

La fabbrica del Web

I Web visual editor di Macromedia abbracciano i programmatori

Massimo Cremagnani

Sempre più ergonomia, sempre più integrazione tra gli applicativi e una passata di trucco alle interfacce grafiche per invogliare gli esteti. Le nuove possibilità di programmazione, la compatibilità con i linguaggi più gettonati e il gran numero di risorse disponibili sul Web sono tutti elementi a favore degli sviluppatori, mentre ai virtuosi della grafica rimangono i già consolidati strumenti visuali e un po' di perplessità sulla gestione del codice. Macromedia stuzzica su tutti i fronti con innovazioni funzionali e gestionali, per passare dal "semplice" Web design alla realizzazione di applicazioni multimediali diversificate, sposando gli standard e i linguaggi più diffusi senza comunque rinnegare la creatività figurativa



Oggi parliamo dell'ultima versione di Macromedia Studio 2004, ovvero il kit del piccolo grande Web designer. I software in questione devono la propria fama alla creatività wysiwyg, grazie alla quale l'iter progettuale segue la linea visiva dell'artista/illustratore. Ma qualcuno ha — più o meno oculatamente, lo vedremo col tempo — preso a considerare limitato il solo mercato dei grafici, sostenendo a piene mani l'importanza degli sviluppatori nel campo della multimedialità. La tendenza di MX 2004 è infatti di fornire strumenti di programmazione avanzata e compatibilità con gli standard comunicativi di maggiore rilievo per uscire dal concetto di "sito" in favore di "applicativi Web", espandendo le funzionalità compositive e gestionali dei progetti.

Il pacchetto è disponibile in due versioni, standard e professional. La prima contiene **Dreamweaver MX 2004**, **Fireworks MX 2004**, **Flash MX 2004** e **FreeHand MX** (senza 2004, ancora una volta indietro di un turno). Nella seconda, Flash è presente in una versione *Professional*, dalle caratteristiche più avanzate. In entrambi i casi, la collezione è contenuta in un unico disco, nelle

versioni Windows e Mac. I programmi possono comunque essere acquistati separatamente. Come ormai consueto, la corsa all'ultima release ha fatto sì che Studio MX 2004 uscisse prima di un esauriente beta testing. Questo significa che ogni programma commercializzato contiene la sua bella dose di bug.

La soluzione consiste nello scaricamento degli "updater" dal sito Macromedia (www.macromedia.com/support), uno per ogni software in questione. Rigirando il coltello nella piaga, rileviamo che un aggiornamento più automatizzato sarebbe stato gradito.

Come accennato, FreeHand è quello dello scorso anno. Tra le funzioni legate agli altri applicativi del pacchetto, ricordiamo l'interoperabilità con Flash e FireWorks, l'unificazione dell'interfaccia (più o meno...), gli *Effetti dal vivo* raster e vettoriali (come in FW) e l'esportazione in swf. Per l'analisi approfondita vi rimandiamo all'articolo pubblicato su *Graphicus* n° 1005.

Procediamo quindi con le vere novità.

Viva i CSS

Sin dagli albori, ma soprattutto dalla quarta release, **Dreamweaver** si è imposto sul mercato del Web design grazie alla duplice identità di editor visuale e compilatore di codice, guadagnandosi i favori dei creativi quanto quella degli sviluppatori. Negli ultimi anni è stato affiancato da altri applicativi come UltraDev (per l'integrazione di tecnologie lato server come JSP, PHP e ASP) e HomeSite (come editor di codice avanzato). Questo dualismo procede quindi con equilibrio, affiancando la

