

Sognando il nostro sito con... Dreamweaver



**Macromedia
Dreamweaver è uno
dei principali strumenti
per la creazione
delle pagine Web.
Anche se non si è
esperti di informatica
è possibile utilizzarlo
con buoni risultati,
magari tralasciando
le funzionalità
molto evolute**

Ho ripetuto più volte l'importanza, oggi, di disporre di un sito personale in cui raccogliere quella parte di noi stessi che desideriamo condividere col resto del pianeta. La vetrina aperta di Internet permette di raggiungere un pubblico fino a qualche tempo fa inarrivabile, e questa è una grande opportunità che si offre ad un fotografo sia egli affermato, come alle prime armi.

Di software utili allo scopo ce ne sono parecchi; questo mese vogliamo tagliare la testa la toro e, dopo anni di tergiversazioni su software capaci di formattare 'anche' pagine Web, approdiamo ad un software che è un punto di riferimento. Scarichiamo oggi la versione dimostrativa di Dreamweaver MX 2004 di Macromedia, leader nella creazione di materiali di supporto al Web. In particolare l'applicativo testato è uno dei principali strumenti per la creazione delle pagine elettroniche che ogni giorno scorrono davanti ai nostri occhi quando accediamo alla Rete.

Premesse

Poche ma utili. Va sottolineato come lo scaricamento del programma non richieda altri sforzi se non quello di accedere al sito di Macromedia (www.macromedia.com oppure .it), selezionare la sezione delle versioni dimostrative e quindi scegliere il nostro Dreamweaver MX 2004 (DMX). Compiliamo la scheda informativa, selezioniamo la lingua desiderata ed avviamo il download.

Le dimensioni dell'applicazione sono... importanti! Sono una ottantina di megabyte comprendenti DMX, HomeSite+ e due corpose guide a DMX. Non posso che elogiare Macromedia per aver incluso, in quella più corposa, l'intero manuale di utilizzo, in lingua italiana, di ben 810 pagine (!). Se ne consiglia l'utilizzo in parallelo con il software. A tal proposito ricordo che la guida meno corposa altro non è se non un set di quasi centocinquanta pagi-



nette utili ad 'iniziare' a fare qualcosa con DMX. L'installazione non rivela sorprese tranne una: gli ingombri spropositati per una versione di prova dipendono dal fatto che... di prova non è! Infatti la prima finestra all'avvio del software chiede se vogliamo iniziare il periodo dimostrativo a termine di 30 giorni o se preferiamo inserire il codice di attivazione dell'intero pacchetto di DMX. Insomma ci siamo scaricati l'intero software! Questo fatto ci garantisce, al momento dell'acquisto, che non ci ritroveremo in mano qualcosa di differente da quanto testato. Chi ha una linea ADSL apprezzerà.

Ultima postilla: dedicando questa prova a chi è più abile con la fotocamera che non col mouse, cercherò di dare un'idea di quello che si può ottenere con Dreamweaver partendo da un livello base di utilizzo, evitando funzionalità troppo evolute. Si parlerà quindi essenzialmente di posizionamento degli elementi, di attenzione nella preparazione degli oggetti e di quanto a prima vista si renda disponibile.

Diamo per scontato che si disponga di un programma di fotoritocco per la gestione delle immagini e dei contributi

simili che si vuole inserire nelle pagine Web. Non approfondiremo problematiche teoriche per motivi di spazio; esse troveranno risposta nei manuali forniti con DMX.

Interfaccia

L'interfaccia utente è sobria sebbene ricca di spunti. In alto troviamo i consueti menu, sotto i quali si trova una barra (Inserisci) utile a contenere un set di strumenti di utilizzo comune nella progettazione delle pagine. Questi sono divisi in categorie denominate Comune (link, collegamenti a e-mail, ancore, tabelle, etc.), Layout (metodi di visualizzazione delle lavorazioni), Moduli (campi di interazione con l'utente), Testo (classici formattatori per il testo), HTML (gestione di frame e tabelle), Applicazione (gestione di interazioni col database sul server), Elementi di Flash e Preferiti.

