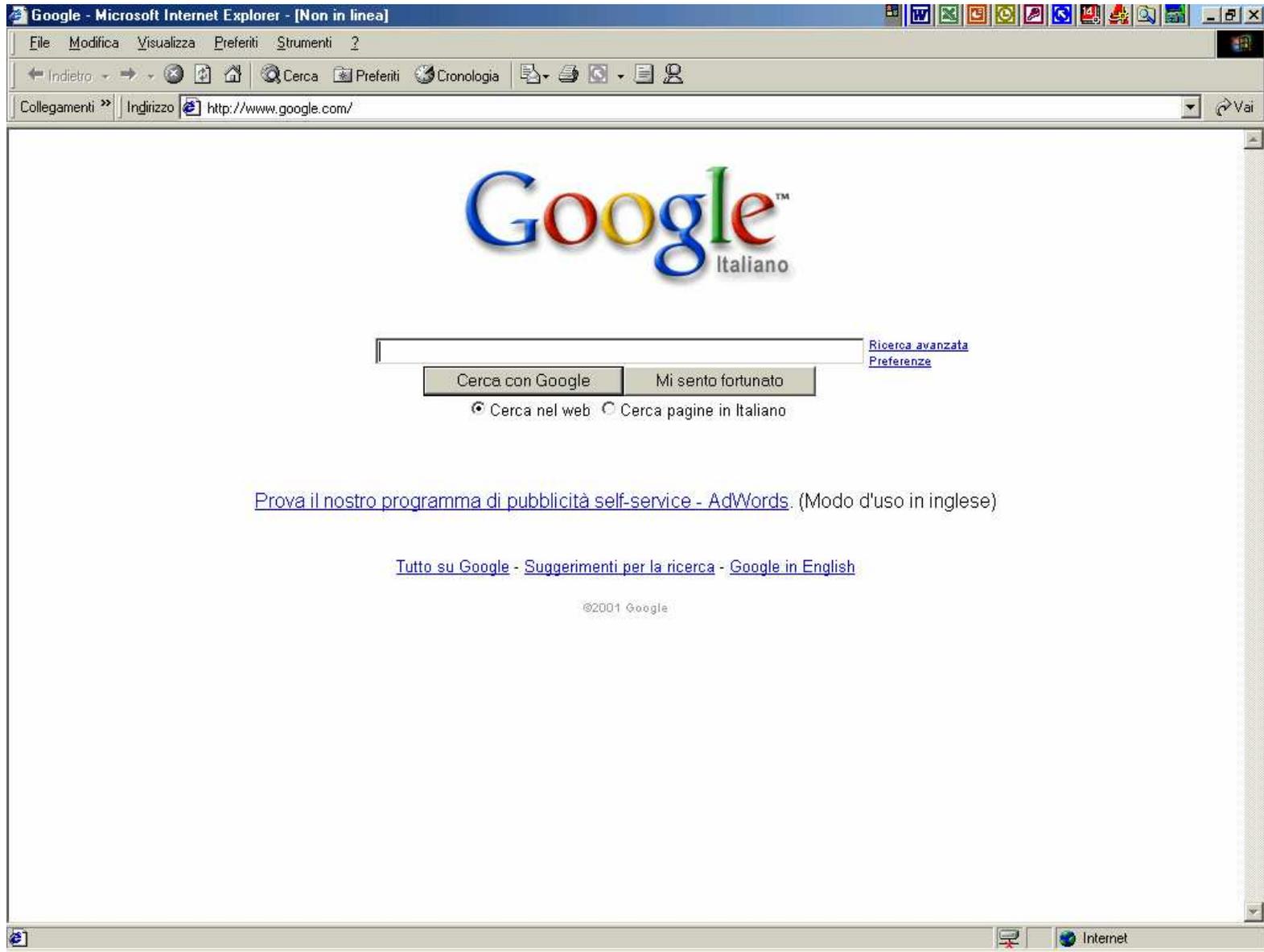
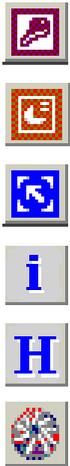
- La dotazione hardware minima per utilizzare Internet precede un computer almeno con processore di classe 486 e un modem (apparecchio MOdulatore-DEModulatore che funge da interfaccia tra due computer collegati in rete mediante linea telefonica e consente la trasmissione dei dati lungo questo tipo di linea) con velocità di trasmissione non inferiore a 9600 bps (bps sta per baud per secondo dove il BAUD equivale ad un BIT di dati trasmessi al SECONDO).
- Essendo determinante per il collegamento la velocità del modem, si utilizzano le linee telefoniche per trasmettere i dati e quindi la velocità del modem è inversamente proporzionale al tempo necessario per trasferire i dati e quindi al costo del collegamento.



REQUISITI SOFTWARE

- Per quanto riguarda la parte software sono necessari i programmi che consentano di utilizzare la rete: Trumpet Winsock che è responsabile della struttura di collegamento per mezzo di TCP/IP e gestisce la parte comunicazione tra il proprio computer e il resto della rete.
- È necessario poi il software per consultare le informazioni presenti in rete, per “navigare” quindi, definito BROWSER. A questo proposito sono molti i browser disponibili, tra i più diffusi abbiamo:
 - NETSCAPE
 - INTERNET EXPLORER, ecc.
- I Browser consentono di sfogliare le pagine pubblicate in Internet e accedere quindi alle informazioni.

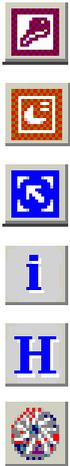
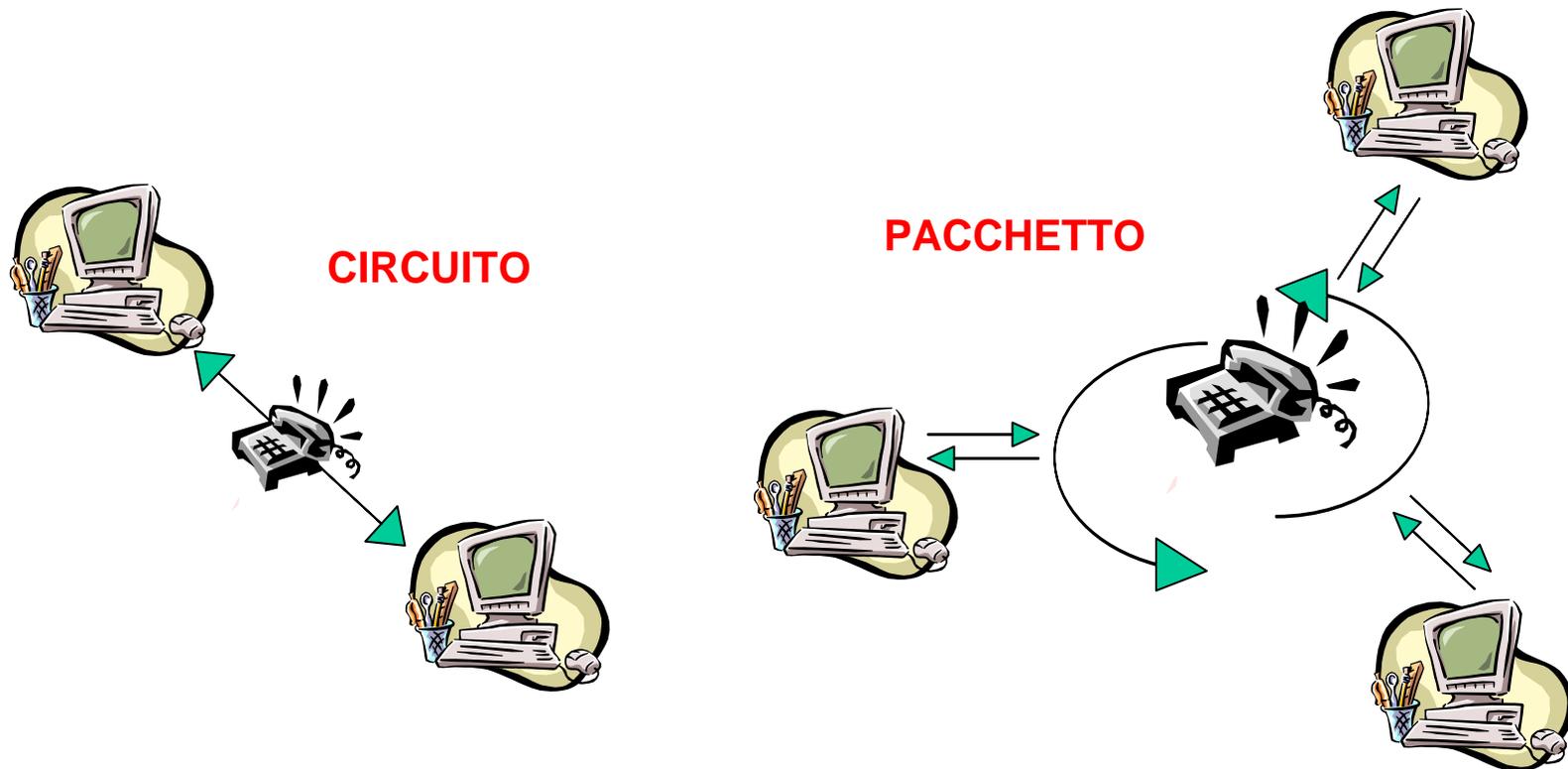




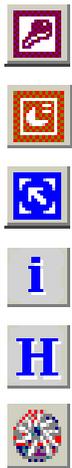
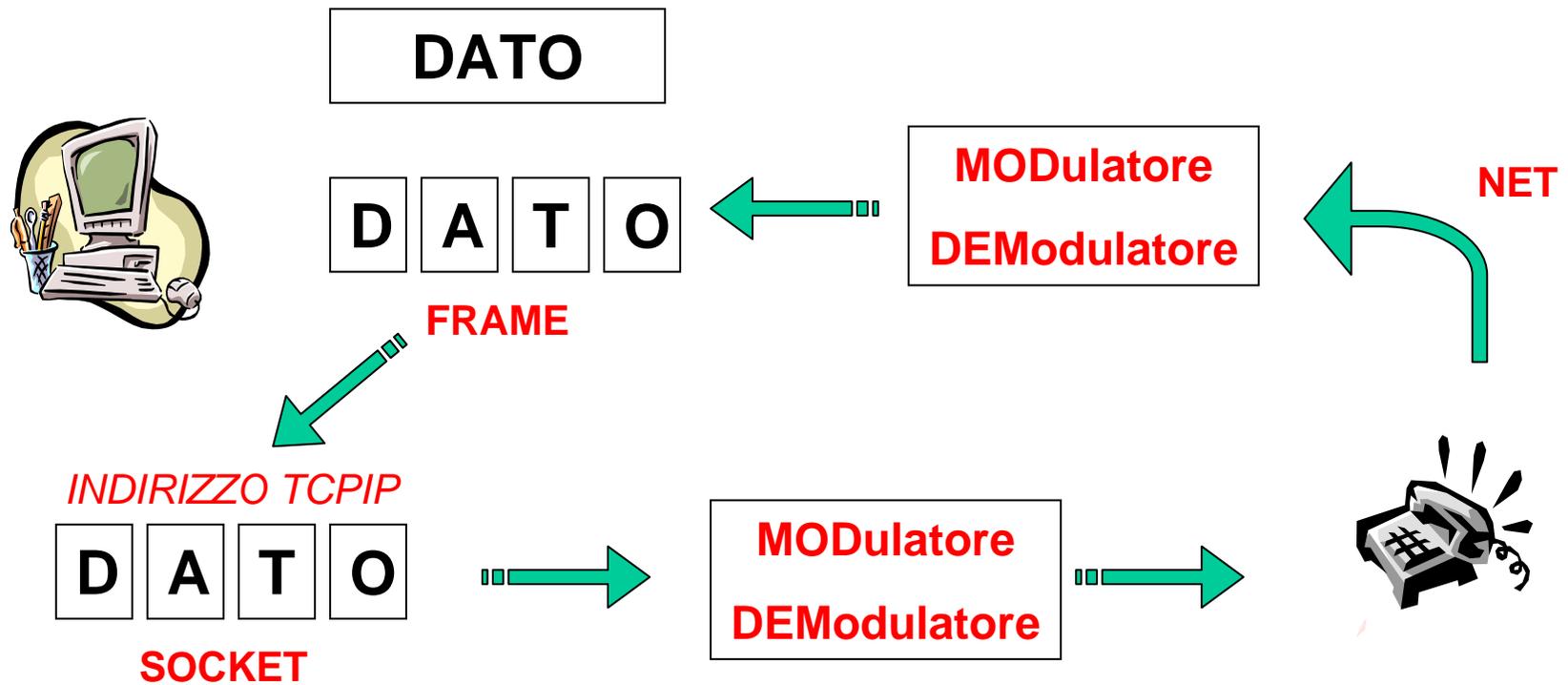
- PROTOCOLLO: è un software che a livello di connessioni di rete si occupa del dialogo e del riconoscimento reciproco tra i computer e le applicazioni che su questo risiedono.
- TCP/IP: Transmission Control Protocol / Internet Protocol
- HTTP: Hyper Text Transfer Protocol.
- FTP: File Transfer Protocol.



- Il primo grande problema che si andò a discutere fu il sistema di comunicazione e di collegamento:
 - DI CIRCUITO
 - DI PACCHETTO



- Inter Net Working



PROTOCOLLO TCP/IP

- È uno dei protocolli di rete più diffusi al mondo; sul TCP/IP si basa la comunicazione fra i NODI della rete Internet.
- Ad ogni nodo della rete è assegnato in indirizzo IP composto da quattro numeri compresi tra 0 e 254 (es.: 151.100.50.2).
- Mediante opportuni meccanismi (DNS: Domain Name server), è possibile convertire gli IP address numerici in indirizzi mnemonici (es: 141.108.3.218 corrisponde a magritte.sci.uniroma1.it).
- Sopra al protocollo TCP/IP possono viaggiare altri protocolli di comunicazione (FTP, Telnet, HTTP).



PROTOCOLLO HTTP

- HTTP = Hyper Text Transfer Protocol.
- Consente l'accesso a documenti ipertestuali in cui vengono realizzati dei link tra file di vario genere (non solo testuali) fisicamente residenti anche su Host differenti.
- È gestito da un software (server HTTP) residente sugli host che intendono essere fornitori di informazioni. Chi vuole avvedere alle informazioni fornite dal server HTTP deve utilizzare un software client (browser) in grado di interpretare le informazioni inviate dal server.
- HTTP è un protocollo "stateless": ad ogni richiesta si effettua una connessione al server che viene chiusa al termine del trasferimento dell'oggetto richiesto (pagina HTML, immagine, ecc.).
- HTTP identifica le risorse in rete mediante URL (Universal Resource Location):



`http://magritte.sci.uniroma1.it:80/doc/index.html`

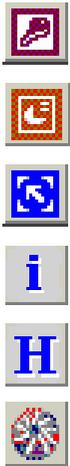
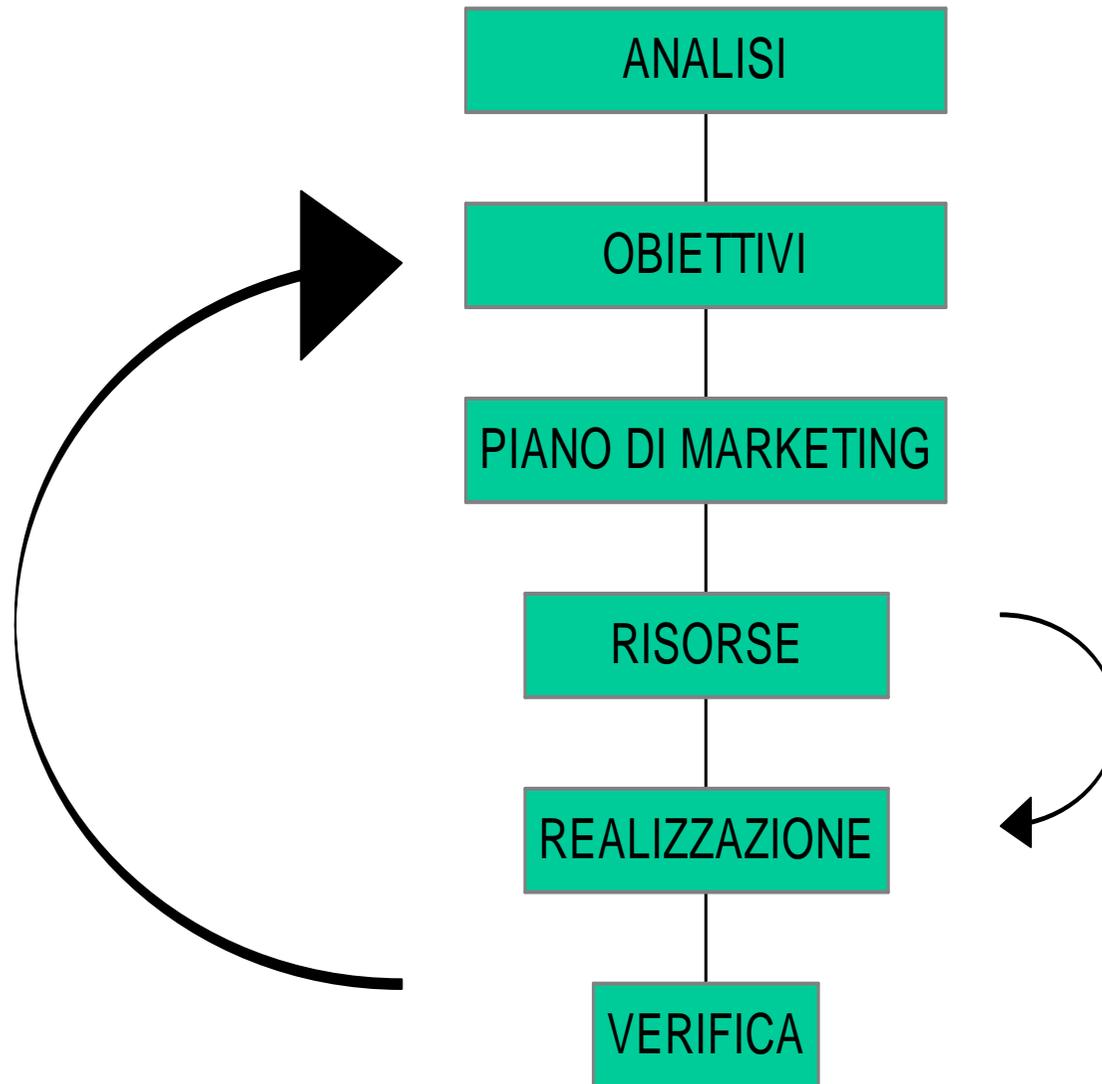
Protocollo Host Dominio Porta (socket) Documento

WEB

IL PROGETTO

- Fasi di un progetto
- Definire gli obiettivi del sito
- Organizzare i contenuti
- La struttura
- Lo storyboard
- Chi fa chi chi fa cosa

FASI DI UN PROGETTO



- DEFINIRE GLI OBIETTIVI DEL SITO PER:
 - AVERE UN INDICE DI VERIFICA
 - DIVIDERE IL LAVORO IN OBIETTIVI MINORI
 - DIVIDERE I SOTTO-OBIETTIVI IN FASI
 - PROGRAMMARE IL RAGGIUNGIMENTO DEGLI OBIETTIVI: CALENDARIO.
 - SAPERE QUANDO IL LAVORO E' FINITO.



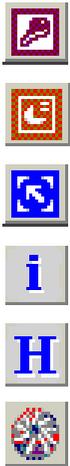
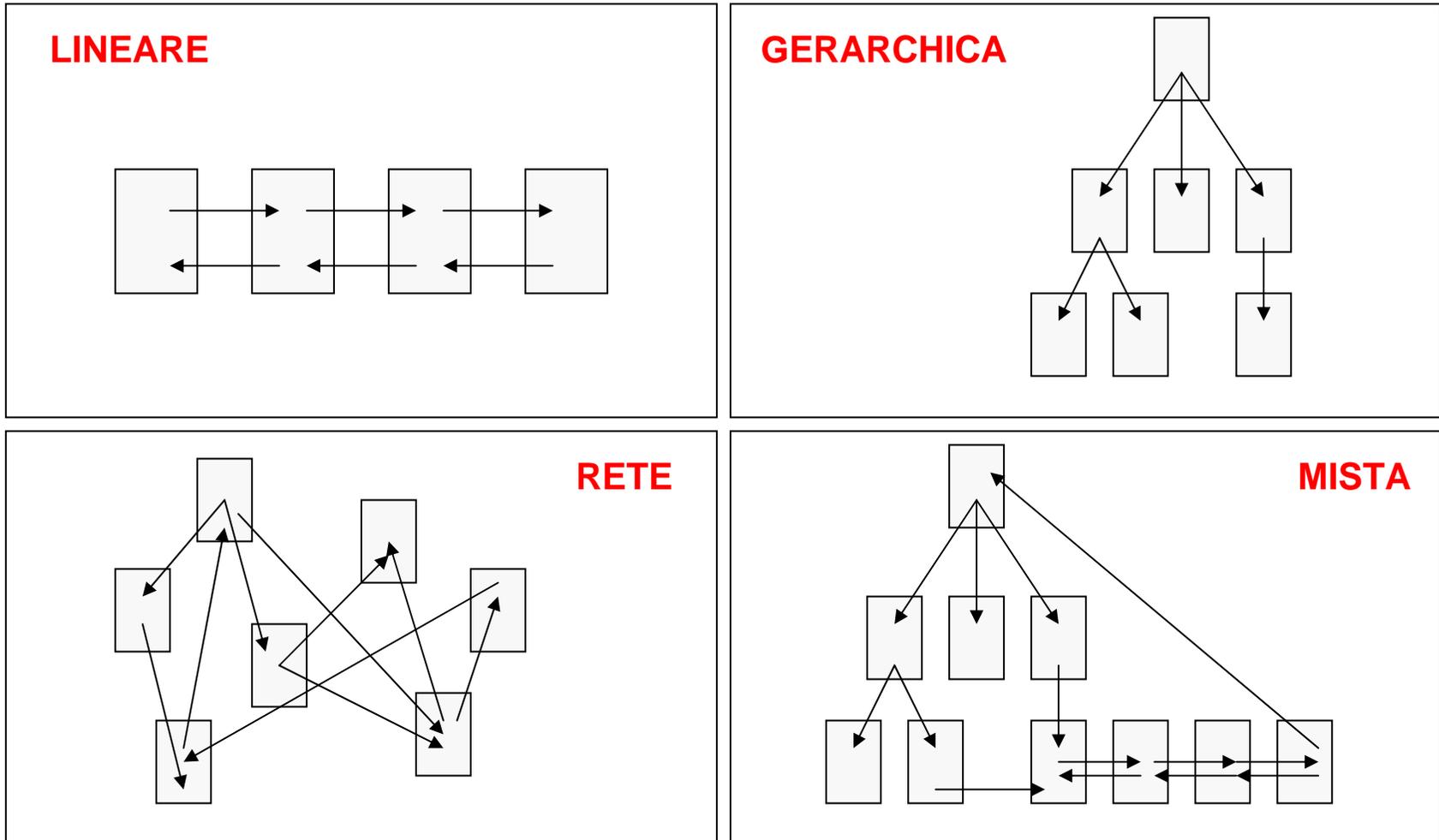
ORGANIZZARE I CONTENUTI

- IN QUALI E QUANTE PARTI DEVE ESSERE DIVISO IL SITO;
- DEFINIRE CHE TIPO DI “MATERIALE” SELEZIONARE: IMMAGINI, VIDEO, SUONI, TESTI, ECC.;
- DEFINIRE QUALI COLLEGAMENTI A SITI ESTERNI DOVRA’ AVERE: LINK;
-

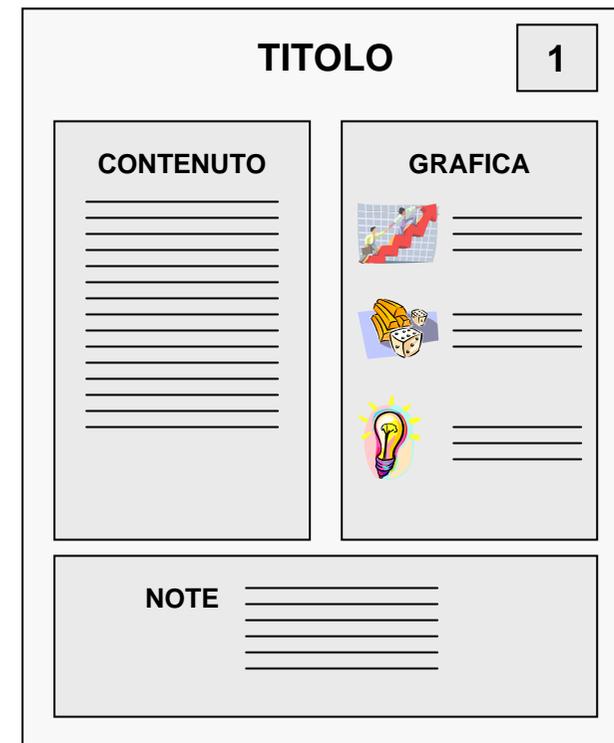


LA STRUTTURA

- LA STRUTTURA DETERMINA LA MODALITA' DI NAVIGAZIONE ALL'INTERNO DEL SITO:



- LO STORYBOARD E' UNA "TRACCIA" DELLE PAGINE DEL NOSTRO SITO. LO STORYBOARD DOVRA' CONTENERE:
 - TITOLO DELLA PAGINA
 - I CONTENUTI
 - NOTIZIE
 - IMMAGINI
 - COLLEGAMENTI
 - ECC.
 - LE CARATTERISTICHE GRAFICHE
 - NOMI DELLE IMMAGINI
 - FORMATI DELLE IMMAGINI
 - APPUNTI, ECC.
 - NOTE E APPUNTI LIBERI



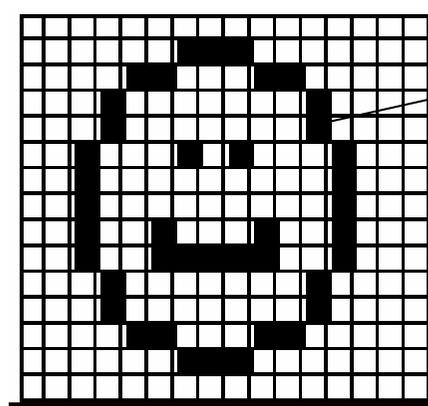
WEB

LE IMMAGINI

- Le immagini analogiche e digitali
- Immagini bitmap e vettoriali
- Preparare le immagini per il web
- Lavorare con Photoshop

ANALOGICHE E DIGITALI

- IMMAGINE ANALOGICA E' UN'IMMAGINE "CLASSICA": UNA FOTOGRAFIA.
- IMMAGINE DIGITALE E' INVECE UNA IMMAGINE CREATA AL COMPUTER OPPURE UN'IMMAGINE ANALOGICA DIGITALIZZATA MEDIANTE:
 - SCANNER
 - FOTOCAMERA DIGITALE
- OGNI PUNTO CHE DEFINISCE L'IMMAGINE E' UN BIT, CIOE' SEQUENZE DI 0 E 1. ZERO=BIANCO, UNO=NERO.



1 PUNTO NERO = 1 BIT



BITMAP E VETTORIALI

- LE IMMAGINI BITMAP, ANCHE DETTE IMMAGINI RASTER, SFRUTTANDO PER LA RAPPRESENTAZIONE UNA GRIGLIA O RETINO O MAPPA DI BIT, COSTITUITA DA UNA SERIE DI PUNTI, DETTI PIXEL.
- LE IMMAGINI VETTORIALI, SI BASANO SUL CONCETTO DI VETTORE, CIOE' ATTRAVERSO LA DEFINIZIONE DI ENTITA' MATEMATICHE.
- LE IMMAGINI BITMAP DIPENDONO DALLA RISOLUZIONE, CIOE' DAL NUMERO DI PIXEL.
 - PIU' SI INGRANDISCONO PIU' PERDONO DI DEFINIZIONE
- LE IMMAGINI VETTORIALI NON DIPENDONO DALLA RISOLUZIONE.
 - NON C'E' PERDITA DI DEFINIZIONE DURANTE GLI INGRANDIMENTI.



LE IMMAGINI BITMAP

- RISOLUZIONE:
 - LA RISOLUZIONE SI MISURA IN DPI (DOTS PER INCH), OVVERO PIXEL PER POLLICE. IL VALORE STANDARD E' DI 300 DPI.
- PROFONDITA':
 - LA PROFONDITA' DEI PIXEL, DETTA ANCHE RISOLUZIONE IN BIT, DETERMINA LE INFORMAZIONI SUL COLORE. MAGGIORE È IL PARAMETRO RELATIVO ALLA PROFONDITA' MAGGIORI SARANNO I COLORI DISPONIBILI.
- DIMENSIONE IN PIXEL:
 - LA DIMENSIONE IN PIXEL DI UN'IMMAGINE BITMAP VIENE DEFINITA COME IL NUMERO DI PIXEL LUNGO L'ALTEZZA E LA LARGHEZZA DELL'IMMAGINE. LA DIMENSIONE DELL'IMMAGINE E' DIRETTAMENTE PROPORZIONALE ALLA RISOLUZIONE E DIMENSIONE DEL VIDEO.
- DIMENSIONE DEL FILE:
 - LA DIMENSIONE IN PIXEL E' DIRETTAMENTE PROPORZIONALE ALLA DIMENSIONE DEL FILE.



- COLORI:
 - HSB (HUE tonalità, SATURATION saturazione, BRIGHTNESS luminosità): QUESTO MODELLO SI BASA SUL MODO IN CUI VIENE PERCEPITO IL COLORE DALL'OCCHIO UMANO. RESTITUIRE TRE NUMERI, IL PRIMO INDICA I GRADI DI INCLINAZIONE, IL SECONDO E IL TERZO LA PERCENTUALE.
 - RGB (RED, GREEN, BLUE): OGNI COLORE VIENE OTTENUTO COMBINANDO QUESTI TRE COLORI. 0,0,0 (NERO) 255,255,255 (BIANCO).
 - CYMK (CIANO, YELLOW, MAGENTA, BLACK): PERCENTUALI DI ASSORBIMENTO DELLA LUCE DA PARTE DELL'INCHIOSTRO (SISTEMA USATO PER LA STAMPA).
 - Lxaxb (LUMINANZA, a=DAL VERDE AL ROSSO, b=DAL BLU AL GIALLO): E' UN SISTEMA INDIPENDENTE DALLA PERIFERICA. OGNI COLORE E' INDIVIDUATO DAI TRE PARAMETRI.



LE IMMAGINI BITMAP

- BMP: E' IL FORMATO STANDARD DI WINDOWS. SUPPORTA I METODI COLORE RGB.
- EPS (ENCAPSULATED POSTSCRIPT): E' USATO SIA PER IMMAGINI BITMAP CHE PER IMMAGINI VETTORIALI. SUPPORTA I METODI DI COLORE: Lab, CYMK, RGB.
- TIFF (TAGGED IMAGE FILE FORMAT): SCAMBIO DI FILE TRA PIATTAFORME DIVERSE. SUPPORTA I METODI DI COLORE: CYMK, RGB, Lab.
- PDF (PORTABLE DOCUMENT FORMAT): VIENE UTILIZZATO DA UN PARTICOLARE SOFTWARE: ACROBAT. SUPPORTA I METODI DI COLORE: CYMK, RGB, Lab.
- GIF (GRAPHICS INTERCHANGE FORMAT): VIENE COMUNEMENTE UTILIZZATO PER LA VISUALIZZAZIONE DI IMMAGINI SUL WEB. ESISTONO DUE FORMATI: GIF87 E GIF89a. PERMETTE ALCUNE POSSIBILITA' MOLTO IMPORTANTI QUALI: TRASPARENZA E INTERLACCIAMENTO E LE IMMAGINI MULTIPLE (ANIMAZIONI). PUO' UTILIZZARE SOLO 256 COLORI, QUASTA CARATTERISTICA RENDE ADATTO IL FORMATO PER IL TRATTAMENTO DI IMMAGINI SEMPLICI.



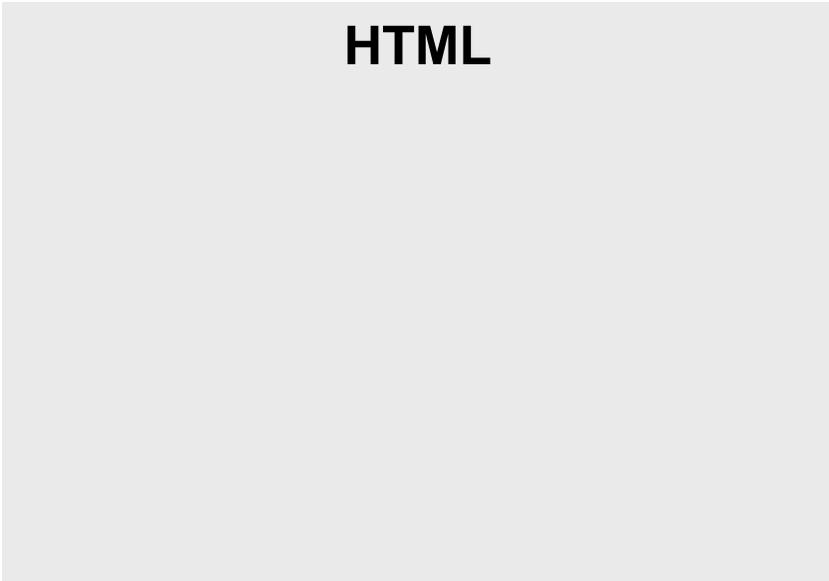
LE IMMAGINI BITMAP

- JPEG (JOINT PHOTOGRAPHIC EXPERTS GROUP): E' IL FORMATO IDEALE PER LA GESTIONE DELLE IMMAGINI COMPLESSE (FOTOGRAFIE). L'INTERLACCIAMENTO E' GARANTITO DA UN SISTEMA SIMILE CHIAMATO JPEG PROGRESSIVO. IL FORMATO JPEG E' INDIPENDENTE DALLA PIATTAFORMA.
- PNG (PORTABLE NETWORK GRAPHICS): E' UN FORMATO INDIPENDENTE DALLA PIATTAFORMA, UTILIZZA LE FUNZIONALITA' DI TRASPARENZA E DI INTERLACCIAMENTO. E' UN FORMATO IDEALE SIA PER IMMAGINI SEMPLICI CHE PER IMMAGINI COMPLESSE.