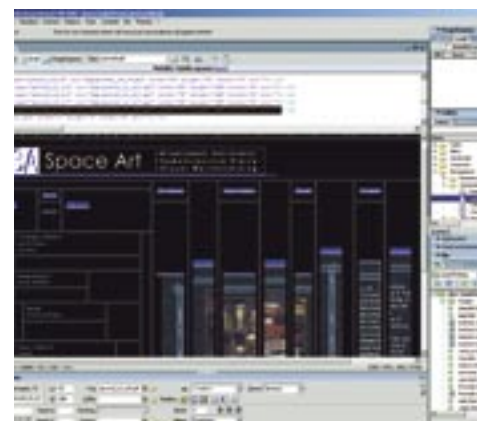


Lo splash screen dei prodotti MX offre diverse opportunità di progetto

ben nota ergonomia all'automatismo nella codifica. La novità più eclatante in questa versione 2004 riguarda infatti la creazione e la gestione di CSS. La metodica ricorda molto da vicino l'editing degli stili nei software di impaginazione e di scrittura, in cui basta impostare visivamente una riga di testo e poi salvarne le caratteristiche. Naturalmente, le potenzialità dei CSS permettono di impostare stili di visualizzazione estremamente complessi, utili per la personalizzazione e la modifica dei layout ma anche per implementare l'accessibilità ai siti, oggi molto sentita (per non dire ostentata). La stesura dei CSS è inoltre coadiuvata dal relativo pannello, dotato di menù a tendina per la scelta delle singole opzioni, mentre il codice viene scritto automaticamente tenendo conto delle priorità della "cascata". La funzione Controlla browser permette quindi di verificare simultaneamente la compatibilità dei CSS con i browser principali (Explorer, Netscape, Mozilla, Opera e Safari) partendo dalla versione che si desidera. In caso di funzioni non

supportate, un pop-up ne evidenzierà i dettagli, consentendo di modificare il codice o ignorare la questione (una libertà gradita).

La correzione di ogni tipo di codice è semplificata dal nuovo pannello Cerca e sostituisci, ampliato per l'inserimento di grossi stralci di testo sia per la ricerca, sia per la sostituzione, e dall'Editor di Tag, attivabile col pulsante destro del mouse. È inoltre garantito pienamente il supporto Unicode. L'inserimento di tabelle vanta una finestra indipendente complessa in cui è possibile preimpostare dettagli per l'accessibilità e intestazioni di riga o di colonna. Durante l'elaborazione vengono mostrate in tempo reale le dimensioni delle righe, delle colonne o dell'intera tabella, mentre un menù a tendina incorporato permette rapide manipolazioni. L'ambiente di lavoro può infine variare in modalità Tabelle Espanse o Layout, il primo per facilitare la gestione di margini e spaziature, il secondo per una visualizzazione più realistica. Tagliando e incollando parti di documento da Word o Excel, Dreamweaver mantiene fonts, tabelle e colori convertendoli in CSS. I risultati, a seconda dei casi, possono essere un po' pesanti, restituendo la preferenza sul più preciso comando Importa. È stata soppressa la Timeline, una funzione considerata poco popolare. Chi ne sentisse in ogni caso il bisogno, può sopperire mediante le Extensions disponibili in Exchange, oppure approfittare dei nuovi controlli sui filmati Flash per inserire, tramite la palette Tag, diverse tipologie di riferimenti senza ripassare dal programma omonimo.

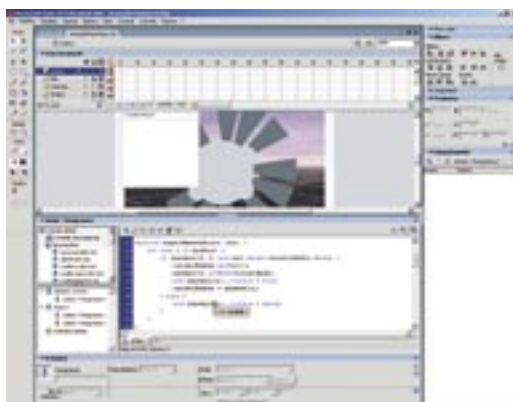


La modalità Tabelle Espanse di Dreamweaver permette un maggiore controllo

Queste potenzialità si aggiungono alle rinnovate funzioni di testo e pulsanti Flash.