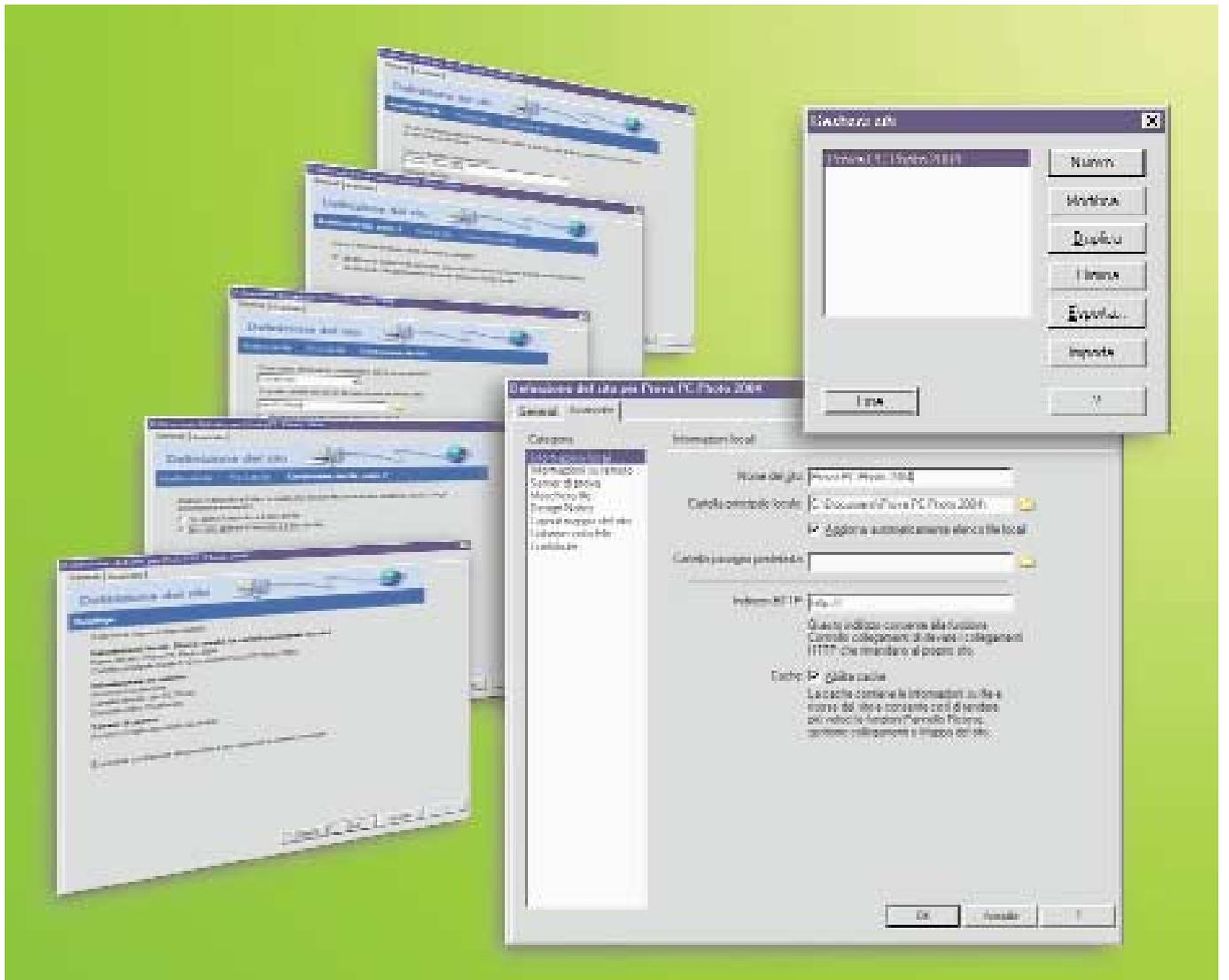
Scendendo troviamo una ulteriore barra (Documento) capace di gestire le visualizzazioni dello spazio dedicato alla composizione grafica, al codice Html o ad entrambi, così come lo scaricamento dei file sul server remoto, il controllo degli errori e delle anteprime di visualizzazione.

Durante la fase di installazione del programma la necessità di un nostro intervento è ridotta al minimo. Comunque le scelte compiute in questa fase possono essere modificate in seguito tramite le Preferenze.

lizzazione.

L'area principale dello schermo viene quindi occupata dallo spazio che abbiamo a disposizione per inserire gli elementi che comporranno la pagina Web. Consiglio di familiarizzare con la visualizzazione del codice Html che, man mano che produrremo elementi nuovi, andrà espandendosi e modificandosi di conseguenza. E' infatti preferibile essere in grado di intervenire direttamente sul codice Html piuttosto che sugli elementi visuali che ne derivano: è quasi una questione 'etica'!

L'area in esame mostra quello che vedremo nella finestra del browser al termine dei lavori, ma con una avvertenza. Lavorando in Dreamweaver gli elementi fondamentali (frames, tabelle, formattazioni ed altro) sono visibili grafi-



Un primo ostacolo per coloro che, privi di esperienza, desiderano lanciarsi nella progettazione Web potrebbe essere quello relativo alla definizione di un sito remoto su cui scaricare il materiale creato. In tale caso consiglio di seguire la procedura guidata che lascia comunque liberi di intervenire in ogni momento sulle questioni più 'Avanzate', ricorrendo all'apposita tendina.

camente: un po' di pratica è sufficiente a comprenderne il funzionamento e ad apprezzarlo. Una vera anteprima della nostra pagina Web da "testare" si rende disponibile solo premendo il tasto F12, dopo averla salvata.

Sulla destra, e siamo quasi alla fine, troviamo alcune tendine (Progettazione, Codice, Applicazione, Tag, File, Cronologia) relative ad elementi puiotto

sto complessi ma 'divertenti' da indagare. Tra questi gli stili CSS, i Livelli, gli Snippet (parti di codice riutilizzabile), i Comportamenti, le funzioni Database, i Tag, la gestione di File e Risorse, etc.