WEB



HTML

- HYPER TEXT MARKUP LANGUAGE
- L'ELEMENTO FONDAMENTALE E' IL "TAG" O ETICHETTA.
- OGNI TAG E' CARATTERIZZATO DA UN NOME E DA UNA SERIE DI ATTRIBUTI
- OGNI ATTRIBUTO E' A SUA VOLTA CARATTERIZZATO DA UN NOME, DAL SEGNO DI = E UN VALORE QUASI SEMPRE TRA VIRGOLETTE.
- OGNI TAG E' DELIMITATO DA UN SEGNO DI APERTURA < E DA UN SEGNO DI CHIUSURA >
- TRA I DUE SIMBOLI SI TROVA IL NOME DEL TAG.
- LA MAGGIOR PARTE DEI TAG E' COSTITUITO DA UN TAG DI APERTURA <HTML> E UNO DI CHIUSURA </HTML>



- ALL'INTERNO DI OGNI DOCUMENTO HTML, E' OBBLIGATORIO CHE CI SIANO ALMENO QUESTI TAG:

- <HTML> INIZIO DOCUMENTO HTML
- <HEAD> CONTENUTO DELLA PAGINA
- <TITLE> TITOLO DELLA PAGINA
- </TITLE> FINE
- </HEAD> FINE
- <BODY> CORPO DELLA PAGINA
- </BODY> FINE
- </HTML> FINE

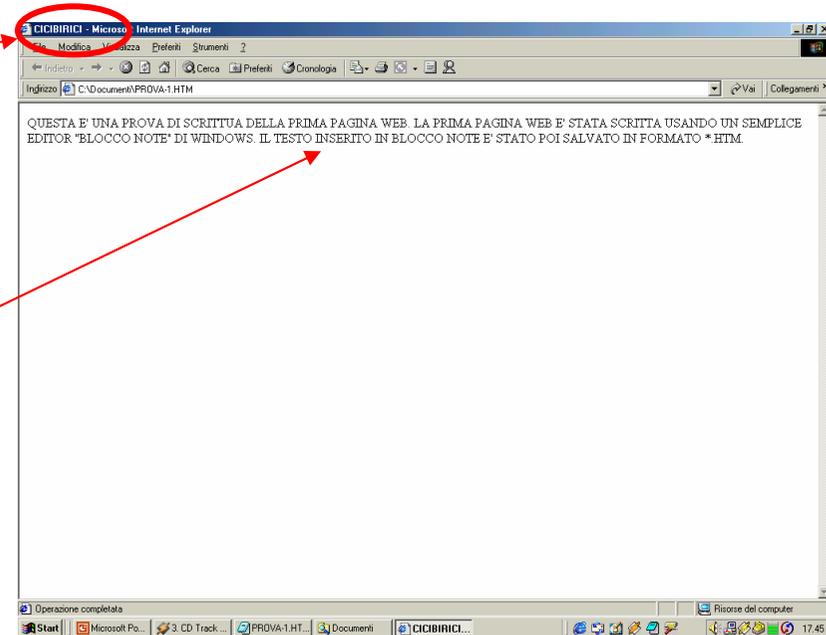


I
D
E
A

```

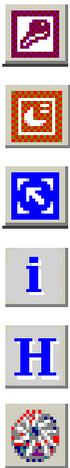
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  QUESTA E' UNA PROVA DI SCRITTURA DELLA
  PRIMA PAGINA WEB. LA PRIMA PAGINA WEB
  E' STATA SCRITTA USANDO UN SEMPLICE
  EDITOR "BLOCCO NOTE" DI WINDOWS. IL
  TESTO INSERITO IN BLOCCO NOTE E' STATO
  POI SALVATO IN FORMATO *.HTM.
</BODY>
</HTML>

```



IL CORPO DELLA PAGINA:

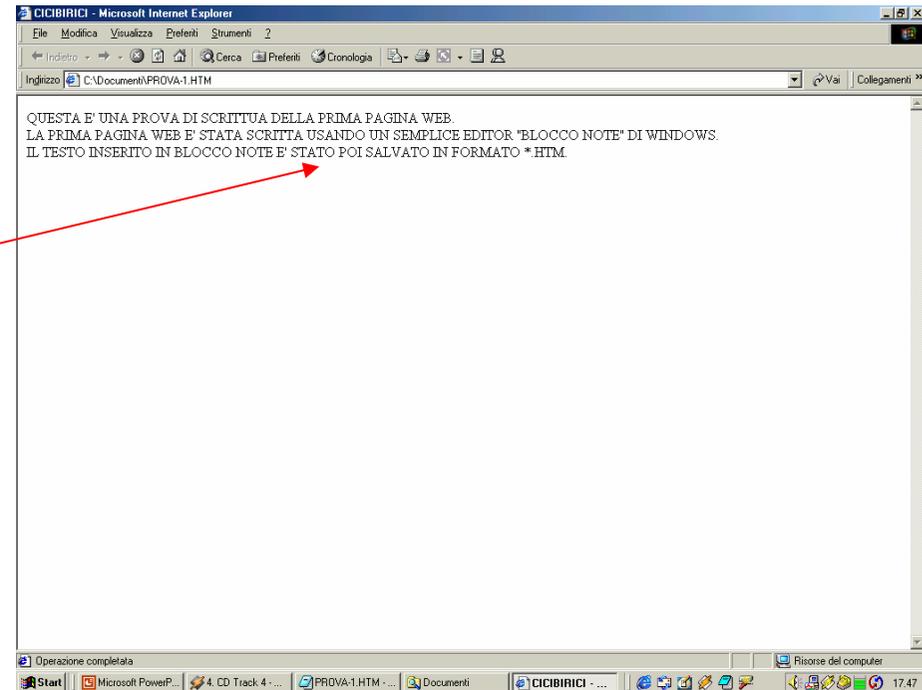
```
<BODY> </BODY>
```



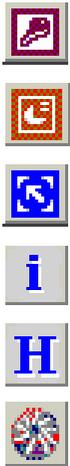
```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY>QUESTA E' UNA PROVA DI SCRITTURA
DELLA PRIMA PAGINA WEB.<BR> LA PRIMA
PAGINA WEB E' STATA SCRITTA USANDO
UN SEMPLICE EDITOR "BLOCCO NOTE" DI
WINDOWS.<BR> IL TESTO INSERITO IN
BLOCCO NOTE E' STATO POI SALVATO IN
FORMATO *.HTM.</BODY>
</HTML>

```



ANDARE A CAPO:

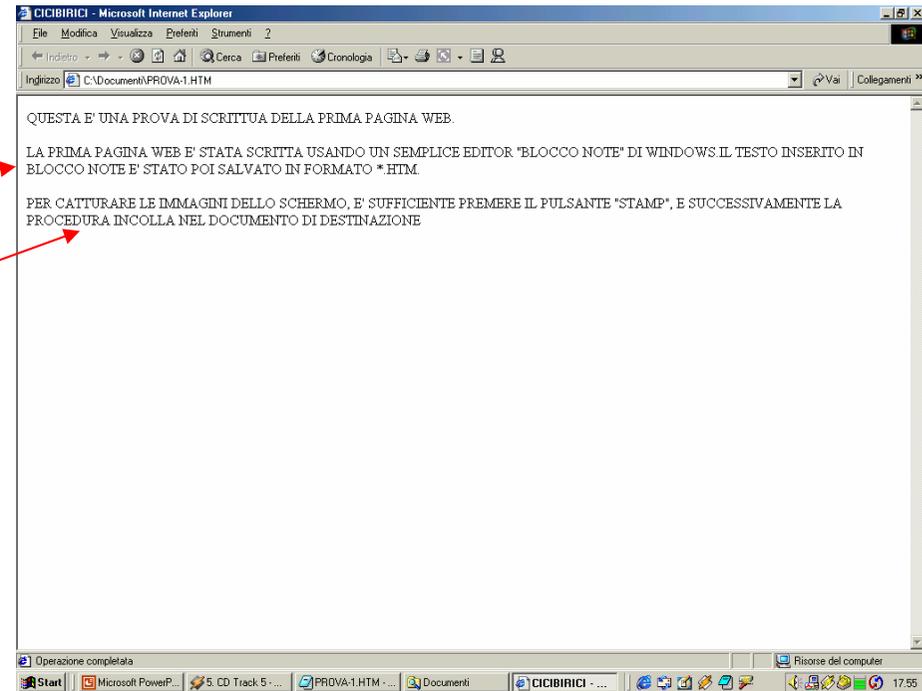


```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY>QUESTA E' UNA PROVA DI SCRITTURA
      DELLA PRIMA PAGINA WEB.
```

```
<P>LA PRIMA PAGINA WEB E' STATA SCRITTA
      USANDO UN SEMPLICE EDITOR "BLOCCO
      NOTE" DI WINDOWS.IL TESTO INSERITO
      IN BLOCCO NOTE E' STATO POI SALVATO
      IN FORMATO *.HTM.</P>
```

```
<P>PER CATTURARE LE IMMAGINI DELLO
      SCHERMO, E' SUFFICIENTE PREMERE IL
      PULSANTE "STAMP", E
      SUCCESSIVAMENTE LA PROCEDURA
      INCOLLA NEL DOCUMENTO DI
      DESTINAZIONE</P>
```

```
</BODY>
</HTML>
```



I PARAGRAFI:

```
<P> </P>
```



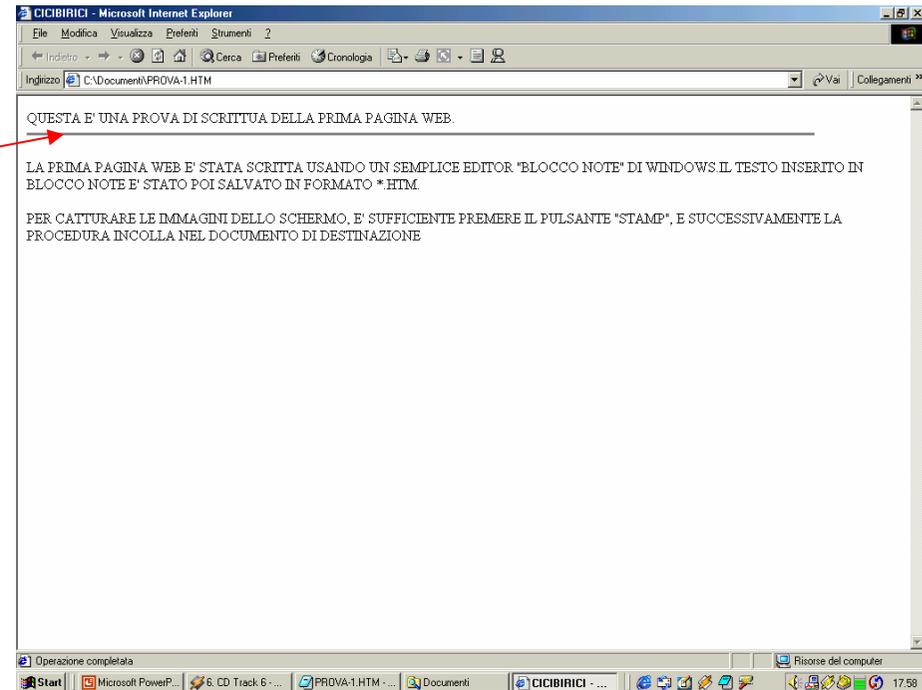
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY>QUESTA E' UNA PROVA DI SCRITTURA
DELLA PRIMA PAGINA WEB.
```

```
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
ALIGN="LEFT">
```

```
<P>LA PRIMA PAGINA WEB E' STATA SCRITTA
USANDO UN SEMPLICE EDITOR "BLOCCO
NOTE" DI WINDOWS.IL TESTO INSERITO IN
BLOCCO NOTE E' STATO POI SALVATO IN
FORMATO *.HTM.</P>
```

```
<P>PER CATTURARE LE IMMAGINI DELLO
SCHERMO, E' SUFFICIENTE PREMERE IL
PULSANTE "STAMP", E
SUCCESSIVAMENTE LA PROCEDURA
INCOLLA NEL DOCUMENTO DI
DESTINAZIONE</P>
```

```
</BODY>
</HTML>
```



LINEE ORIZZONTALI:

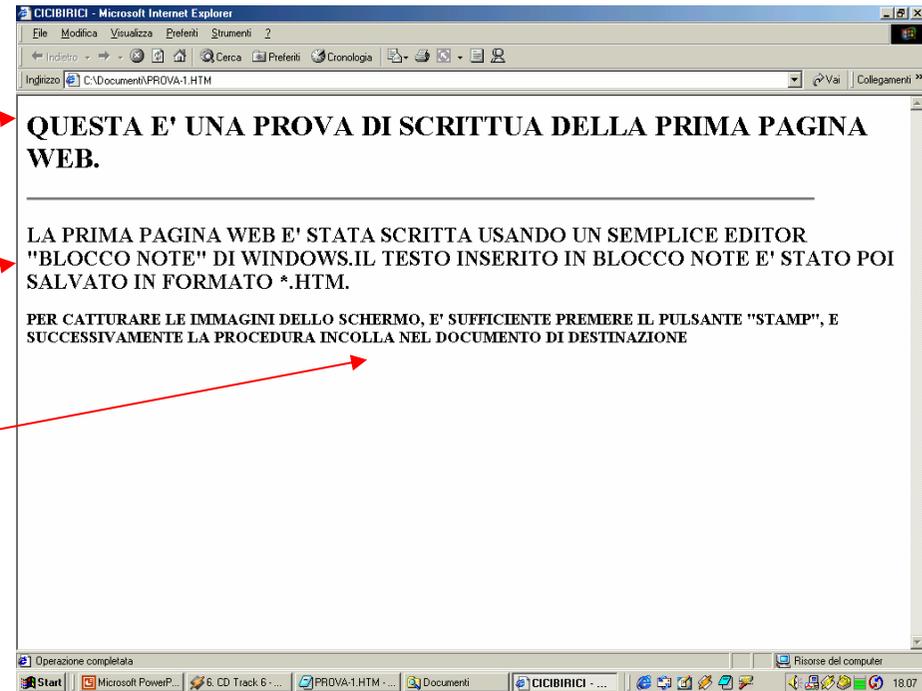
<HR>

- WIDTH: LARGHEZZA DELLA LINEA IN %
- SIZE: DIMENSIONI DELLA LINEA
- ALIGN: ALLINEAMENTO
- NOSHADE: SENZA OMBRA

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY><H1>QUESTA E' UNA PROVA DI
      SCRITTURA DELLA PRIMA PAGINA
      WEB.</H1>
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
      ALIGN="LEFT">
<P><H2>LA PRIMA PAGINA WEB E' STATA
      SCRITTA USANDO UN SEMPLICE EDITOR
      "BLOCCO NOTE" DI WINDOWS.IL TESTO
      INSERITO IN BLOCCO NOTE E' STATO POI
      SALVATO IN FORMATO *.HTM.</H2></P>
<P><H3>PER CATTURARE LE IMMAGINI DELLO
      SCHERMO, E' SUFFICIENTE PREMERE IL
      PULSANTE "STAMP", E
      SUCCESSIVAMENTE LA PROCEDURA
      INCOLLA NEL DOCUMENTO DI
      DESTINAZIONE</H3></P>
</BODY>
</HTML>

```



TITOLO:

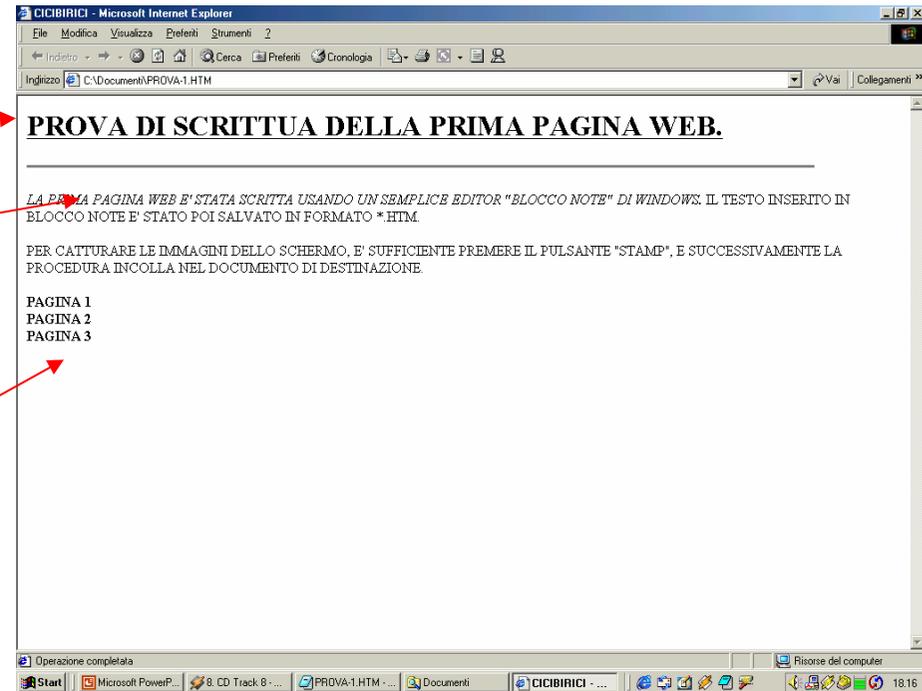
<H1, ...N> </H1, ...N>



```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY><H1><U>PROVA DI SCRITTURA DELLA
PRIMA PAGINA WEB.</U></H1>
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
ALIGN="LEFT">
<P><I>LA PRIMA PAGINA WEB E' STATA
SCRITTA USANDO UN SEMPLICE EDITOR
"BLOCCO NOTE" DI WINDOWS.</I> IL
TESTO INSERITO IN BLOCCO NOTE E'
STATO POI SALVATO IN FORMATO
*.HTM.</P>
<P>PER CATTURARE LE IMMAGINI DELLO
SCHERMO, E' SUFFICIENTE PREMERE IL
PULSANTE "STAMP", E
SUCCESSIVAMENTE LA PROCEDURA
INCOLLA NEL DOCUMENTO DI
DESTINAZIONE.</P>
<B>PAGINA 1</B><BR>
<B>PAGINA 2</B><BR>
<B>PAGINA 3</B>
</BODY>
</HTML>

```



FORMATTAZIONE:

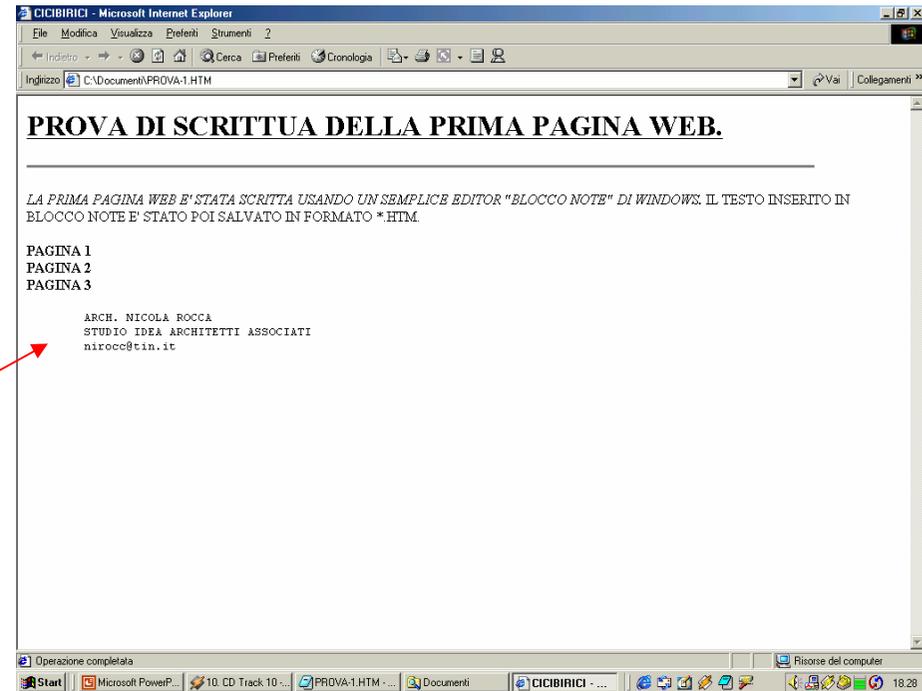
- : GRASSETTO
- <I></I>: CORSIVO
- <U></U>: SOTTOLINEATO
- <BIG><SMALL>: METTERE IN RISALTO
- <SUP><SUB>: APICE O PEDICE
- <STRIKE>: TESTO BARRATO

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY><H1><U>PROVA DI SCRITTURA DELLA
PRIMA PAGINA WEB.</U></H1>
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
ALIGN="LEFT">
<P><I>LA PRIMA PAGINA WEB E' STATA
SCRITTA USANDO UN SEMPLICE EDITOR
"BLOCCO NOTE" DI WINDOWS.</I> IL
TESTO INSERITO IN BLOCCO NOTE E'
STATO POI SALVATO IN FORMATO
*.HTM.</P>
<B>PAGINA 1</B><BR>
<B>PAGINA 2</B><BR>
<B>PAGINA 3</B>
<PRE>
ARCH. NICOLA ROCCA
STUDIO IDEA ARCHITETTI ASSOCIATI

nirocc@tin.it
</PRE>
</BODY>
</HTML>

```



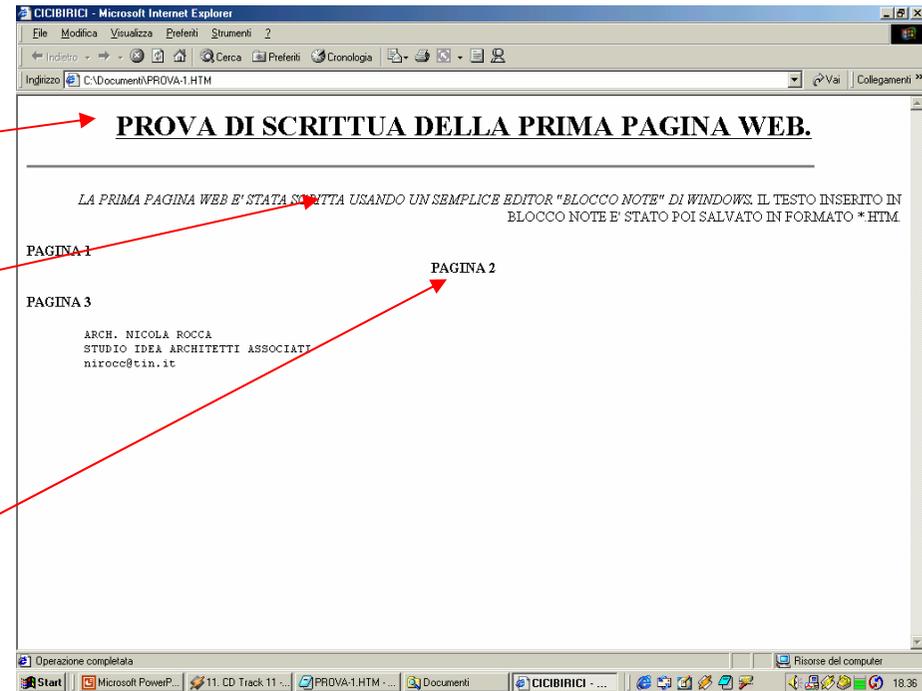
FORMATTAZIONE:

- <PRE></PRE>: PREFORMATTATO
- <TT></TT>: MACCHINA DA SCRIVERE

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY><H1><U><CENTER>PROVA DI
  SCRITTURA DELLA PRIMA PAGINA
  WEB.</CENTER></U></H1>
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
  ALIGN="LEFT">
<P ALIGN="RIGHT"><I>LA PRIMA PAGINA WEB E'
  STATA SCRITTA USANDO UN SEMPLICE
  EDITOR "BLOCCO NOTE" DI WINDOWS.</I>
  IL TESTO INSERITO IN BLOCCO NOTE E'
  STATO POI SALVATO IN FORMATO
  *.HTM.</P>
<B>PAGINA 1</B><BR>
<B><CENTER>PAGINA2</CENTER></B><BR>
<B>PAGINA 3</B>
<PRE>
  ARCH. NICOLA ROCCA
  STUDIO IDEA ARCHITETTI ASSOCIATI
  nirocc@tin.it
</PRE>
</BODY>
</HTML>

```



ALLINEAMENTO:

<ALIGN>

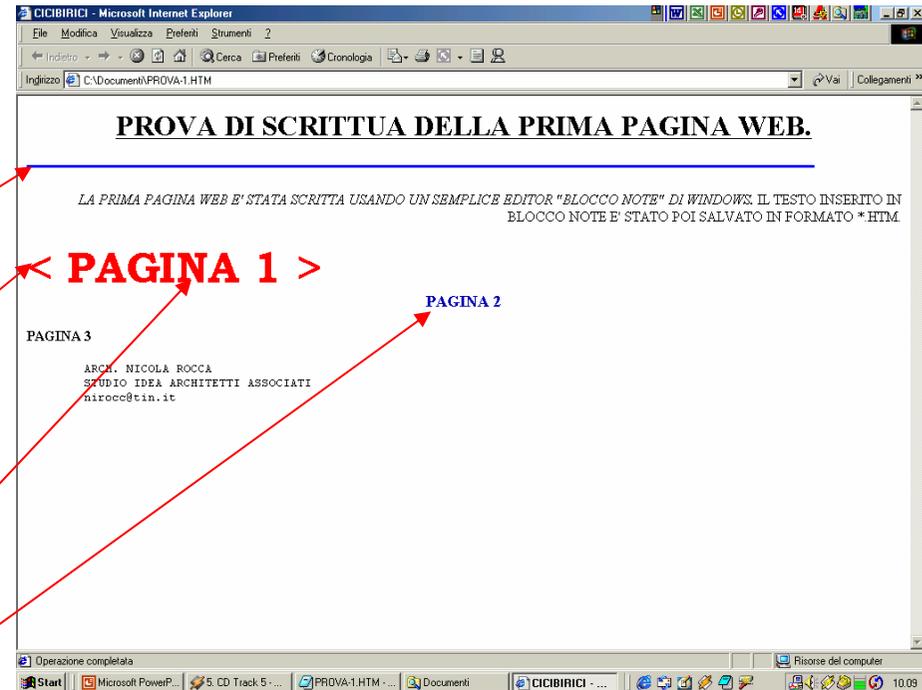
- LEFT, CENTER, RIGHT
- <DIV></DIV>: ALLINEAMENTO DI UN GRUPPO DI PARAGRAFI.

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY><H1><U><CENTER>PROVA DI
  SCRITTURA DELLA PRIMA PAGINA
  WEB.</CENTER></U></H1>
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
  ALIGN="LEFT" COLOR="BLUE">
<P ALIGN="RIGHT"><I>LA PRIMA PAGINA WEB
  E' STATA SCRITTA USANDO UN SEMPLICE
  EDITOR "BLOCCO NOTE" DI WINDOWS.</I>
  IL TESTO INSERITO IN BLOCCO NOTE E'
  STATO POI SALVATO IN FORMATO
  *.HTM.</P>
<B><FONT SIZE=7 FACE="BOOKMAN OLD
  STYLE, THAHOMA, ARIAL" COLOR="RED">
  &#60 PAGINA 1 &#62 </FONT></B><BR>
<B><CENTER><FONT SIZE=4 FACE="TIMES
  NEW ROMAN"
  COLOR="#RRGGBB">PAGINA 2 </FONT>
  </CENTER> </B><BR>
<B>PAGINA 3</B>
<PRE>
  ARCH. NICOLA ROCCA
  STUDIO IDEA ARCHITETTI ASSOCIATI

  nirocc@tin.it
</PRE>
</BODY>
</HTML>

```



DIMENSIONE FONT E COLORE:

- SIZE: DIMENSIONI 3 STANDARD
- FACE: TIPO DI FONT
- COLOR: COLORE
- &#***: CARATTERI SPECIALI

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY><H1><U><CENTER>PROVA DI
SCRITTURA DELLA PRIMA PAGINA
WEB.</CENTER></U></H1>
```

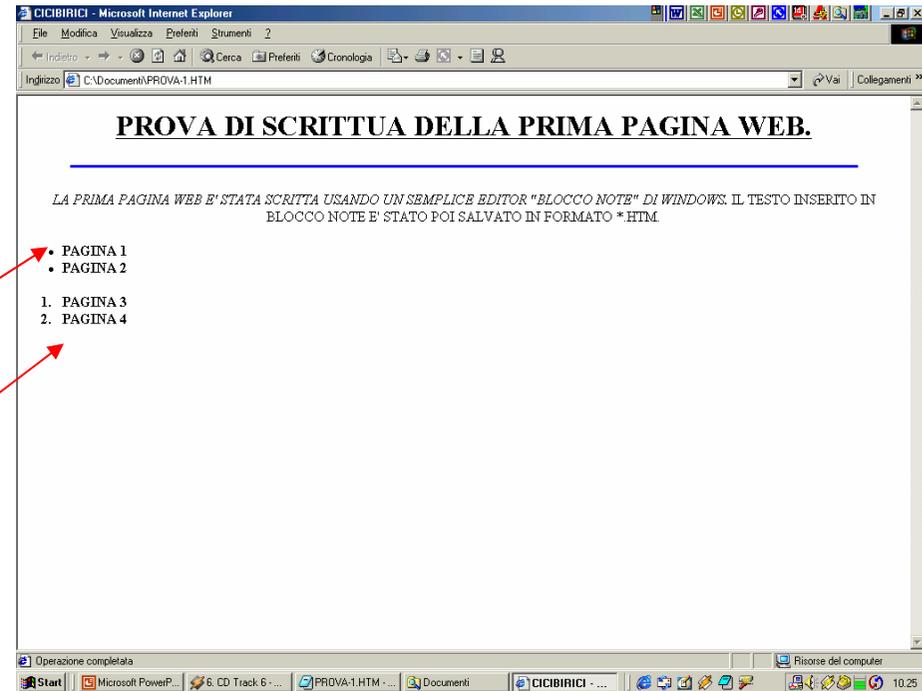
```
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
ALIGN="CENTER" COLOR="BLUE">
```

```
<P ALIGN="CENTER"><I>LA PRIMA PAGINA WEB
E' STATA SCRITTA USANDO UN SEMPLICE
EDITOR "BLOCCO NOTE" DI WINDOWS.</I>
IL TESTO INSERITO IN BLOCCO NOTE E'
STATO POI SALVATO IN FORMATO
*.HTM.</P>
```

```
<UL>
<B><LI TYPE="CIRCLE">PAGINA 1</LI></B><BR>
<B><LI TYPE="SQUARE">PAGINA
2</LI></B><BR>
```

```
</UL>
<OL>
<B><LI>PAGINA 3</LI></B>
<B><LI>PAGINA 4</LI></B>
</OL>
```

```
</BODY>
</HTML>
```



ELENCHI PUNTUATI E NUMERATI:

```
<LI></LI>
```

- : ELENCO PUNTUATO
- TYPE: SQUARE, CIRCLE, DISC
- : ELENCO NUMERATO
- TYPE: A,a, I, ... START



```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY><H1><U><CENTER>PROVA DI
SCRITTURA DELLA PRIMA PAGINA
WEB.</CENTER></U></H1>
```

```
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
ALIGN="CENTER" COLOR="BLUE">
```

```
<P ALIGN="CENTER"><I>LA PRIMA PAGINA WEB
E' STATA SCRITTA USANDO UN SEMPLICE
EDITOR "BLOCCO NOTE" DI WINDOWS.</I>
IL TESTO INSERITO IN BLOCCO NOTE E'
STATO POI SALVATO IN FORMATO
*.HTM.</P>
```

```
<UL>
<B><LI TYPE="CIRCLE">PAGINA 1</LI></B><BR>
<B><LI TYPE="SQUARE">PAGINA
2</LI></B><BR>
```

```
</UL><OL>
```

```
<B><LI>PAGINA 3</LI></B>
```

```
<UL><LI>PAGINA 3.1</LI>
```

```
<LI>PAGINA 3.2</LI></UL>
```

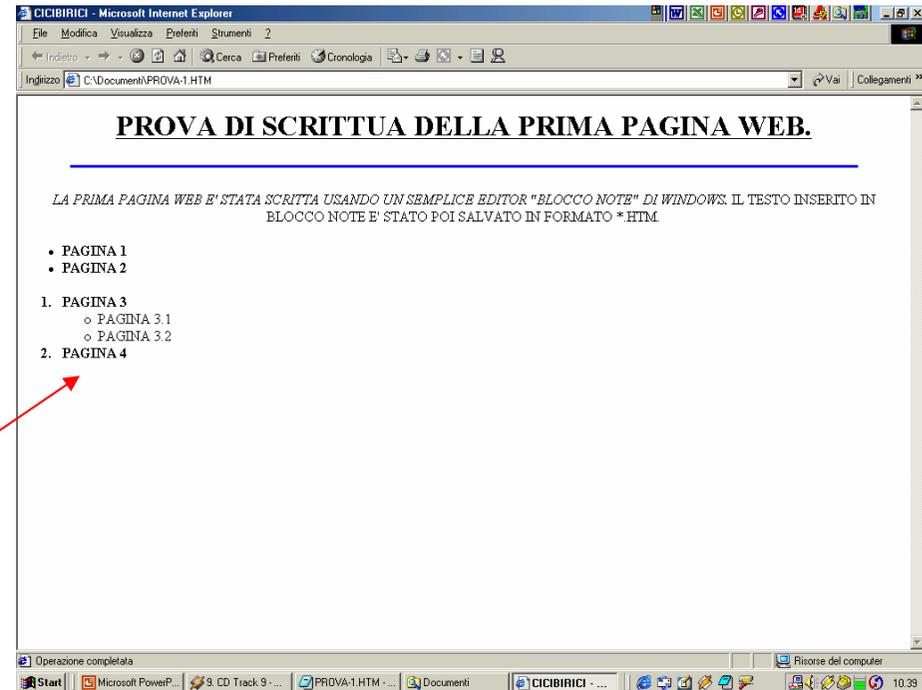
```
<B><LI>PAGINA 4</LI></B>
```

```
</OL>
```

```
<!-- RICORDARSI DI INSERIRE IL LOGO
DELL'AZIENZA--!>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```



ELENCHI ANNIDATI:

COMMENTI:

```
<!-- --!>
```



```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY><H1><U><CENTER>TABELLE</CENTER
  ></U></H1>
```

```
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
  ALIGN="CENTER" COLOR="BLUE">
```

```
<TABLE BORDER=1>
<TR><TD>CITTA'</TD>
<TD>INDIRIZZO</TD>
<TD>E_MAIL</TD><TR>
<TR><TD><FONT
  COLOR="RED">MILANO</FONT></TD>
<TD>VIA VERDI</TD>
<TD>PIPP@LIBERO.IT</TD><TR>
<TR><TD><FONT
  COLOR="RED">VENEZIA</FONT></TD>
<TD>SAN MARCO</TD>
<TD>PIPP@TISCALINET.IT</TD><TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```

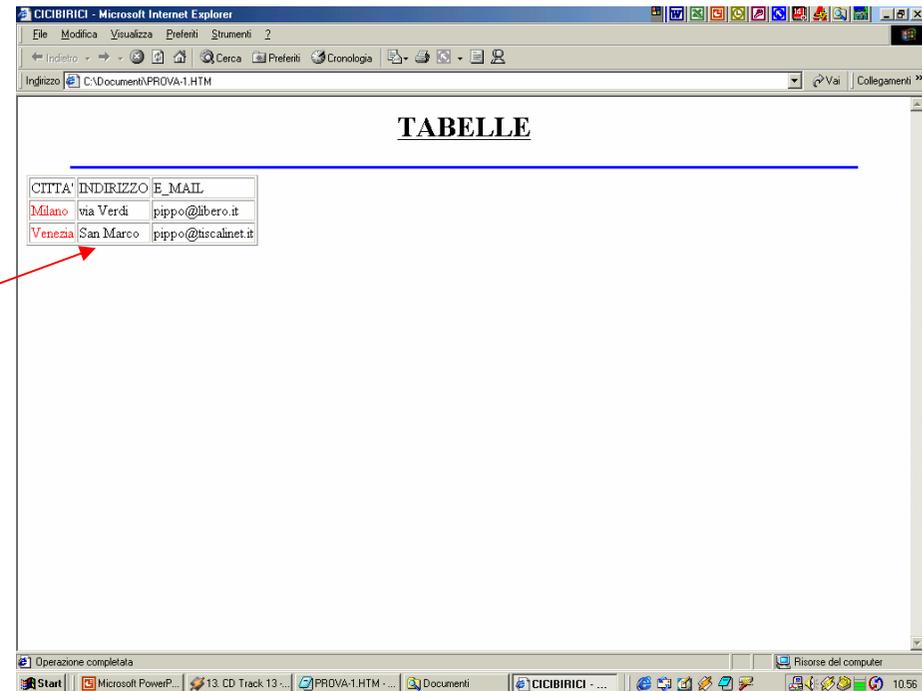


TABELLE:

<TABLE></TABLE>

- <TR></TR>: RIGHE
- <TD></TD>: COLONNE
- BORDER: LARGHEZZA BORDO

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY><H1><U><CENTER>TABELLE</CENTER
  ></U></H1>
```

```
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
  ALIGN="CENTER" COLOR="BLUE">
```

```
<TABLE BORDER=1>
<TR HEIGHT="100"><TH WIDTH="50%"
  VALIGN="TOP">CITTA'</TH>
<TH WIDTH="25%"
  VALIGN="TOP">INDIRIZZO</TH>
<TH WIDTH="25%">E_MAIL</TH></TR>
<TR><TD ALIGN="CENTER"><FONT
  COLOR="RED">MILANO</FONT></TD>
<TD>VIA VERDI</TD>
<TD>PIPPO@LIBERO.IT</TD></TR>
<TR><TD ALIGN="CENTER"><FONT
  COLOR="RED">VENEZIA</FONT></TD>
<TD>SAN MARCO</TD>
<TD>PIPPO@TISCALINET.IT</TD></TR>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```

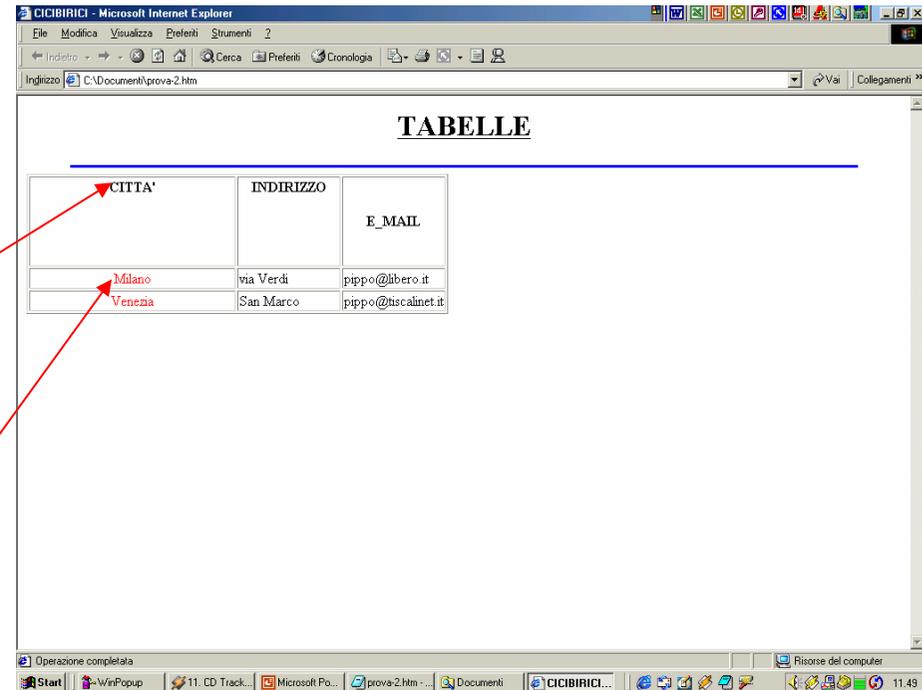


TABELLE:

- <TH></TH>: RIGA DI INTESTAZIONE
- WIDTH: LARGHEZZA COLONNA
- HEIGHT: ALTEZZA RIGA
- ALIGN: LEFT, CENTER, RIGTH
- VALIGN: TOP, MIDDLE, BOTTON



```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD> (..OMISSIS..)
<<TABLE BORDER=1>
<TR HEIGHT="100"><TH WIDTH="50%"
  VALIGN="TOP">CITTA'</TH>
<TH WIDTH="25%"
  VALIGN="TOP">INDIRIZZO</TH>
<TH WIDTH="25%">E_MAIL</TH></TR>
<TR><TD ALIGN="CENTER"><FONT
  COLOR="RED">MILANO</FONT></TD>
<TD>VIA VERDI</TD>
<TD>PIPPO@LIBERO.IT</TD></TR>
<TR><TD ALIGN="CENTER"><FONT
  COLOR="RED">VENEZIA</FONT></TD>
<TD>SAN MARCO</TD>
<TD>PIPPO@TISCALINET.IT</TD></TR>
<TR><TD COLSPAN="2"
  ALIGN="CENTER"><FONT
  COLOR="RED">TORINO PROSSIMA
  APERTURA</FONT></TD>
<TD
  ROWSPAN="2">PIPPO@HOTMAIL.IT</TD></
  TR>
<TR><TD ALIGN="CENTER"><FONT
  COLOR="RED">TELEFONARE ORE
  UFFICIO</FONT></TD>
<TD>8.00-12.00 / 14.00-19.00</TD></TR>
</TABLE>
</BODY></HTML>

```

CITTA'	INDIRIZZO	E_MAIL
Milano	via Verdi	pippo@libero.it
Venezia	San Marco	pippo@tiscalinet.it
TORINO PROSSIMA APERTURA		pippo@hotmail.it
TELEFONARE ORE UFFICIO		

TABELLE:

- **COLSPAN: ESPANSIONE COLONNA**
- **ROWSPAN: ESPANSIONE RIGA**
- **CELLPADDING: DISTANZA FRA CONTENUTO E BORDO INTERNO**
- **CELLSPACING: DISTANZA FRA I BORDI E LE CELLE**



```

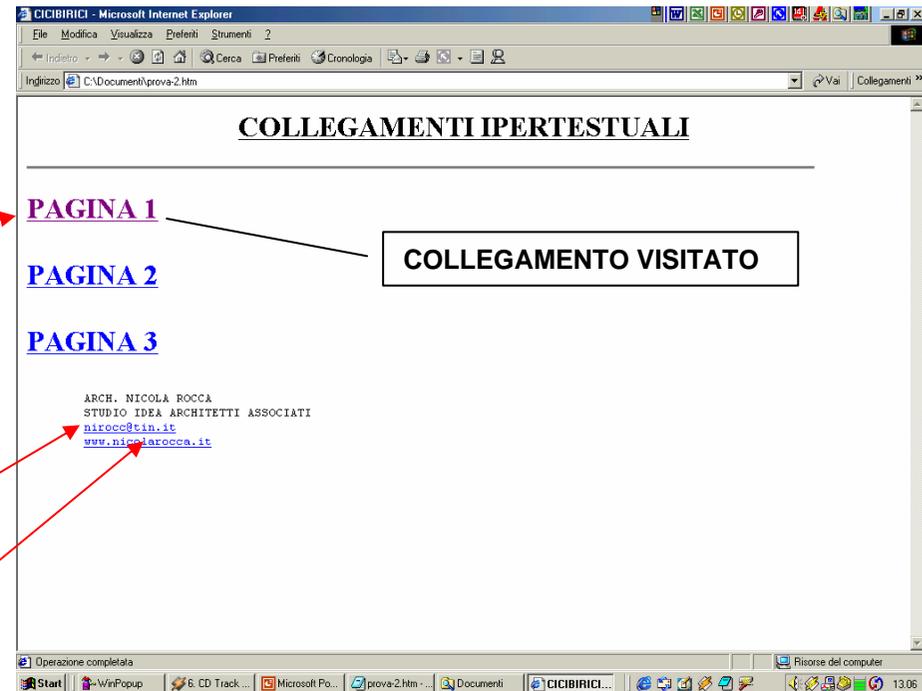
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY><H1><U><CENTER>COLLEGAMENTI
IPERTESTUALI</CENTER></U></H1>
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
ALIGN="LEFT">
<H1><A HREF="1.HTM">PAGINA
1</A></H1><BR>
<H1><A HREF="2.HTM">PAGINA
2</A></H1><BR>
<H1><A HREF="3.HTM">PAGINA
3</A></H1><BR>
<PRE>
ARCH. NICOLA ROCCA
STUDIO IDEA ARCHITETTI ASSOCIATI