Animazione codificata

Per il 2004 sono state sfornate ben due versioni di **Flash**, il noto programma di animazione vettoriale: Standard e Professional. In generale è stata messa un po' in disparte la progettazione visiva favorendo invece la programmazione avanzata, con l'idea di rivalutare una volta per tutte Flash come applicativo di sviluppo a tutto tondo, in competizione/combutta con Java, a cui è visibilmente ispirato. Questo lascia un po' in disparte i Web designer "visuali", e forse l'idea di scindere in due versioni il programma non è del tutto sbagliata, anche se ancora poco mirata. Infatti, in entrambi i casi le novità più rilevanti comprendono una nuova versione di ActionScript (eh sì, un bel po' diversa dalla precedente, ancora supportata ma...fino a quando?) e il supporto per i CSS (sempre tramite ActionScript). La versione Professional, in più, consente la creazione di applicazioni in ambiente di tipo "form" e di presentazioni (slides) con organizzazione gerarchica, e possiede strumenti di gestione progettuale avanzati come il pannello Progetto, nuovi metodi di gestione dati e di codifica video. L'inserimento di Componenti in ogni genere di progetto avviene tramite drag&drop dall'omonima palette. La già ricca dotazione è ulteriormente ampliata nella versione Pro, in cui troviamo componenti più specifici per la gestione di dati lato server e di oggetti multimediali in streaming. Inoltre, Flash eredita da



Il nuovo codice ActionScript è piuttosto diverso dal precedente. Fortunatamente ci sono i suggerimenti...



...e la guida in linea

Dreamweaver la finestra Comportamenti. I comodi comandi a cascata si occuperanno di inserire il codice necessario ad eseguire particolari funzioni, soprattutto quelle legate all'esecuzione audio e video. Gli Effetti di timeline semplificati, gestiti da finestre indipendenti con tanto di preview, velocizzano la progettazione di alcune tipologie di animazioni, restando però un po' limitati. Fortunatamente, è possibile intervenire in seguito per eventuali affinamenti manuali. Sempre a livello grafico, troviamo la possibilità di importare direttamente file Illustrator e PDF, e la gestione antialiasing per il testo. Tutte queste novità hanno comunque preso il posto altre, maggiormente richieste da un gran numero di utenti, come la gestione dei simboli, gli effetti raster e una più pratica creazione di sequenze nello stile di LiveMotion, solo parzialmente integrata negli Effetti di Timeline.

Deja-vu con stile

Anche per **FireWorks** abbiamo una nutrita serie di innovazioni. A dire il vero, si sente una certa influenza di Photoshop, che comunque ha dato i suoi frutti. Abbiamo infatti uno Strumento Sostituisci colore e uno shortcut per nascondere tutti i pannelli (tasto Tab), ma soprattutto gli Effetti dal vivo, che funzionano similmente agli effetti

di livello, cioè senza intaccare la forma originale, anche vettoriale. Ampliati rispetto alla versione precedente (e a quelli di Freehand MX), permettono elaborazioni come sfocature complesse, regolazioni cromatiche e distorsioni. Anche lo strumento Rimuovi occhi rossi arriva direttamente dal mondo del fotoritocco, ma non per questo FireWorks può essere incluso in questa categoria. FW è un programma a sé, sapientemente ottimizzato per ogni genere di grafica dedicata al Web, ancora più rapido nella modifica degli elementi nei limiti estetici propri di questo settore. La libreria di Forme automatiche contiene oggetti complessi di uso comune come bottoni, orologi e altri solidi già predisposti per facili adattamenti. Ogni oggetto contiene infatti maniglie di attivazione per funzioni particolari, come ridimensionamenti parziali o relativi, duplicazione di dettagli eccetera. È possibile costruire le proprie forme automatiche e dotarle di queste peculiarità, così come si può ricorrere alle risorse Internet per ampliare la propria collezione. Il richiamo automatico ad altre librerie sul Web, però, col software italiano non funziona, costringendoci a una ricerca specifica all'interno di Macromedia Exchange. La gestione ibrida di oggetti raster e vettoriali, nonché la generazione di file dedicati al Web contornati da relativi codici mantengono FireWorks ad un alto livello di utilità nell'ambito creativo. La compressione jpeg selettiva è ora disponibile per ogni slice e, separatamente, per testo e bottoni. Tramite la barra delle proprietà è inoltre possibile attivare diverse impostazioni di antialiasing per il testo, differenti a seconda del sistema operativo utilizzato.

Evoluzione o rivoluzione?

All'apertura, i tre programmi 2004 presentano uno splash screen che invita all'apertura o alla creazione delle diverse tipologie di progetto contemplate, più la possibilità di accedere a file di esempio o a quel pozzo senza fondo di risorse che è Exchange. Questa opportunità, se da un lato invoglia a copiare (o ad acquistare) progetti fatti da altri, per altri versi rimane un metodo

innovativo per "scoprire" cosa è possibile fare con i software di Macromedia. Le possibilità creative pressoché infinite lasciano infatti un leggero sconcerto per i primi (e i secondi) tempi di utilizzo, in cui è laborioso associare le funzioni dei comandi come descritti nelle varie guide alla loro effettiva potenzialità. In due parole, l'unico modo per eccellere è la pratica, unita a notti insonni sulle risorse Web, newsgroup in primis. A tutto ciò va aggiunto il nuovo ActionScript, più pratico per gli smanettoni ma fortemente spiazzante per i grafici eruditi che a fatica erano riusciti a masticarne un pochino nell'edizione precedente. La preponderanza di compilatori, soprattutto in DW e Flash, ci porta a rivedere l'allegorico dualismo architetti/ingegneri. In una nuova era creativa, i due antipodi associati sfideranno un inedito, ipotetico essere ibrido con doti matematiche ed estetiche congiunte, rivelando magari nuovi livelli espressivi come già succede nell'hacking di alto livello. Restando sul pianeta Terra ancora per un po', notiamo comunque che il pacchetto vanta due programmi leader, DreamWeaver e Flash. L'acquisto è quindi consigliato a chi opera intensamente su almeno uno di questi due applicativi, sempre tenendo in considerazione il plusvalore della loro interagibilità. FireWorks rimane un ottimo compendio per la manipolazione di immagini, mentre l'apporto di Freehand rimane lievemente in secondo piano, anche a causa dei nuovi strumenti vettoriali in FW e Flash. Infine, a chi avesse ancora le idee un po' confuse, ricordiamo che i programmi sono scaricabili in versione Trial dal sito ufficiale, per una valutazione più personale prima dell'eventuale acquisto. 

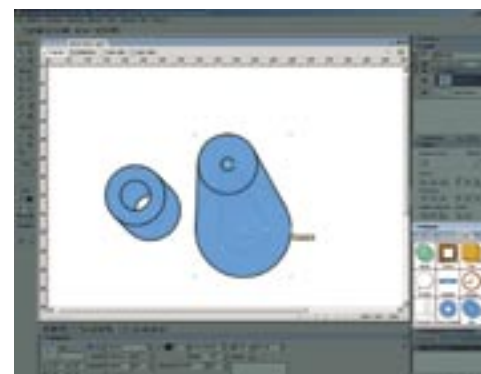
Macromedia Studio MX 2004

Requisiti di sistema Pc: Pentium III 600 o sup., Windows 98se, 2000 o Xp, 256 Mb Ram

Requisiti di sistema Mac: PowerPC G3 500 o sup., Mac OS X 10.2.6 o superiori, 256 Mb Ram

Prezzo (versione Pro): Euro 999,00 (1.129,00); aggiornamento Euro 479,00 (569,00)

Info: www.macromedia.com/it



Le Forme Automatiche di FireWorks incorporano funzioni di modifica semplificate