Per ultimo è doveroso citare lo strumento che consentirà di trarre la maggiore soddisfazione, ovvero la finestra, situata a piè di schermo, delle Proprietà. Ma proprietà di che cosa?!? Di tutto! E' una pregevole caratteristica storica di DMX il disporre di questo strumento dinamico che, in base all'oggetto selezionato, ne fornisce in un sol colpo tutte le caratteristiche essenziali, permettendo di intervenire senza ridicoli salti di menu, funzioni e sotto categorie. La useremo parecchio, soprattutto nelle sessioni di pratica.

Direi che l'interfaccia di DMX è tutta qui. Bel coraggio dirà il lettore poco pratico di progettazione. Io rispondo che DMX consente davvero di fare di tutto, ma senza obbligarci. Il fatto che noi uti-

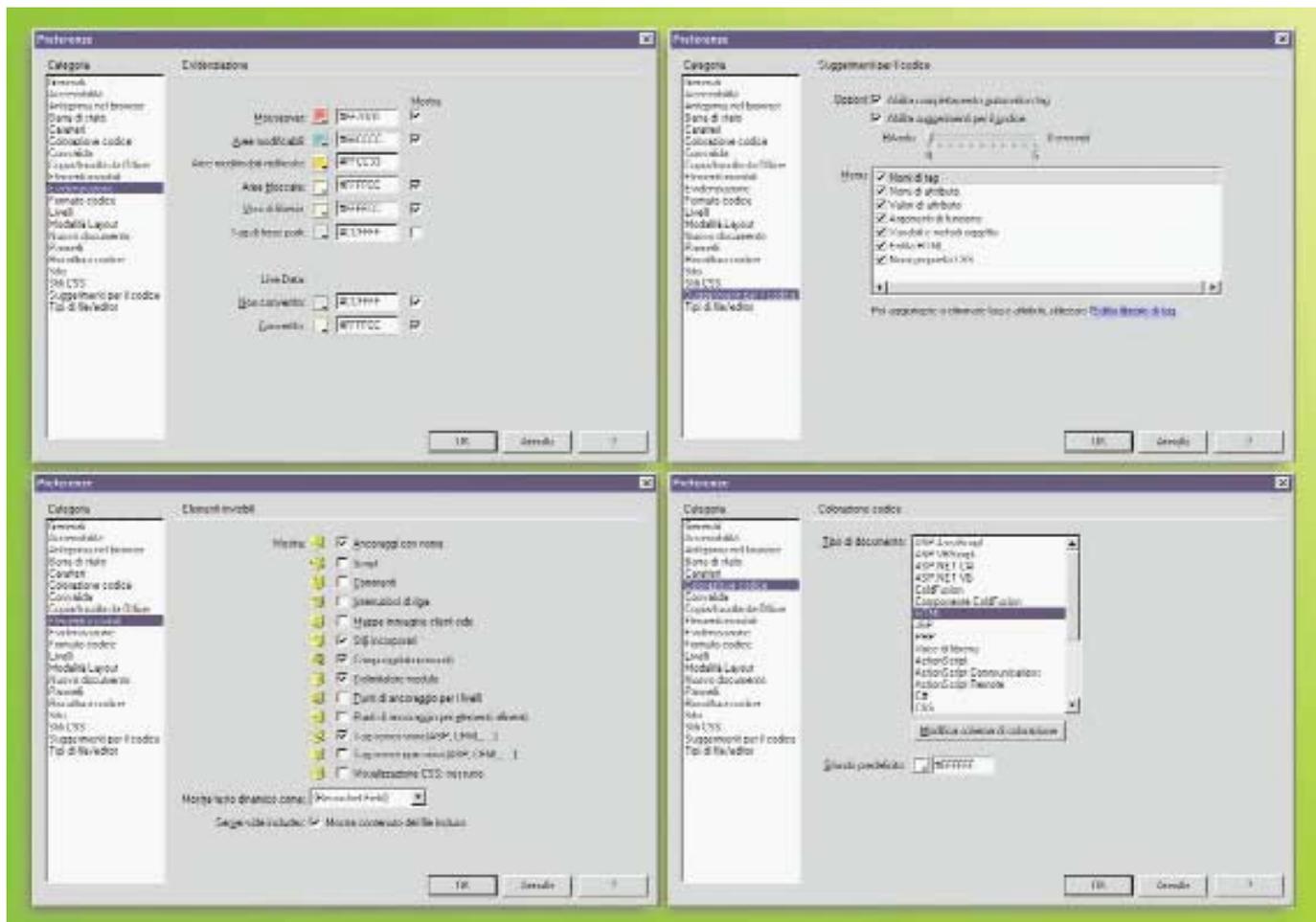
lizziamo il 10% di quanto offerto non importa poi molto poiché ottimi risultati vengono spesso a seguito di realizzazioni semplici, sobrie e per questo intuitive ed assai adatte alla Rete.

Qualcosa di semplice

Il requisito di una pagina Web è quello di comunicare qualcosa. Elementare. Decidiamo quindi cosa comunicare, magari facendo un giro in Rete per trarre qualche spunto a riguardo del materiale pubblicato da altri utenti.

Una volta che ci siamo chiariti le idee, possiamo iniziare l'opera di progettazione delle pagine personali. E' questa una fase di apprendimento e coincide con la sperimentazione del software.