```

```

<A HREF="MAILTO:nirocc@tin.it">nirocc@tin.it
</A>
<A
    HREF="http://www.nicolarocca.it">www.nicolar
    occa.it
</A>
</PRE>
</BODY>
</HTML>

```



COLLEGAMENTI IPERTESTUALI:

<A>

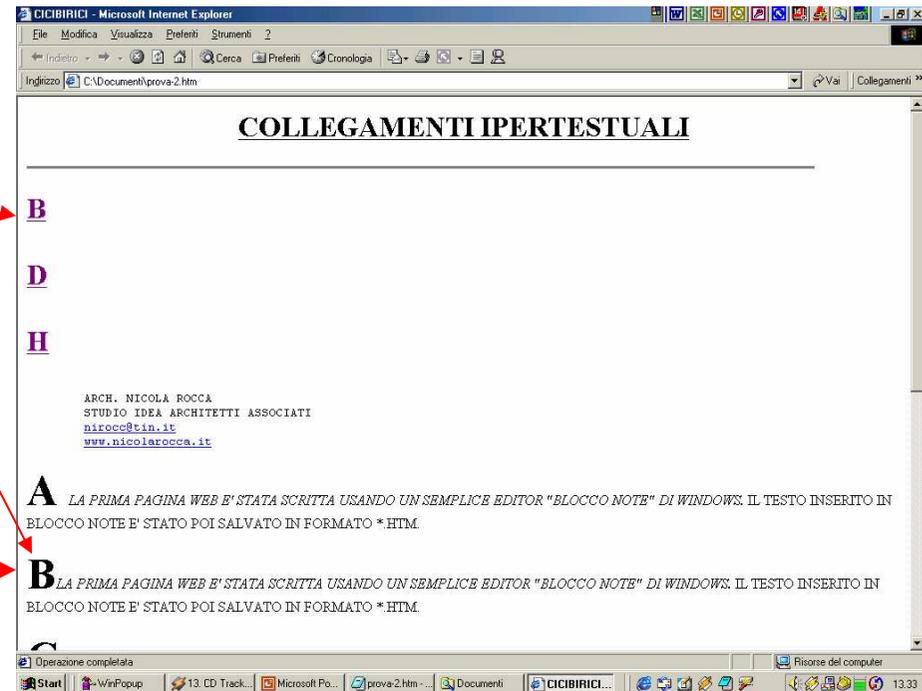
- HREF: RIFERIMENTO IPERTESTUALE
- NOMEFILE EO PERCORSO
- HTTP: PAGINA WEB
- MAILTO: INDIRIZZO E_MAIL



```

</HEAD>
<BODY><H1><U><CENTER>COLLEGAMENTI
IPERTESTUALI</CENTER></U></H1>
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
ALIGN="LEFT">
<H1><A HREF="#B">B</A></H1><BR>
<H1><A HREF="#D">D</A></H1><BR>
<H1><A HREF="#H">H</A></H1><BR>
<PRE> (...OMISSIS...) </PRE>
<P><FONT SIZE="10"><B>A </FONT></B><I>LA
PRIMA PAGINA WEB E' STATA SCRITTA
USANDO UN SEMPLICE EDITOR "BLOCCO
NOTE" DI WINDOWS.</I> IL TESTO
INSERITO IN BLOCCO NOTE E' STATO POI
SALVATO IN FORMATO *.HTM.</P>
<A NAME="B"><P><FONT
SIZE="10"><B>B</FONT></B><I>LA PRIMA
PAGINA WEB E' STATA SCRITTA USANDO
UN SEMPLICE EDITOR "BLOCCO NOTE" DI
WINDOWS.</I> IL TESTO INSERITO IN
BLOCCO NOTE E' STATO POI SALVATO IN
FORMATO *.HTM.</P>
<P><FONT SIZE="10"><B>C </FONT></B><I>LA
PRIMA PAGINA WEB E' STATA SCRITTA
USANDO UN SEMPLICE EDITOR "BLOCCO
NOTE" DI WINDOWS.</I> IL TESTO
INSERITO IN BLOCCO NOTE E' STATO POI
SALVATO IN FORMATO *.HTM.</P>
(...OMISSIS...)
</BODY>
</HTML>

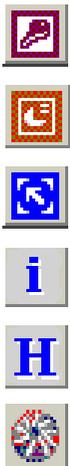
```



SEGNALIBRI:

<A>

- NAME: NOME DEL SEGNALIBRO
- HREF=#NOME: RIFERIMENTO AD UN SEGNALIBRO
- HREF="1.HTME#B": RIFERIMENTO AD UNA PAGINA E AD UN SEGNALIBRO HTML



```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY><H1><U><CENTER>IMMAGINI</CENTER
  ></U></H1>
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
  ALIGN="CENTER" COLOR="BLUE">
<IMG SRC="SCAN30.JPG" ALT="STUFA SCAN
  AD ALTO RENDIMENTO">
<FONT>QUESTA E' UNA STUFA SVEDESE AD
  ALTO RENDIMENTO CALORICO, FUNZIONA
  A LEGNA. SCALDA FINO AD UNA
  SUPERFICIE DI CIRCA 150 MQ. IN ITALIA LA
  SUA INSTALLAZIONE E' AGEVOLATA DALLA
  LEGGE SUL RISPARMIO ENERGETICO PER
  UNA QUOTA PARI AL 36% DEL SUO
  VALORE INSTALLAZIONE
  COMPRESA</FONT>

```



IMMAGINI:

- SCR="FILE"**: INSERIMENTO IMMAGINE CON NOME O PERCORSO
- ALT="..."**: TESTO ALTERNATIVO ALL'IMMAGINE



```

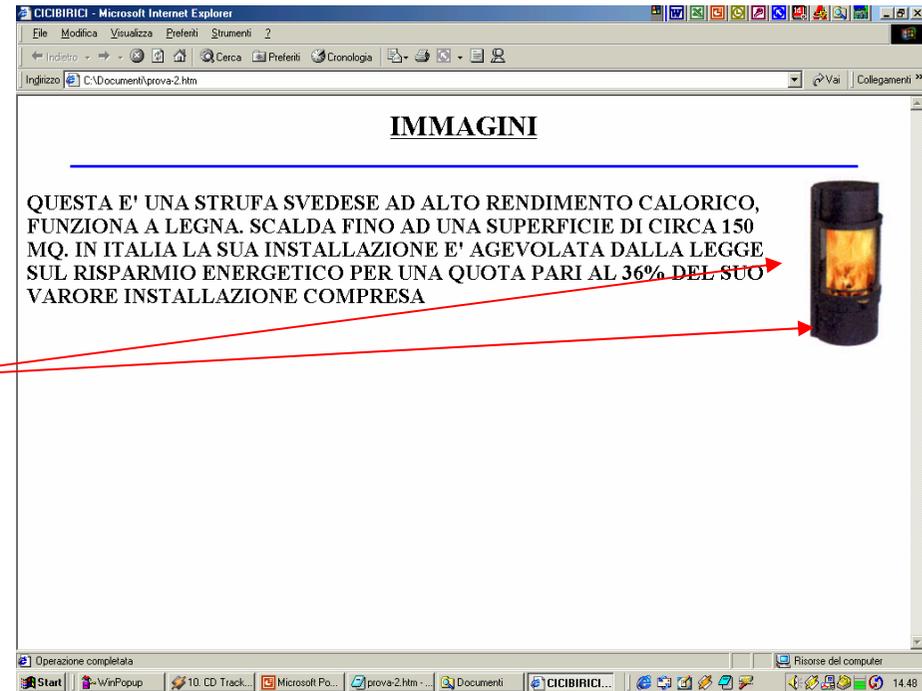
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY><H1><U><CENTER>IMMAGINI</CENTER
  ></U></H1>
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
  ALIGN="CENTER" COLOR="BLUE">
<IMG SRC="SCAN30.JPG" ALT="STUFA SCAN
  AD ALTO RENDIMENTO" ALIGN="RIGHT"
  HSPACE="75">
<H2>QUESTA E' UNA STRUFA SVEDESE AD
  ALTO RENDIMENTO CALORICO, FUNZIONA
  A LEGNA. SCALDA FINO AD UNA
  SUPERFICIE DI CIRCA 150 MQ. IN ITALIA LA
  SUA INSTALLAZIONE E' AGEVOLATA DALLA
  LEGGE SUL RISPARMIO ENERGETICO PER
  UNA QUOTA PARI AL 36% DEL SUO
  VALORE INSTALLAZIONE COMPRESA</H2>

```

```

</BODY>
</HTML>

```



IMMAGINI:

- **ALIGN: ALLINEAMENTO (LEFT, RIGHT, CENTER)**
- **ALIGN: ALLINEAMENTO (TOP, MIDDLE, BOTTON)**
- **DIMENSIONI: WIDTH, HEIGHT**
- **HSPACE, VSPACE: SPAZIO TRA L'IMMAGINE E GLI OGGETTI CIRCOSTANTI**

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="RED">
<H1><U><CENTER>IMMAGINI</CENTER></U></H1>
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
  ALIGN="CENTER" COLOR="BLUE">
<IMG SRC="SCAN30.JPG" ALT="STUFA SCAN
  AD ALTO RENDIMENTO" ALIGN="RIGHT"
  HSPACE="75">
<H2>QUESTA E' UNA STRUFA SVEDESE AD
  ALTO RENDIMENTO CALORICO, FUNZIONA
  A LEGNA. SCALDA FINO AD UNA
  SUPERFICIE DI CIRCA 150 MQ. IN ITALIA LA
  SUA INSTALLAZIONE E' AGEVOLATA DALLA
  LEGGE SUL RISPARMIO ENERGETICO PER
  UNA QUOTA PARI AL 36% DEL SUO
  VALORE INSTALLAZIONE COMPRESA</H2>

```

```

</BODY>
</HTML>

```



SFONDI E COLORI:

<BODY BGCOLOR="...">

- **COLORE: NOME OPPURE CODICE #RRGGBB**
- **IMMAGINE: "NOMEFILE"**



```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="RED" TEXT="YELLOW"
LINK="BLUE" ALINK="YELLOV"
VLINK="WHITE">
<H1><U><CENTER>IMMAGINI</CENTER></U></
H1>
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
ALIGN="CENTER" COLOR="BLUE">
<IMG SRC="SCAN30.JPG" ALT="STUFA SCAN
AD ALTO RENDIMENTO" ALIGN="RIGHT"
HSPACE="75">
<H2>QUESTA E' UNA STRUFA SVEDESE AD
ALTO RENDIMENTO CALORICO, FUNZIONA
A LEGNA. SCALDA FINO AD UNA
SUPERFICIE DI CIRCA 150 MQ. IN ITALIA LA
SUA INSTALLAZIONE E' AGEVOLATA DALLA
LEGGE SUL RISPARMIO ENERGETICO PER
UNA QUOTA PARI AL 36% DEL SUO
VARORE INSTALLAZIONE COMPRESA</H2>

```

```

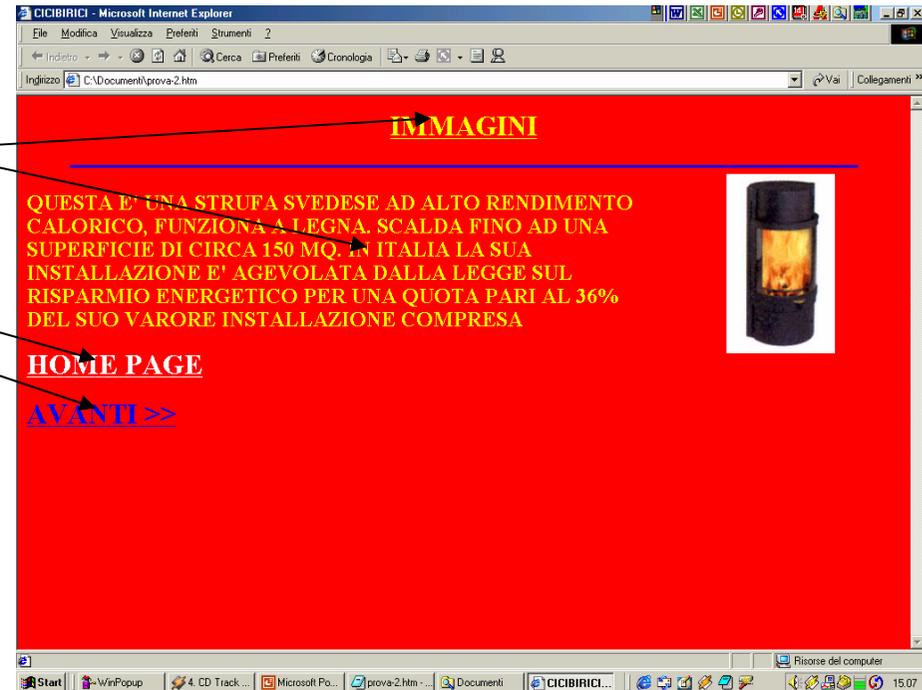
<FONT><A HREF="HOME.HTM"><H1>HOME
PAGE</A></H1></FONT>
<FONT><A HREF="PAGINA 2.HTM"><H1>AVANTI
>></A></H1></FONT>

```

```

</BODY>
</HTML>

```



COLORI TESTO:

<BODY TEXT=" ">

- **COLORE: NOME OPPURE CODICE #RRGGBB**
- **LINK: COLLEGAMENTO IP.**
- **ALINK: AL CLICK DEL MOUSE**
- **VLINK: GIA' VISITATO**



```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE> </HEAD>
<BODY BGCOLOR="RED" TEXT="YELLOW"
LINK="BLUE" ALINK="YELLOW" VLINK="WHITE">
<BGSOUND SRC="SUONO.WAV">
<H1><U><CENTER>IMMAGINI</CENTER></U></
H1>
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3
ALIGN="CENTER" COLOR="BLUE">
<IMG SRC="SCAN30.JPG" ALT="STUFA SCAN
AD
ALTO RENDIMENTO" ALIGN="RIGHT"
HSPACE="75">
<H2>QUESTA E' UNA STRUFA SVEDESE AD
ALTO RENDIMENTO CALORICO, FUNZIONA
A LEGNA. SCALDA FINO AD UNA
SUPERFICIE DI CIRCA 150 MQ. IN ITALIA LA
SUA INSTALLAZIONE E' AGEVOLATA DALLA
LEGGE SUL RISPARMIO ENERGETICO PER
UNA QUOTA PARI AL 36% DEL SUO
VARORE INSTALLAZIONE COMPRESA</H2>
<IMG DYNSSRC="FUOCO.GIF" BORDER="2"
SRC="FUOCO1.JPG" ALT="IL CALORE DEL
FUOCO">
<FONT><A HREF="VIDEO.AVI"><H1>VIDEO</A>
</H1></FONT>
<FONT><A
HREF="SUONO.WAV"><H1>SUONO</A>
</H1></FONT>
</BODY></HTML>

```



SUONI E VIDEO:

- AVI, GIF, WAV, MP3,
- DYNSSRC: INSERISCE IL VIDEO NEL RIQUADRO CHE LO CONTIENE



```

<HTML><HEAD><TITLE>CICIBIRICI</TITLE></HEAD>
<BODY BGCOLOR="RED" TEXT="YELLOW" LINK="BLUE"
  ALINK="YELLOW" VLINK="WHITE">
<H1><U><CENTER>IMMAGINI</CENTER></U></H1>
<HR NOSHADE WIDTH="90%" SIZE=3 ALIGN="CENTER"
  COLOR="BLUE">
<IMG SRC="SCAN30.JPG" ALT="STUFA SCAN AD ALTO
  RENDIMENTO" ALIGN="RIGHT" HSPACE="75">
<H2> ... </H2>
<IMG DYN SRC="FUOCO.GIF" BORDER="2"
  SRC="FUOCO1.JPG" ALT="IL CALORE DEL FUOCO"
  ALIGN="MIDDLE">
<FONT FACE="ARIAL" SIZE="6">

<MARQUEE BGCOLOR="BLACK" WIDTH="80%"
  HEIGHT="30" HSPACE="0">IL CALORE DEL
  FUOCO</MARQUEE>

</FONT>
<FONT><A
  HREF="VIDEO.AVI"><H1>VIDEO</A></H1></FONT>
<FONT><A
  HREF="SUONO.WAV"><H1>SUONO</A></H1></FONT>

</BODY>
</HTML>

```



TESTO SCORREVOLE:

<MARQUEE></MARQUEE>

- **WIDTH, HEIGHT: LARGHEZZA E ALTEZZA DELLA FASCIA CHE CONTIENE IL TESTO**
- **BGCOLOR: COLORE DI FONDO DELLA FASCIA**
- **HSPACE, VSPACE: DISTANZA DALLA FASCIA DEGLI OGGETTI CIRCOSTANTI**
- **BEHAVIOR: TIPO DI SCORRIMENTO**
 - **SCROLL: DA DX A SX**
 - **ALTERNATE: RIMBALZA DA DX A SX E VICEVERSA.**
- **DIRECTION: DIREZIONE DI SCORRIMENTO**
- **LOOP: PERIODI DI RIPETIZIONE**
- **SCROLLAMOUNT: VELOCITA' (PIXEL)**
- **SCROLLDELAY: VELOCITA' IN MILLISECONDI**



CICIBIRICI - Microsoft Internet Explorer

File Modifica Visualizza Preferiti Strumenti ?

Indietro Cerca Preferiti Cronologia

Indirizzo C:\Documenti\prova-2.htm Vai Collegamenti >>

IMMAGINI

QUESTA E' UNA STRUFA SVEDESE AD ALTO RENDIMENTO CALORICO, FUNZIONA A LEGNA. SCALDA FINO AD UNA SUPERFICIE DI CIRCA 150 MQ. IN ITALIA LA SUA INSTALLAZIONE E' AGEVOLATA DALLA LEGGE SUL RISPARMIO ENERGETICO PER UNA QUOTA PARI AL 36% DEL SUO VALORE INSTALLAZIONE COMPRESA



IL CALORE DEL FUOCO

VIDEO

SUONO

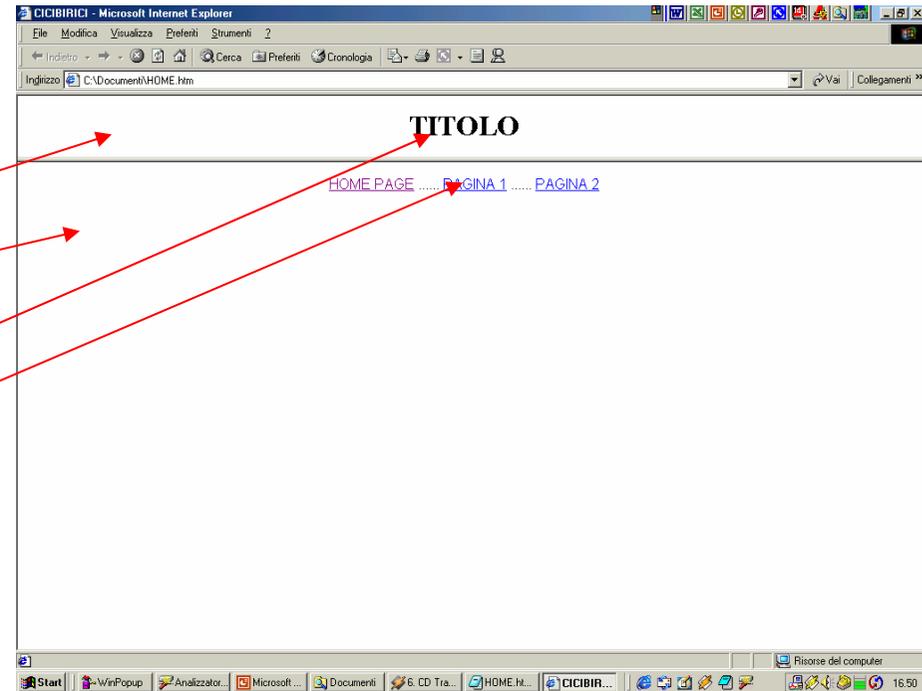
Operazione completata Risorse del computer

Start WinPopup Analizzator... Microsoft ... Documenti prova-2.ht... 24. CD Tr... CICIBIR... 16.21

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET ROWS="20%,*">
<FRAME SRC="TITOLO.HTM">
<FRAME SRC="MENU.HTM">
</FRAMESET>
</HTML>

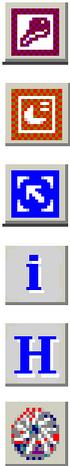
```



FRAME:

```
<FRAMESET></FRAMESET>
```

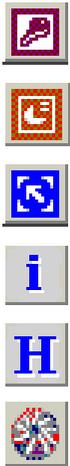
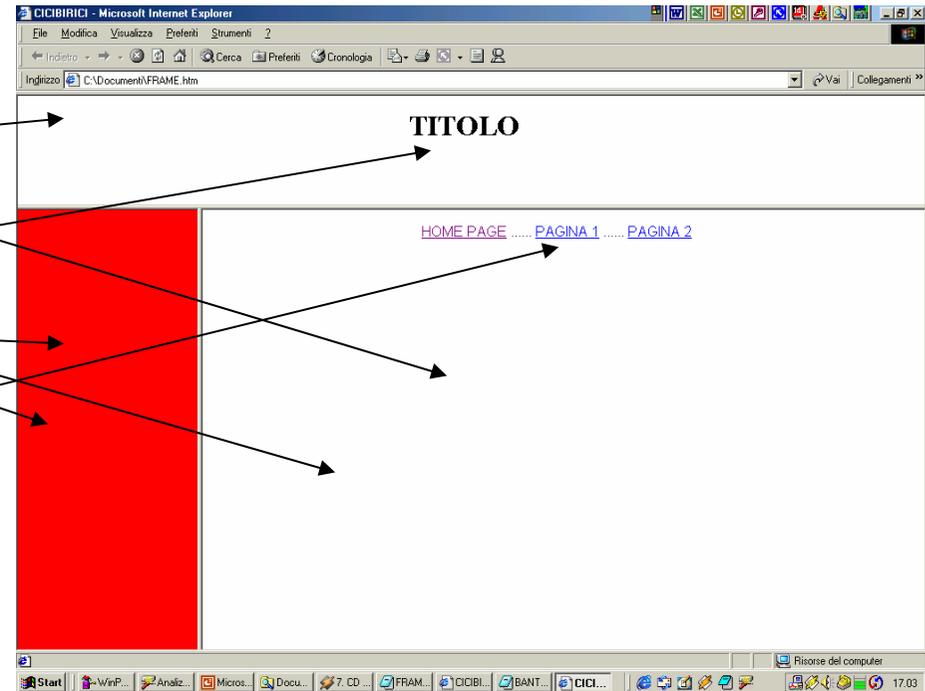
• **FRAME SRC="...": CONTENUTO DELLA CORNICE**



```

<HTML><HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET ROWS="20%,*">
<FRAME SRC="TITOLO.HTM">
<FRAMESET COLS="20%,*">
<FRAME SRC="BARRA.HTM">
<FRAME SRC="MENU.HTM">
</FRAMESET>
</HTML>

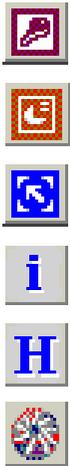
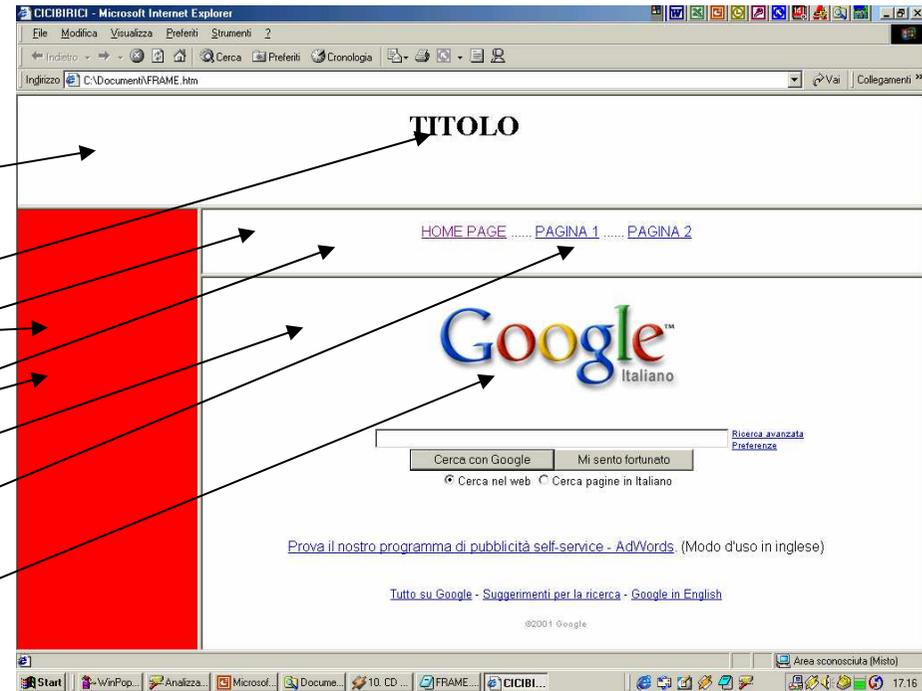
```



```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET ROWS="20%,*">
<FRAME SRC="TITOLO.HTM">
<FRAMESET COLS="20%,*">
<FRAME SRC="BARRA.HTM">
<FRAMESET ROWS="15%,*">
<FRAME SRC="MENU.HTM">
<FRAME SRC="GOOGLE.HTM">
</FRAMESET>
</FRAMESET>
</HTML>

```



```

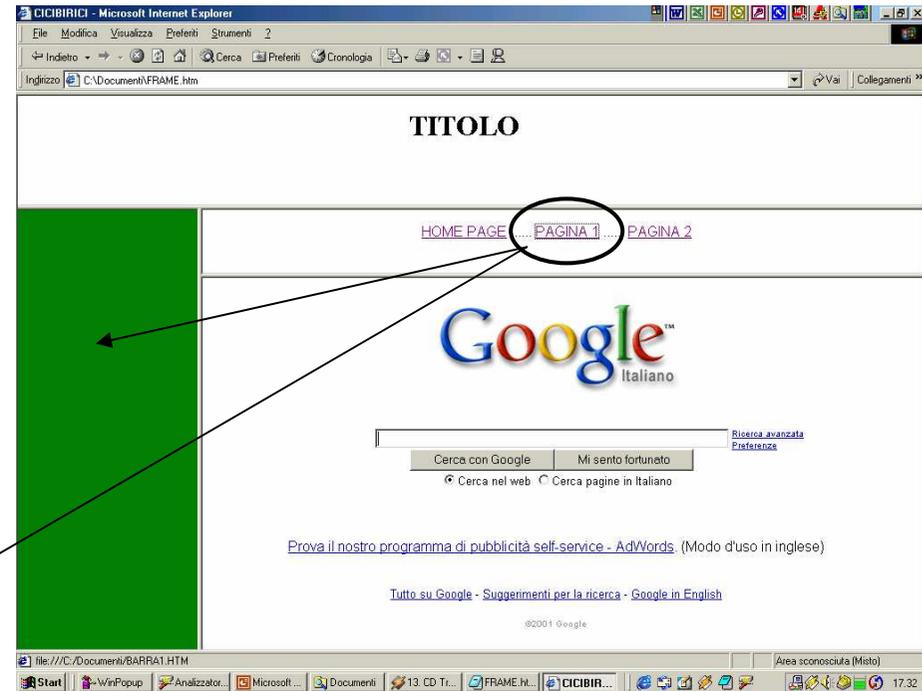
<HTML><HEAD>
<TITLE>TITOLO</TITLE></HEAD>
<CENTER><FONT FACE="ARIAL" SIZE="3">
<A HREF="HOME.HTM">HOME PAGE</A>
<A HREF="BARRA1.HTM"
TARGET="BARRA">PAGINA 1</A>
<A HREF="GOOGLE.HTM"
TARGET="GOOGLE">PAGINA 2</A>
</HTML>

```

```

.....
<FRAMESET ROWS="20%,*">
<FRAME SRC="TITOLO.HTM"
NAME="TITOLO">
<FRAMESET COLS="20%,*">
<FRAME SRC="BARRA.HTM"
NAME="BARRA">
<FRAMESET ROWS="15%,*">
<FRAME SRC="MENU.HTM">
<FRAME SRC="GOOGLE.HTM"
NAME="GOOGLE">
</FRAMESET></FRAMESET>
</HTML>

```



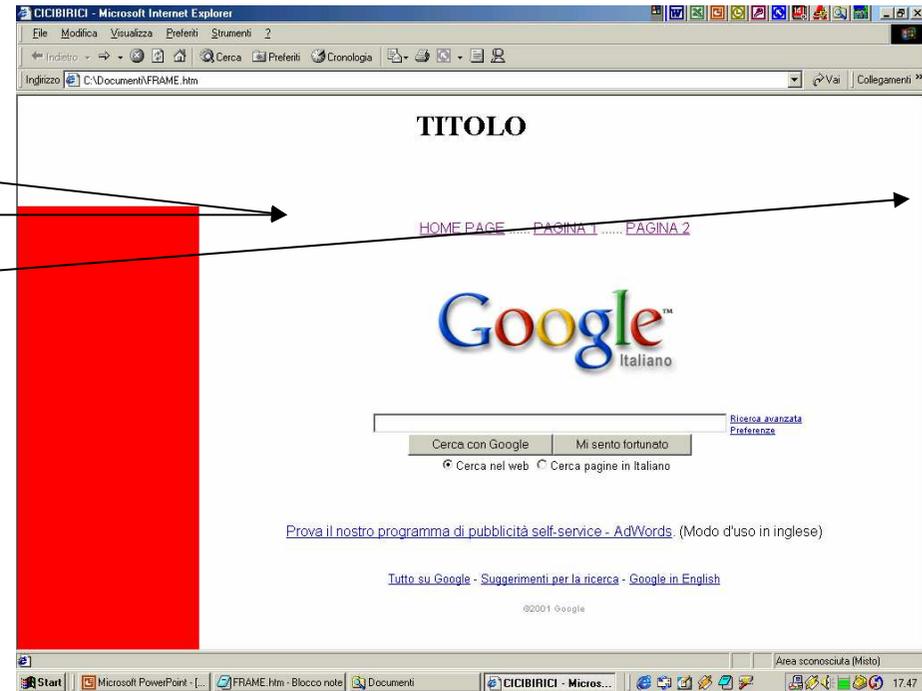
FRAME:

- NAME: NOME DA ASSEGNARE AL FRAME
- TARGET: RIFERIMENTO AL NOME DEL FRAME
 - BLANK: APRE IN UNA NUOVA FINESTRA
 - SELF: APRE NEL FRAME CORRENTE
 - TOP: APRE SU TUTTA LA FINESTRA DEL BROWSER
 - PARENT: APRE NEL FRAME DI LIVELLO SUPERIORE

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>CICIBIRICI</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET ROWS="20%,*" border="0"
  frameborder="no">
<FRAME SRC="TITOLO.HTM" NAME="TITOLO"
  scrolling="no" noresize>
<FRAMESET COLS="20%,*">
<FRAME SRC="BARRA.HTM" NAME="BARRA">
<FRAMESET ROWS="15%,*">
<FRAME SRC="MENU.HTM">
<FRAME SRC="GOOGLE.HTM"
  NAME="GOOGLE">
</FRAMESET>
</FRAMESET>
</HTML>

```



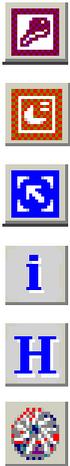
FRAME:

•<FRAME>:

- SCROLLING="NO"
- NORESIZE

•<FRAMESET>:

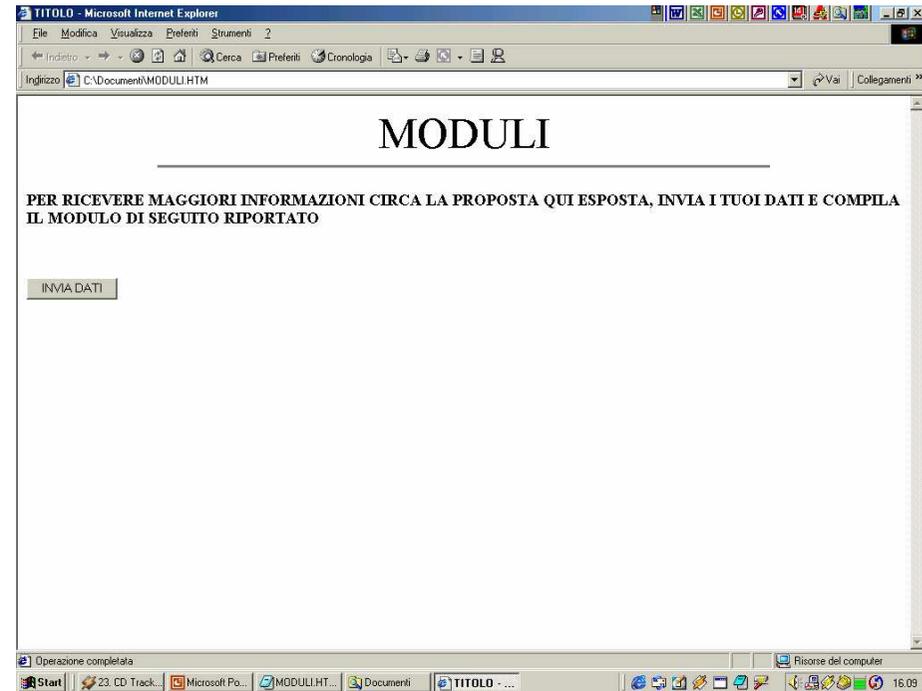
- BORDER="0"
- FRAMEBORDER="NO"



```

<HTML><HEAD>
<TITLE>TITOLO</TITLE>
</HEAD>
<BODY><CENTER>
<FONT
  SIZE="10">MODULI</FONT><BR></CENTER
  >
<HR NOSHADE WIDTH="70%" SIZE="3"
ALIGN="CENTER">
<H3>PER RICEVERE MAGGIORI INFORMAZIONI
CIRCA LA PROPOSTA QUI ESPOSTA, INVIA I
TUOI
DATI E COMPILA IL MODULO DI SEGUITO
RIPORTATO</H3><BR><BR>
<FORM ACTION =
"HTTP://NOMEDELSERVER/PROGRAMMA"
METHOD="POST">
<INPUT TYPE="SUBMIT" VALUE="INVIA DATI">
</FORM>
<BR>
<BR>
</BODY>
</HTML>

```

**MODULI:****<FORM></FORM>**

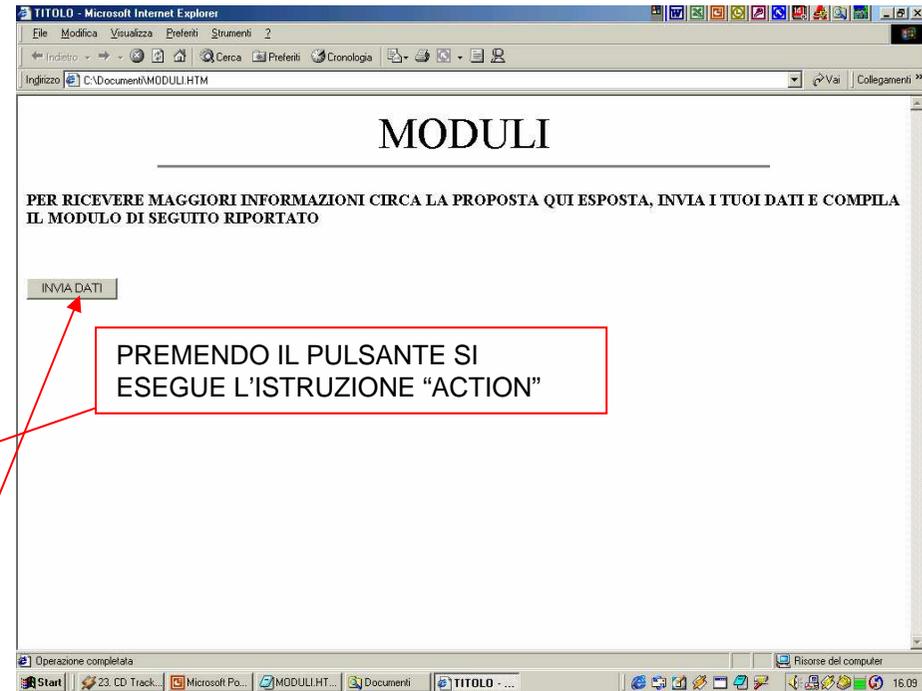
- **ACTION: INDIRIZZO A CUI VENGONO INVIATE LE INFORMAZIONI (MAILTO)**
- **METHOD: METODO CON CUI I DATI VENGONO INVIATI (POST, GET)**



