

Inserire immagini -Proprietà delle immagini -Formati immagine -Immagini e collegamenti

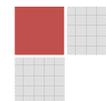
In questa terza lezione, vedremo come inserire immagini nelle nostre pagine Web. Prendiamo il caso in cui vogliamo inserire in una pagina un'immagine che è presente in un qualunque cartella del nostro hard disk:

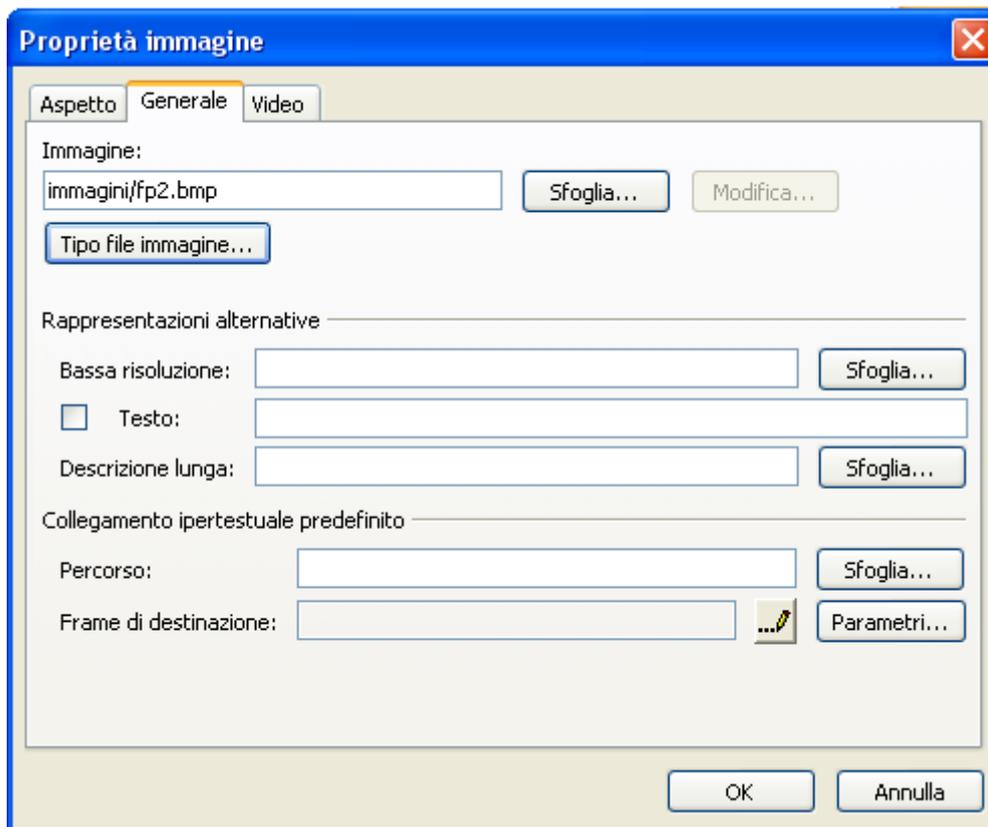
- posizioniamo il cursore nel punto in cui vogliamo inserire l'immagine
- apriamo quindi il menu **Inserisci**
- scegliamo **Immagine** e poi **Da file**
- si apre una finestra della quale dovremo servirci per ricercare l'immagine che stiamo cercando (non è necessario che sia in formato jpg o gif la convertirà automaticamente)
- confermare con Ok e verificare che l'immagine è stata inserita

A questo punto l'immagine è presente nella nostra pagina ma deve ancora essere salvata in una cartella del nostro web. FP ci chiederà se può procedere nel momento in cui noi andremo a salvare o chiudere la pagina a cui stiamo lavorando. Provate ad inserire l'immagine poi premere il pulsante Salva e FP ci chiederà se può salvare l'immagine, automaticamente convertita in jpg. A questo punto dovrete fare attenzione che l'immagine sia salvata nella cartella immagini che avete dedicato alla raccolta dei file immagine del vostro sito. Come detto nella prima lezione, se caricherete nella cartella immagini i file prima di inserirli nella pagina web, non avrete bisogno di indicare nessun percorso (path). Confermiamo con Ok e l'operazione sarà completata.

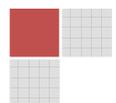
FP salverà l'immagine come jpg con il 75% della compressione. Possiamo tuttavia modificare le proprietà dell'immagine (prima che venga salvata) per impostarne le proprietà in modo da ottenere un risultato ottimale. Vediamo come:

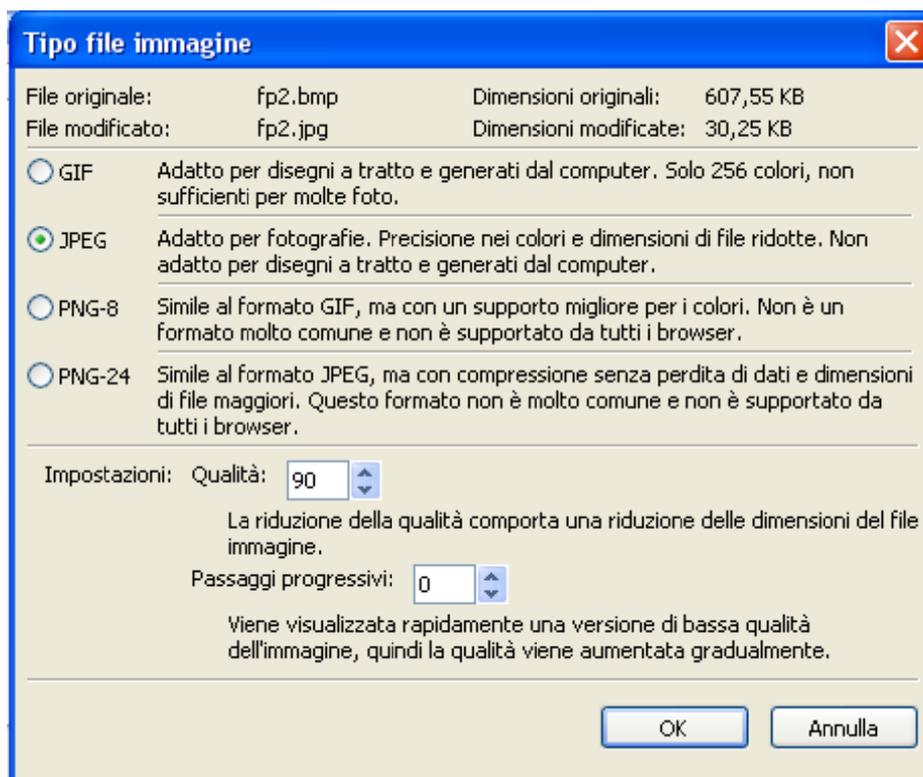
Facciamo quindi clic con il tasto DX sull'immagine che abbiamo inserito nella nostra pagina HTML e selezioniamo **Proprietà** per accedere all'omonima finestra. Questa è composta da tre schede.





Selezioniamo la scheda **GENERALE** e da qui clicchiamo su **Tipo file immagine** Qui dovremo scegliere il formato che riteniamo opportuno, a tal proposito vi do alcune informazioni sui formati immagini che dovete conoscere per poter scegliere.





Analizziamo le differenze tra i due principali formati immagine:

Il **formato GIF** consente di salvare un numero limitato di colori (256) e solitamente garantisce un'ottima qualità se applicato a semplici disegni (che appunto non contengono più di 256 colori).

Inoltre è ottimo per immagini di dimensioni non eccessivamente ridotte.

Il principale aspetto positivo di un'immagine GIF è la limitata dimensione in Kbyte.

Questo, inoltre, è il formato adottato per le animazioni tradizionali, presenti su internet

come questa . Come vedremo questo formato è ottimo per salvare le Clip Art della Raccolta Clip Art di Office.

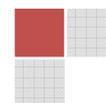
Un'immagine GIF consente inoltre il colore trasparente (che vedremo in seguito come scegliere) e l'attivazione dell'opzione **Interlacciato** che consente un progressivo caricamento della definizione dell'immagine.

Quando il navigatore caricherà un'immagine GIF interlacciata la vedrà comparire quasi immediatamente sullo schermo ma con una qualità scadente. Nei secondi successivi la qualità dell'immagine migliorerà gradualmente fino a raggiungere l'aspetto predefinito.

Il formato JPEG permette di salvare immagini con una definizione di colori molto più ampia rispetto alle GIF. Il prezzo da pagare è, ovviamente, la "pesantezza" in Kbyte dell'immagine.

Sceghieremo questo formato, quindi, per salvare immagini la cui definizione è fondamentale come ad esempio fotografie o disegni ad alta definizione. I formati PNG sono relativi al programma Macromedia Fireworks, quindi nel nostro caso non ci riguardano.

Nella casella Qualità possiamo impostare la definizione dell'immagine. E' quindi importantissimo scegliere il formato in cui salvare l'immagine perché questo ne



determinerà le dimensioni in byte (e quindi il tempo di caricamento della pagina) e la qualità grafica. Tornando alla finestra delle proprietà dell'immagine, nell'area **Rappresentazione Alternativa** troviamo due opzioni:

Rappresentazioni alternative

Bassa risoluzione: Sfoglia...

Testo:

Descrizione lunga: Sfoglia...

Collegamento ipertestuale predefinito

Percorso: Sfoglia...

Frame di destinazione:  Parametri...

La prima, ovvero **Bassa Risoluzione**, ci permette, tramite il pulsante Sfoglia, di andare scegliere una seconda immagine. Alcuni browser visualizzeranno la questa immagine alternativa durante lo scaricamento dell'immagine principale. Questa operazione ha senso se effettuata per immagine particolarmente "pesanti" in termini di dimensione in byte. Ovviamente l'immagine alternativa dovrà essere il più "leggera" possibile.

La casella Testo permette di digitare del testo (che in genere è un commento all'immagine che stiamo impostando). Il futuro navigatore visualizzerà questo testo quando posizionerà per alcuni secondi il mouse sull'immagine.

L'area **collegamento ipertestuale** predefinito permette di trasformare l'immagine in un vero e proprio collegamento.

Il collegamento si attiverà non appena il visitatore farà clic sull'immagine.

Ci basta premere il pulsante Sfoglia per cercare il file a cui punterà l'immagine, in questo caso creeremo un **collegamento relativo**.

Per creare un **collegamento assoluto** basta digitare l'URL completo (sempre iniziando a digitare la Http://www...) nella finestra. Questo dei collegamenti sarà argomento della quarta lezione.