In seguito consigliamo di iniziare la progettazione su carta, per poi passare alla creazione, magari con Photoshop, dei contenuti grafici, e finire con l'inserire il tutto all'interno di un modello proposto da DMX.



1- La definizione del sito

Prima di tutto, se non lo avessimo già fatto, dobbiamo definire un sito in cui archiviare il nostro materiale. DMX richiede che la progettazione avvenga dopo aver stabilito ove le pagine prodotte debbano essere archiviate.

Per fare ciò basta seguire la procedura che si rende quasi automaticamente disponibile nell'aprire una nuova lavorazione, oppure utilizzare il menu Sito che ci consente di definirne uno nuovo. Vale la pena sfruttare la procedura guidata che ci richiede pochi dati, tra cui il nome del sito, la sua collocazione locale sul nostro computer, la collocazione remota sulla Rete ed altri particolari approfondibili mediante il manuale.

La nostra prova si è svolta senza un collegamento al Web, per cui nelle impostazioni del Sito abbiamo inserito un indirizzo 'virtuale' facente riferimento ad una cartella (Remoto) presente sul nostro elaboratore. Questo è un buon metodo per testare il funzionamento dei siti prodotti prima di pubblicarli e consente a chiunque di iniziare a sperimentare senza troppe complicazioni.

2- Impostazione della pagina

Decidiamo che impostazione dare alla pagina principale ed a quelle che la seguiranno. Proprietà Pagina, nella finestra delle Proprietà, consente di scegliere le caratteristiche di sfondo, carattere, colorazione dei collegamenti ed altro. Invito alla sobrietà.

Possiamo ora passare a scrivere i dati di interesse nella pagina, ricordando magari che in Html l'Invio crea un salto di paragrafo e dunque, per andare a capo, conviene utilizzare il tag Html
, prelevabile dalla barra in alto Inserisci, sezione Testo.

In questa fase è di solito sufficiente predisporre qualche notizia introduttiva, i riferimenti all'indirizzo di posta ed alle sezioni componenti il sito.

La variazione rispetto alle impostazioni standard definite per la pagina in termini di allineamento, caratteristiche del testo e font utilizzato possono essere effettuate a partire dalla già descritta palette delle Proprietà, pre-selezionando gli elementi interessati.

3- Link Iper testuali

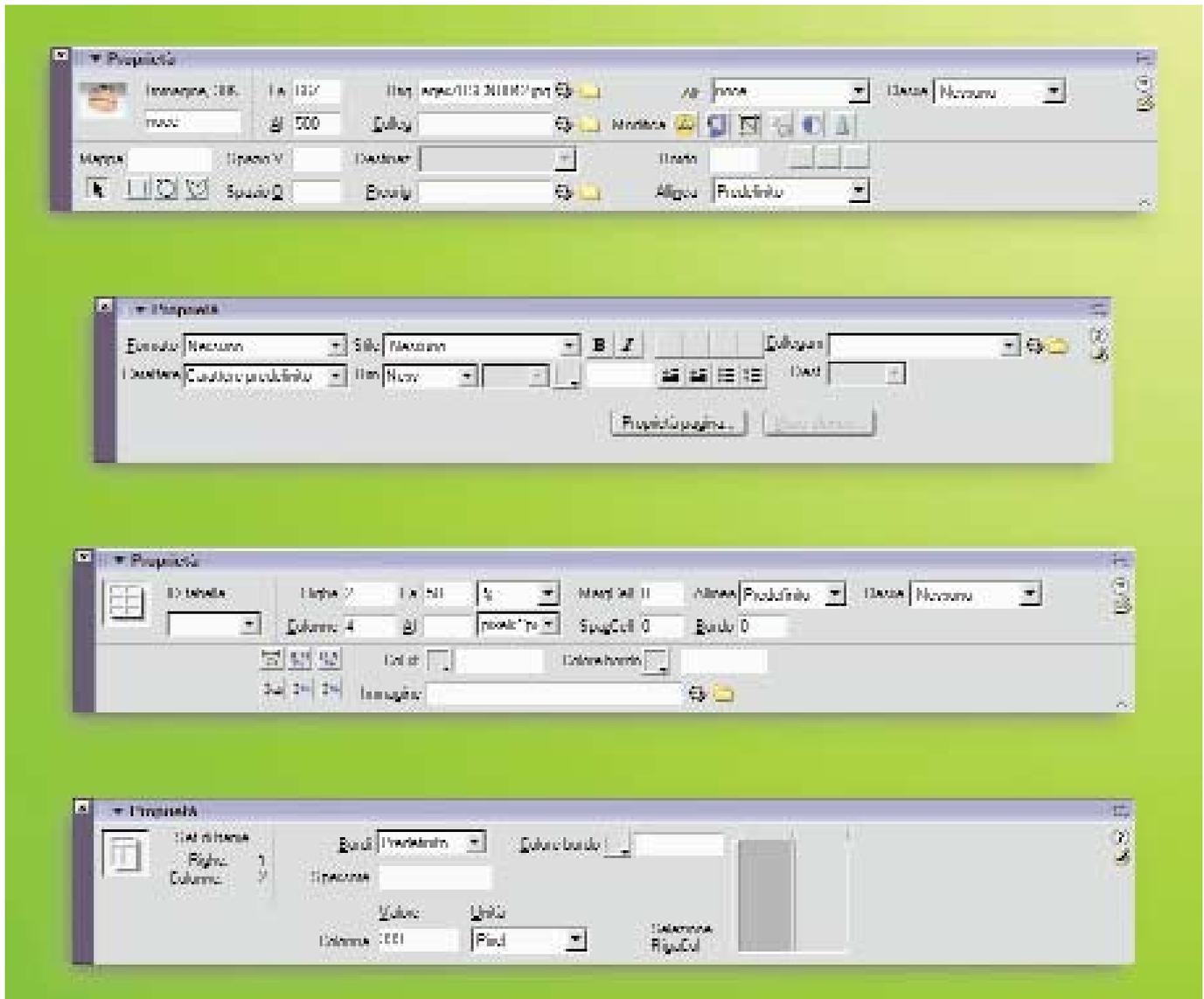
La creazione di un collegamento ipertestuale (link), cioè delle parole sottoli-