```

<HTML><HEAD>
<TITLE>TITOLO</TITLE>
</HEAD>
<BODY><CENTER>
<FONT
  SIZE="10">MODULI</FONT><BR></CENTER
  >
<HR NOSHADE WIDTH="70%" SIZE="3"
ALIGN="CENTER">
<H3>PER RICEVERE MAGGIORI INFORMAZIONI
CIRCA LA PROPOSTA QUI ESPOSTA, INVIA I
TUOI
DATI E COMPILA IL MODULO DI SEGUITO
RIPORTATO</H3><BR><BR>
<FORM ACTION =
"HTTP://NOMEDELSERVER/PROGRAMMA"
METHOD="POST">
<INPUT TYPE="SUBMIT" VALUE="INVIA DATI">
</FORM>
<BR>
<BR>
</BODY>
</HTML>

```



ELEMENTI DEL MODULO:

<INPUT>

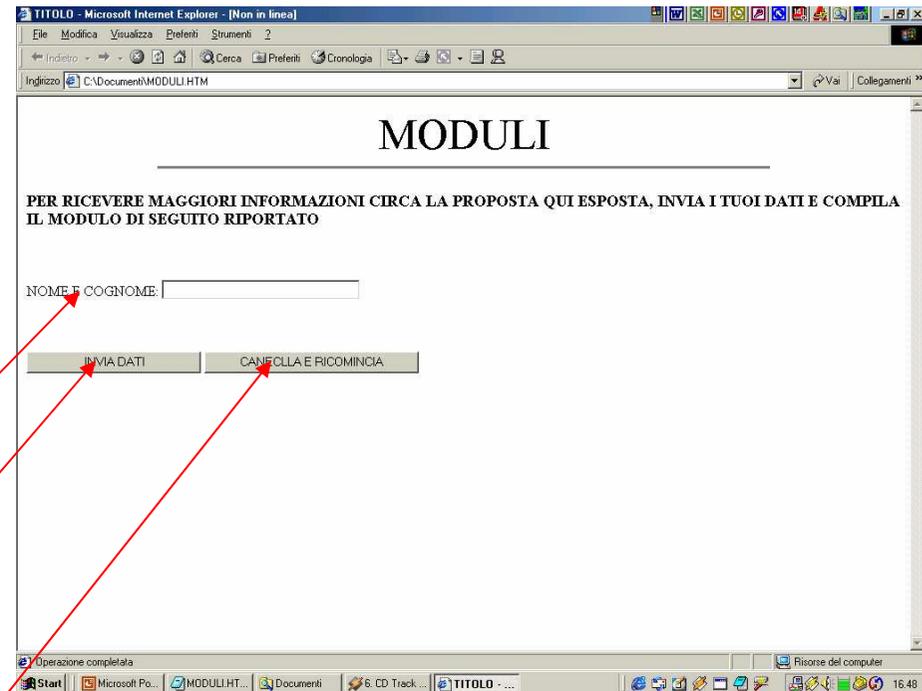
- TYPE: TIPO DI ELEMENTO DA INSERIRE
- SUBMIT: PULSANTE DI INVIO
- RESET: CANCELLA I DATI INSERITI
- VALUE: SCRITTA DEL PULSANTE
- BUTTON: PULSANTE GENERICO

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>TITOLO</TITLE>
</HEAD>
<BODY><CENTER><FONT
  SIZE="10">MODULI</FONT><BR></CENTER
  >
<HR NOSHADE WIDTH="70%" SIZE="3"
  ALIGN="CENTER">
<H3>PER RICEVERE MAGGIORI INFORMAZIONI
  CIRCA LA PROPOSTA QUI ESPOSTA, INVIA
  I TUOI DATI E COMPILA IL MODULO DI
  SEGUITO RIPORTATO</H3>

<BR>
<BR>
<FORM ACTION =
"HTTP://NOMEDELSERVER/PROGRAMMA"
METHOD="POST, GET">
  NOME E COGNOME: <INPUT TYPE="TEXT"
    SIZE="30"
    MAXLENGHT="40" NAME="NOMINATIVO">
  <BR><BR><BR><BR>
  <INPUT TYPE="SUBMIT" VALUE=" INVIA DATI
    ">
  <INPUT TYPE="RESET" VALUE="CANCELLA E
    RICOMINCIA">
</FORM>
<BR>
<BR>
</BODY></HTML>

```



ELEMENTI DEL MODULO:

<TYPE>

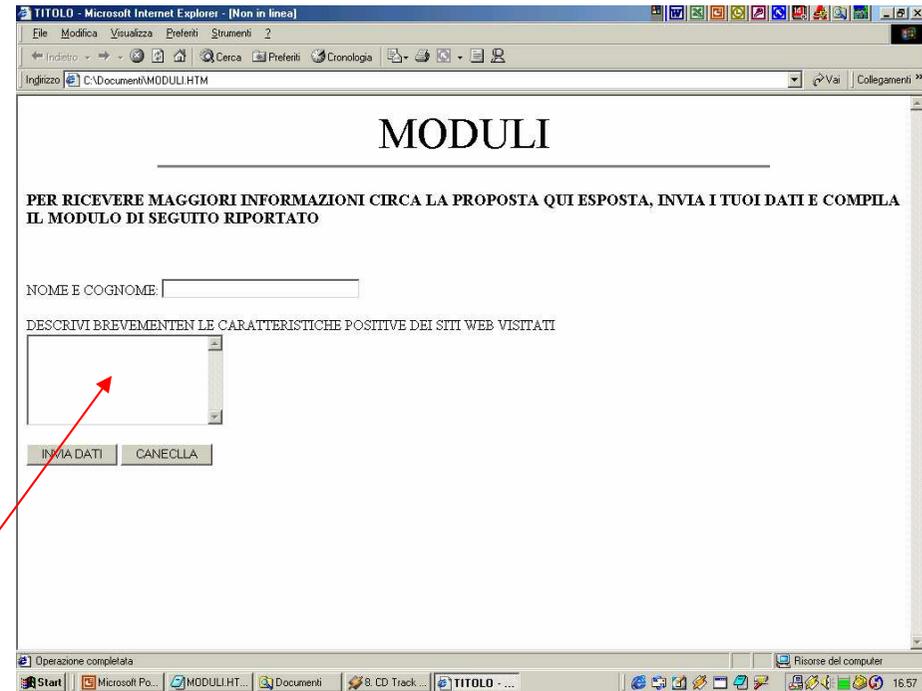
- TEXT: CASELLA DI TESTO
- SIZE: DIMENSIONI IN CARATTERI
- MAXLENGHT: GRANDEZZA CAMPO
- NAME: NOME DEL CAMPO SUL SERVER
- PASSWORD: ASTERISCHI



```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>TITOLO</TITLE>
</HEAD>
<BODY><CENTER><FONT
    SIZE="10">MODULI</FONT><BR></CENTER>
<HR NOSHADE WIDTH="70%" SIZE="3" ALIGN="CENTER">
<H3>PER RICEVERE MAGGIORI INFORMAZIONI CIRCA LA
    PROPOSTA QUI ESPOSTA, INVIA I TUOI DATI E
    COMPILA IL MODULO DI SEGUITO RIPORTATO</H3>
<BR><BR>
<FORM ACTION =
"HTTP://NOMEDELSERVER/PROGRAMMA"
METHOD="POST, GET">
NOME E COGNOME: <INPUT TYPE="TEXT" SIZE="30"
MAXLENGHT="40" NAME="NOMINATIVO">
<BR><BR>
DESCRIVI BREVEMENTE LE CARATTERISTICHE
POSITIVE DEI SITI WEB VISITATI<BR>
<TEXTAREA ROWS="6" COLS="25%" NAME="NOTE">
</TEXTAREA><BR><BR>
<INPUT TYPE="SUBMIT" VALUE="INVIA DATI">
<INPUT TYPE="RESET" VALUE="CANCELLA">
</FORM><BR><BR>
</BODY>
</HTML>

```



ELEMENTI DEL MODULO:

<TEXTAREA></TEXTAREA>

- ROWS: NUMERO DI RIGHE DI TESTO
- COLS: NUMERO DI COLONNE DI TESTO
- WRAP: SCORRIMENTO DEL TESTO

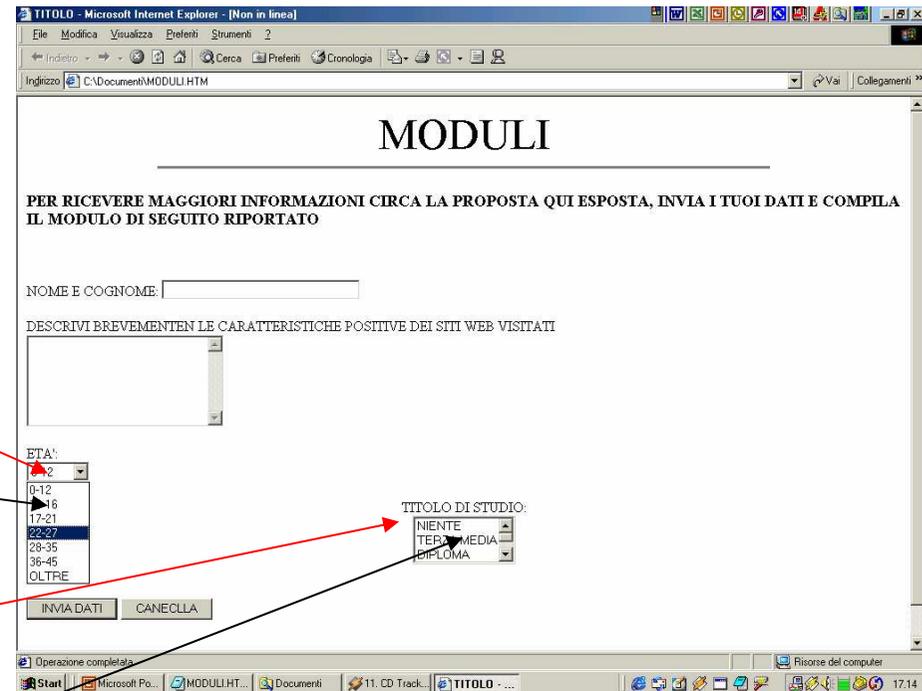
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>TITOLO</TITLE>
</HEAD>
(.....)
<BR><BR>
```

```
ETA':<BR><SELECT SIZE="1" NAME="ETA">
```

```
<OPTION>0-12</OPTION>
<OPTION>13-16</OPTION>
<OPTION>17-21</OPTION>
<OPTION>22-27</OPTION>
<OPTION>28-35</OPTION>
<OPTION>36-45</OPTION>
<OPTION>OLTRE</OPTION></SELECT>
<BR><BR><CENTER>
```

```
TITOLO DI STUDIO:<BR><SELECT SIZE="3"
MULTIPLE NAME="STUDIO">
```

```
<OPTION>NIENTE</OPTION>
<OPTION>TERZA MEDIA</OPTION>
<OPTION>DIPLOMA</OPTION>
<OPTION>LAUREA</OPTION>
<OPTION>ALTRO</OPTION></SELECT></CENTE
R>
<BR><BR>
<INPUT TYPE="SUBMIT" VALUE="INVIA DATI">
<INPUT TYPE="RESET" VALUE="CANCELLA">
</FORM><BR><BR></BODY>
</HTML>
```



ELEMENTI DEL MODULO:

<SELECT></SELECT>

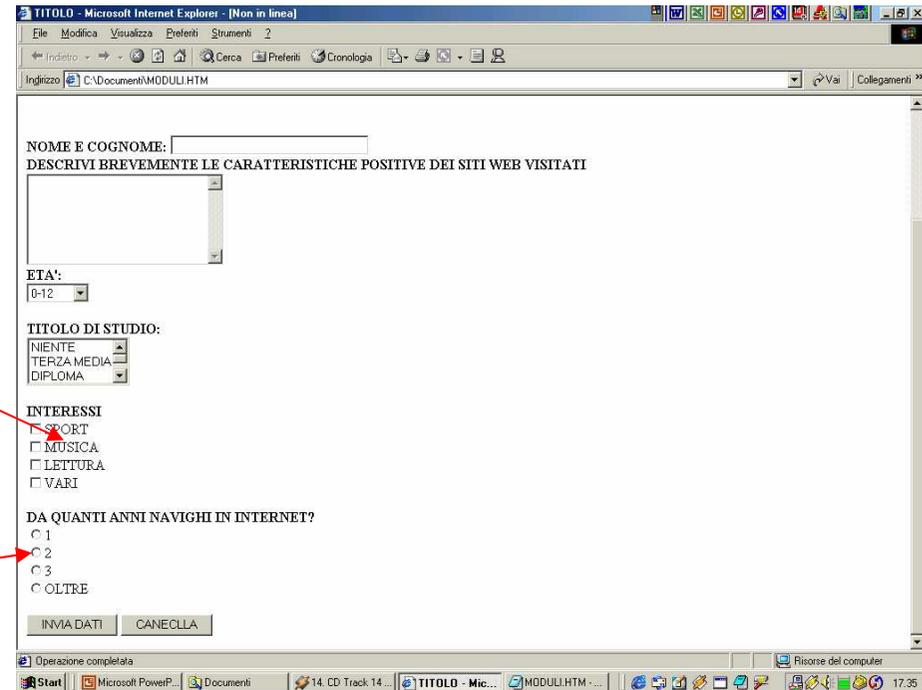
- **SIZE:** NUMERO DI VOCI DA VISUALIZZARE
- **NAME:** NOME DELLA LISTA
- **MILTIPLE:** SELEZIONARE PIU' VOCI
- **<OPTION></OPTION>:** INSERIMENTO VALORE



```

<HTML><HEAD><TITLE>TITOLO</TITLE></HEAD>
( .... )
<B>INTERESSI</B><BR>
<INPUT
TYPE="CHECKBOX" NAME="SPORT">SPORT<BR>
<INPUT
TYPE="CHECKBOX" NAME="MUSICA">MUSICA<BR>
<INPUT
TYPE="CHECKBOX"NAME="LETTURA">LETTURA
<BR>
<INPUT
TYPE="CHECKBOX" NAME="VARI">VARI<BR><BR>
<B>DA QUANTI ANNI NAVIGHI IN INTERNET?</B>
<INPUT
TYPE="RADIO" NAME="YEAR" VALUE="1">1<BR>
<INPUT
TYPE="RADIO" NAME="YEAR" VALUE="2">2<BR>
<INPUT
TYPE="RADIO" NAME="YEAR" VALUE="3">3<BR>
<INPUT TYPE="RADIO"
NAME="YEAR"VALUE="OLTRE">OLTRE<BR>
<BR>
<INPUT TYPE="SUBMIT" VALUE="INVIA DATI">
<INPUT TYPE="RESET" VALUE="CANCELLA">
</FORM>
</BODY>
</HTML>

```



ELEMENTI DEL MODULO:

<INPUT TYPE="...">

- CHECKBOX: DATO SI/NO (QUADRATO)
- RADIO: DATO SI/NO (CERCHIO)
- NAME: NOME DEL CAMPO
- VALUE: VALORE DA RESTITUIRE
- CHECKED: VALORE PREDEFINITO



- FOGLI DI STILE CSS (Cascading Style Sheets)
 - I FOGLI DI STILE SONO UN INSIEME RICONOSCIUTO DI “STILI” DA APPLICARE AD UNA O PIU’ PAGINE DI UN SITO WEB.
 - E’ POSSIBILE QUINDI CREARE UNA SORTA DI “MODELLO” AL QUALE FAR RIFERIMENTO SIA PER LA REALIZZAZIONE DELLE PAGINE WEB SIA PER LA SUCCESSIVA MODIFICA.
 - I FOGLI DI STILE, TENGONO “SOTTO CONTROLLO” LA FORMATTAZIONE GENERALE DEL DOCUMENTO HTML: TIPO DI TESTO, COLORE, INTERLINEA, MARGINI, ECC.
- OGNI FOGLIO DI STILE E’ COSTITUITO DA REGOLE
- OGNI REGOLA E’ COSTITUITA DA UN SELETTORE E DA UNA DICHIARAZIONE
- LA DICHIARAZIONE E’ RACCHIUSA TRA PARENTESI GRAFFE { }
- ALL’INTERNO SONO INSERITE DELLE PROPRIETA’ CON I RELATIVI VALORI



- FOGLI DI STILE CSS
 - UN FOGLIO DI STILE E' QUINDI FORMATO DA:
 - SELETTORI (gli elementi a cui applicare le caratteristiche: font, ECC.)
 - PROPRIETA' (colore, tipo di font, ecc.)
 - VALORE
 - QUANDO UN SELETTORE E' ASSOCIATO A PROPRIETA' E VALORI VIENE DEFINITA UNA REGOLA DI STILE
 - REGOLA = SELETTORI + PROPRIETA' + VALORI
- ESISTONO DUE TIPI DI FOGLI DI STILE
 - FOGLI DI STILE ESTERNI
 - FOGLI DI STILE IN LINEA



- FOGLI DI STILE ESTERNI
 - PER COLLEGARE UN FOGLIO DI STILE ESTERNO SI INSERISCE IL TAG <LINK> ALL'INTERNO DEL TAG <HEAD>.
 - <LINK>
 - HREF: INDICA L'INDIRIZZO DEL FOGLIO DI STILE CUI PROPRIETA' DEVONO ESSERE APPLICATE ALLA PAGINA.
 - TYPE: INDICA IL TIPO DI CONTENUTO (TEXT/CSS);
 - REL: INDICA IL TIPO DI COLLEGAMENTO (STYLESHEET).
- <HEAD>
- <LINK HREF="FS.CSS" REL="STYLESHEET" TYPE="TEXT/CSS">
- </HEAD>



- ESEMPIO DI FOGLIO DI STILE ESTERNO
- Per la scrittura si può usare un semplice editore di testo (blocco note) e salvare il file con estensione CSS.

- body {font-size=18pt
- font family: "arial";
- color: blue;
- background: url(imagesfondo.gif);}
- p {margin-left: 20pt;
- margin-right: 20 pt;}



- h3 {font: 22pt vedrana, arial;
- font-weight: bold;
- line-height: 14pt;}



- FOGLI DI STILE IN LINEA
- I fogli di stile in linea, permettono di impostare le caratteristiche dei documenti HTML direttamente all'interno del listato stesso. Il tag utilizzato è `<STYLE> </STYLE>`.
- `<style type="text/css">`
- `body {font-size=18pt font family: "arial"; color: blue;`
- `background: url(imagesfondo.gif);}`
- `p {margin-left: 20pt; margin-right: 20 pt;}`
- `h3 {font: 22pt vedrana, arial; font-weight: bold; line-height: 14pt;}`
- `</style>`



- PROPRIETA' DI UN FOLIO DI STILE
 - font family: definisce il font utilizzato.
 - font-size: definisce la dimensione del font.
 - font style: definisce lo stile del font (oblique, italic, normal)
 - color: definisce il colore del font.
 - font: accoglie tutti i valori precedenti.
- background-color: colore di sfondo (trasparente).
- background-image: inserisce un'immagine di sfondo (url specifica l'indirizzo).
- background-repeat definisce la ripetizione di un'immagine (no-repeat).
- word-spacing: spazio tra le parole.
- letter-spacing: spazio tra le lettere.
- line-height: distanza tra le righe



- <HTML><HEAD><TITLE>TITOLO</TITLE>
- <META NAME="DESCRIPTION"
- CONTENT="SITO AZIENDALE GENERICO">
- <META NAME="KEYWORDS"
- CONTENT="AZIENDA, SITO, VENDITE, ECC.">
- </HEAD>
- </HTML>

LE RICERCHE CON HTML:

<META NAME="...">

- DESCRIPTION: BREVE DESCRIZIONE DEL SITO
- KEYWORDS: PAROLE CHIAVE
- CONTENT: ATTRIBUTO DI DESCRIPTION E KEYWORDS

ISCRIVERSI AI MOTORI DI RICERCA

Janas :	http://janas.tiscali.it/web/segnala.html
Altavista:	http://www.altavista.com/cgi-bin/query?pg=addurl
Infoseek:	http://www2.infoseek.com/AddUrl?pg=DCaddurl.html
Webcrawler:	http://www.webcrawler.com/Help/GetListed/AddURLS.html
Lycos:	http://www.lycos.it/service/addasite.html
Magellan:	http://magellan.excite.com/info/add_url
Hotbot:	http://www.hotbot.com/addurl.asp
Yahoo:	http://docs.yahoo.com/info/suggest/
Yahoo italia:	http://www.yahoo.it/docs/info/aggiungere.html



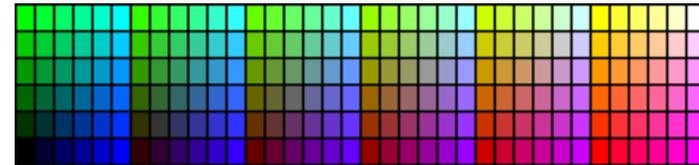
- ELEMENTI DI BASE (tutti i documenti HTML devono contenere questi tag)
- Tipo documento <HTML></HTML> (segnano l'inizio e la fine del file)
- Titolo <TITLE></TITLE> (titolo della pagina, da inserire all'interno della testata)
- Testata <HEAD></HEAD> (informazioni descrittive; come il titolo)
- Corpo <BODY></BODY> (contenuto della pagina)

• PROPRIETA' DELLA PAGINA: SFONDI E COLORI

- Immagine di sfondo <BODY BACKGROUND="URL">
- Colore di sfondo <BODY BGCOLOR="#*****">
- Colore del testo <BODY TEXT="#*****">
- Colore dei collegamenti <BODY LINK="#*****">
- Colore collegamenti visitati <BODY VLINK="#*****">
- Colore del collegamento selezionato <BODY ALINK="#*****">
- Per i colori vedi nota in calce al documento

• FORMATTAZIONE DEL TESTO

- Neretto
- Corsivo <I></I>
- Sottolineato <U></U>
- Apice
- Pendice
- Lampeggiante <BLINK></BLINK>
- Testo scorrevole <MARQUEE></MARQUEE>
- Macchina da scrivere <TT></TT>
- Preformattato <PRE></PRE>
- Centrato <CENTER></CENTER>
- Font: dimensioni



(A partire dalle versioni 4.*)

(Supportato solo da Netscape)

(Supportato solo da Internet Explorer)

(Visualizzato a spaziatura fissa)

(Visualizzato tale e quale, compresi gli spazi)

(sia per testo che immagini)

(valori da 1 a 7)



Font: modifica misura

 (valori da -3 a +3)

Font: colore

Font: tipo

 (A partire dalle versioni 4.*)

COLLEGAMENTI (link)

Link a un documento

Definizione di un'ancora

Link a un'ancora della stessa pagina

Link a un'ancora di un'altra pagina

Link da visualizzare in altro frame

Link a indirizzo e-mail

IMMAGINI

Visualizzazione immagine

Immagine: allineamento

Immagine: testo in alternativa

 (se l'immagine non viene visualizzata)

Immagine: dimensioni

 (in pixel)

Immagine: dimensioni
pagina)

 (in % d. largh. e alt. d.

Immagine:bordo

 (in pixel)

Definizione della mappa

<MAP NAME="****"></MAP> (descrizione della mappa)

Sezioni della mappa

<AREA SHAPE="DEFAULT|RECT|CIRCLE|POLY
"COORDS=",,, " HREF="URL"|NOHREF>



FORMATO DI STRUTTURA (le caratteristiche di visualizzazione sono definite dal browser)

Titoli	<code><H?></H?></code>	(sono definiti 6 livelli)
Titoli: allineamento	<code><H? ALIGN=LEFT CENTER RIGHT></H?></code>	(sinistra centrato destra)
Separazione	<code><DIV></DIV></code>	
Separazione: allineamento	<code><DIV ALIGN=LEFT RIGHT CENTER JUSTIFY></DIV></code>	(sinistra centrato destra giustif.)
Contenuto	<code></code>	(A partire dalle versioni 4.*)
Citazione	<code><BLOCKQUOTE></BLOCKQUOTE></code>	(in genere visualizz. come blocco di testo rientr.)
Citazione breve	<code><Q></Q></code>	
Evidenziato	<code></code>	(in genere visualizzato in corsivo)
Molto evidenziato	<code></code>	(in genere visualizzato in neretto)
Font molto grande	<code><BIG></BIG></code>	
Font molto piccolo	<code><SMALL></SMALL></code>	

DIVISORI

Paragrafo	<code><P></P></code>	(spesso il comando di chiusura viene omissso)
Paragrafo: allineamento	<code><P ALIGN=LEFT CENTER RIGHT></P></code>	
Paragrafo: giustificazione	<code><P ALIGN=JUSTIFY></P></code>	(Supportato solo da Netscape)
Interruzione riga	<code>
</code>	(Singolo ritorno a capo)
Riga orizzontale	<code><HR></code>	
Riga orizzontale: allineamento	<code><HR ALIGN=LEFT RIGHT CENTER></code>	
Riga orizzontale: spessore	<code><HR SIZE=?></code>	(in pixel)
Riga orizzontale: larghezza	<code><HR WIDTH=?></code>	(in pixel)
Riga orizzontale: larghezza % pagina)	<code><HR WIDTH="??%"></code>	(come percentuale rispetto alla larghezza della pagina)
Riga orizzontale: piena	<code><HR NOSHADE></code>	(senza l'effetto ombra)



ELENCHI PUNTATI, NUMERATI, ECC.

Elenco puntato		(prima di ogni elemento)
Elenco puntato compatto	<UL COMPACT>	
Tipo di puntatore	<UL TYPE=DISC CIRCLE SQUARE>	(per tutta la lista)
Tipo di puntatore	<LI TYPE=DISC CIRCLE SQUARE>	(questo e successivi)
Elenco numerato		(prima di ogni elemento)
Elenco numerato compatto	<OL COMPACT>	
Tipo di numero	<OL TYPE=A a I i 1>	(per tutta la lista)
Tipo di numero	<LI TYPE=A a I i 1>	(questo e successivi)
Numero di partenza	<OL START=?>	(per tutta la lista)
Numero di partenza	<LI VALUE=?>	(questo e successivi)
Elenco di definizioni	<DL><DT><DD></DL>	(<DT>=termine, <DD>=definizione)
Elenco di definizioni compatto	<DL COMPACT></DL>	
Elenco tipo Menu	<MENU></MENU>	(prima di ogni elemento)
Elenco tipo Menu compatto	<MENU COMPACT></MENU>	
Elenco tipo indirizzario	<DIR></DIR>	(prima di ogni elemento)
Elenco tipo indirizzario compatto	<DIR COMPACT></DIR>	



TABELLE (Alcuni effetti sono supportati solo dalle versioni 4.* o sup.)

Inizio e fine tabella	<TABLE></TABLE>	
Tabella: allineamento	<TABLE ALIGN=LEFT RIGHT CENTER>	(A partire dalle versioni 4.*)
Tabella: spessore bordo	<TABLE BORDER=?></TABLE>	(numero pixel; con zero non è visibile)
Spazio tra le celle	<TABLE CELLSPACING=?>	
Spazio nelle celle	<TABLE CELLPADDING=?>	
Larghezza tabella	<TABLE WIDTH=?>	(in pixel)
Larghezza % tabella esterna)	<TABLE WIDTH="?%">	(in perc. rispetto alla pagina o alla tabella più



Tabella: colore di sfondo

```
<TABLE BGCOLOR="#*****"></TABLE>
```

Riga

```
<TR></TR>
```

Allineamento della riga

```
<TR ALIGN=LEFT|RIGHT|CENTER VALIGN=TOP|MIDDLE|BOTTOM>
```

Cella

```
<TD></TD> (deve essere all'interno di una riga)
```

Allineamento della cella

```
<TD ALIGN=LEFT|RIGHT|CENTER VALIGN=TOP|MIDDLE|BOTTOM>
```

Senza interruzione

```
<TD NOWRAP>
```

Unione colonne

```
<TD COLSPAN=?>
```

Unione righe

```
<TD ROWSPAN=?>
```

Larghezza celle

```
<TD WIDTH=?> (in pixel)
```

Larghezza & celle

```
<TD WIDTH="?"> (in percentuale rispetto alla tabella)
```

Colore di sfondo della cella

```
<TD BGCOLOR="#*****">
```

TABELLE A STRUTTURA COMPLESSA

Titolo

```
<TH></TH> (uguale alle celle di dati, ma in neretto e centrate)
```

Titolo: allineamento

