

A lezione di MX

I manuali "autorizzati" da Macromedia pubblicati in Italia da Mondadori

Massimo Cremagnani

Chi si avvicina per la prima volta ai software **Macromedia**, può cercare di apprendere il funzionamento mediante la guida in linea, gli help contestuali, alcune esercitazioni e, nei casi più specifici, con le diverse risorse online, ufficiali o meno. Per avere un percorso didattico esauriente, su cui seguire con linearità l'esplorazione progressiva dei singoli programmi, è necessario spulciare il cd di installazione fino alla cartella "Documentation". Qui è possibile accedere a numerosi PDF, alcuni dei quali in inglese, tra cui i veri e propri manuali dei programmi. Questi documenti sono esaurienti e ben organizzati, grazie anche ai link di riferimento interni ma, vista l'enorme mole, consultabili solo a schermo: quello di *DreamWeaver* è di 810 pagine, mentre per *ActionScript* arriviamo oltre 1200! Riportarli su carta in maniera indipendente si rivela quindi un'utopia.

Così Macromedia, per soddisfare chi riesce a studiare solo su carta (e ormai è assodato, è il metodo più funzionale), ha delegato ad alcuni guru la stesura di manuali coerenti in forma di lezioni ragionate, acquistabili separatamente. Non si tratta della versione cartacea dei PDF che, tra l'altro, sono più completi, ma di edizioni autorizzate indipendenti. In Italia, questi manuali sono pubblicati da **Mondadori**, nella collana "Corso Ufficiale". Al momento sono disponibili i testi relativi a *DreamWeaver*, *FireWorks*, *Flash* e *ActionScript*; sono invece in corso di pubblicazione un testo sull'uso integrato dello *Studio MX* e uno sullo sviluppo di applicazioni *Flash*. Ne segue che i testi monografici, più



che dedicarsi a progetti completi (e complessi), si "limitano" ad analizzare nel dettaglio le singole funzioni dei programmi, un'impresa senza dubbio impegnativa già di per sé.

I testi sono divisi in lezioni in cui si realizzano le singole parti di un progetto, focalizzato di volta in volta sull'uso e sull'apprendimento di determinati strumenti. All'inizio di ogni capitolo si accenna al tempo necessario per lo svolgimento delle operazioni (in media un'ora) e, alla fine, si invita il lettore a procedere con un progetto indipendente per ripassare quanto appreso.

Le lezioni sono corredate da immagini chiare anche se, in alcuni casi, troppo focalizzate su un singolo passaggio, lasciando alcune perplessità a chi ancora non ha dimestichezza con le interfacce utente e il posizionamento dei comandi.

A ogni libro è allegato un CD-Rom contenente i file di esercitazione utilizzati durante le lezioni (intermedi e finali) e i software in questione in

versione demo. L'acquisto è quindi consigliato per chi "parte da zero", un investimento utile a sondare sia il programma in sé, sia la propria predisposizione all'uso dello stesso. Per chi fosse già in possesso del pacchetto software, la scelta è più combattuta: una versione stampata dei manuali ufficiali — anche offerta a un prezzo contenuto come plus al pacchetto di applicativi — sarebbe stata una scelta senza dubbio più corretta da parte di Macromedia. 

DreamWeaver MX 2004 Corso Ufficiale
Khristine Annwn Page
Mondadori Informatica, € 40,00;
582 pag. b/n + CD-Rom
Titolo originale: Macromedia DreamWeaver MX 2004 — Training from the Source

FireWorks MX 2004 — Corso Ufficiale
Patti Schulze
Mondadori Informatica, € 30,00;
304 pag. b/n + CD-Rom
Titolo originale: Macromedia FireWorks MX 2004 — Training from the Source

Flash MX 2004 — Corso Ufficiale
Jen Dehaan
Mondadori Informatica, € 35,00;
464 pag. b/n + CD-Rom
Titolo originale: Macromedia Flash MX 2004 — Training from the Source

Flash MX 2004 ActionScript — Corso Ufficiale
Derek Franklin, Jobe Makar
Mondadori Informatica, € 50,00;
766 pag. b/n + CD-Rom
Titolo originale: Macromedia Flash MX 2004 ActionScript — Training from the Source