Le Preferenze offerte dal programma sono veramente molte. Ad esse va riconosciuto anche un discreto livello di approfondimento, che potrebbe creare qualche difficoltà all'utente poco esperto. Consiglio di avventurarsi solo se necessario.

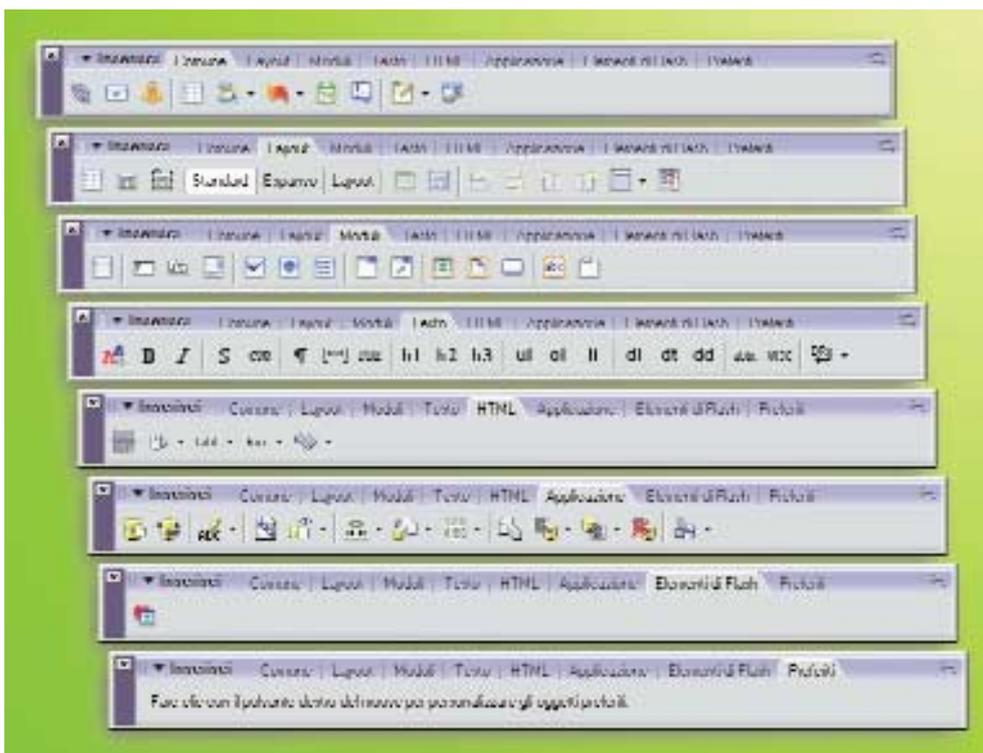
neate che rimandano ad altre pagine Web, si rende possibile mediante differenti metodi.

Partiamo selezionando la porzione di testo o gli altri elementi presenti (come le immagini) destinati a diventare collegamenti. A questo punto basterà digitare all'interno del campo 'Collegamento' della palette Proprietà l'indirizzo Web (url) corrispondente alla pagina, all'immagine o alla risorsa da raggiungere in seguito al clic. Ovvio che per effettuare link ad altre nostre pagine queste debbano essere state preventivamente create o rintracciate in Rete annotandone l'indirizzo esatto!

Possiamo altresì cliccare sul simbolino



Sopra: la tendina delle Proprietà può essere tolta dallo spazio di lavoro, ma non conviene! E' infatti sempre utile nei casi in cui dobbiamo decidere il corretto comportamento di un elemento all'interno delle pagine. Nell'esempio vediamo le diverse opzioni per gestire immagini, testo, tabelle e frame.



A sinistra: potremmo trarre discrete soddisfazioni anche dal prendere confidenza col 'contenitore' di oggetti denominato 'Inserisci'. Questa barra ce la troviamo fra i piedi fin dal primo avvio del software e sarà un bene iniziare ad esplorarne le otto sezioni per non trovarci in panne, per esempio, quando si vuole andare a capo senza inserire un nuovo paragrafo (si fa col tag BR della sezione Testo!)