```
<TH ALIGN=LEFT|RIGHT|CENTER VALIGN=TOP|MIDDLE|BOTTOM>
```

Corpo tabella

```
<TBODY>
```

Pie' di pagina

```
<TFOOT></TFOOT> (deve essere indicato prima di THEAD)
```

Titolo

```
<THEAD></THEAD>
```

Legenda

```
<CAPTION></CAPTION>
```

Legenda: allineamento

```
<CAPTION ALIGN=TOP|BOTTOM> (sopra o sotto alla tabella)
```

Colonna

```
<COL></COL> (attributi per gruppi di colonne)
```

Unione colonne

```
<COL SPAN=?></COL>
```

Larghezza colonna

```
<COL WIDTH=?></COL>
```

Larghezza % colonna

```
<COL WIDTH="?"></COL>
```



MODULI (FORM) (generalmente richiedono uno script sul server)	
Definizione	<FORM ACTION="URL" METHOD=GET POST></FORM>
Campo di immissione: tipo	<INPUT TYPE="TEXT PASSWORD CHECKBOX RADIO FILE BUTTON IMAGE HIDDEN SUBMIT RESET">
(tipo di campo: testo password casella pallino file bottone immagine non visualizzato invio dati cancella dati)	
Nome del campo	<INPUT NAME="****">
Campo: valore visualizzato di default	<INPUT VALUE="****">
Campo selezionato di default	<INPUT CHECKED> (checkbox e radio)
Campo: misura	<INPUT SIZE=?> (in caratteri)
Campo: lunghezza massima	<INPUT MAXLENGTH=?> (in caratteri)
Bottone	<BUTTON></BUTTON> (A partire dalle versioni 4.*)
Bottone: nome	<BUTTON NAME="****"></BUTTON> (A partire dalle versioni 4.*)
Bottone: tipo	<BUTTON TYPE="SUBMIT RESET BUTTON"></BUTTON>
(Invio dati cancella dati etichetta) (A partire dalle versioni 4.*)	
Bottone: valore visualizzato di default	<BUTTON VALUE="****"></BUTTON> (A partire dalle versioni 4.*)
Elenco a scelta singola	<SELECT></SELECT>
Elenco a scelta multipla	<SELECT MULTIPLE></SELECT> (per selezionare piu' di un elemento)
Nome dell'elenco	<SELECT NAME="****"></SELECT>
Numero di opzioni	<SELECT SIZE=?></SELECT>
Opzioni	<OPTION> (elementi che possono essere selezionati)
Opzione selezionata di default	<OPTION SELECTED>
Opzione: valore visualizzato di default	<OPTION VALUE="testoetichetta">
Area immissione testo	<TEXTAREA ROWS=? COLS=?></TEXTAREA>
Nome dell'area	<TEXTAREA NAME="****"></TEXTAREA>
Upload file	<FORM ENCTYPE="multipart/form-data"></FORM> (dalle versioni 4.*)



FRAME (definizione e gestione di specifiche sezioni della finestra)

Documento Frame

<FRAMESET></FRAMESET> (al posto di <BODY>)

Impostazione frame div. Orizz.

<FRAMESET ROWS=,,,></FRAMESET> (pixel o %)

Altezza dei frame

<FRAMESET ROWS=*></FRAMESET> (* = misura relativa)

Larghezza dei frame div. Vert.

<FRAMESET COLS=,,,></FRAMESET> (pixel o %)

Larghezza dei frame

<FRAMESET COLS=*></FRAMESET> (* = misura relativa)

Bordo fra i frame

<FRAMESET FRAMEBORDER="yes|no"></FRAMESET> (Sì | No)

Larghezza dei bordi fra i frame

<FRAMESET BORDER=?>

Colore del bordo fra i frame

<FRAMESET BORDERCOLOR="#*****">

Spaziatura fra i frame

<FRAMESET FRAMESPACING=?></FRAMESET>

Definizione del Frame

<FRAME> (contenuto di una sezione)

Documento da visualizzare

<FRAME SRC="URL">

Denominazione

<FRAME NAME="****"|_blank|_self|_parent|_top>

Larghezza dei margini

<FRAME MARGINWIDTH=?> (margine destro e sinistro)

Altezza dei margini

<FRAME MARGINHEIGHT=?> (margine alto e basso)

Barra di scorrimento

<FRAME SCROLLING="YES|NO|AUTO"> (sì | no | automatico)



Dimensione non modificabile

<FRAME NORESIZE>



Presenza del bordo

<FRAME FRAMEBORDER="yes|no">



Colore del bordo

<FRAME BORDERCOLOR="#*****">



Contenuto in assenza di frame
(supportano i frame)

<NOFRAMES></NOFRAMES> (visualizzato dai browser che non



Frame interno

<IFRAME></IFRAME> (con gli stessi attributi di FRAME)

Frame interno: dimensioni

<IFRAME WIDTH=? HEIGHT=?></IFRAME>



Frame interno: dimensioni %

<IFRAME WIDTH="?%" HEIGHT="?%"></IFRAME>



VARI

Commenti

`<!-- testo del commento -->` (non visualizzati dal browser)

Prologo

`<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0//`

Caricamento automatico

`<META HTTP-EQUIV="Refresh" CONTENT="?"; URL=URL"> ?=Secondi`

Autore pagina web

Per facilitare l'opera di indicizzazione dei motori di ricerca utilizzare i seguenti tag (da inserire nella testata)

Autore del documento html

`<meta name="Author" content="nomedellautore">`

Descrizione dei contenuti

`<meta name="Description" content="testodelladescrizione">`

Parole-chiave per ricerche

`<meta name="Keywords" content="parole, chiave, da, inserire">`

Editor html utilizzato

`<meta name="Generator" content="Mozilla/4.5 [it] (Win98; I) [Netscape]">`

Tipo documento

`<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">`

JAVASCRIPT E APPLLET JAVA

Script: inizio e fine

`<SCRIPT></SCRIPT>`

Ubicazione

`<SCRIPT SRC="nomedelfile.js"></SCRIPT>`Linguaggio
javascript)`<SCRIPT LANGUAGE="javascript"></SCRIPT>` (nel caso si tratti di

Applet: inizio e fine

`<APPLET></APPLET>`

Nome del file

`<APPLET CODE="nomedelfile.jar">`

Parametri

`<APPLET PARAM NAME="****">`

Ubicazione

`<APPLET CODEBASE="URL">`

Denominazione

`<APPLET NAME="****">` (per riferimenti)

Testo in alternativa

`<APPLET ALT="****">` (per i browser che non supportano Java)

Allineamento

`<APPLET ALIGN="LEFT|RIGHT|CENTER">`

Dimensioni

`<APPLET WIDTH=? HEIGHT=?>` (in pixel)

Spaziatura

`<APPLET HSPACE=? VSPACE=?>` (in pixel)



CARATTERI SPECIALI (devono essere digitati in caratteri minuscoli)

<	<
>	>
&	&
"	"
Copyright	©
Spazio	
à	à
è	é
è	è
ì	ì
ò	ò
ù	ù
À	À
È	É
È	È
Ì	Ì
Ò	Ò
Ù	Ù
ç	ç
ñ	ñ
ñ	ñ
–	€
£	£

<http://www.uni-passau.de/%7Eramschi/iso8859-1.html>

HTML - RIEPILOGO

I COLORI NELL'HTML: il codice esadecimale

Per definire i colori in html esiste una serie di 140 colori predefiniti per i quali è possibile utilizzare direttamente il nome, come

“red”, “yellow”, ecc. Tuttavia i colori disponibili sono oltre 16 milioni, ossia le varie combinazioni di 256 livelli di rosso, di verde

e di blu (#RRGGBB), ottenute mediante coppie di caratteri esadecimali (1,2,3,4,5,6,7,8,9,0,A,B,C,D,E,F).

Ecco alcuni esempi di colori:

#000000 “black” – nero (i grafici indicano R=0 G=0 B=0, e quindi in esadecimale diventa #000000)

#FFFFFF “white” – bianco (per i grafici R=255 G=255 B=255, in esadecimale #FFFFFF)

#FF0000 “red” – rosso (per i grafici R=255 G=0 B=0, in esadecimale #FF0000)

#008000 “green” – verde (per i grafici R=0 G=128 B=0, in esadecimale #008000)

#0000FF “blue” – blu (per i grafici R=0 G=0 B=255, in esadecimale #0000FF)

#FFFF00 “yellow” – giallo (per i grafici R=255 G=255 B=0, in esadecimale #FFFF00)



LEGENDA (simboli utilizzati in questa dispensa)

? numeri

#***** codice esadecimale dei colori

H URL indirizzo Internet tipo <http://www.altavista.it/index.htm>

| oppure



WEB



MACROMEDIA FLASH 5.xx

- PERCHE' FLASH
 - VELOCITA'
 - FLASH UTILIZZA QUASI ESCLUSIVAMENTE IMMAGINI VETTORIALI. QUESTO CONSENTE DI POTER UTILIZZARE DIMENSIONI IN BITMAP MINORI CON RISULTATI VISUALI MIGLIORI.
 - QUANDO ALL'INTERNO DI FLASH VIENE UTILIZZATO PIU' VOLTE LO STESSO OGGETTO, E' NECESSARIO "CARICARLO" UNA VOLTA SOLA.
 - STREAMING, TECNOLOGIA MEDIANTE LA QUALE, LA PAGINA WEB SI SCARICA IN MODALITA' BACKGROUND.
 - STANDARDIZZAZIONE WEB
 - MACROMEDIA FLASH, PER OVVIARE AD UNO DEI PROBLEMI PIU' "FASTIDIOSI", HA FATTO SI CHE NON SIA DIPENDENTE DALLA PIATTAFORMA O DAL BROWSER UTILIZZATO.
 - VERSATILITA'
 - GIOCHI
 - CARTONI ANIMATI
 - MAPPE INTERATTIVE
 - PAGINE WEB
 - SITI WEB MULTIMEDIALI
 - MODULI ONLINE INTERATTIVI
 - BANNER PUBBLICITARI



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- PRIMI PASSI
 - FLASH PER FUNZIONARE NECESSITA DI DUE FILE:
 - AUTHORIZING (*.FLA): (ELEMENTI, ANIMAZIONI, INTERAZIONI). E' SOSTANZIALMENTE IL FILMATO ALLO STATO NATIVO. LA SUA DIMENSIONE PUO' ESSERE DI PARECCHI MEGABYTE. GRAZIE AD UNA FUNZIONE DI (ESPORTAZIONE) VIENE CREATO IL FILE FILMATO DI FLASH.DA UN SOLO FILE DI AUTHORIZING, E' POSSIBILE OTTENERE PIU' FORMATI FILE: GIF, AVI, ECC.
 - FILMATO (*.SWF): COPIA COMPRESSA ED OTTIMIZZATA.
 - CON FLASH E' POSSIBILE UTILIZZARE O CREARE DELLE LIBRERIE CONDIVISE, UNA SORTA DI MODELLO DA RICHIAMARE IN BASE ALLA NECESSITA'. QUANDO SI MODIFICANO LE CARATTERISTICHE DI UN OGGETTO IN LIBRERIA CONDIVISA, SI MODIFICANO TUTTI GLI ELEMENTO DA ESSO GENERATI.
 - E' POSSIBILE IMPORTARE ED ESPORTARE FORMATI AUDIO MP3.
 - E' POSSIBILE OLTRE CHE VISUALIZZARE, STAMPARE UN SINGOLO FOTOGRAMMA OPPURE TUTTO IL FILMATO.
 - IN BASE ALLA NECESSITA', E' POSSIBILE UTILIZZARE UNA "TENDINA" O "MENU" SPECIFICO.
 - E' POSSIBILE MODIFICARE OGNI IMMAGINE CREATA ALL'INTERNO DI FLASH, OPPURE DI ORIGINE VETTORIALE, MEDIANTE LA SELEZIONE PRECISA DI OGNI SUO SINGOLO VETTORE (PUNTO).



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- FLASH METTE A DISPOSIZIONE DEL PROGETTISTA DI ANIMAZIONI GRAFICHE UN AMBIENTE RICCO DI POSSIBILITA'.
- VI SONO "SCENE", DOTATE DI "LIVELLI", IN CUI SISTEMARE LE IMMAGINI E LE SCRITTE CHE POTRANNO "MUOVERSI" E "ANIMARSI".
- IL TUTTO LEGATO AD UNA "TIME LINE" PER IL CONTROLLO DEI TEMPI DI APPARIZIONE DEI "FOTOGRAMMI" CHE COMPONGONO I VARI LIVELLI.
- IL TERMINE FOTOGRAMMA CORRISPONDE IN TUTTO E PER TUTTO AL SUO OMONIMO CINEMATOGRAFICO: UNA SERIE DI "IMMAGINI" IN SEQUENZA.
- OGNI "LIVELLO" E' VISIBILE SE CONTIENE "QUALCOSA", SE E' COMPOSTO, CIOE', DA "FOTOGRAMMI CHIAVE"
- IN OGNI FOTOGRAMMA CHIAVE PUO' ESSERE CREATO UN MOVIMENTO.
- OGNI LIVELLO SEGUE UNA GERARCHIA LOGICA: QUELLO PIU' IN ALTO SI VEDE PER PRIMO.
- IN UN LIVELLO POSSONO ESSERE INSERITI VARI "OGGETTI" (SCRITTE, IMMAGINI, SIMBOLI), MA PUO' CONTENERE IL MOVIMENTO SOLO DI UNO.
- I FOTOGRAMMI POSSONO ESSERE DI DUE TIPI: "NORMALI" O "CHIAVE".
- I "FOTOGRAMMI CHIAVE", E' QUEL PARTICOLARE FOTOGRAMMA CHE CONSENTE IL MOVIMENTO DI UN OGGETTO O IL CAMBIO DI TIPO DI ANIMAZIONE. AL SUO INTERNO SI DEFINISCONO LE CARATTERISTICHE DI MOVIMENTO DI COLORE, DI POSIZIONE, IL PUNTO DI PARTENZA, QUELLO DI ARRIVO, ECC.
- L'INTERCONNESSIONE E L'INTERATTIVITA' DELLE SCENE, DEI FOTOGRAMMI, DEI MOVIMENTI E DEI FILMATI INTERNI ED ESTERNI, PUO' ESSERE REALIZZATA TRAMITE L'INSERIMENTO DI PARTICOLARI OGGETTI CHIAMATI "PULSANTI". OGNI PULSANTE PUO' ESSERE DEFINITO SECONDO LE SUE FORME DI FUNZIONAMENTO: SU, GIU', SOPRA. AI PULSANTI POSSONO ESSERE LEGATE DELLE "AZIONI".
- LA GESTIONE DEGLI OGGETTI DA INSERIRE NELL'ANIMAZIONE AVVIENE TRAMITE L'UTILIZZO DI UNA "LIBRERIA" DI "SIMBOLI", IN PRATICA GLI ATTORI DEL FILMATO.



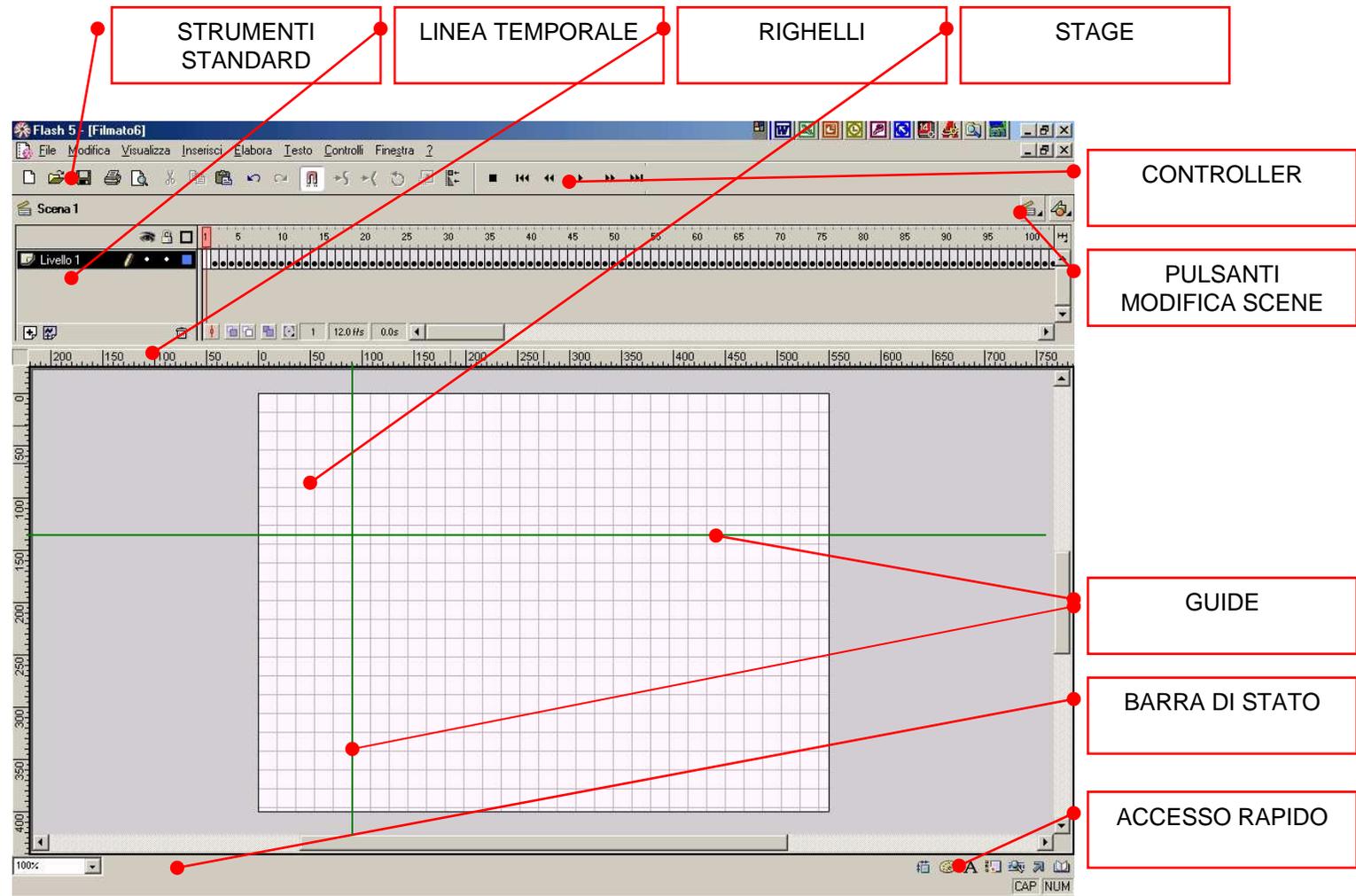
MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- GLI ELEMENTI DELLA LIBRERIA, I SIMBOLI APPUNTO, VENGONO CREATI UNA VOLTA E RIUTILIZZATI TUTTE LE VOLTE CHE SERVONO. OGNI INSERIMENTO DI UN SIMBOLO NELLO STAGE PRENDE IL NOME DI “ISTANZA”.
- OGNI MODIFICA CHE VERRA’ EFFETTUATA AL SIMBOLO, MODIFICHERA’ TUTTE LE “ISTANZE” INSERITE NEL FILMATO. SE LA LIBRERIA E’ DEL TIPO “CONDIVISA”, OGNI MODIFICA AL SIMBOLO COMPORTERA’ LA MODIFICA DI TUTTE LE ISTANZE INSERITE NEI FILE CHE UTILIZZANO QUELLA LIBRERIA.
- UN SIMBOLO PUO’ ESSERE DI TRE TIPI: GRAFICO (IMMAGINI, TESTO E RELATIVE MOVIMENTAZIONI), PULSANTE, CLIP MOVIE (MOVIMENTO O ANIMAZIONE INDIPENDENTE DALLA TIME LINE GENERALE DEL FILMATO).
- QUANDO SI VUOLE CREARE UN MOVIMENTO DI UN OGGETTO DA UNA POSIZIONE AD UN’ALTRA, E’ POSSIBILE ASSEGNARE AL COMPUTER IL COMPITO DI “INTERPOLARE” LA SEQUENZA DI MOVIMENTI DAL PUNTO INIZIALE A QUELLO FINALE.
- E’ ANCHE POSSIBILE LEGARE L’INTERPOLAZIONE AD UNA “TRACCIA”, AD UNA LINEA. L’OGGETTO O GLI OGGETTI, OPPORTUNAMENTE IMPOSTATI, SEGUIRANNO LA LINEA TACCIATA A VIDEO. PER ESEGUIRE QUESTA OPERAZIONE SI USERA’ UN LIVELLO PARTICOLARE CHIAMATO “LIVELLO GUIDA”
- FLASH PERMETTE DI RIPRODURRE SUONI. OGNI SUONO PUO’ AVERE UNA SUA TIME LINE DEDICATA, L’IMPORTANTE E’ CHE SIA SU UN LIVELLO ESCLUSIVO.
- IL SISTEMA DI RIPRODUZIONE DEI SUONI E’ MOLTO IMPORTANTE. FLASH PERMETTE DI RIPRODURRE IL SUONO PRIMA CHE SIA TERMINATO IL CARICAMENTO DI TUTTI GLI OGGETTI DELLO STAGE (STREAMING).
- ANCHE I PULSANTI POSSONO ESSERE “LEGATI” AD UNO O PIU’ SUONI.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- INTERFACCIA GRAFICA



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

• BARRA DEI MENU

Nuovo	Ctrl+N
Apri...	Ctrl+O
Apri come libreria...	Ctrl+Mausc+O
Apri come libreria condivisa...	
Chiudi	Ctrl+W
Salva	Ctrl+S
Salva con nome...	Ctrl+Mausc+S
Ripristina	
Importa...	Ctrl+R
Esporta filmato...	Ctrl+Alt+Mausc+S
Esporta immagine...	
Impostazioni pubblicazione...	Ctrl+Mausc+F12
Anteprima pubblicazione	
Pubblica	Mausc+F12
Impostazione pagina...	
Anteprima stampa	
Stampa...	Ctrl+P
Inizia...	
1 Movimento circolare fla	
2 CREATING A.MENUBAR.FLA	
3 02 Disegno fla	
4 01 Introduzione fla	
Esci	Ctrl+Q

Vai a	
Ingrandisci	Ctrl++
Riduci	Ctrl+-
Ingrandimento	
Contorni	Ctrl+Alt+Mausc+O
Rapido	Ctrl+Alt+Mausc+F
Antialiasing	Ctrl+Alt+Mausc+A
• Testo con antialiasing	Ctrl+Alt+Mausc+T
✓ Linea temporale	Ctrl+Alt+T
✓ Area di lavoro	Ctrl+Mausc+W
Righevoli	Ctrl+Alt+Mausc+R
Griglia	
Guide	
✓ Aggancia agli oggetti	Ctrl+Mausc+U
Mostra suggerimenti forma	Ctrl+Alt+H
Nascondi bordi	Ctrl+H
Nascondi pannelli	Tab



FILE:

- **APRI COME LIBRERIA:** apre la libreria di un altro progetto di flash per poter utilizzare gli elementi contenuti.
- **APRI COME LIBRERIA CONDIVISA:** libreria dalla dalla quale prendere oggetti in comune.
- **IMPOSTAZIONI PUBBLICAZIONE:** regola le impostazioni per la pubblicazione del progetto in HTML, ecc.
- **PUBBLICA:** crea un file basato sulle impostazioni precedenti.

VISUALIZZA:

- **VAI A:** menu di navigazione nei fotogrammi o nelle scene di un filmato.
- **CONTORNI, RAPIDO, ANTIALIASING, TESTO CON ANTIALIASING:** modalità di visualizzazione (precisione) degli oggetti di un filmato.
- **AREA DI LAVORO:** visualizza o nasconde l'area attorno allo stage.
- **AGGANCIAGLI OGGETTI:** attiva o disattiva l'agganciamento degli oggetti alla griglia.

Annulla	Ctrl+Z
Ripeti	Ctrl+Y
Taglia	Ctrl+X
Copia	Ctrl+C
Incolla	Ctrl+V
Incolla in posizione	Ctrl+Mausc+V
Incolla speciale...	
Cancella	Backspace
Duplica	Ctrl+D
Seleziona tutto	Ctrl+A
Deseleziona tutto	Ctrl+Mausc+A
Taglia fotogrammi	Ctrl+Alt+X
Copia fotogrammi	Ctrl+Alt+C
Incolla fotogrammi	Ctrl+Alt+V
Modifica simboli	Ctrl+E
Modifica selezionato	
Modifica tutto	
Preferenze...	
Tasti di scelta rapida da tastiera...	

MODIFICA:

- **INCOLLA IN POSIZIONE:** esegue l'incollamento nella stessa posizione dello stage da cui è stato copiato o tagliato.
- **MODIFICA SIMBOLI:** permette di isolare un simbolo (immagine, lettera, ecc.) e modificarlo. Per poter tornare alla modalità globale selezionare MODIFICA FILMATO.

Converti in simbolo...	F8
Nuovo simbolo...	Ctrl+F8
Livello	
Guida movimento	
Fotogramma	F5
Rimuovi fotogrammi	Mausc+F5
Fotogramma chiave	F6
Fotogramma chiave vuoto	F7
Cancella fotogramma chiave	Mausc+F6
Crea interpolazione movimento	
Scena	
Elimina scena	

INSERISCI:

- **CONVERTI IN SIMBOLO:** converte tutti gli oggetti selezionati in simboli.
- **NUOVO SIMBOLO:** crea un nuovo fotogramma chiave vuoto.
- **LIVELLO:** crea un nuovo livello temporale vuoto sopra quello corrente sulla linea temporale.
- **GUIDA MOVIMENTO:** crea un livello guida al di sopra di quello selezionato.
- **CREA INTERPOLAZIONE MOVIMENTO:** converte tutti gli elementi e i fotogrammi sul livello selezionato in un simbolo in modo che possa essere applicata l'interpolazione movimento.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

• BARRA DEI MENU



ELABORA:

- **ISTANZA, FOTOGRAMMA, livello, SCENA, FILMATO:** PROPRIETÀ O CARATTERISTICHE DELL'OGGETTO CORRISPONDENTE.
- **SMUSSA, RADDRIZZA:** smussa o raddrizza una o più linee selezionate.
- **OTTIMIZZA:** definisce ed elimina i punti non necessari in un'immagine vettoriale, in modo da contenere le dimensioni del file finale.
- **FORMA:** modifica delle forme e delle linee.
- **RICALCA BITMAP:** simile alla funzione trace di corel draw, restituisce un'immagine vettoriale da una bitmap.
- **FOTOGRAMMI:** menu di modifica delle caratteristiche.
- **DIVIDI:** converte il testo selezionato in forme, separa un simbolo nei suoi elementi singoli o modifica una bitmap.

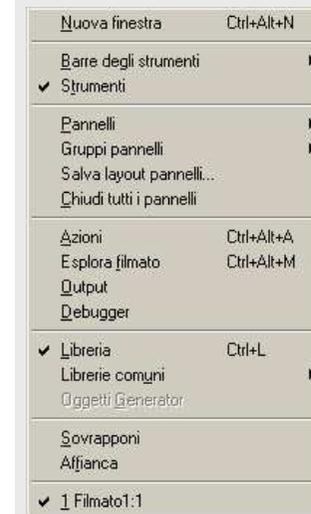
CONTROLLI:

- **PROVA FILMATO:** simula la riproduzione del filmato realizzato.
- **DEBUG FILMATO:** esporta una versione provvisoria del filmato per verificare l'esistenza di eventuali errori.
- **PROVA SCENA:** verifica la riproduzione della singola scena.
- **ATTIVA PULSANTI SEMPLICI:** verifica in simulata il funzionamento degli oggetti pulsante.



TESTO:

- **CARATTERE, PARAGRAFO, OPZIONI:** attiva o disattiva il pannello omonimo.



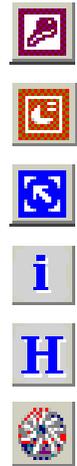
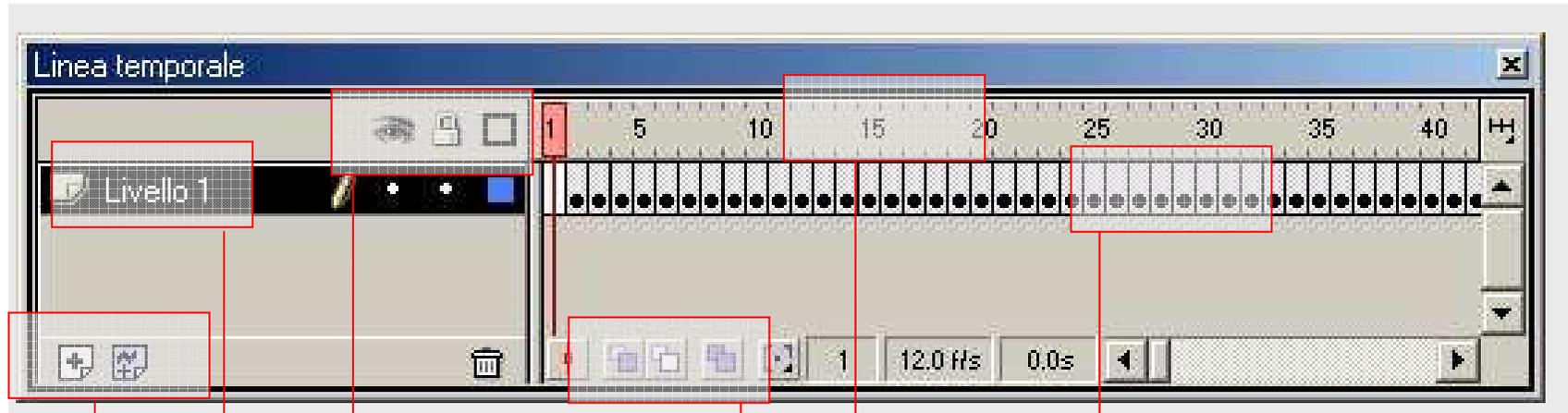
FINESTRA:

- **BARRE DEGLI STRUMENTI:** visualizza o nasconde le barre standard di windows.
- **STRUMENTI:** attiva la barra necessaria per disegnare.
- **CONTROLLER:** attiva o disattiva la barra per la riproduzione del filmato.
- **PENNELLI:** attiva o disattiva i vari pennelli.



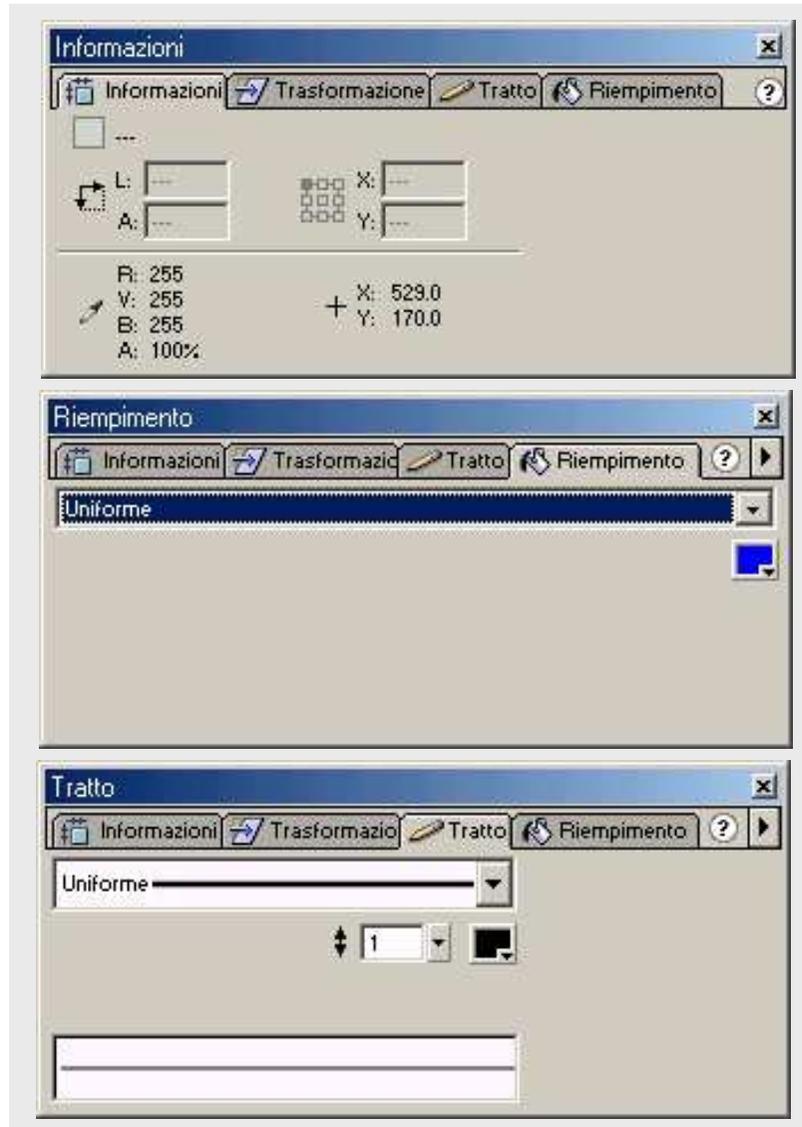
MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- LINEA TEMPORALE



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- PANNELLI



- INFORMAZIONI

- LARGHEZZA E ALTEZZA DI UN ELEMENTO SELEZIONATO SULLO STAGE.

- POSIZIONE RISPETTO ALL'ANGOLO SUPERIORE SINISTRO.

- IN ALTO A SINISTRA È RAPPRESENTATA LA TIPOLOGIA DELL'OGGETTO SELEZIONATO

- RIEMPIMENTO

- IMPOSTAZIONE DEGLI ATTRIBUTI RELATIVI AGLI ELEMENTI CREATI CON OVALE, RETTANGOLO, PENNELLO, SECCHIELLO COLORE, OPPURE DELL'OGGETTO SELEZIONATO SE MODIFICABILE.

- RIEMPIMENTI POSSIBILI: NIENTE, UNIFORME, LINEARE, RADIALE, BITMAP.

- TRATTO

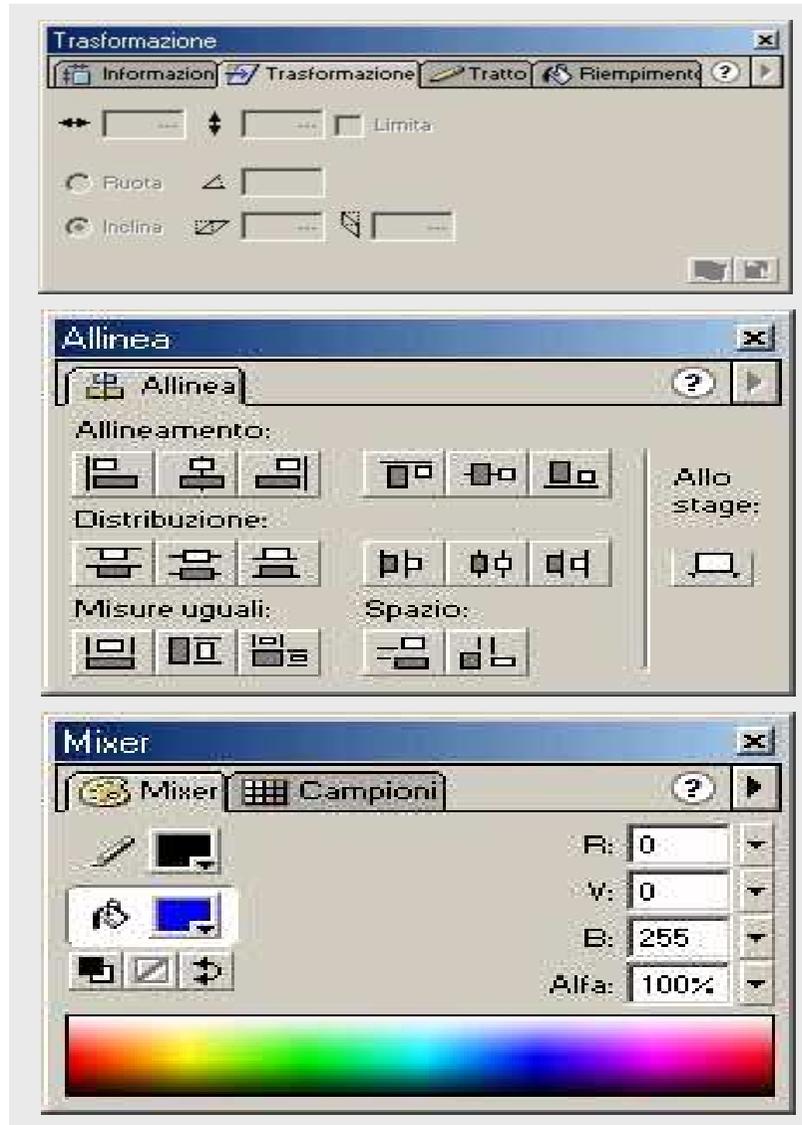
- PERMETTE DI IMPOSTARE LE CARATTERISTICHE DEGLI ELEMENTI CREATI CON LINEA, PENNA, MATITA E BOTTIGLIA INCHIOSTRO O SUI CONTORNI DI UNA FORMA SELEZIONATA SULLO STAGE.

- MODIFICA DI SPESSORE E COLORE DEL TRATTO.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- PANNELLI



- TRASFORMAZIONE

