

3

Preparare un prototipo in Fireworks CS3

Nel capitolo precedente abbiamo parlato di teoria del web design, ora mettiamo le mani sul software per realizzare qualcosa che sia presentabile. Diverse persone che ho incontrato durante vari seminari (ivi compresi esperti consulenti), hanno sempre asserito che Fireworks non è un software adatto a disegnare da zero layout per il web. Alcuni lo hanno definito un "giocattolino" rispetto a Photoshop. La mia risposta a queste persone è stata che la differenza nei risultati si vede dalla conoscenza puntuale di un software. Per cui, se posso essere d'accordo sul fatto che Fireworks è meno ricco di funzioni di Photoshop (e direi anche per ovvi motivi, visto che non è prettamente un software di ritocco digitale), sono totalmente contrario all'idea che non lo si possa usare per disegnare il layout di un sito web. È anche vero che spesso Fireworks viene utilizzato in maniera "transitoria": recepisce la grafica proveniente da Illustrator, Freehand, Photoshop per poi implementare funzionalità di navigazione da passare infine a Dreamweaver. Ma comunque può ancora essere usato come punto di partenza, vediamo come. Prima di cominciare però siete avvertiti: per ovvi motivi mi è impossibile fare degli esempi con risultati di design pure accattivanti! per cui, accontentatevi di un design basilare che mi permette di spiegarvi con facilità i passaggi... poi sarete liberi di rifare tutto da capo a vostro piacere!

Creare un nuovo documento

Il primo passo è quello di creare un nuovo documento vuoto. Si impartisce il comando *File > Nuovo*, e per comodità imposteremo un formato standard ormai ampiamente accettato: 800x600 pixel. La risoluzione va lasciata a 72 pixel/pollice, dal momento che stiamo progettando per il video.

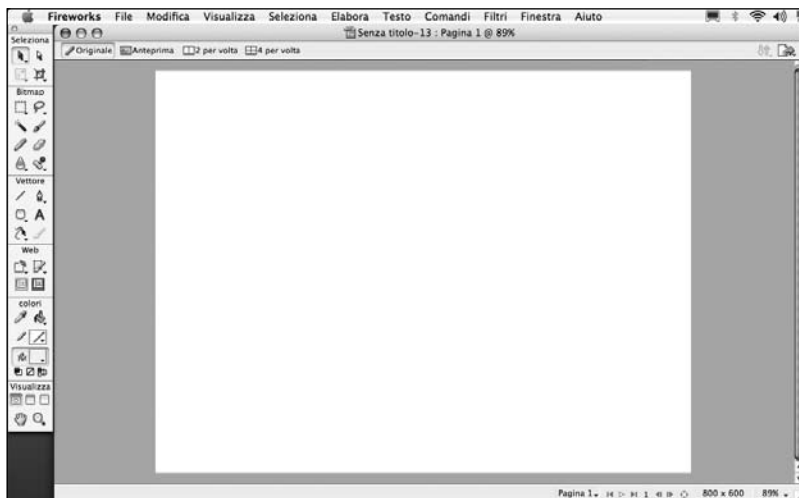


Figura 3.1 – Il documento vuoto appena creato.

A questo punto è necessario salvare subito il documento. Si crea una cartella sulla scrivania chiamandola "Template", e si impartisce il comando di salvataggio (*File > Salva*) dando come nome "Prototipo". Si noti che, sebbene i formati di salvataggio siano parecchi, quello preimpostato è proprio il PNG. Questo deve essere lasciato tale, poichè è l'unico formato che consente di memorizzare tutte le informazioni aggiuntive sul file.

Disegnare l'header

Ora ci dedicheremo alla creazione dell'header, ovvero della testata del sito. In genere questa è rappresentata da un rettangolo largo quanto tutta l'estensione del documento, sul quale viene creata una grafica particolare. Iniziamo quindi con il creare un rettangolo con l'apposito strumento *Rettangolo* presente nella barra degli strumenti. Attenzione però: questo strumento può assumere diverse configurazioni, per cui è necessario trattenere per qualche secondo il puntatore del mouse con il tasto premuto, per visualizzare un piccolo menu dal quale scegliere lo *Strumento rettangolo*. Ora si passa alla creazione di un rettangolo largo 800 pixel e alto 200. Per impostare i valori in modo preciso, si può disegnare il rettangolo velocemente sul documento, per poi inserire i valori numerici nelle caselle L: e A:, presenti nel pannello *Proprietà*. Ovviamente per fare questo il rettangolo deve essere selezionato. Il colore di base che assume il rettangolo è arbitrario e dipende dalla configurazione dell'utente.



Figura 3.2 – Il rettangolo grande 800x600 pixel.