Visto che le prove condotte sul programma si sono svolte senza un collegamento al Web, nelle impostazioni del Sito abbiamo inserito un indirizzo 'virtuale' facente riferimento ad una cartella (Remoto) presente sul nostro elaboratore. Questo è un buon metodo per testare il funzionamento dei siti prodotti prima di pubblicarli e consente a chiunque di iniziare a sperimentare senza troppe complicazioni. La procedura di caricamento (Upload) riempie la cartella che ci fa da server (Remoto) coi dati locali (Locale).

visionare che, al clic del mouse, si aprono nella porzione destra dello schermo. Magari con un Frame superiore contenente in ogni istante il menu del sito.

E' possibile creare una suddivisione della pagina in due Frame dal menu *Elabora*, scegliendo *Set di Frame*. Anche qui non ci dilunghiamo. Le *Proprietà* ospitano una mappa della suddivisione in Frame permettendo di impostarne le caratteristiche.

Invece dei Frame io però consiglio di usare, ove possibile, le *Table*, decisamente più compatte, stabili e più flessibili nella gestione.

6- Rollover

Trattiamo ora di un aspetto assai apprezzato dal pubblico attento all'estetica dei siti Web, ovvero la possibilità di attribuire dinamismo agli elementi del sito, facendo in modo che interagiscano con il mouse.

In gergo tecnico queste operazioni vengono definite di 'rollover', sebbene il termine identifichi solo lo scorrimento (Roll) del puntatore sopra (Over) un oggetto.

In DMX i Rollover vengono gestiti dalla tendina *Comportamenti* presente nella finestra di destra di *Ispezione Tag*. Di possibilità ve ne sono molte.

Una per tutte: far variare di tono l'immagine al passaggio del mouse, variandola ulteriormente al momento del clic.

Innanzitutto occorre predisporre tre versioni dell'immagine di differente colorazione, magari più chiare o scure per rispettare l'amata sobrietà, mediante un software tipo Photoshop.

Poi occorre inserire l'immagine di partenza nella pagina, magari trascinandola o ricorrendo al menu *Inserisci*, selezionarla ed accedere alla suddetta tendina. Da qui scegliamo *Scambia Immagine*, selezioniamo gli eventi per i quali causare la sostituzione, definiamo le immagini da utilizzare e, posto di avere letto adeguatamente il manuale, gioiamo all'anteprima (F12) dei risultati!

In alternativa si può optare per l'inserimento di un Oggetto *Immagine/Immagine di Rollover* dal menu *Inserisci*. Un po' di pratica non guasta.

Per chi si chiedesse come diavolo effettuare le medesime funzioni sul testo, l'unico modo è ricorrere alla funzione *Oggetto Multimediale/Testo Flash*, disponibile dal menu *Inserisci* o da pulsanti che non sto a indicare.

Di cose da fare e con cui intrattenerci ce ne sarebbero ancora tante, ma lo spazio scarseggia. Dunque cito solamente l'opportunità di inserire filmati, sonoro, oggetti *ActiveX*, funzioni di gestione dei dati a partire dai database supportati, script *Asp* o *Php*, elenchi puntati e schede precostituite a partire dai comodi

Snippet e mille altre chicche ancora.

Conclusioni

Si è detto in apertura che Dreamweaver MX 2004 è definitivamente la soluzione finale per coloro che si sono stufati di sentirsi ripetere che le funzioni di creazione delle pagine Web offerte in visualizzatori o software grafici non sono altro che un ripiego momentaneo. Certo, un software maturo e serio come questo offre anche funzioni base di facile utilizzo per tutti, ma soprattutto dispone di metodi assai potenti e complessi per gestire nei minimi dettagli un sito Web professionale. Era inderogabile l'esigenza di trattare anche questo aspetto della questione, visto che sempre più spesso giungono in redazione richieste orientate in tale direzione.

Mi permetto inoltre di ricordare che DMX è sì un software complesso per i neofiti, ma di certo orientato a consentire una gestione grafica e istintiva degli elementi che costituiranno le nostre pagine. La presenza di una sezione di codice non fa altro che rammentarci che esiste un livello più complesso, destinato a coloro che scrivono "a mano" le pagine, ovvero in codice *Html*. Chi opera in tal modo in genere disprezza le procedure visuali; io preferisco lavorare prima in maniera visuale, per poi rifinire il tutto "a mano".

In definitiva mi pare che Dreamweaver

Un esperimento

Voglio suggerire un esperimento che darà soddisfazioni ai più eclettici. Utilizziamo Photoshop 7.0 e Dreamweaver MX all'unisono per creare una pagina Web di forte impatto visivo. Accenno soltanto alla procedura suggerendo agli interessati di farsi vivi in caso di bisogno, magari con l'EspertoOnLine.