- PERMETTE DI SCALARE, RUOTARE, INCLINARE GLI ELEMENTI SELEZIONATI INTRODUCENDO UN VALORE PRECISO DI MODIFICA

- ALLINEA

- PERMETTE DI ALLINEARE, DISTRIBUIRE, RIDIMENSIONARE E SPAZIARE GLI ELEMENTI SELEZIONATI.

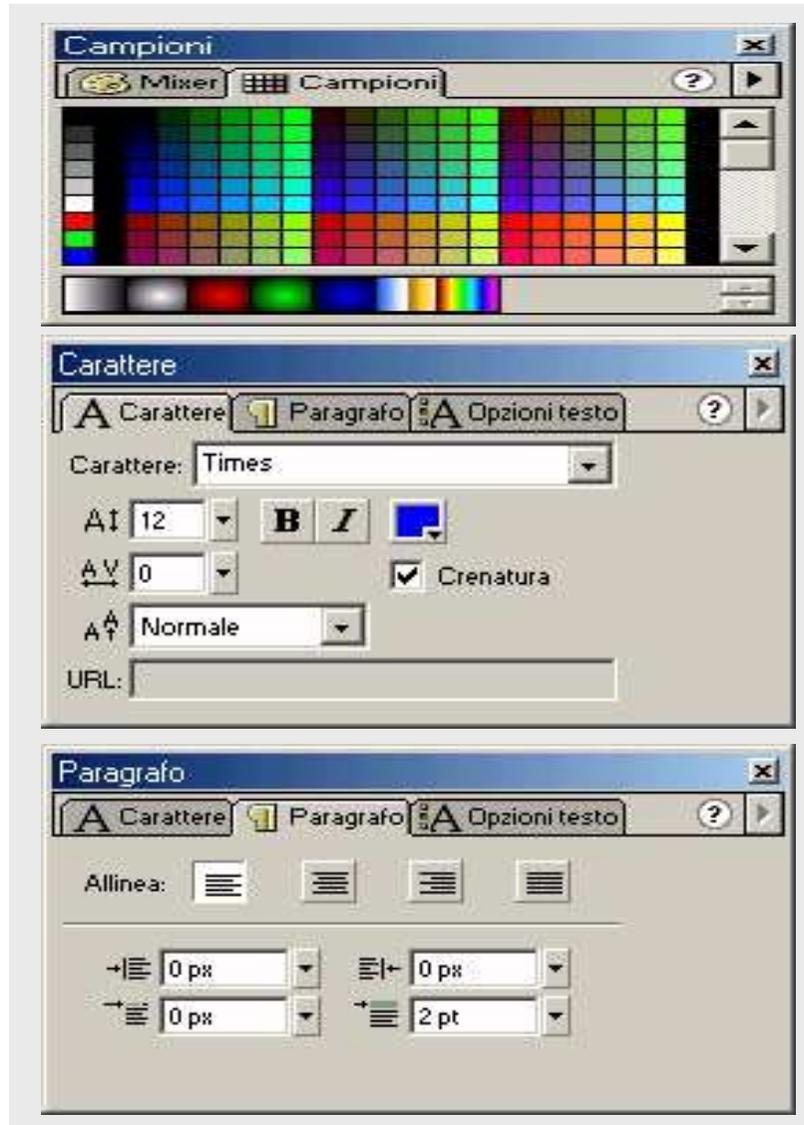
- L'ALLINEAMENTO PUO' ESSERE ASSOLUTO, CIOE' RIFERITO ALLO STAGE O RELATIVO, QUINDI IN RIFERIMENTO AGLI OGGETTI SELEZIONATI.

- MIXER

- DEFINIZIONE DEI COLORI IN TRE MODALITA' DISTINTE: RVB (RGB), HSB ED ESADECIMALE.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- PANNELLI



- CAMPIONI

- POSSIBILITA' DI SCEGLIERE I COLORI DA UNA TAVOLOZZA PREDEFINITA

- POSSIBILITA' DI DEFINIRE TAVOLOZZE PERSONALIZZATE.

- CARATTERE

- PERMETTE DI IMPOSTARE O MODIFICARE LE CARATTERISTICHE DI UN TESTO: FONT, STILE, DIMENSIONE, COLORE, ECC.

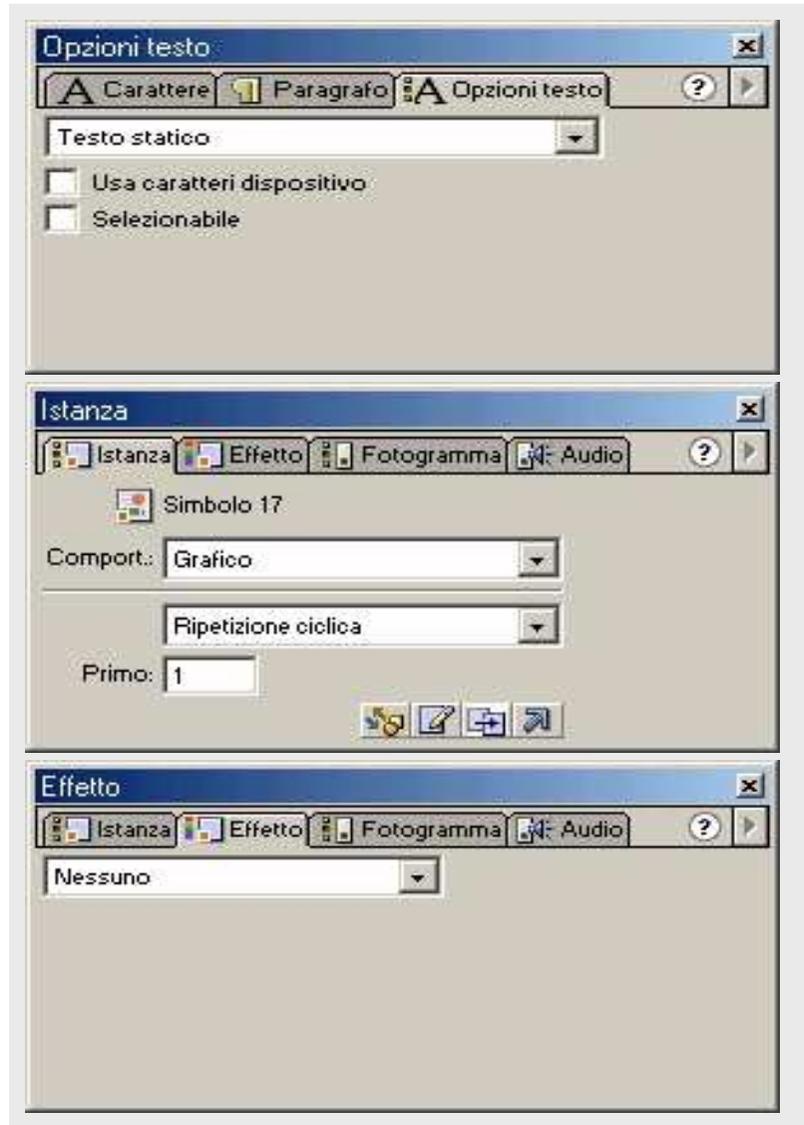
- PERMETTE ANCHE DI COLLEGARE AD UN TESTO UN'AZIONE DI TIPO URL.

- PARAGRAFO

- DEFINISCE GLI ATTRIBUTI DA APPLICARE AD UN PARAGRAFO: DIMENSIONE DEI MARGINI, ALLINEAMENTO, SPAZIATURA, ECC..

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- PANNELLI



OPZIONI TESTO

- DEFINISCE LE CARATTERISTICHE DEI BLOCCHI DI TESTO: IL TIPO, IL NOME, IL CODICE HTML, ECC. LE IMPOSTAZIONI HANNO EFFETTI SULL'INTERO BLOCCO DI TESTO E NON SULLA SELEZIONE SINGOLA.

•ISTANZA

- IMPOSTAZIONE DELLE CARATTERISTICHE DELL'ISTANZA (GRAFICO, PULSANTE O CLIP FILMATO),

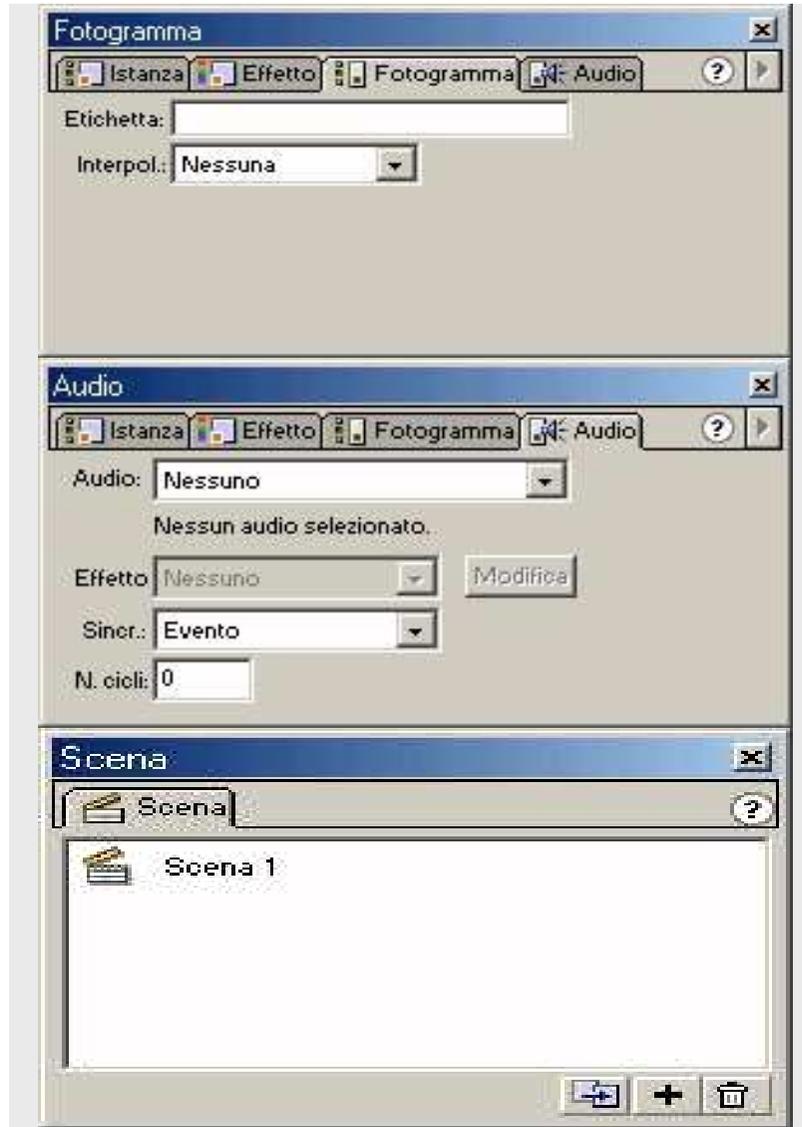
- IN ALTO A SINISTRA VIENE EVIDENZIATO IL TIPO DI OGGETTO SELEZIONATO.

•EFFETTO

- PERMETTE DI IMPOSTARE IL COLORE ED IL VALORE ALFA (TRASPARENZA) DI UN'ISTANZA SELEZIONATA.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- PANNELLI



- FOTOGRAMMA

- PERMETTE DI IMPOSTARE IL TIPO DI ANIMAZIONE, UNA EVENTUALE ETICHETTA O UN COMMENTO DEL FOTOGRAMMA

- AUDIO

- IL PANNELLO AUDIO, PERMETTE DI ASSEGNARE UN SUONO AD UN FOTOGRAMMA DELLA LINEA TEMPORALE.

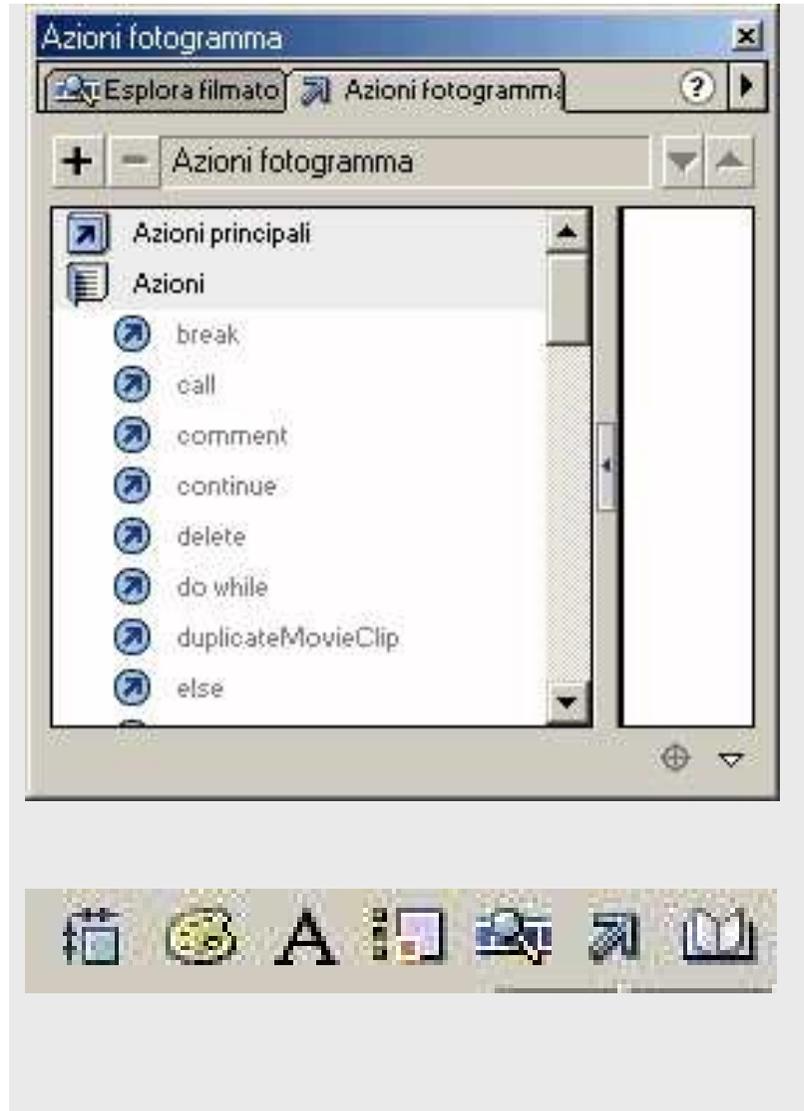
- PERMETTE ANCHE DI APRIRE L'EDITOR DI SUONI INTEGRATO E MODIFICARE L'ATTACCO, IL VOLUME, LA POSIZIONE SUL FRONTE STEREO DELL'EVENTO AUDIO SELEZIONATO.

- SCENA

- PERMETTE DI GESTIRE LE SCENE PRESENTI IN UN FILMATO. E' POSSIBILE CREARE, MODIFICARE O CANCELLARE LE SCENE.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- PANNELLI



AZIONI

- TRAMITE QUESTO PANNELLO E' POSSIBILE STABILIRE E GESTIRE L'INTERATTIVITA' DEI FILMATI

BARRA DI ACCESSO RAPIDO AI PANNELLI

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- PANNELLI



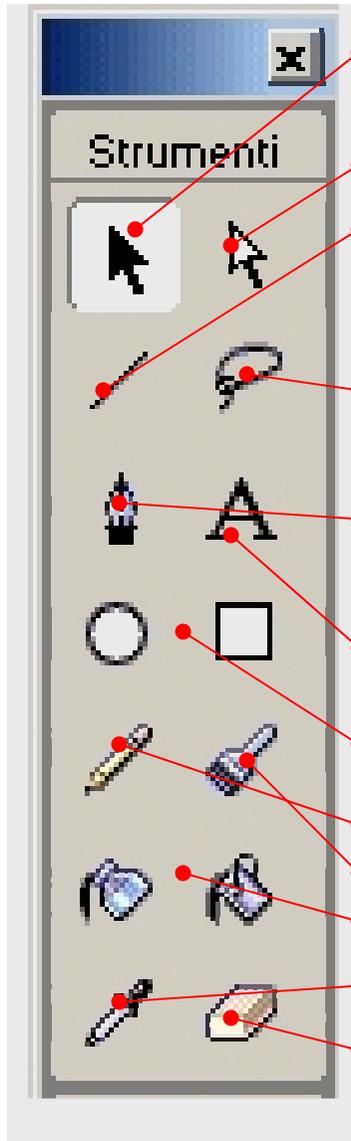
LIBRERIA

- TRAMITE QUESTO PANNELLO, E' POSSIBILE CREARE UNA LIBRERIA (SEMPLICE O CONDIVISA) NELLA QUALE INSERIRE I "SIMBOLI" (TESTO, IMMAGINI, SUONI, ECC.) CHE SI INTENDONO INSERIRE ALL'INTERNO DEL FILMATO.
- L'INSERIMENTO DEGLI OGGETTI IN LIBRERIA AVVIENE MEDIANTE TRASCINAMENTO.
- LA MODIFICA AVVIENE MEDIANTE IL DOPPIO CLICK SOPRA L'OGGETTO SELEZIONATO.

AGGIUNGERE, MODIFICARE E CANCELLARE UN ELEMENTO DELLA LIBRERIA

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

• STRUMENTI DISEGNO



FRECCIA:PERMETTE DI SELEZIONARE, SPOSTARE LE IMMAGINI.

- AGGANCIA AGLI OGGETTI: e' possibile calamitare gli oggetti (visualizza a/aggancia agli oggetti)
- SMUSSA, RADDRIZZA, SCALA, RUOTA: attiva la modifica corrispondente nell'oggetto selezionato.

FRECCIA SOTTOSELEZIONE: attiva i punti di ancoraggio

LINEA

- Permette di eseguire linee rette. È controllato dal pannello TRATTO.

LAZZO

- Permette di "catturare" una parte di un oggetto selezionando i punti principali che definiscono la finestra di selezione.
- BACCHETTA MAGICA: selezione di aree di colore omogeneo
- POLIGONO: definisce una finestra di selezione tramite linee rette.

PENNA

- Permette di realizzare linee e archi a mano libera, definendo lo stile del bordo (tratto) e quello del riempimento (Riempimento).

TESTO

- Permette di realizzare testi su linea singola o linea multipla (Pannello Carattere)

OVALE e RETTANGOLO

- Permette di realizzare forme circolari e rettangolari definendo lo stile del bordo (tratto) e del riempimento (Riempimento). Per i rettangolo è anche possibile scegliere lo stile del raccordo.

MATITA: permette di realizzare disegna a mano libera (Tratto).

PENNELLO:permette di creare "linee" a mano libera di spessore variabile.

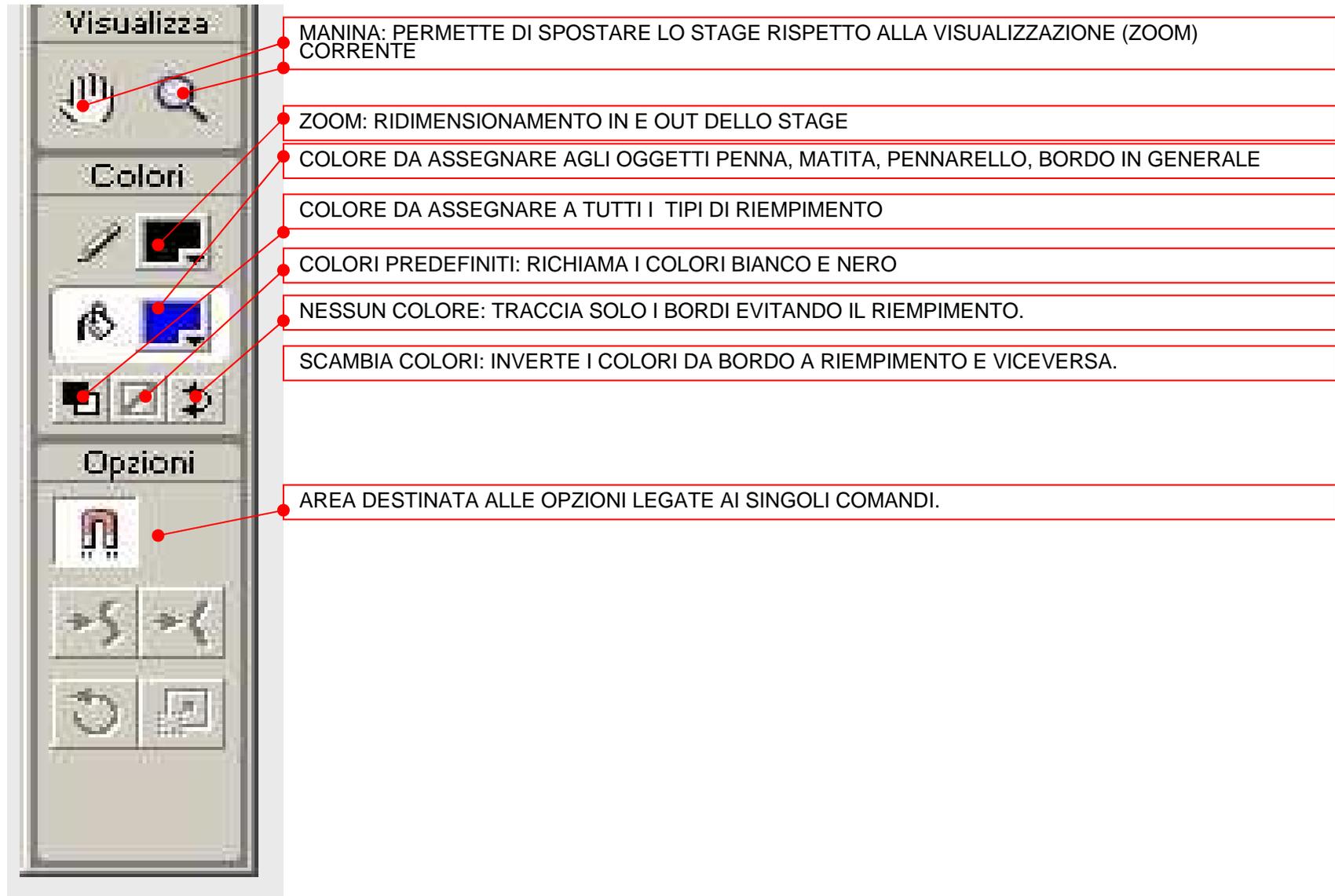
BOTTIGLIA INCHIOSTRO, CONTENITORE COLORE: permettono la colorazione del bordo e dell'area interna.

CONTAGOCCE: permette di copiare gli attributi di riempimento e tratto da un oggetto ad un altro.

GOMMA DA CANCELLARE: permette di cancellare gli oggetti realizzati scegliendo tra diverse modalità.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- STRUMENTI DISEGNO



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- PREFERENZE - GENERALE



GENERALE

- OPZIONI DI STAMPA: POSSIBILITÀ DI STAMPARE IN POSTSCRIPT.

- OPZIONI DI SELEZIONE:

- SELEZIONA CON MAIUSC: POSSIBILITÀ DI SELEZIONARE PIÙ ELEMENTI MEDIANTE IL TASTO MAIUSC.

- DESCRIZIONE COMANDI: VISUALIZZA LE ETICHETTE CON LA DESCRIZIONE DEI COMANDI

- OPZIONI LINEA TEMPORALE:

- DISATTIVA LINEA TEMPORALE: RIDUCE AUTOMATICAMENTE LA BARRA DELLA LINEA TEMPORALE AD UN SEMPLICE PANNELLO.

- STILE DI SELEZIONE FLASH 4: ATTIVARE PER QUESTA VERSIONE LE MODALITÀ DI QUELLA PRECEDENTE.

- DISEGNO FOTOGRAMMA FLASH 4: IN FLASH 4 I FOTOGRAMMI VUOTI VENIVANO RAPPRESENTATI DA UN PALLINO, MENTRE NELLA VERSIONE 5 NO (NON SO IL PERCHÉ QUINDI NON CHIEDETELO).

- COLORE EVIDENZIAZIONE: COLORE DELLA CASELLA DI SELEZIONE NELLO STAGE.

- PANNELLO AZIONI: È POSSIBILE GESTIRE IL PANNELLO AZIONI COME NORMALE O ESPERTO.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

- PREFERENZE - MODIFICA



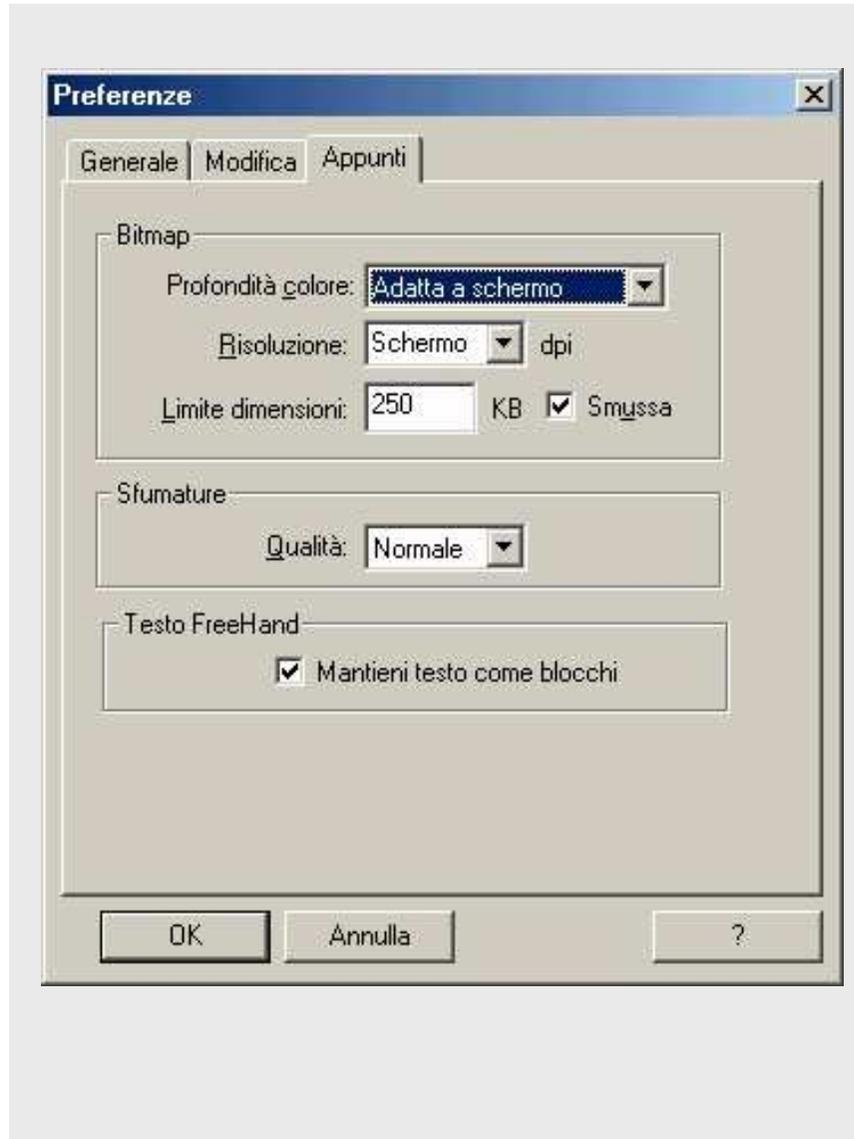
MODIFICA

- **MOSTRA ANTEPRIMA PENNA:** PERMETTE DI VISUALIZZARE DURANTE IL DISEGNO UN'ANTEPRIMA DELLE LINEE.
- **MOSTRA PUNTI SOLIDI:** DETERMINA COME APPARIRANNO I PUNTO DI ANCORAGGIO.
- **MOSTRA PUNTATORI PRECISI:** MODIFICA IL PUNTATORE CON UNA CROCE.
- **COLLEGA LINEE:** CONNESSIONE DELLE LINEE AUTOMATICA.
- **SMUSSA CURVE:** GRADO DI CORREZIONE DELLE CURVE.
- **RICONOSCI LINEE:** GRADO DI CORREZIONE DELLE LINEE.
- **RICONOSCI FORME:** GRADI DI CORREZIONE DELLE FORME TRACCIATA APPROSSIMATIVAMENTE CON FLASH.
- **PRECISIONE CLICK:** VICINANZA DI UN ELEMENTO PER POTERLO SELEZIONARE.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 1a parte

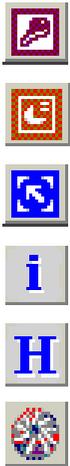
- PREFERENZE - APPUNTI



APPUNTI

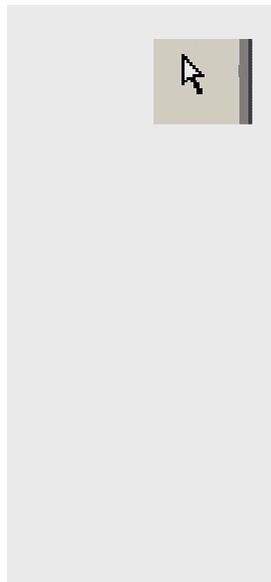
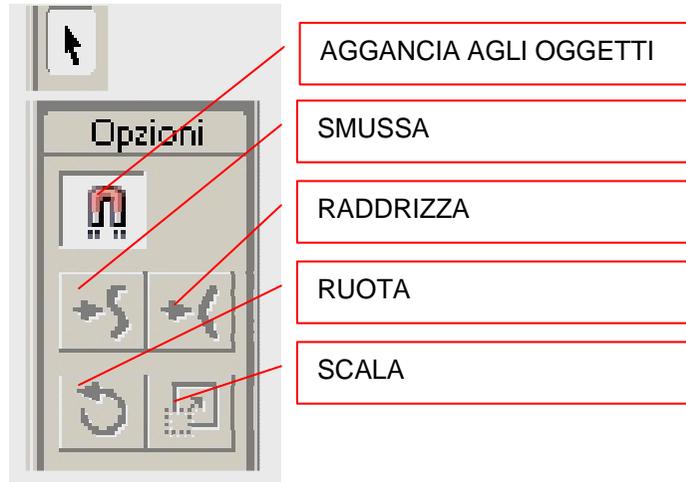
QUESTA SCHEDA PERMETTE DI DEFINIRE LE CARATTERISTICHE DI COME VERRANNO INSERITI GLI OGGETTI COPIATI NEGLI APPUNTI

- **PROFONDITA' COLORE:** QUANTITA' DI COLORI UTILIZZATI PER RAPPRESENTARE L'IMMAGINE. IMPOSTAZIONE A 32 BIT CON ALFA (32-BIT COLO WALPHA) MANTIENE OGNI TRASPARENZA ORIGINALE.
- **RISOLUZIONE:** RISOLUZIONE DELL'IMMAGINE BITMAP.
- **LIMITE DIMENSIONI:** QUANTITA' DI MEMORIA RAM DA COLLOCARE PER LE BITMAP NEGLI APPUNTI.
- **SMUSSA:** APPLIA L'ANTIALIASING ALLE IMMAGINI BITMAP.
- **SFUMATURE:** QUESTO ELENCO A DISCESA, PERMETTE DI DEFINIRE LA QUALITA' DELLE SFUMATURE.
- **TESTO FREEHAND:** MANTIENE LE CARATTERISTICHE DEL TESTO DA FREEHAND A FLASH.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- DISEGNO



FRECCIA [V]

PERMETTE DI SELEZIONARE, SPOSTARE E RIDISEGNARE LE IMMAGINI (TESTI).

E' POSSIBILE CALAMITARE GLI OGGETTI TRA LORO O ALLA GRIGLIA DELLO STAGE.

E' POSSIBILE MODIFICARE LE CARATTERISTICHE GEOMETRICHE DEGLI OGGETTI SELEZIONATI

INFORMAZIONI, TRASFORMA, TRATTO, RIEMPIMENTO, MIXER, CAMPIONI,

FRECCIA (SOTTOSELEZIONE) [A]

PERMETTE DI SELEZIONARE I PUNTI DI ANCORAGGIO DI UNA FORMA.

E' POSSIBILE CALAMITARE GLI OGGETTI TRA LORO O ALLA GRIGLIA DELLO STAGE.

E' POSSIBILE MODIFICARE LE CARATTERISTICHE GEOMETRICHE DEGLI OGGETTI SELEZIONATI

INFORMAZIONI, TRASFORMA, TRATTO, RIEMPIMENTO, MIXER, CAMPIONI,

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- DISEGNO



LINEA [N]

PERMETTE IL DISEGNO ALL'INTERNO DELLO STAGE DI LINEE.

TRATTO



BACCHETTA MAGICA

IMPOSTAZIONI

POLIGONO

LAZZO [L]

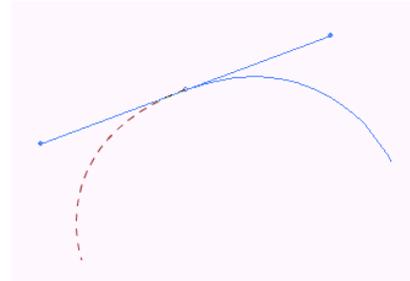
PERMETTE DI DEFINIRE CATEGORIE DI SELEZIONE PARTICOLARI, DISEGNATE MEDIANTE L'UTILIZZO DELLA BACCHETTA MAGICA O DEL POLIGONO.

VERRANNO SELEZIONATE AREE DI COLORE OMOGENEO DELLA PRECISIONE DEFINITA.

E' POSSIBILE DEFINIRE LA "PRECISIONE" E LA MODALITA' CON LA QUALE VERRANNO SELEZIONATE LE AREE.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- DISEGNO

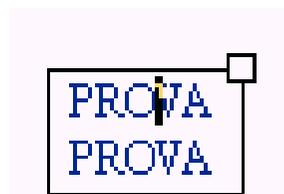
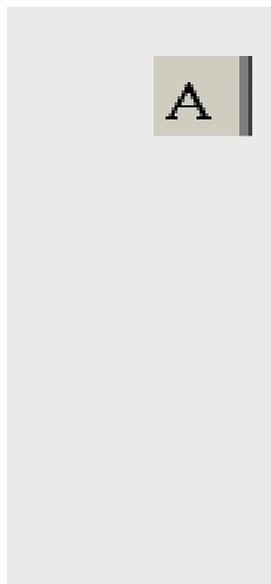


PENNA [P]

PERMETTE DI TRACCIARE LINEE O CURVE. LA FIGURA RISULTANTE PUO' ESSERE CHIUSA O APERTA. SE E' APERTA, VERRA' AUTOMATICAMENTE RIEMPITA DEL COLORE PRESCELTO.

PER REALIZZARE UNA CURVA, E' SUFFICIENTE TENERE PREMUTO IL CLIC DEL MOUSE E MUOVERE LO STESSO FINO AD OTTENERE LA CURVA DESIDERATA

TRATTO, RIEMPIMENTO



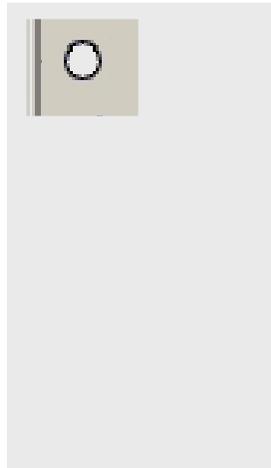
TESTO [T]

PERMETTE DI INSERIRE TESTI A RIGA SINGOLA (SCRIVENDO DI SEGUITO DOPO AVER POSIZIONATO IL CURSORE), O A RIGA MULTIPLA (MODIFICANDO CON IL MOUSE LA DIMENSIONE DELLA CASELLA DI TESTO, IMPOSTANDO COSI' LA LARGHEZZA MASSIMA). IL COLORE DEL TESTO SI DEFINISCE DALLA SCHEDA "COLORI".

CARATTERE, PARAGRAFO, OPZIONI.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

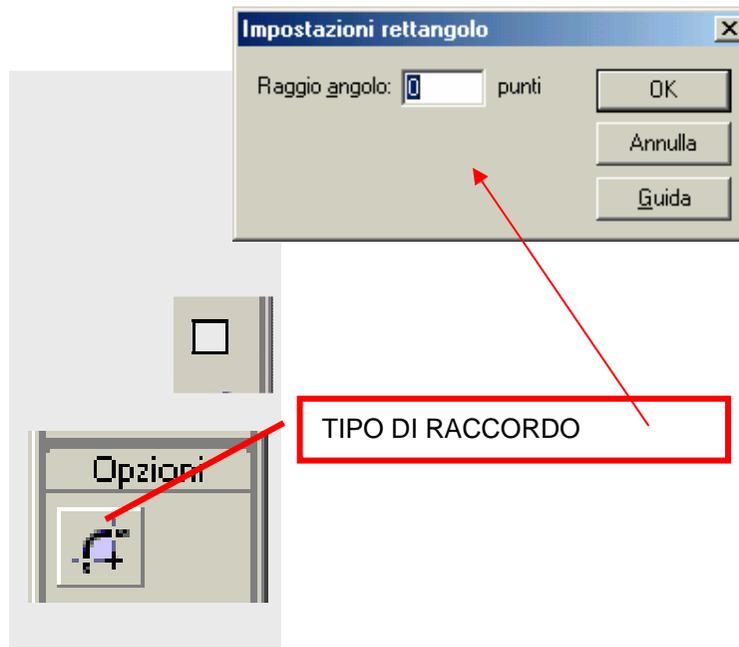
- DISEGNO



OVALE [O]

PERMETTE DI REALIZZARE FORME CIRCOLARI. SE L'OPZIONE "AGGANCIA AGLI OGGETTI" E' ATTIVATA (BARRA DEGLI STRUMENTI), SEGUENDO LA GUIDA CREERA' CIRCONFERENZE REGOLARI.

TRATTO, RIEMPIMENTO



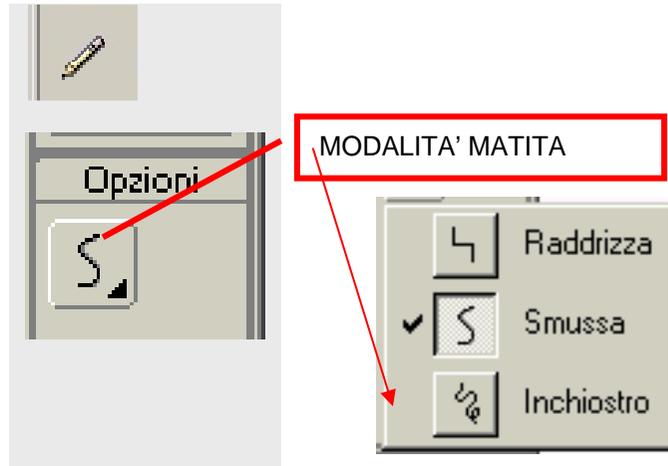
RETTANGOLO [R]

PERMETTE DI REALIZZARE FIGURE REGOLARI A FORMA RETTANGOLARE (QUADRATO COME SOPRA). NELLE OPZIONI C'E' LA POSSIBILITA' DI SCEGLIERE LA DIMENSIONE DEL RACCORDO DEGLI SPIGOLI

TRATTO, RIEMPIMENTO

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

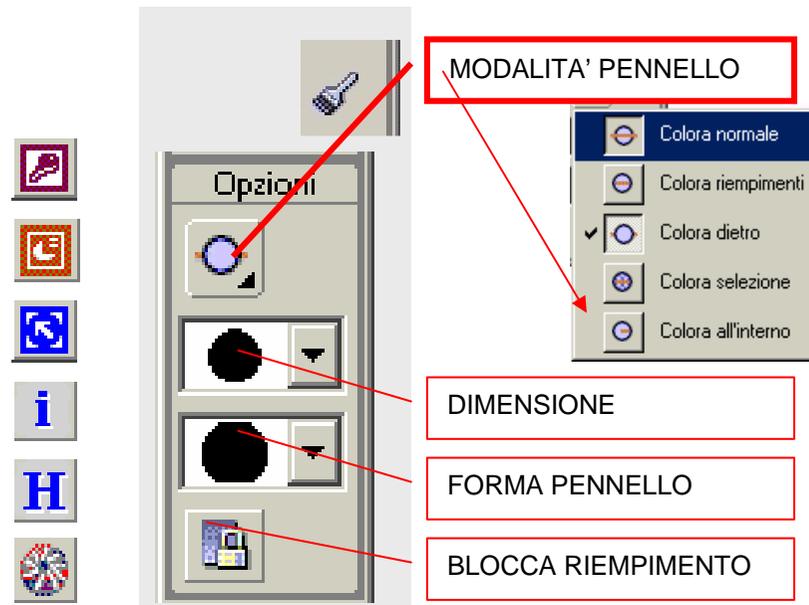
- DISEGNO



MATITA [P]

PERMETTE DI DISEGNARE A MANO LIBERA, AIUTATI DA UNA MODALITA' MATITA CHE CONVERTE AUTOMATICAMENTE IL TRACCIATO IN CURVILINEO O IN LINEE SPEZZATE.

TRATTO



PENNELLO [B]

PERMETTE DI REALIZZARE UN'AREA CONTORNATA E COLORATA.

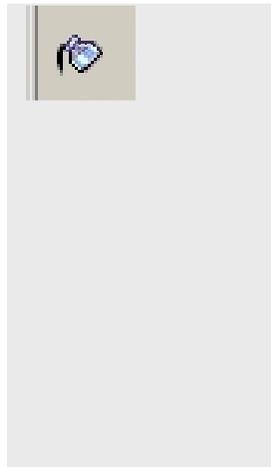
LE MODALITA' PERMETTONO DI DEFINIRE IL "LIVELLO" AL QUALE APPLICARE L'AREA DEFINITA.

BLOCCA RIEMPIMENTO PERMETTE DI CONTROLLARE LE AREE CON SFUMATURE.

TRATTO, RIEMPIMENTO

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- DISEGNO



MODALITA' RIEMPIMENTO

- Non chiudere spazi
- Chiudi spazi vuoti piccoli
- Chiudi spazi vuoti medi
- Chiudi spazi vuoti grandi

BLOCCA RIEMPIMENTO (SFUMATURE)

TRASFORMAZIONE RIEMPIMENTO

BOTTIGLIA INCHIOSTRO [S]

PERMETTE DI APPLICARE COLORI O STILI DI CONTORNO SOLO AI BORDI DELL'OGGETTO TOCCATO.

TRATTO

CONTENITORE COLORE [K]

PERMETTE DI RIEMPIRE UN'AREA CHIUSA O APERTA.

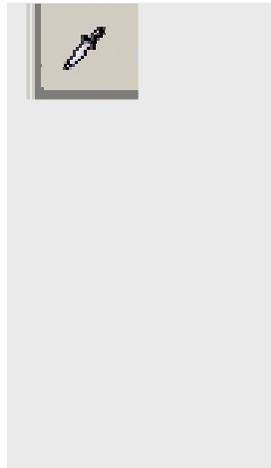
LA MODALITA' DI RIEMPIMENTO PERMETTE DI DEFINIRE SE L'OPZIONE "CONTENITORE COLORE" DEVE AGIRE ANCHE SU AREE CON CONTORNI NON TOTALMENTE CHIUSI

TRASFORMAZIONE RIEMPIMENTO: MODIFICA LE AREE RIEMPIE CON COLORI SFUMATI

RIEMPIMENTO,

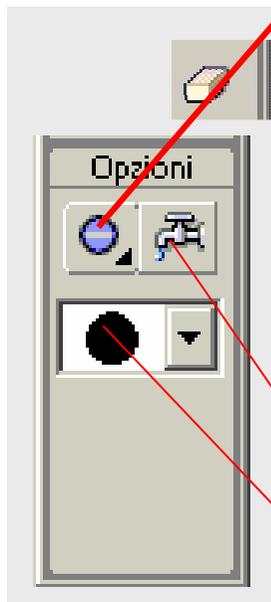
MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- DISEGNO

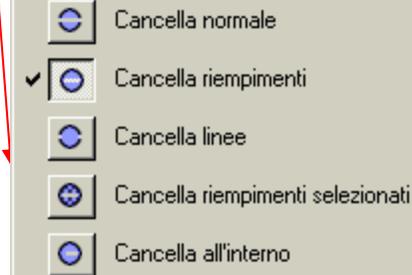


CONTAGOCCE [I]

PERMETTE DI COPIARE GLI ATTRIBUTI DI RIEMPIMENTO E TRATTO, DA UNA FORMA O LINEA PER APPLICARLI AD UN ALTRO OGGETTO SULLO STAGE.



MODALITA' RIEMPIMENTO



GOMMA DA CANCELLARE [E]

MODALITA' GOMMA, PERMETTE DI DEFINIRE GLI OGGETTI DA CANCELLARE O IL LIVELLO DELLA CANCELLATURA.

RUBINETTO, SELEZIONA E CANCELLA AREE DELLO STESSO COLORE

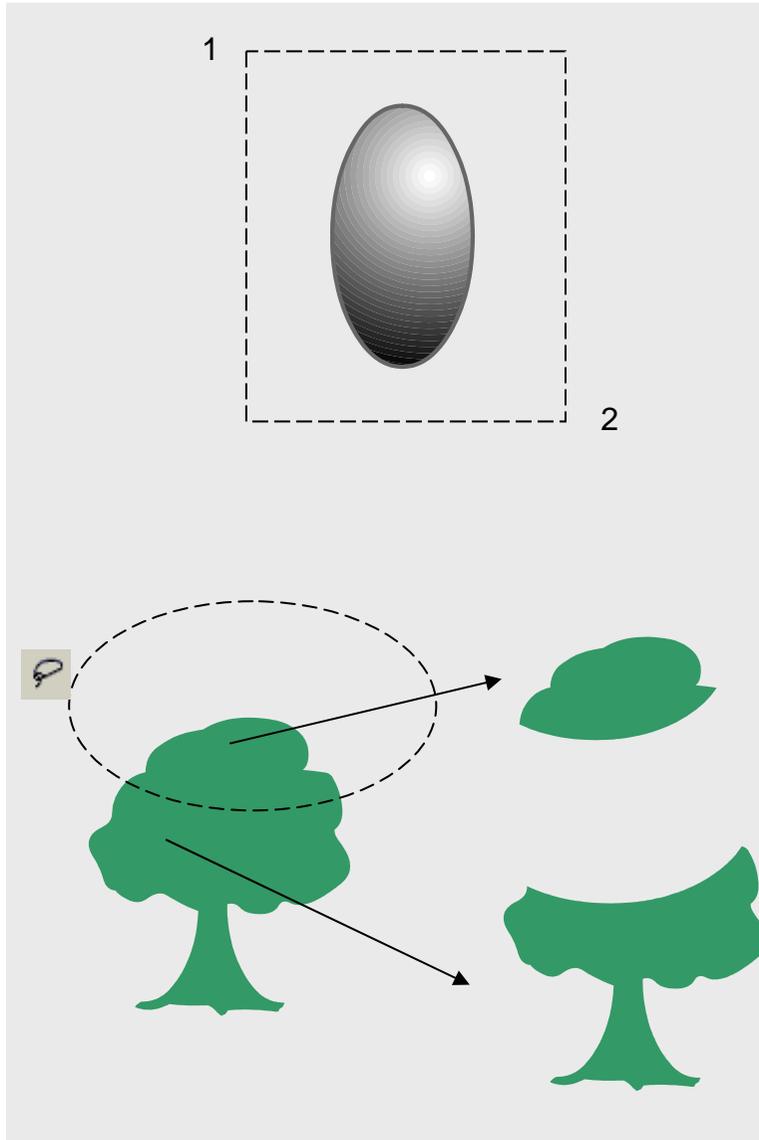
BLOCCA RIEMPIMENTO
(SFUMATURE)

TRASFORMAZIONE
RIEMPIMENTO

FORMA GOMMA, MODIFICA LO STILE DEL PUNTATORE.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- DISEGNO – MODALITA' DI SELEZIONE -



LE SELEZIONI AVVENGONO SEMPRE MEDIANTE L'UTILIZZO DEL COMANDO FRECCIA.

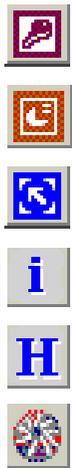
- CLIC SEMPLICE SOPRA L'OGGETTO
- DOPPIO CLIC PER SELEZIONARE TUTTO QUELLO CHE E' COLLEGATO ALL'OGGETTO (ES. BORDO)
- FINESTRA DI SELEZIONE (SELEZIONA TUTTO QUELLO CHE CONTIENE E INTERSECA).

PER SELEZIONARE (O DESELEZIONARE) PIU' OGGETTI CONTEMPORANEAMENTE, BASTA TENERE PREMUTO IL TASTO "SHIFT" E SELEZIONARE GLI OGGETTI DA AGGIUNGERE.

CON IL COMANDO "LAZZO", E' POSSIBILE DEFINIRE E QUINDI SELEZIONARE SOLO UN'AREA DELL'OGGETTO.

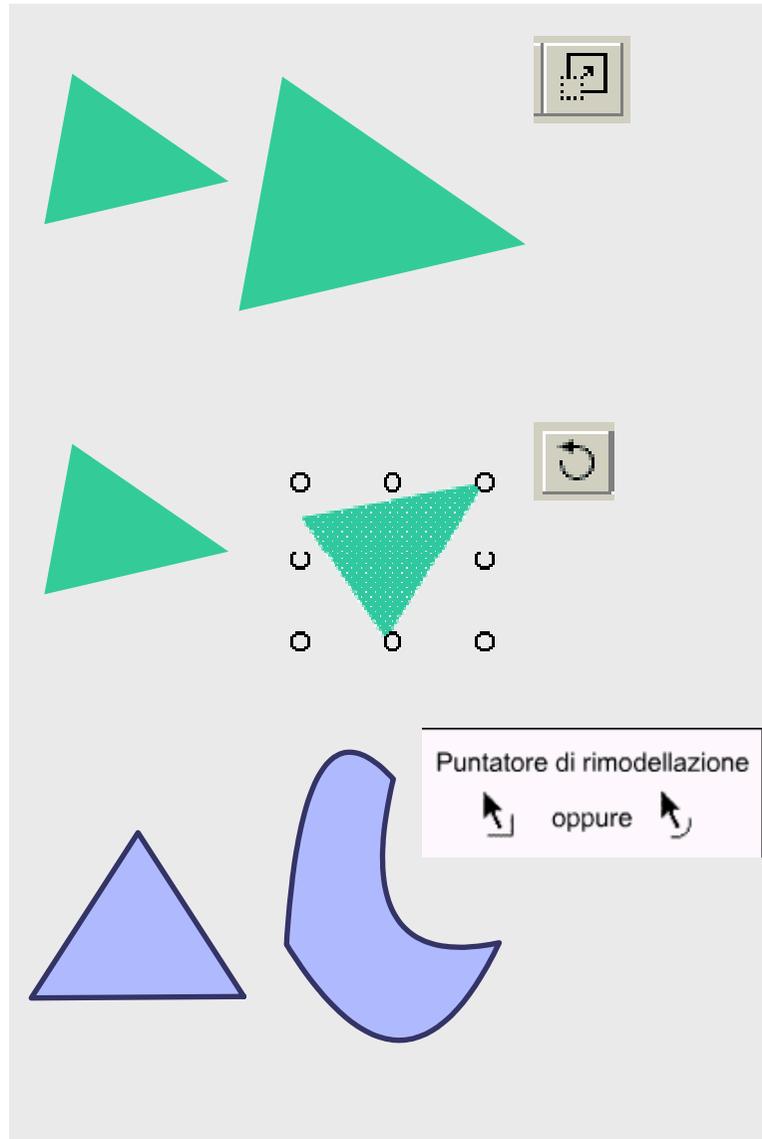
SI POSSONO DIVIDERE IN DUE O PIU' PARTI GLI OGGETTI DISEGNANDO LA LINEA O LA CURVA DI DIVISIONE. IN QUESTO MODO SI CREA UNA SPECIE DI FORBICE. PER POTER SELEZIONARE L'OGGETTO TAGLIATO, BISOGNA PRIMA CLICCARE UNA VOLTA ALL'ESTERNO DELL'OGGETTO PER DESELEZIONARLO.

UN CLIC ALL'ESTERNO DELL'OGGETTO SELEZIONATO PRECEDENTEMENTE, ELIMINA LA SELEZIONE STESSA.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- DISEGNO - MODIFICA DEGLI OGGETTI -



SI POSSONO MODIFICARE TUTTE LE CARATTERISTICHE DI UN OGGETTO:

- DIMENSIONI, ANGOLAZIONE, FORMA, COLORE, POSIZIONE.

IL MODO PIU' VELOCE E' QUELLO A VIDEO:

- SI SELEZIONA L'OGGETTO CON UNO DEI SISTEMI VISTI PRIMA

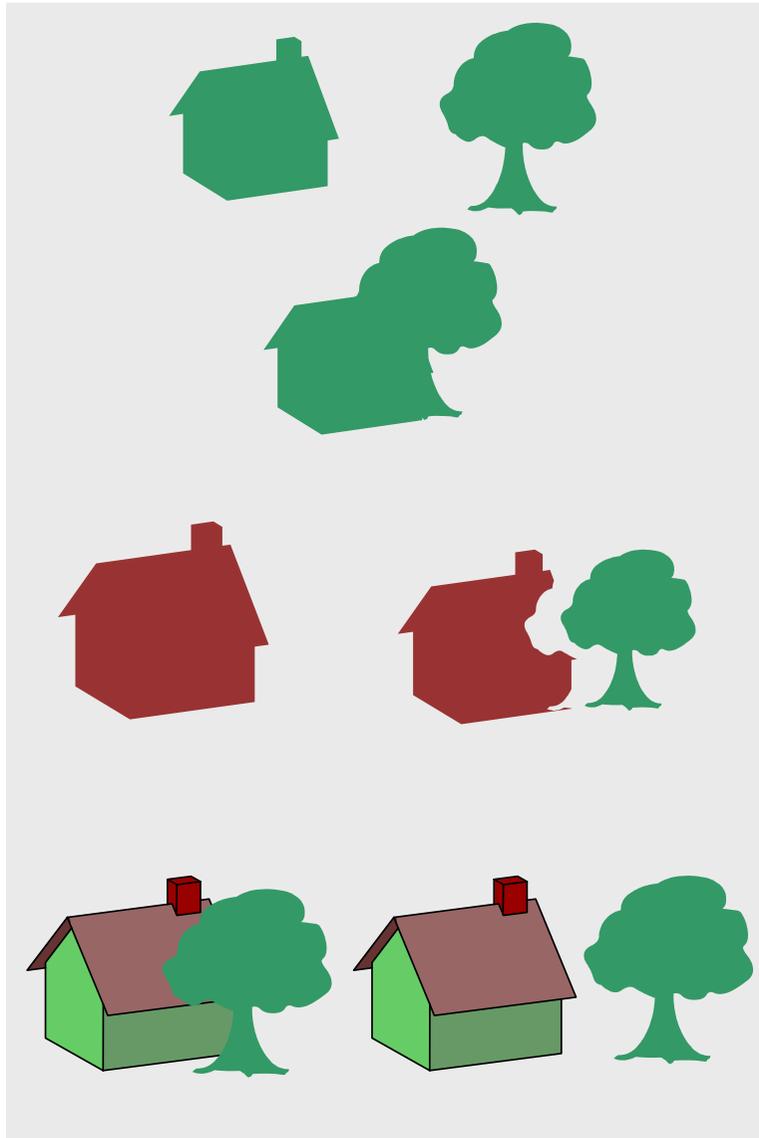
- SI SCEGLIE IL TIPO DI MODIFICA E SI PROCEDE DIRETTAMENTE A VIDEO SULL'OGGETTO.

IL PANNELLO CORRISPONDENTE E' QUELLO "INFORMAZIONI" E "TRASFORMA"

E' POSSIBILE ANCHE ESEGUIRE MODIFICHE SULLA GEOMETRIA PROPRIA DELL'OGGETTO, MODIFICANDO LINEE IN CURVE E VICEVERSA. QUANDO CI SI AVVICINA AD UNA FORMA CON IL COMANDO "FRECCIA", IN BASE ALLA POSSIBILITA' DI MODIFICA, SI VISUALIZZA VICINO ALLA FRECCIA UN SIMBOLO QUADRATO O UNO TONDO, DEFINENDO COSI' QUAL'E' LA MODIFICA PERMESSA.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- DISEGNO - MODIFICA DEGLI OGGETTI -



E' POSSIBILE UNIRE DUE O PIU' OGGETTI, SEMPLICEMENTE SOVRAPPONENDOLI E SCEGLIENDO DA MENU A TENDINA "ELABORA" L'OPZIONE "RAGGRUPPA".

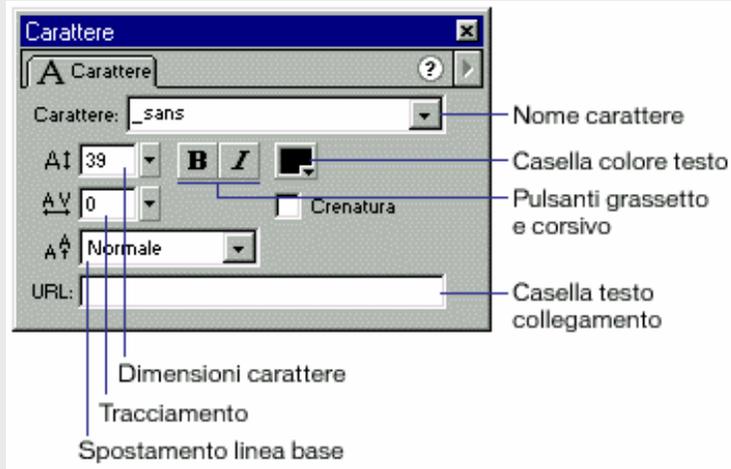
SE GLI OGGETTI HANNO LO STESSO COLORE DI RIEMPIMENTO, QUESTA OPERAZIONE E' SUPERFLUA, BASTERA' SOVRAPPORRE GLI OGGETTI, CLICCARE ALL'ESTERNO DI ESSI PER DESELEZIONARLI, E SUCCESSIVAMENTE RISELEZIONARLI PER VERIFICARE L'UNIONE AVVENUTA.

SE GLI OGGETTI HANNO COLORE DIVERSO, LA SOVRAPPOSIZIONE DEGLI STESSI DETERMINA LA SOTTRAZIONE DELL'OGGETTO CHE VIENE POSIZIONATO PER PRIMO SOPRA L'ATRO.

PER EVITARE CIO' E FAR SI CHE GLI OGGETTI SI POSSANO SOVRAPPORRE SENZA CHE VENGANO UNITI O SOTTRATTI, E' NECESSARIO PASSARE PER LA FASE DEL RAGGRUPPAMENTO. QUANDO UN OGGETTO VIENE RAGGRUPPATO, NON PUO' UNIRSI NE SOTTRARSI AD ALTRI. IL RAGGRUPPAMENTO E L'EVENTUALE SEPARAZIONE SI ESEGUE DAL MENU A TENDINA "ELABORA".

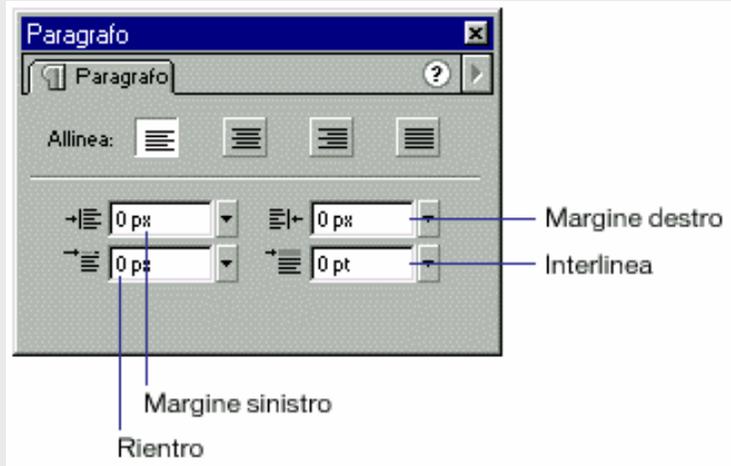
MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- DISEGNO - MODIFICA DEL TESTO -



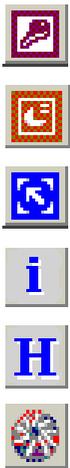
DOPO AVER INSERITO UNA O PIU' LINEE DI TESTO, E' POSSIBILE MODIFICARNE TUTTE LE CARATTERISTICHE, SELEZIONANDO LA O LE LINEE DI TESTO E ATTIVANDO I PANNELLI CARATTERE E PARAGRAFO..

CARATTERE PERMETTE DI MODIFICARE TUTTE LE CARATTERISTICHE DEL TESTO (FONT, GRANDEZZA DEL CARATTERE, SPAZIATURA TRA LE LETTERE, COLORE DEL TESTO, LA CREMATURA, APICE E PEDICE, EVENTUALE COLLEGAMENTO IPERTESTUALE).



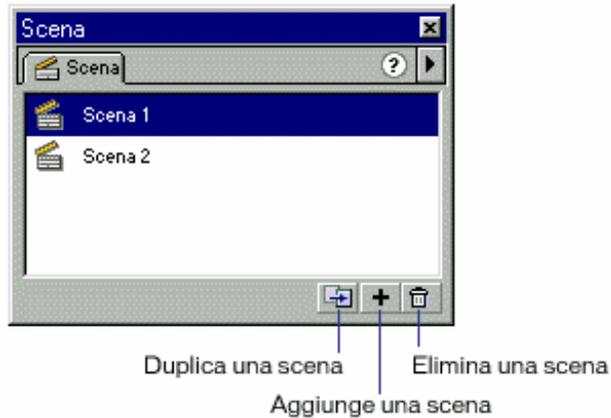
PARAGRAFO PERMETTE INVECE DI IMPOSTARE TUTTE LE INFORMAZIONI RELATIVE A GRUPPI DI CARATTERI. GIUSTIFICAZIONE, RIENTRI, INTERLINEA.

NEL GRUPPO DI PANNELLI CARATTERE, C'E' ANCHE UN PANNELLO CHIAMATO OPZIONI. QUESTO PANNELLO PERMETTE DI CREARE O MODIFICARE I CAMPI MODULO, DEFINENDO LE CARATTERISTICHE RELATIVE ALLE PROPRIETA' DEL MODULO STESSO.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- SCENE

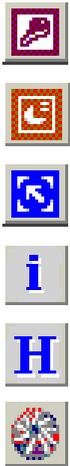


USO DELLE SCENE

LE SCENE SONO, IN SOSTANZA, DEGLI STRUMENTI FINALIZZATI ALL'ORGANIZZAZIONE DEL FILMATO. E' POSSIBILE CATALOGARE LE VARIE PARTI DEL FILMATO IN SCENE E RIPRODURLE O RICHIAMARLE IN SEQUENZA.

E' POSSIBILE AGGIUNGERE, CANCELLARE, RINOMINARE, ATTIVARE LE SCENE.

OGNI SCENA PUO' CONTENERE ALL'INTERNO ANIMAZIONI E IMMAGINI DI OGNI TIPO.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- SIMBOLI

- TIPI DI SIMBOLI

- OGNI SIMBOLO È DOTATO DELLA PROPRIA LINEA TEMPORALE E DI UNO STAGE, COMPLETI DI LIVELLI. QUANDO SI CREA UN SIMBOLO, BISOGNA SCEGLIERE IL TIPO DI SIMBOLO IN BASE AL SUO COMPORTAMENTO.



- USARE I SIMBOLI GRAFICI PER LE IMMAGINI STATICHE E PER CREARE PARTI DI ANIMAZIONI RIUTILIZZABILI COLLEGATE ALLA LINEA TEMPORALE DEL FILMATO PRINCIPALE. I SIMBOLI GRAFICI FUNZIONANO IN SINCRONIA CON LA LINEA TEMPORALE DEL FILMATO PRINCIPALE.

- L'AUDIO E I COMANDI INTERATTIVI NON FUNZIONANO IN UNA SEQUENZA DI ANIMAZIONE DI SIMBOLI GRAFICI.



- USARE I SIMBOLI DI PULSANTI PER CREARE PULSANTI INTERATTIVI NEL FILMATO CHE RISPONDANO AI CLIC O AI PASSAGGI DEL MOUSE OPPURE AD ALTRE AZIONI. È NECESSARIO DEFINIRE I GRAFICI ASSOCIATI AI DIVERSI STATI DEL PULSANTE, QUINDI ASSEGNARE AZIONI A UN'ISTANZA DEL PULSANTE.



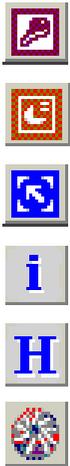
- USARE I SIMBOLI DI CLIP FILMATO PER CREARE ANIMAZIONI RIUTILIZZABILI. I CLIP FILMATO DISPONGONO DI UNA PROPRIA LINEA TEMPORALE CON PIÙ FOTOGRAMMI CHE VIENE RIPRODOTTA INDIPENDENTEMENTE DALLA LINEA TEMPORALE DEL FILMATO PRINCIPALE. È POSSIBILE PARAGONARLI A MINIFILMATI ALL'INTERNO DI UN FILMATO PRINCIPALE CHE POSSONO CONTENERE COMANDI INTERATTIVI, AUDIO E ADDIRITTURA ALTRE ISTANZE DI CLIP FILMATO.

- È INOLTRE POSSIBILE POSIZIONARE ISTANZE DI CLIP FILMATO ALL'INTERNO DELLA LINEA TEMPORALE DI UN SIMBOLO DI PULSANTE PER CREARE PULSANTI ANIMATI.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

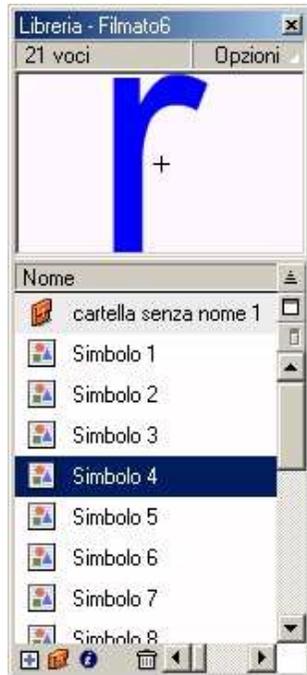
- SIMBOLI
- CONVERSIONE DELL'ANIMAZIONE SULLO STAGE IN UN CLIP FILMATO
- SE SI È CREATA UNA SEQUENZA ANIMATA SULLO STAGE E SI DESIDERA RIUTILIZZARLA IN UN ALTRO PUNTO NEL FILMATO O MANIPOLARLA COME UN'ISTANZA, È POSSIBILE SELEZIONARLA E SALVARLA COME SIMBOLO DI CLIP FILMATO.
- PER CONVERTIRE UN'ANIMAZIONE SULLO STAGE IN UN CLIP FILMATO:
 1. NELLA LINEA TEMPORALE PRINCIPALE SELEZIONARE OGNI FOTOGRAMMA IN OGNI LIVELLO DELL'ANIMAZIONE SULLO STAGE CHE SI DESIDERA USARE.
 2. COPIARE I FOTOGRAMMI:
 - FARE CLIC CON IL PULSANTE DESTRO DEL MOUSE E FARE CLIC SU QUALSIASI FOTOGRAMMA SELEZIONATO E SCEGLIERE COPIA FOTOGRAMMI DAL MENU DI SCELTA RAPIDA.
 3. DESELEZIONARE LA SELEZIONE E ACCERTARSI CHE SULLO STAGE NON SIA SELEZIONATO NULLA. SCEGLIERE INSERISCI > NUOVO SIMBOLO.
 4. NELLA FINESTRA DI DIALOGO PROPRIETA' SIMBOLO IMMETTERE IL NOME DEL SIMBOLO. PER COMPORTAMENTO SCEGLIERE CLIP FILMATO, QUINDI FARE CLIC SU OK.
 - FLASH APRE UN NUOVO SIMBOLO IN MODALITÀ DI MODIFICA SIMBOLO.
 5. NELLA LINEA TEMPORALE FARE CLIC SUL PRIMO FOTOGRAMMA DEL PRIMO LIVELLO E SCEGLIERE MODIFICA > INCOLLA FOTOGRAMMI.
 - VERRANNO INCOLLATI I FOTOGRAMMI COPIATI DALLA LINEA TEMPORALE PRINCIPALE NELLA LINEA PRINCIPALE DI QUESTO SIMBOLO DI CLIP FILMATO. LE ANIMAZIONI, I PULSANTI O IL CONTENUTO INTERATTIVO DEI FOTOGRAMMI COPIATI DIVENTANO ORA UN'ANIMAZIONE INDIPENDENTE (UN SIMBOLO DI CLIP FILMATO), CHE È POSSIBILE RIUSARE NELL'INTERO FILMATO.





MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- SIMBOLI - ISTANZE



CREAZIONE DI ISTANZE

DOPO AVERE CREATO UN SIMBOLO, È POSSIBILE CREARE ISTANZE DEL SIMBOLO IN QUALSIASI PUNTO DEL FILMATO, ANCHE ALL'INTERNO DI ALTRI SIMBOLI.

PER CREARE UNA NUOVA ISTANZA DI UN SIMBOLO:

1 SELEZIONARE UN LIVELLO NELLA LINEA TEMPORALE.

FLASH PUÒ POSIZIONARE LE ISTANZE SOLO IN FOTOGRAMMI CHIAVE, SEMPRE SUL LIVELLO CORRENTE. SE NON SI SELEZIONA UN FOTOGRAMMA CHIAVE, L'ISTANZA VERRÀ AGGIUNTA AL PRIMO FOTOGRAMMA CHIAVE A SINISTRA DEL FOTOGRAMMA CORRENTE.

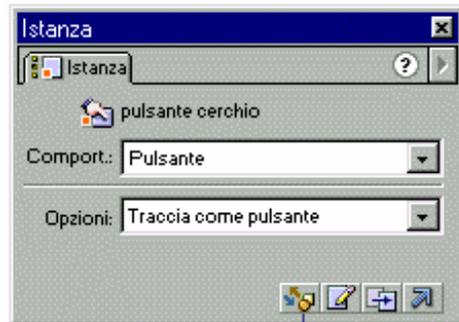
2 SCEGLIERE FINESTRA > LIBRERIA PER APRIRE LA LIBRERIA.

3 TRASCINARE IL SIMBOLO SULLO STAGE.

DOPO AVERE CREATO UN'ISTANZA DI UN SIMBOLO, USARE IL PANNELLO ISTANZA, ACCESSIBILE SCEGLIENDO FINESTRA > PANNELLI > ISTANZA, PER SPECIFICARE GLI EFFETTI COLORE, ASSEGNARE AZIONI, IMPOSTARE LA MODALITÀ DI VISUALIZZAZIONE GRAFICA O CAMBIARE IL COMPORTAMENTO DELL'ISTANZA. IL COMPORTAMENTO DELL'ISTANZA EQUIVALE AL COMPORTAMENTO DEL SIMBOLO A MENO CHE NON SI SPECIFICHI DIVERSAMENTE. LE EVENTUALI MODIFICHE APPORTATE SONO RELATIVE SOLTANTO SULL'ISTANZA E NON AL SIMBOLO.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- SIMBOLI - ISTANZE



Pulsante Scambia simbolo



Pulsante Duplica simbolo

SOSTITUZIONE DI UN'ISTANZA CON UN ALTRO SIMBOLO

ASSEGNANDO UN SIMBOLO DIVERSO A UN'ISTANZA VIENE VISUALIZZATA UN'ISTANZA DIVERSA SULLO STAGE LASCIANDO INTATTE TUTTE LE PROPRIETÀ DELL'ISTANZA ORIGINALE (QUALI GLI EFFETTI COLORI E LE AZIONI DEI PULSANTI).

AD ESEMPIO, È POSSIBILE CREARE UN CARTONE ANIMATO CON IL SIMBOLO TOPO COME PERSONAGGIO E DECIDERE IN SEGUITO DI CAMBIARE IL PERSONAGGIO CON UN GATTO. È POSSIBILE SOSTITUIRE IL SIMBOLO TOPO CON IL SIMBOLO GATTO, E QUEST'ULTIMO VERRÀ VISUALIZZATO IN TUTTI I FOTOGRAMMI PIÙ O MENO NELLA STESSA POSIZIONE DEL PRECEDENTE PERSONAGGIO.

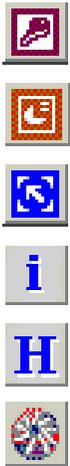
PER ASSEGNARE UN SIMBOLO DIVERSO A UN'ISTANZA:

1 SELEZIONARE UN'ISTANZA SULLO STAGE E SCEGLIERE **FINESTRA > PANNELLI > ISTANZA.**

2 FARE CLIC SUL PULSANTE **SCAMBIA SIMBOLO** NELLA PARTE INFERIORE DEL PANNELLO ISTANZA.

3 NELLA FINESTRA DI DIALOGO SCAMBIA SIMBOLO SELEZIONARE UN SIMBOLO CHE SOSTITUIRÀ QUELLO CORRENTEMENTE ASSEGNATO ALL'ISTANZA.

LA DUPLICAZIONE CONSENTE DI BASARE UN NUOVO SIMBOLO SU UNO ESISTENTE NELLA LIBRERIA E MINIMIZZA LA COPIA SE SI CREANO NUMEROSI SIMBOLI CHE DIFFERISCONO SOLO LEGGERMENTE.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- SIMBOLI - ISTANZE



IMPOSTAZIONE DELL'ANIMAZIONE PER LE ISTANZE DI GRAFICI

È POSSIBILE IMPOSTARE LA MODALITÀ DI RIPRODUZIONE DELLE SEQUENZE DI UN'ANIMAZIONE ALL'INTERNO DI UN'ISTANZA DI GRAFICO NEL PANNELLO ISTANZA.

IL SIMBOLO DI GRAFICO ANIMATO È COLLEGATO ALLA LINEA TEMPORALE DEL FILMATO IN CUI È POSIZIONATO IL SIMBOLO.

IL SIMBOLO DI UN CLIP FILMATO INVECE È DOTATO DI UNA PROPRIA LINEA TEMPORALE INDIPENDENTE. POICHÉ I SIMBOLI DI GRAFICI ANIMATI USANO LA STESSA LINEA TEMPORALE DEL FILMATO PRINCIPALE, VISUALIZZANO LA PROPRIA ANIMAZIONE IN MODALITÀ DI MODIFICA FILMATO. I SIMBOLI DI CLIP FILMATO INVECE VENGONO VISUALIZZATI COME OGGETTI STATICI SULLO STAGE E NON COME ANIMAZIONI NELL'AMBIENTE DI CREAZIONE DI FLASH.

PER IMPOSTARE L'ANIMAZIONE DI UN'ISTANZA DI GRAFICO:

1 SELEZIONARE UN'ISTANZA DI GRAFICO SULLO STAGE E SCEGLIERE **FINESTRA > PANNELLI > ISTANZA**.

2 SCEGLIERE UN'OPZIONE DI ANIMAZIONE DAL MENU A COMPARSA NEL RIQUADRO INFERIORE:

RIPETIZIONE CICLICA RIPETE CICLICAMENTE LA SEQUENZA DI ANIMAZIONE CONTENUTA NELL'ISTANZA CORRENTE PER TUTTI I FOTOGRAMMI OCCUPATI DALL'ISTANZA.

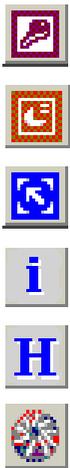
RIPRODUCI UNA VOLTA RIPRODUCE LA SEQUENZA DI ANIMAZIONE A PARTIRE DAL FOTOGRAMMA SPECIFICATO FINO ALLA FINE DELL'ANIMAZIONE, QUINDI INTERROMPE LA RIPRODUZIONE.

FOTOGRAMMA SINGOLO VISUALIZZA UN FOTOGRAMMA DELLA SEQUENZA DI ANIMAZIONE. SPECIFICARE QUALE FOTOGRAMMA VISUALIZZARE.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

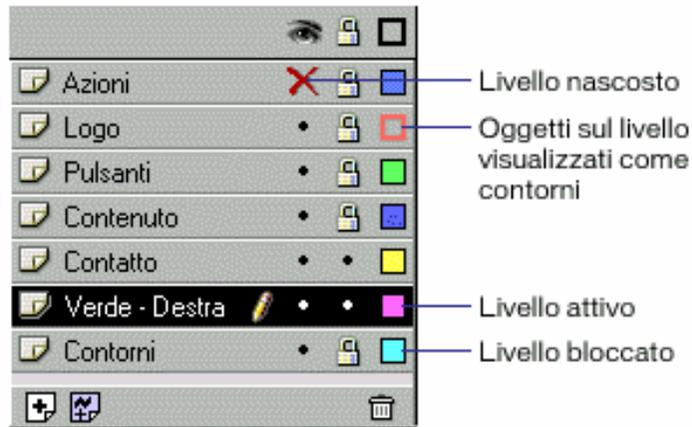
- SIMBOLI – ISTANZE
- DIVISIONE DI ISTANZE
- PER ROMPERE IL COLLEGAMENTO TRA UN'ISTANZA E UN SIMBOLO E TRASFORMARE L'ISTANZA IN UNA RACCOLTA DI FORME E LINEE NON RAGGRUPPATE, È NECESSARIO DIVIDERE L'ISTANZA. CIÒ È UTILE PER CAMBIARE IN MODO SOSTANZIALE L'ISTANZA SENZA CONSEGUENZE SULLE ALTRE ISTANZE.
- PER DIVIDERE UN'ISTANZA DA UN SIMBOLO:
 - 1 SELEZIONARE L'ISTANZA SULLO STAGE.
 - 2 SCEGLIERE ELABORA > DIVIDI.
 - IN QUESTO MODO L'ISTANZA VIENE SUDDIVISA NEI SUOI ELEMENTI GRAFICI COMPONENTI.
 - 3 USARE GLI STRUMENTI DI COLORAZIONE E DISEGNO PER MODIFICARE QUESTI ELEMENTI COME SI DESIDERA.
- LA DIVISIONE DI UN'ISTANZA MODIFICA SOLTANTO QUELL'ISTANZA E NON LE ALTRE ISTANZE DEL SIMBOLO. SE SI MODIFICA IL SIMBOLO DI ORIGINE DOPO AVER DIVISO L'ISTANZA, QUESTA NON VIENE AGGIORNATA CON LE ULTIME MODIFICHE.





MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- LIVELLI



I LIVELLI SONO COME FOGLI IN ACETATO TRASPARENTI SOVRAPPOSTI L'UNO ALL'ALTRO. QUANDO SI CREA UN NUOVO FILMATO FLASH, QUESTO CONTIENE UN LIVELLO. È POSSIBILE AGGIUNGERE ULTERIORI LIVELLI PER ORGANIZZARE LE IMMAGINI, L'ANIMAZIONE E ALTRI ELEMENTI NEL FILMATO. È POSSIBILE DISEGNARE E MODIFICARE OGGETTI SU UN LIVELLO SENZA INFLUENZARE OGGETTI CONTENUTI IN UN ALTRO LIVELLO. SE UNA PORZIONE DI UN LIVELLO NON CONTIENE OGGETTI, LASCIA TRASPARIRE I LIVELLI SOTTOSTANTI.

IL NUMERO DI LIVELLI CHE È POSSIBILE CREARE È LIMITATO SOLAMENTE DALLA MEMORIA DEL COMPUTER; SI NOTI CHE IL NUMERO DI LIVELLI NON INFLUISCE SULLA DIMENSIONE DEL FILE DEL FILMATO PUBBLICATO.

È POSSIBILE NASCONDERE E BLOCCARE I LIVELLI OPPURE VISUALIZZARNE IL CONTENUTO COME CONTORNI. È ANCHE POSSIBILE CAMBIARE L'ORDINE DEI LIVELLI.

INOLTRE È POSSIBILE USARE SPECIALI LIVELLI GUIDA CHE FACILITANO LE OPERAZIONI DI DISEGNO E MODIFICA E LIVELLI MASCHERA CHE SEMPLIFICANO LA CREAZIONE DI EFFETTI SOFISTICATI.

SI CONSIGLIA DI USARE LIVELLI SEPARATI PER I FILE AUDIO, LE AZIONI, LE ETICHETTE DEI FOTOGRAMMI E I COMMENTI DEI FOTOGRAMMI. IN QUESTO MODO È POSSIBILE INDIVIDUARE RAPIDAMENTE QUESTI ELEMENTI QUANDO È NECESSARIO MODIFICARLI.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- LIVELLI



PER MODIFICARE LE PROPRIETÀ DI UN LIVELLO:

1 FARE DOPPIO CLIC SULL'ICONA DEL LIVELLO DI CUI SI DESIDERA MODIFICARE LE PROPRIETÀ.

2 SELEZIONARE UNA DELLE SEGUENTI OPZIONI:

NOME CONSENTE DI IMMETTERE UN NOME PER IL LIVELLO.

MOSTRA VISUALIZZA O NASCONDE IL LIVELLO.

BLOCCA CONSENTE DI BLOCCARE O SBLOCCARE IL LIVELLO RISPETTIVAMENTE PER IMPEDIRNE O CONSENTIRNE LA MODIFICA.

NORMALE IMPOSTA IL LIVELLO COME TIPO PREDEFINITO SU CUI DISEGNARE E ANIMARE OGGETTI.

GUIDA IMPOSTA IL LIVELLO COME LIVELLO GUIDA SU CUI È POSSIBILE DISEGNARE OGGETTI PER FACILITARE L'ALLINEAMENTO DELLE IMMAGINI.

GUIDATO IMPOSTA UN LIVELLO NORMALE COLLEGATO A UN LIVELLO GUIDA DI MOVIMENTO. UN LIVELLO GUIDA DI MOVIMENTO CONTROLLA IL MOVIMENTO DEGLI OGGETTI IN UN'INTERPOLAZIONE MOVIMENTO.

MASCHERA IMPOSTA UN TIPO DI LIVELLO IN CUI SI CREANO FORI PER ESPORRE GLI OGGETTI CONTENUTI IN UNO O PIÙ LIVELLI SOTTOSTANTI. QUESTA OPZIONE CONSENTE DI CREARE EFFETTI QUALI I RIFLETTORI E LE TRANSIZIONI. È POSSIBILE COLLEGARE DIVERSI LIVELLI A UN LIVELLO MASCHERA.

MASCHERATO IMPOSTA UN LIVELLO NORMALE CHE È COLLEGATO A UN LIVELLO MASCHERA.

COLORE CONTORNO È IL COLORE USATO PER VISUALIZZARE GLI OGGETTI SUL LIVELLO COME CONTORNI.

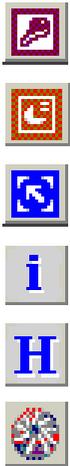
VISUALIZZA LIVELLO COME CONTORNI VISUALIZZA TUTTI GLI OGGETTI SUL LIVELLO COME CONTORNI.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

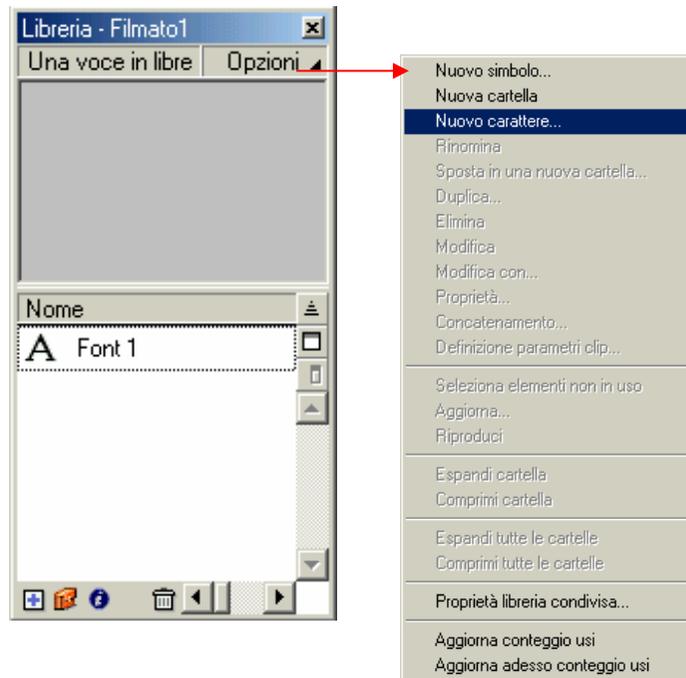
- TESTO
- QUANDO SI USA IL TESTO NEI FILMATI FLASH È POSSIBILE IMPOSTARNE DIMENSIONI, CARATTERE TIPOGRAFICO, STILE, SPAZIATURA, COLORE ALLINEAMENTO.
- IL TESTO PUÒ INOLTRE ESSERE TRASFORMATO COME SE SI TRATTASSE DI UN OGGETTO,
- RUOTANDOLO, SCALANDOLO, INCLINANDOLO RIFLETTENDOLO
- PUR MANTENENDONE LA MODIFICABILITÀ DEI CARATTERI.
- È POSSIBILE INSERIRE NEI FILMATI DELLE CASELLE DI TESTO DESTINATE ALL'INPUT DELL'UTENTE O ALLA VISUALIZZAZIONE DEI TESTI AGGIORNATI DINAMICAMENTE.
- INOLTRE, I BLOCCHI DI TESTO POSSONO ESSERE COLLEGATI A INDIRIZZI URL.
- È INOLTRE POSSIBILE DIVIDERE E RIMODELLARE I CARATTERI DI TESTO. PER DISPORRE DI ULTERIORI FUNZIONALITÀ DI GESTIONE DEL TESTO.
- NEI FILMATI FLASH È POSSIBILE USARE CARATTERI POSTSCRIPT TYPE 1,
- PER USARE I CARATTERI POSTSCRIPT, È NECESSARIO CHE ADOBE TYPE MANAGER (ATM) SIA INSTALLATO SUL SISTEMA (TRANNE I SISTEMI CON WINDOWS 2000, CHE NON RICHIEDONO L'USO DI ATM).
- QUANDO SI LAVORA CON I FILE FLA DI FLASH, LADDOVE È NECESSARIO, FLASH SOSTITUISCE I CARATTERI PRESENTI NEL FILMATO CON ALTRI TIPI DI CARATTERE INSTALLATI NEL SISTEMA. FLASH INOLTRE CONSENTE DI CREARE UN SIMBOLO DA UN CARATTERE IN MODO TALE DA POTER ESPORTARE IL CARATTERE COME PARTE DI UNA LIBRERIA CONDIVISA ED USARLO IN ALTRI FILMATI FLASH.





MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- TESTO



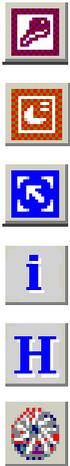
CREAZIONE DI SIMBOLI DI CARATTERE

PER USARE UN TIPO DI CARATTERE COME ELEMENTO DI UNA LIBRERIA CONDIVISA, È POSSIBILE CREARE UN SIMBOLO DI CARATTERE NELLA FINESTRA LIBRERIA. CIÒ CONSENTE DI CREARE ANCHE UN COLLEGAMENTO AL CARATTERE E DI USARLO IN UN FILMATO FLASH SENZA DOVER INCORPORARE IL CARATTERE NEL FILMATO.

PER POTER USARE IL SIMBOLO DI CARATTERE IN UNA LIBRERIA CONDIVISA, OCCORRE ASSEGNARE AL SIMBOLO UNA STRINGA DI IDENTIFICAZIONE.

PER CREARE UN SIMBOLO DI CARATTERE:

- 1 APRIRE LA LIBRERIA A CUI SI DESIDERA AGGIUNGERE UN SIMBOLO DI CARATTERE.
- 2 SCEGLIERE NUOVO CARATTERE DAL MENU OPZIONI NELL'ANGOLO SUPERIORE DESTRO DELLA FINESTRA LIBRERIA.
- 3 NELLA FINESTRA DI DIALOGO PROPRIETÀ SIMBOLO CARATTERE, IMMETTERE UN NOME PER IL SIMBOLO CARATTERE NELLA CASELLA DI TESTO NOME.
- 4 SELEZIONARE UN CARATTERE DAL MENU CARATTERE OPPURE IMMETTERE IL NOME DI UN CARATTERE NELLA RELATIVA CASELLA DI TESTO.
- 5 SE NECESSARIO, SELEZIONARE GRASSETTO O CORSIVO PER APPLICARE UNO STILE AL CARATTERE.
- 6 FARE CLIC SU OK.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 2a parte

- TESTO



PER ASSEGNARE UNA STRINGA DI IDENTIFICAZIONE A UN SIMBOLO DI CARATTERE:

1 SELEZIONARE IL SIMBOLO DI CARATTERE NELLA FINESTRA LIBRERIA.

2 ESEGUIRE UNA DELLE OPERAZIONI DESCRITTE:

SCEGLIERE CONCATENAMENTO DAL MENU OPZIONI NELL'ANGOLO SUPERIORE DESTRO DELLA FINESTRA LIBRERIA.

FARE CLIC CON IL PULSANTE DESTRO DEL MOUSE QUINDI SCEGLIERE CONCATENAMENTO DAL MENU DI SCELTA RAPIDA.

3 NELLA FINESTRA DI DIALOGO PROPRIETÀ DI CONCATENAMENTO DEL SIMBOLO, SOTTO CONCATENAMENTO, SELEZIONARE ESPORTA QUESTO SIMBOLO.

4 IMMETTERE UNA STRINGA DI IDENTIFICAZIONE NELLA CASELLA DI TESTO E FARE CLIC SU OK.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 3a parte

- PULSANTI
- CREAZIONE DI PULSANTI
- I PULSANTI SONO IN REALTÀ CLIP FILMATO INTERATTIVI COMPOSTI DA QUATTRO FOTOGRAMMI. QUANDO SI SELEZIONA IL COMPORTAMENTO PULSANTE PER UN SIMBOLO, FLASH CREA UNA LINEA TEMPORALE CON QUATTRO FOTOGRAMMI.
- I PRIMI TRE FOTOGRAMMI VISUALIZZANO I TRE STATI POSSIBILI DEL PULSANTE, MENTRE IL QUARTO DEFINISCE L'AREA ATTIVA DEL PULSANTE.
- LA LINEA TEMPORALE NON VIENE RIPRODOTTA, MA REAGISCE SEMPLICEMENTE ALLE AZIONI E AL MOVIMENTO DEL PUNTATORE PASSANDO AL FOTOGRAMMA APPROPRIATO.
- PER RENDERE INTERATTIVO UN PULSANTE IN UN FILMATO, POSIZIONARE UN'ISTANZA DEL SIMBOLO DI PULSANTE SULLO STAGE E ASSEGNARE AZIONI ALL'ISTANZA. LE AZIONI DEVONO ESSERE ASSEGNATE ALL'ISTANZA DEL PULSANTE NEL FILMATO E NON AI FOTOGRAMMI NELLA LINEA TEMPORALE DEL PULSANTE.
- OGNI FOTOGRAMMA NELLA LINEA TEMPORALE DI UN SIMBOLO DI PULSANTE HA UNA FUNZIONE SPECIFICA:
- IL PRIMO FOTOGRAMMA, LO STATO SU, RAPPRESENTA L'ASPETTO DEL PULSANTE QUANDO IL PUNTATORE NON È SOPRA IL PULSANTE.
- IL SECONDO FOTOGRAMMA, LO STATO SOPRA, RAPPRESENTA L'ASPETTO DEL PULSANTE QUANDO IL PUNTATORE È SOPRA DI ESSO.
- IL TERZO FOTOGRAMMA, LO STATO GIÙ, RAPPRESENTA L'ASPETTO DEL PULSANTE QUANDO VIENE SELEZIONATO.
- IL QUARTO FOTOGRAMMA, LO STATO AREA ATTIVA, DEFINISCE L'AREA CHE RISPONDERÀ AL CLIC DEL MOUSE. SI TRATTA DI UN'AREA INVISIBILE NEL FILMATO.



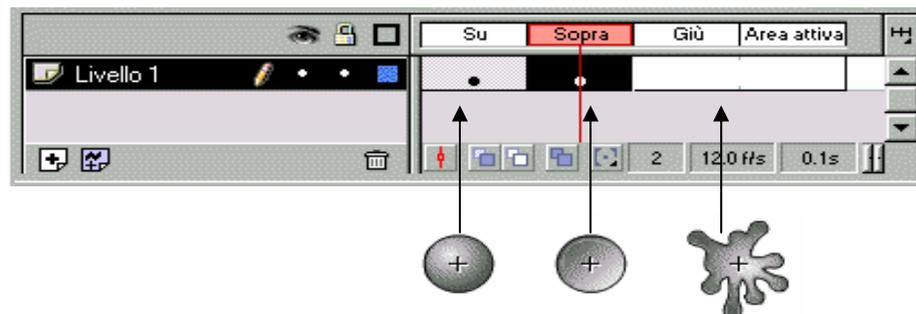
MACROMEDIA FLASH 5.xx – 3a parte

- PULSANTI
- PER CREARE UN PULSANTE:
- 1 SCEGLIERE MODIFICA > DESELEZIONA TUTTO PER GARANTIRE CHE SULLO STAGE NON SIA SELEZIONATO NULLA.
- 2 SCEGLIERE INSERISCI > NUOVO SIMBOLO OPPURE PREMERE CTRL+F8 (WINDOWS) O COMANDO+F8 (MACINTOSH).
- PER CREARE IL PULSANTE, È NECESSARIO CONVERTIRE I FOTOGRAMMI DEL PULSANTE IN FOTOGRAMMI CHIAVE.
- 3 NELLA FINESTRA DI DIALOGO PROPRIETÀ SIMBOLO IMMETTERE UN NOME PER IL NUOVO SIMBOLO DI PULSANTE E SCEGLIERE PULSANTE PER COMPORTAMENTO.
- FLASH PASSERÀ ALLA MODALITÀ DI MODIFICA SIMBOLO. L'INTESTAZIONE DELLA LINEA TEMPORALE VIENE MODIFICATA E VENGONO VISUALIZZATI QUATTRO FOTOGRAMMI CONSECUTIVI ETICHETTATI SU, SOPRA, GIÙ E AREA ATTIVA. IL PRIMO FOTOGRAMMA, SU, È UN FOTOGRAMMA CHIAVE VUOTO.
- 4 PER CREARE L'IMMAGINE DELLO STATO SU DEL PULSANTE, USARE GLI STRUMENTI DI DISEGNO, IMPORTARE UN GRAFICO O POSIZIONARE UN'ISTANZA DI UN ALTRO SIMBOLO SULLO STAGE.
- IN UN PULSANTE È POSSIBILE USARE UN SIMBOLO DI GRAFICO O DI CLIP FILMATO, MA NON UN ALTRO PULSANTE. USARE UN SIMBOLO DI CLIP FILMATO PER CREARE UN PULSANTE ANIMATO.
- 5 FARE CLIC SUL SECONDO FOTOGRAMMA, CON ETICHETTA SOPRA, E SCEGLIERE INSERISCI > FOTOGRAMMA CHIAVE. FLASH INSERIRÀ UN FOTOGRAMMA CHIAVE CHE DUPLICA IL CONTENUTO DEL FOTOGRAMMA SU.
- 6 CAMBIARE L'IMMAGINE DEL PULSANTE PER LO STATO SOPRA.
- 7 RIPETERE I PUNTI 5 E 6 PER I FOTOGRAMMI GIÙ E AREA ATTIVA.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 3a parte

- PULSANTI
- IL FOTOGRAMMA AREA ATTIVA NON È VISIBILE SULLO STAGE, MA DEFINISCE L'AREA DEL PULSANTE CHE RISPONDE QUANDO SELEZIONATA. ACCERTARSI CHE L'IMMAGINE DEL FOTOGRAMMA AREA ATTIVA SIA UN'AREA PIENA SUFFICIENTEMENTE AMPIA DA CONTENERE TUTTI GLI ELEMENTI GRAFICI DEI FOTOGRAMMI SU, GIÙ E SOPRA. TALE AREA PUÒ ANCHE ESSERE PIÙ GRANDE DEL PULSANTE VISIBILE. SE NON SI SPECIFICA UN FOTOGRAMMA AREA ATTIVA, L'IMMAGINE NELLO STATO SU VIENE USATA COME IL FOTOGRAMMA DELL'AREA ATTIVA.
- È POSSIBILE CREARE UN PASSAGGIO DISGIUNTO POSIZIONANDO IL FOTOGRAMMA AREA ATTIVA IN UN PUNTO DIVERSO RISPETTO AGLI ALTRI FOTOGRAMMI DEL PULSANTE.
- 8 PER ASSEGNARE UN SUONO A UNO STATO DEL PULSANTE, SELEZIONARE IL FOTOGRAMMA DELLO STATO NELLA LINEA TEMPORALE, SCEGLIERE ELABORA > FOTOGRAMMA PER VISUALIZZARE IL PANNELLO FOTOGRAMMA, QUINDI FARE CLIC SULLA SCHEDA AUDIO NEL PANNELLO FOTOGRAMMA. CONSULTARE
- 9 UNA VOLTA TERMINATO, SCEGLIERE MODIFICA > MODIFICA FILMATO. TRASCINARE IL SIMBOLO DEL PULSANTE FUORI DALLA FINESTRA LIBRERIA PER CREARNE UN'ISTANZA NEL FILMATO.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 3a parte

- PULSANTI
- AGGIUNTA DI AUDIO AI PULSANTI
- È POSSIBILE ASSOCIARE SUONI AI DIVERSI STATI DI UN SIMBOLO DI PULSANTE. POICHÉ I SUONI VENGONO MEMORIZZATI CON IL SIMBOLO, SONO PRESENTI PER TUTTE LE ISTANZE DEL SIMBOLO.
- PER AGGIUNGERE AUDIO A UN PULSANTE:
 - 1 SELEZIONARE IL PULSANTE NELLA LIBRERIA.
 - 2 SCEGLIERE MODIFICA DAL MENU OPZIONI DELLA LIBRERIA.
 - 3 NELLA LINEA TEMPORALE DEL PULSANTE AGGIUNGERE UN LIVELLO PER L'AUDIO.
 - 4 NEL LIVELLO AUDIO CREARE UN FOTOGRAMMA CHIAVE NORMALE O VUOTO CHE CORRISPONDA ALLO STATO DEL PULSANTE A CUI SI DESIDERA AGGIUNGERE L'AUDIO.
 - AD ESEMPIO, PER AGGIUNGERE UN SUONO CHE VENGA RIPRODOTTO QUANDO SI SCEGLIE IL PULSANTE, CREARE UN FOTOGRAMMA CHIAVE NEL FOTOGRAMMA DENOMINATO GIÙ.
 - 5 FARE CLIC SUL FOTOGRAMMA CHIAVE APPENA CREATO.
 - 6 SCEGLIERE FINESTRA > PANNELLI > AUDIO.
 - 7 NEL PANNELLO AUDIO SCEGLIERE UN FILE AUDIO DAL MENU A COMPARSA AUDIO.
 - 8 SCEGLIERE EVENTO DAL MENU A COMPARSA SINCR.
 - PER ASSOCIARE UN SUONO DIVERSO A OGNUNO DEI FOTOGRAMMI CHIAVE DEL PULSANTE, CREARE UN FOTOGRAMMA CHIAVE VUOTO E AGGIUNGERE UN ALTRO FILE AUDIO PER OGNI FOTOGRAMMA CHIAVE. È INOLTRE POSSIBILE USARE LO STESSO FILE AUDIO E APPLICARE UN EFFETTO AUDIO DIVERSO PER OGNI FOTOGRAMMA CHIAVE DEL PULSANTE.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 3a parte

- PULSANTI
- ATTIVAZIONE, MODIFICA E PROVA DI PULSANTI
- PER IMPOSTAZIONE PREDEFINITA AL MOMENTO DELLA CREAZIONE I PULSANTI SONO DISATTIVATI PER FACILITARNE LA SELEZIONE E L'USO. PER SELEZIONARE UN PULSANTE DISATTIVATO, FARE CLIC SU DI ESSO. QUANDO UN PULSANTE È ATTIVATO, RISPONDE AGLI EVENTI DEL MOUSE CHE SONO STATI SPECIFICATI COME SE SI STESSE RIPRODUCENDO IL FILMATO. È TUTTAVIA POSSIBILE SELEZIONARE ANCHE PULSANTI ATTIVATI. IN GENERALE DISATTIVARE I PULSANTI MENTRE SI LAVORA E ATTIVARLI PER CONTROLLARNE RAPIDAMENTE IL COMPORTAMENTO.