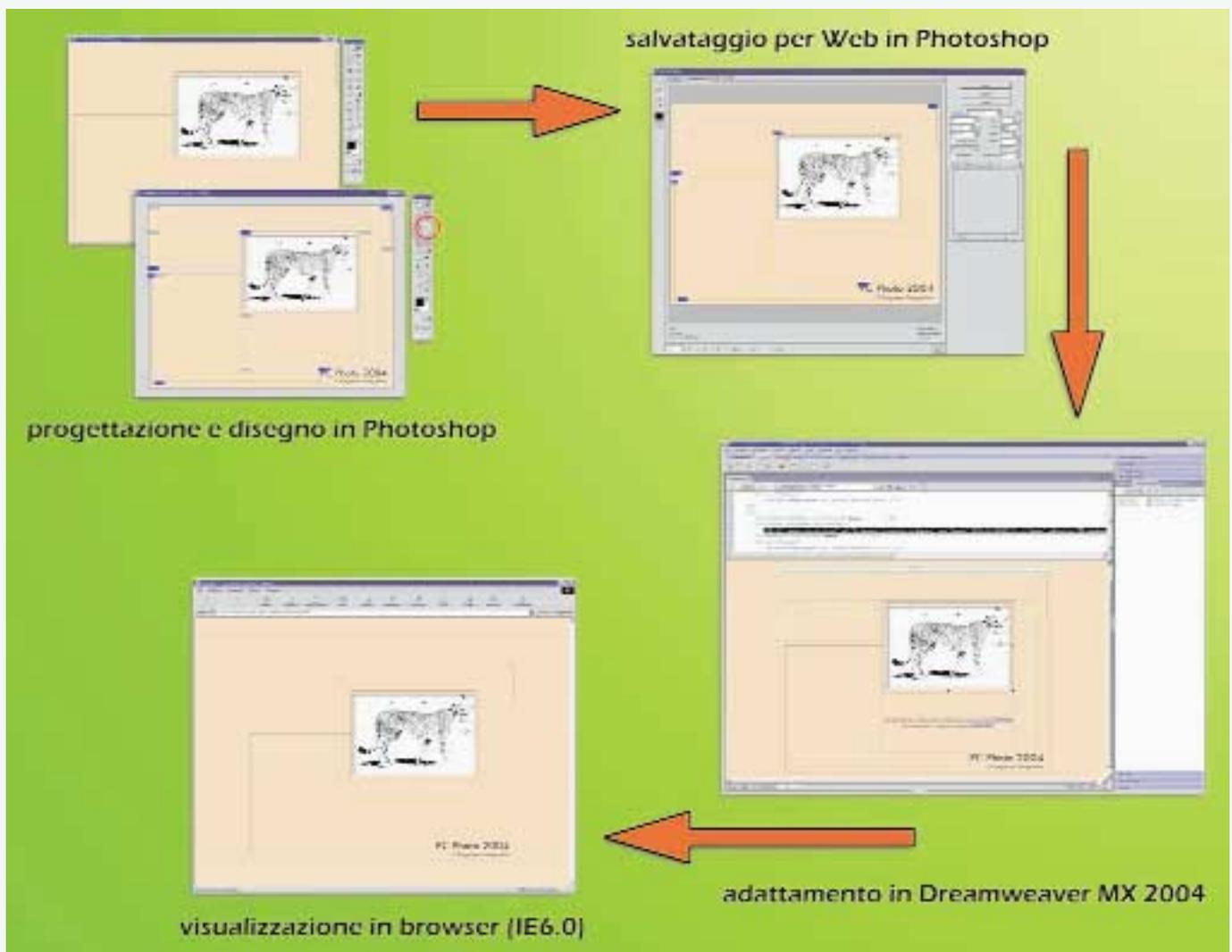
Photoshop dispone di un simpatico strumento denominato Slice (in italiano "fetta", forse... ritaglio?). Questo consente di dividere l'area di lavoro, l'immagine, in parti da destinare a differente salvataggio soprattutto mediante la funzione di Salva per il Web. Perché allora non creare un file delle dimensioni adatte al browser in uso (in genere un 500x400pixel nell'ipotesi di una risoluzione video di 800x600pixel) e disegnare (nel vero senso del termine!) quella che sarà la pagina Web finale?

Basta ritagliare le parti grafiche con gli Slice, salvare il tutto in Gif con Salva per Web e reimportarlo in DMX per effettuare gli aggiustamenti del caso.

Vi assicuro che il tutto funziona alla grande! Photoshop salva per il Web tutti gli Slice definiti, o solo quelli selezionati, sia come immagini che come pagina Html, già composta in una Tabella.

Usiamo quest'ultima funzione, disegniamo la pagina prevedendo uno sfondo uniforme, assegniamo uno Slice ai soli elementi grafici importanti eliminando poi in DMX (possiamo cancellare anche i file corrispondenti) le parti interamente colorate come lo sfondo. Attribuendo alla pagina il colore dello sfondo (il contagocce c'è anche in DMX) l'aspetto ritornerà perfetto.

Un po' di pratica insegnerà ad ottimizzare lo spazio e ad affinare la tecnica! Attenzione a prevedere gli spazi per l'inserimento del testo che andrà scritto in DMX!



Mi sembra interessante la possibilità di utilizzare Photoshop per disegnare una pagina prevalentemente grafica, esportandone poi i contenuti tramite gli Slice e Salva per Web, finendo in ultimo a riorganizzare il materiale con Dreamweaver. Questo è concesso in virtù della buona compatibilità tra il codice Html generato dal software Adobe e quello letto dal pargolo di Macromedia. Il risparmio di tempo è enorme a fronte dei risultati!

I formati delle immagini

Ricordo che la formattazione delle immagini per un utilizzo nel Web richiede qualche attenzione in più rispetto alla regola fotografica 'più dettaglio ad ogni costo'. In Rete infatti vi è il problema dei tempi di trasferimento dei dati, che dipende dalla velocità delle linee telefoniche su cui viaggiano. Oggi la situazione è migliore rispetto a soli pochi anni fa, ma non per questo vanno dimenticate alcune regole di base.

I formati che conviene utilizzare sono il Jpeg, il Gif o il Png. In pratica sono i primi due a farla da padroni.

Il **Jpeg** riduce l'ingombro dei dati scomponendo l'immagine in aree quadrate assimilate poi a funzioni matematiche (Trasformata Coseno), assai più compatte da trasmettere rispetto ai rispettivi dati RGB. La dimensione finale del file è proporzionale al numero di pixel, al contenuto di dettagli ed al fattore di compressione utilizzato; tanto maggiore è la qualità visiva dell'immagine, tanto maggiori sono le dimensioni del file.

Il **Gif** sfrutta una riduzione dei colori impiegati (fino a 256) e la loro traduzione in numeri meno ingombranti (vengono indicizzati in una tabella) per consentire il risparmio di spazio in trasmissione.

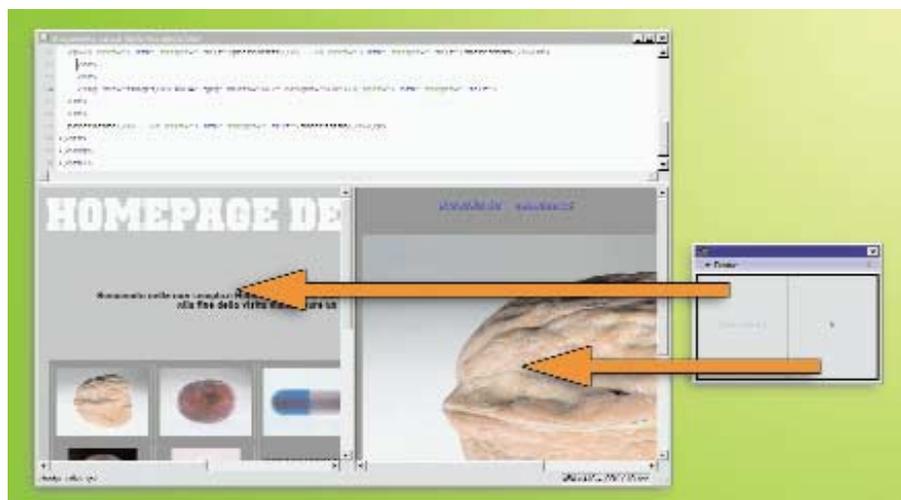
Quale formato utilizzare

Senza approfondire: utilizziamo il Jpeg per salvare le immagini fotografiche (minore dettaglio, ma migliore resa cromatica) ed il Gif per la realizzazione degli elementi grafici (meno colori, ma alta precisione e perfetto assemblaggio di particolari vicini).

Per chi desidera approfondire l'argomento, è disponibile il volume, con CD-Rom, "Macromedia Dreamweaver MX", edito da Macromedia Press. Si può ordinare anche tramite Fotolibreria, tel. 02.70.00.22.22, e-mail: fotolibreria@fotografia.it; www.fotolibreria.it.



I comportamenti dinamici associabili a pagine ed immagini in Dreamweaver MX 2004 consentono di creare pagine di impatto pregevole. La tendina che ospita questa funzionalità è sulla destra (Comportamenti). Un po' di pratica consentirà di padroneggiare al meglio le molte possibilità, in particolare la sostituzione di un'immagine con una seconda al passaggio del mouse. Tale espediente (rollover) dà maggiore visibilità agli elementi importanti presenti nelle pagine.



Per quanto in genere se ne sconsigli l'utilizzo nella progettazione, i Frame vanno affrontati. Qui ne forniamo un esempio: abbiamo trasformato il sito di prova in una versione a doppia finestra. E' stato in questo caso necessario indicare al programma di far aprire le immagini nella ripartizione (frame) come si vede sulla destra. Ripeto: meglio usare tabelle e più finestre.

QUANTO COSTA

	Completo	Aggiornamento
Dreamweaver MX 2004	479	239
Macromedia Studio MX 2004	999	479
Macromedia Studio MX 2004 con Flash Pro	1.129	569

www.macromedia.it

sia una soluzione ottima per chi desidera ottenere risultati di rilievo, mettendo in conto un certo sforzo di apprendimento. Esso offre al contempo la possibilità di approfondire l'utilizzo del codice Html, così come di servirsi delle funzioni precostituite. E' completo al 100% per le esigenze standard dei più volenterosi.

Dreamweaver MX 2004 è in sintesi un prodotto di elevatissima qualità; per intenderci il 'Photoshop del Web'.

Eugenio Tursi