- PER ATTIVARE E DISATTIVARE PULSANTI:
- SCEGLIERE CONTROLLI > ATTIVA PULSANTI SEMPLICI. DI FIANCO AL COMANDO APPARE UN SEGNO DI SPUNTA PER INDICARE CHE I PULSANTI SONO ATTIVATI. SCEGLIERE DI NUOVO IL COMANDO PER DISATTIVARE I PULSANTI.
- TUTTI I PULSANTI SULLO STAGE ORA RISPONDERANNO ALLE AZIONI DEL MOUSE. QUANDO SI POSIZIONA IL MOUSE SU UN PULSANTE, FLASH VISUALIZZA IL FOTOGRAMMA SOPRA. QUANDO SI FA CLIC NELL'AREA ATTIVA DEL PULSANTE, FLASH VISUALIZZA IL FOTOGRAMMA GIÙ.
- PER SELEZIONARE UN PULSANTE ATTIVATO:
- USARE LO STRUMENTO FRECCIA PER TRACCIARE UN RETTANGOLO DI SELEZIONE INTORNO AL PULSANTE.
- PER SPOSTARE O MODIFICARE UN PULSANTE ATTIVATO:
- 1 SELEZIONARE IL PULSANTE COME DESCRITTO SOPRA.
- 2 ESEGUIRE UNA DELLE OPERAZIONI DESCRITTE:
- USARE I TASTI FRECCIA PER SPOSTARE IL PULSANTE.
- SCEGLIERE FINESTRA > PANNELLI > ISTANZA PER MODIFICARE IL PULSANTE OPPURE FARE DOPPIO CLIC SUL PULSANTE TENENDO PREMUTO IL TASTO ALT (WINDOWS) O IL TASTO OPZIONE (MACINTOSH).



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 3a parte

- AUDIO
- IMPORTAZIONE DELL'AUDIO
- SCEGLIERE FILE > IMPORTA PER IMPORTARE AUDIO WAV (SOLO WINDOWS), AIFF (SOLO MACINTOSH) O MP3 (ENTRAMBE LE PIATTAFORME) IN FLASH, COME SE SI IMPORTASSE UN QUALSIASI ALTRO TIPO DI FILE.
- SE SUL SISTEMA È INSTALLATO QUICKTIME 4 O VERSIONE SUCCESSIVA, È POSSIBILE IMPORTARE ANCHE I SEGUENTI FORMATI DI FILE AUDIO:
 - SOUND DESIGNER II (SOLO MACINTOSH)
 - FILMATI QUICKTIME, SOLO AUDIO (WINDOWS O MACINTOSH)
 - SUN AU (WINDOWS O MACINTOSH)
 - AUDIO SYSTEM 7 (SOLO MACINTOSH)
 - WAV (WINDOWS O MACINTOSH)
- FLASH MEMORIZZA L'AUDIO NELLA LIBRERIA INSIEME ALLE BITMAP E AI SIMBOLI. COME PER I SIMBOLI GRAFICI, È NECESSARIA SOLO UNA COPIA DEL FILE AUDIO PER USARE TALE SUONO NEL FILMATO COME SI PREFERISCE. PER CONDIVIDERE L'AUDIO TRA FILMATI FLASH, INCLUDERE L'AUDIO NELLE LIBRERIE CONDIVISE.
- SE SI DESIDERA AGGIUNGERE EFFETTI ALL'AUDIO IN FLASH, È MEGLIO IMPORTARE AUDIO A 16 BIT. SE SI DISPONE DI POCA RAM, MANTENERE BREVI I CLIP AUDIO O USARE AUDIO A 8 BIT ANZICHÉ AUDIO A 16 BIT.
- PER IMPORTARE AUDIO:
 - 1 SCEGLIERE FILE > IMPORTA.
 - 2 NELLA FINESTRA DI DIALOGO IMPORTA INDIVIDUARE E APRIRE IL FILE AUDIO DESIDERATO.
 - L'AUDIO IMPORTATO VIENE POSIZIONATO NELLA LIBRERIA PER IL FILMATO CORRENTE.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 3a parte

- AUDIO
- AGGIUNTA DI AUDIO A UN FILMATO
- PER AGGIUNGERE L'AUDIO A UN FILMATO, È NECESSARIO ASSEGNARE UN SUONO A UN LIVELLO E IMPOSTARE LE OPZIONI NEL PANNELLO AUDIO. SI CONSIGLIA DI POSIZIONARE OGNI SUONO SU UN LIVELLO SEPARATO.
- PER AGGIUNGERE L'AUDIO A UN FILMATO:
 - 1 IMPORTARE L'AUDIO SE NON È STATO ANCORA IMPORTATO.
 - 2 SCEGLIERE INSERISCI > LIVELLO PER CREARE UN LIVELLO PER L'AUDIO.
 - 3 UNA VOLTA SELEZIONATO IL NUOVO LIVELLO AUDIO, TRASCINARE IL SUONO DALLA LIBRERIA ALLO STAGE. IL SUONO VIENE AGGIUNTO AL LIVELLO CORRENTE.
 - È POSSIBILE POSIZIONARE PIÙ SUONI SU UN LIVELLO O SU LIVELLI CONTENENTI ALTRI OGGETTI. SI CONSIGLIA, TUTTAVIA, DI POSIZIONARE OGNI SUONO SU UN LIVELLO SEPARATO. OGNI LIVELLO AGISCE COME UN CANALE AUDIO SEPARATO. L'AUDIO SUI DIVERSI LIVELLI VIENE COMBINATO QUANDO SI RIPRODUCE IL FILMATO.
 - 4 SCEGLIERE FINESTRA > PANNELLI > AUDIO.
 - 5 NEL PANNELLO AUDIO SCEGLIERE UN FILE AUDIO DAL MENU A COMPARSA AUDIO.
 - 6 SCEGLIERE UN EFFETTO DAL MENU A COMPARSA EFFETTO:
 - NESSUNO NON APPLICA ALCUN EFFETTO AL FILE AUDIO. SCEGLIERE QUESTA OPZIONE PER ELIMINARE EFFETTI APPLICATI PRECEDENTEMENTE.
 - CANALE SINISTRO/CANALE DESTRO RIPRODUCE L'AUDIO RISPETTIVAMENTE SOLO NEL CANALE SINISTRO O DESTRO.
 - DISSOLVENZA DA SINISTRA A DESTRA/DISSOLVENZA DA DESTRA A SINISTRA SPOSTA L'AUDIO DA UN CANALE ALL'ALTRO.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 3a parte

- AUDIO
- DISSOLVENZA IN ENTRATA AUMENTA GRADUALMENTE L'AMPIEZZA DI UN SUONO NEL CORSO DELLA SUA DURATA.
- DISSOLVENZA IN USCITA DIMINUISCE GRADUALMENTE L'AMPIEZZA DI UN SUONO NEL CORSO DELLA SUA DURATA.
- PERSONALIZZATO CONSENTE DI CREARE I PUNTI DI ENTRATA E USCITA DELL'AUDIO USANDO LA FINESTRA DI DIALOGO MODIFICA INVOLUCRO.
- 7 SELEZIONARE UN'OPZIONE DI SINCRONIZZAZIONE DAL MENU A COMPARSA SINCR.:
- EVENTO SINCRONIZZA L'AUDIO CON L'OCCORRENZA DI UN EVENTO. UN EVENTO AUDIO VIENE RIPRODOTTO QUANDO VIENE VISUALIZZATO IL RELATIVO FOTOGRAMMA CHIAVE INIZIALE E VIENE RIPRODOTTO INTERAMENTE, INDIPENDENTEMENTE DALLA LINEA TEMPORALE, ANCHE SE IL FILMATO SI INTERROMPE. GLI EVENTI AUDIO VENGONO MIXATI QUANDO SI RIPRODUCE IL FILMATO PUBBLICATO.
- UN ESEMPIO DI UN EVENTO AUDIO È UN SUONO CHE VIENE RIPRODOTTO QUANDO L'UTENTE SCEGLIE UN PULSANTE.
- AVVIO DETERMINA LO STESSO COMPORTAMENTO DI EVENTO, SALVO PER IL FATTO CHE SE LA RIPRODUZIONE DEL SUONO È GIÀ INIZIATA, NE VIENE AVVIATA UNA NUOVA ISTANZA.
- STOP INTERROMPE LA RIPRODUZIONE DEL SUONO SPECIFICATO.
- STREAM SINCRONIZZA L'AUDIO PER LA RIPRODUZIONE SU UN SITO WEB. FLASH COSTRINGE L'ANIMAZIONE A PROCEDERE DI PARI PASSO CON L'AUDIO IN STREAMING. SE FLASH NON PUÒ DISEGNARE I FOTOGRAMMI DI ANIMAZIONE ABBASTANZA VELOCEMENTE, SALTA DEI FOTOGRAMMI. DIVERSAMENTE DAGLI EVENTI AUDIO, LA RIPRODUZIONE DELL'AUDIO IN STREAMING SI BLOCCA SE VIENE INTERROTTA L'ANIMAZIONE. INOLTRE, L'AUDIO IN STREAMING NON PUÒ MAI ESSERE RIPRODOTTO PER UNA DURATA MAGGIORE DELLA LUNGHEZZA DEI FOTOGRAMMI CHE OCCUPA. L'AUDIO IN STREAMING VIENE MIXATO QUANDO SI PUBBLICA IL FILMATO.
- 8 IMMETTERE UN VALORE IN N. CICLI PER SPECIFICARE IL NUMERO DI VOLTE CHE L'AUDIO DEVE ESSERE RIPETUTO.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

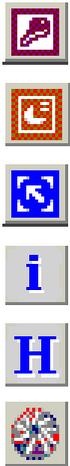
- ANIMAZIONI PER CREARE UN'ANIMAZIONE È SUFFICIENTE MODIFICARE IL CONTENUTO DI FOTOGRAMMI IN SEQUENZA.
- È POSSIBILE FARE MUOVERE UN OGGETTO ATTRAVERSO LO STAGE, AUMENTARNE O DIMINUIRNE LE DIMENSIONI, RUOTARLO, CAMBIARNE IL COLORE, APPLICARGLI LA DISSOLVENZA IN ENTRATA O IN USCITA O CAMBIARNE LA FORMA.
- LE MODIFICHE POSSONO ESSERE EFFETTUATE SEPARATAMENTE O IN COMBINAZIONE CON ALTRE.
- AD ESEMPIO, È POSSIBILE FARE RUOTARE UN OGGETTO E APPLICARGLI LA DISSOLVENZA IN ENTRATA MENTRE SI SPOSTA SULLO STAGE.
- ESISTONO DUE METODI PER CREARE UNA SEQUENZA DI ANIMAZIONE IN FLASH:
 - ANIMAZIONE FOTOGRAMMA PER FOTOGRAMMA
 - ANIMAZIONE INTERPOLATA.
- NELL'ANIMAZIONE FOTOGRAMMA PER FOTOGRAMMA SI CREA L'IMMAGINE IN OGNI FOTOGRAMMA.
- NELL'ANIMAZIONE INTERPOLATA SI CREA IL FOTOGRAMMA INIZIALE E FINALE, MENTRE QUELLI INTERMEDI VENGONO CREATI DA FLASH. FLASH VARIA LE DIMENSIONI, LA ROTAZIONE, IL COLORE O ALTRI ATTRIBUTI DELL'OGGETTO IN MODO UNIFORME TRA IL FOTOGRAMMA INIZIALE E QUELLO FINALE PER CREARE UN MOVIMENTO APPARENTE.
- L'ANIMAZIONE INTERPOLATA È IDEALE PER CREARE MOVIMENTO E CAMBIAMENTI NEL TEMPO, CONTENENDO AL CONTEMPO LA DIMENSIONE DEL FILE. NELL'ANIMAZIONE INTERPOLATA FLASH MEMORIZZA SOLO I VALORI PER I CAMBIAMENTI TRA FOTOGRAMMI. NELL'ANIMAZIONE FOTOGRAMMA PER FOTOGRAMMA, INVECE, VENGONO MEMORIZZATI I VALORI PER OGNI FOTOGRAMMA COMPLETO.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

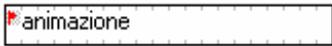
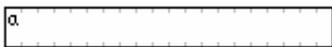
- ANIMAZIONI
- CREAZIONE DEI FOTOGRAMMI CHIAVE
- UN FOTOGRAMMA CHIAVE È UN FOTOGRAMMA IN CUI VENGONO DEFINITI I CAMBIAMENTI DELL'ANIMAZIONE.
- QUANDO SI CREA UN'ANIMAZIONE FOTOGRAMMA PER FOTOGRAMMA, OGNI FOTOGRAMMA È UN FOTOGRAMMA CHIAVE.
- NELL'ANIMAZIONE INTERPOLATA INVECE SI DEFINISCONO I FOTOGRAMMI CHIAVE NEI PUNTI IMPORTANTI DELL'ANIMAZIONE E FLASH CREA IL CONTENUTO DEI FOTOGRAMMI INTERMEDI. FLASH VISUALIZZA I FOTOGRAMMI INTERPOLATI DI UN'ANIMAZIONE INTERPOLATA SU SFONDO AZZURRO O VERDE CHIARO CON UNA FRECCIA TRA I FOTOGRAMMI CHIAVE. FLASH RIDISEGNA LE FORME IN OGNI FOTOGRAMMA CHIAVE.
- I FOTOGRAMMI CHIAVE DEVONO ESSERE CREATI SOLO NEI PUNTI IN CUI AVVIENE UN CAMBIAMENTO DELL'IMMAGINE.
- I FOTOGRAMMI CHIAVE SONO CONTRASSEGNA TI NELLA LINEA TEMPORALE:
 - UN FOTOGRAMMA CHIAVE CON CONTENUTO È RAPPRESENTATO DA UN CERCHIO SOLIDO,
 - UN FOTOGRAMMA CHIAVE VUOTO È INDICATO DA UNA LINEA VERTICALE PRIMA DEL FOTOGRAMMA. I FOTOGRAMMI CHE SI AGGIUNGONO SUCCESSIVAMENTE ALLO STESSO LIVELLO AVRANNO LO STESSO CONTENUTO DEL FOTOGRAMMA CHIAVE.
- PER CREARE UN FOTOGRAMMA CHIAVE, ESEGUIRE UNA DELLE OPERAZIONI DESCRITTE:
- SELEZIONARE UN FOTOGRAMMA NELLA LINEA TEMPORALE E SCEGLIERE INSERISCI > FOTOGRAMMA CHIAVE.





MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

• ANIMAZIONI



RAPPRESENTAZIONI DI ANIMAZIONI NELLA LINEA TEMPORALE

FLASH DISTINGUE NEL MODO SEGUENTE L'ANIMAZIONE INTERPOLATA DALL'ANIMAZIONE FOTOGRAMMA PER FOTOGRAMMA NELLA LINEA TEMPORALE:

- I FOTOGRAMMI CHIAVE CON INTERPOLAZIONE MOVIMENTO SONO INDICATI DA UN PUNTO NERO, MENTRE I FOTOGRAMMI INTERPOLATI INTERMEDI HANNO UNA FRECCIA NERA SU SFONDO AZZURRO.
- I FOTOGRAMMI CHIAVE CON INTERPOLAZIONE FORMA SONO INDICATI DA UN PUNTO NERO, MENTRE I FOTOGRAMMI INTERMEDI HANNO UNA FRECCIA NERA SU SFONDO VERDE CHIARO.
- UNA LINEA TRATTEGGIATA INDICA CHE MANCA IL FOTOGRAMMA CHIAVE FINALE.
- UN FOTOGRAMMA CHIAVE SINGOLO È INDICATO DA UN PUNTO NERO. I FOTOGRAMMI IN GRIGIO CHIARO DOPO UN FOTOGRAMMA CHIAVE SINGOLO PRESENTANO LO STESSO CONTENUTO CON NESSUNO CAMBIAMENTO E PRESENTANO UNA LINEA NERA CON UN RETTANGOLO VUOTO NELL'ULTIMO FOTOGRAMMA DELLA SEQUENZA.
- UNA A MINUSCOLA INDICA CHE AL FOTOGRAMMA È STATA ASSEGNATA UN'AZIONE FOTOGRAMMA CON IL PANNELLO AZIONI.
- UNA BANDIERA ROSSA INDICA CHE IL FOTOGRAMMA CONTIENE UN'ETICHETTA O UN COMMENTO.

MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

- AZIONI
- ASSEGNAZIONE DI AZIONI A OGGETTI
- È POSSIBILE ASSEGNARE UN'AZIONE A UN PULSANTE O A UN CLIP FILMATO IN MODO CHE L'AZIONE VENGA ESEGUITA QUANDO L'UTENTE SELEZIONA IL PULSANTE O VI POSIZIONA SOPRA IL PUNTATORE OPPURE QUANDO IL CLIP FILMATO VIENE CARICATO O RAGGIUNGE UN DETERMINATO FOTOGRAMMA.
- QUANDO SI ASSEGNA L'AZIONE A UN'ISTANZA DEL PULSANTE O DEL CLIP FILMATO, LE ALTRE ISTANZE DEL SIMBOLO RIMANGONO INALTERATE.
- QUANDO SI ASSEGNA UN'AZIONE A UN PULSANTE O A UN CLIP FILMATO, FLASH ATTRIBUISCE AUTOMATICAMENTE UN'AZIONE SPECIALE, DETTA GESTORE, AL PULSANTE (AZIONE ON MOUSE EVENT) E AL CLIP FILMATO (AZIONE ON CLIP EVENT).
- IL GESTORE CONTROLLA L'EVENTO IN UN CERTO MODO E CONTIENE GRUPPI DI ISTRUZIONI ACTIONSCRIPT CHE VENGONO ESEGUITE QUANDO SI VERIFICANO DETERMINATI EVENTI.
- CIASCUN GESTORE INIZIA CON LA PAROLA ON O ONCLIP EVENT SEGUITA DALL'EVENTO CONTROLLATO DAL GESTORE.
- GLI EVENTI SONO AZIONI CHE SI VERIFICANO DURANTE LA RIPRODUZIONE DI UN FILMATO, AD ESEMPIO UN CLIP FILMATO CHE VIENE CARICATO, L'INDICATORE DI RIPRODUZIONE CHE RAGGIUNGE UN FOTOGRAMMA OPPURE LA PRESSIONE DI UN TASTO SULLA TASTIERA DA PARTE DELL'UTENTE.
- È POSSIBILE SPECIFICARE L'EVENTO ASSOCIATO AL MOUSE O IL TASTO DELLA TASTIERA CHE ATTIVA L'AZIONE.
- INOLTRE È POSSIBILE SPECIFICARE L'EVENTO ASSOCIATO AL CLIP CHE ATTIVA L'AZIONE.
- DOPO AVER ASSEGNATO UN'AZIONE, SI CONSIGLIA DI VERIFICARNE IL FUNZIONAMENTO.
- SOLO LE AZIONI FOTOGRAMMA SEMPLICI, COME GO TO E PLAY, FUNZIONANO IN MODALITÀ DI MODIFICA.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

- AZIONI
- ASSEGNARE UN'AZIONE A UN PULSANTE O A UN CLIP FILMATO:
- 1 SELEZIONARE IL PULSANTE O L'ISTANZA DEL CLIP FILMATO, QUINDI SCEGLIERE FINESTRA > AZIONI.
- SE L'ELEMENTO SELEZIONATO NON È UN'ISTANZA DI PULSANTE, CLIP FILMATO O FOTOGRAMMA OPPURE SE SONO STATI SELEZIONATI PIÙ OGGETTI, IL PANNELLO AZIONI RISULTERÀ DISATTIVATO.
- 2 NELLA LISTA NEL RIQUADRO A SINISTRA DEL PANNELLO, FARE CLIC SULLA CATEGORIA AZIONI PRINCIPALI PER VISUALIZZARNE IL CONTENUTO.
- 3 PER ASSEGNARE UN'AZIONE, ESEGUIRE UNA DELLE OPERAZIONI DESCRITTE.
 - FARE DOPPIO CLIC SU UN'AZIONE NELLA CATEGORIA AZIONI PRINCIPALI, NELLA LISTA NEL RIQUADRO A SINISTRA DEL PANNELLO.
 - TRASCINARE UN'AZIONE DALLA CATEGORIA AZIONI PRINCIPALI SUL LATO SINISTRO DEL PANNELLO ALLA FINESTRA DI SCRIPT SUL LATO DESTRO.
 - FARE CLIC SUL PULSANTE DI AGGIUNTA (+) E SCEGLIERE L'AZIONE DESIDERATA DAL MENU A COMPARSA.
 - USARE LA COMBINAZIONE DI TASTI CORRISPONDENTE.
- NEL CASO IN CUI SIA STATO SELEZIONATO UN CLIP FILMATO, FLASH INSERISCE AUTOMATICAMENTE L'AZIONE ON CLIP EVENT E L'AZIONE SELEZIONATA NELLA FINESTRA DI SCRIPT. SE È STATO SELEZIONATO UN PULSANTE, FLASH INSERIRÀ AUTOMATICAMENTE IL CODICE ON MOUSE EVENT PER ATTIVARE L'AZIONE SELEZIONATA.
- 4 FARE CLIC SUL PULSANTE A FORMA DI FRECCIA RIVOLTA VERSO IL BASSO NELL'ANGOLO INFERIORE DESTRO DEL PANNELLO AZIONI PER VISUALIZZARE I CAMPI DEI PARAMETRI. SELEZIONARE L'AZIONE DESIDERATA E IMMETTERE I NUOVI VALORI NEI CAMPI DEI PARAMETRI PER MODIFICARE I PARAMETRI DELLE AZIONI ESISTENTI.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

- AZIONI
- AZIONI PRINCIPALI PER NAVIGAZIONE E INTERAZIONE
- LE AZIONI PRINCIPALI DEL PANNELLO AZIONI CONSENTONO DI CONTROLLARE LA NAVIGAZIONE E L'INTERAZIONE CON L'UTENTE IN UN FILMATO MEDIANTE LA SELEZIONE DI AZIONI E LA CREAZIONE AUTOMATICA DI CODICE ACTIONSCRIPT. LE AZIONI PRINCIPALI INCLUDONO:
 - PASSAGGIO A UN FOTOGRAMMA O A UNA SCENA USANDO L'AZIONE GO TO.
 - RIPRODUZIONE E INTERRUZIONE DEI FILMATI USANDO LE AZIONI PLAY E STOP.
 - REGOLAZIONE DELLA QUALITÀ DI VISUALIZZAZIONE DI UN FILMATO USANDO L'AZIONE TOGGLE HIGH QUALITY.
 - INTERRUZIONE DI TUTTI I SUONI USANDO L'AZIONE STOP ALL SOUNDS.
 - PASSAGGIO A UN ALTRO URL USANDO L'AZIONE GET URL.
 - CONTROLLO DELLA RIPRODUZIONE DI UN FILMATO DA PARTE DI FLASH PLAYER USANDO L'AZIONE FS COMMAND.
 - CARICAMENTO E SCARICAMENTO DI FILMATI ADDIZIONALI USANDO LE AZIONI LOAD MOVIE E UNLOAD MOVIE.
 - CONTROLLO DI ALTRI FILMATI E CLIP FILMATO USANDO L'AZIONE TELL TARGET.
 - VERIFICA DEL CARICAMENTO DI UN FOTOGRAMMA USANDO L'AZIONE IF FRAME IS LOADED.
 - ASSEGNAZIONE DI UN EVENTO ASSOCIATO AL MOUSE O A UN TASTO SULLA TASTIERA CHE INNESCA L'AZIONE USANDO L'AZIONE ON MOUSE EVENT.
 - INOLTRE, L'AZIONE PRINT CONSENTE DI RENDERE I FOTOGRAMMI DEL FILMATO STAMPABILI.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

- AZIONI
- ASSEGNAZIONE DI AZIONI A FOTOGRAMMI
- AFFINCHÉ UN FILMATO ESEGUA UN'AZIONE QUANDO RAGGIUNGE UN FOTOGRAMMA CHIAVE, ASSEGNARE UN'AZIONE FOTOGRAMMA AL FOTOGRAMMA CHIAVE.
- AD ESEMPIO, PER CREARE UNA RIPETIZIONE CICLICA ALL'INTERNO DI UN FILMATO, È POSSIBILE AGGIUNGERE UN'AZIONE FOTOGRAMMA AL FOTOGRAMMA 20 CHE DEFINISCA "VAI AL FOTOGRAMMA 10 E AVVIA LA RIPRODUZIONE".
- È CONSIGLIABILE INSERIRE TUTTE LE AZIONI FOTOGRAMMA IN UN SOLO LIVELLO PER RENDERNE PIÙ SEMPLICE LA GESTIONE.
- I FOTOGRAMMI CON AZIONI SONO CONTRASSEGNA TI DA UNA PICCOLA a NELLA LINEA TEMPORALE.

- PER ASSEGNARE UN'AZIONE A UN FOTOGRAMMA CHIAVE:
 - 1 SELEZIONARE UN FOTOGRAMMA CHIAVE NELLA LINEA TEMPORALE, QUINDI SCEGLIERE FINESTRA > AZIONI.
 - 2 NELLA LISTA NEL RIQUADRO A SINISTRA DEL PANNELLO, FARE CLIC SULLA CATEGORIA AZIONI PRINCIPALI PER VISUALIZZARNE IL CONTENUTO.
 - 3 PER ASSEGNARE UN'AZIONE, ESEGUIRE UNA DELLE OPERAZIONI DESCRITTE.
 - FARE DOPPIO CLIC SU UN'AZIONE DELLA CATEGORIA AZIONI PRINCIPALI NELLA LISTA NEL RIQUADRO A SINISTRA.
 - TRASCINARE UN'AZIONE DALLA LISTA NEL RIQUADRO A SINISTRA DEL PANNELLO ALLA LISTA DELLE AZIONI SUL LATO DESTRO.
 - FARE CLIC SUL PULSANTE DI AGGIUNTA (+) E SCEGLIERE UN'ISTRUZIONE DAL MENU A COMPARSA.
 - USARE LA COMBINAZIONE DI TASTI CORRISPONDENTE



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

- AZIONI
- IMPOSTAZIONE DELLE OPZIONI DEGLI EVENTI ASSOCIATI AL MOUSE
- L'ASSEGNAZIONE DI UN'AZIONE A UN PULSANTE DETERMINA L'ASSEGNAZIONE AUTOMATICA DI UN'AZIONE MOUSE EVENT AL PULSANTE PER CONSENTIRE LA GESTIONE DELL'AZIONE.
- CIASCUN GESTORE INIZIA CON LA PAROLA ON, SEGUITA DALL'EVENTO CONTROLLATO DAL GESTORE STESSO.
- AD ESEMPIO:
 - ON (RELEASE) ON (KEYPRESS "<SPACE>") ON (ROLLOVER) IL PARAMETRO RELEASE INDICA CHE L'UTENTE HA PREMUTO E RILASCIATO IL PULSANTE DEL MOUSE.
 - È POSSIBILE DEFINIRE GLI EVENTI ASSOCIATI AL MOUSE CHE ATTIVANO L'AZIONE DI UN PULSANTE NEL PANNELLO AZIONI.
 - PER IMPOSTARE LE OPZIONI DEGLI EVENTI ASSOCIATI AL MOUSE:
 - 1 SELEZIONARE IL PULSANTE AL QUALE SI DESIDERA ASSEGNARE UN'AZIONE.
 - 2 NELLA LISTA NEL RIQUADRO A SINISTRA DEL PANNELLO AZIONI, FARE CLIC SULLA CATEGORIA AZIONI PRINCIPALI PER VISUALIZZARNE IL CONTENUTO.
 - 3 SCEGLIERE UNA DELLE SEGUENTI OPZIONI:
 - SELEZIONARE L'AZIONE ON MOUSE EVENT.
 - SELEZIONARE UN'AZIONE DALLA CATEGORIA AZIONI PRINCIPALI.
 - 4 NELLA SEZIONE DEI PARAMETRI, PER EVENTO, SELEZIONARE L'EVENTO ASSOCIATO ALLA TASTIERA O AL MOUSE CHE ATTIVERÀ L'AZIONE:
 - PRESSIONE INNESCA L'AZIONE QUANDO SI PREME IL PULSANTE DEL MOUSE MENTRE IL PUNTATORE È SOPRA IL PULSANTE.



MACROMEDIA FLASH 5.xx – 4a parte

- AZIONI
 - RILASCIO (IMPOSTAZIONE PREDEFINITA) INNESCA L'AZIONE QUANDO SI RILASCIA IL PULSANTE DEL MOUSE MENTRE IL PUNTATORE È SOPRA IL PULSANTE. IN QUESTO MODO SI IMPOSTA UN NORMALE COMPORTAMENTO DI RISPOSTA ALLA SELEZIONE DEL PULSANTE.
 - RILASCIO FUORI INNESCA L'AZIONE QUANDO SI RILASCIA IL PULSANTE DEL MOUSE MENTRE IL PUNTATORE NON È SOPRA IL PULSANTE.
 - PRESSIONE TASTO INNESCA L'AZIONE QUANDO SI PREME IL TASTO SPECIFICATO. SE SI SELEZIONA QUESTA OPZIONE, IMMETTERE IL NOME DEL TASTO NELLA CASELLA DI TESTO.
 - PASSAGGIO SOPRA INNESCA L'AZIONE QUANDO IL PUNTATORE PASSA SOPRA IL PULSANTE.
 - PASSAGGIO IN USCITA INNESCA L'AZIONE QUANDO IL PUNTATORE ESCE DALL'AREA DEL PULSANTE.
 - TRASCINAMENTO SOPRA INNESCA L'AZIONE QUANDO IL PULSANTE DEL MOUSE È PREMUTO MENTRE IL PUNTATORE È SOPRA AL PULSANTE, VIENE SPOSTATO FUORI DALL'AREA DEL PULSANTE E QUINDI RIPORTATO SUL PULSANTE.
 - TRASCINAMENTO FUORI INNESCA L'AZIONE QUANDO IL PULSANTE DEL MOUSE È PREMUTO MENTRE IL PUNTATORE È SOPRA IL PULSANTE E QUINDI VIENE SPOSTATO FUORI DALL'AREA DEL PULSANTE.
- 5 ASSEGNARE EVENTUALI ALTRE AZIONI AL PULSANTE:

