



# Date colore ai vostri

**Il problema:** come arricchire e personalizzare i messaggi di posta elettronica creando sfondi, immagini e suoni

**La soluzione:** avvalersi delle opzioni dedicate previste dal programma

Chi volesse dare un tocco diverso ai propri messaggi di posta elettronica si può avvalere di alcune delle numerose opzioni di personalizzazione previste nel menu *Formato* della maschera per l'invio dei messaggi, sotto la voce *Sfondo*. In particolare, si può assegnare uno sfondo colorato al messaggio, associargli un file sonoro che potrà essere ascoltato dal destinatario o, ancora, inserire immagini per renderlo più bello.

## Modifica dello sfondo

Ecco come procedere per modificare lo sfondo. Dall'ambiente che gestisce l'invio dei messaggi

aprire il menu *Formato*, selezionare la voce *Sfondo*, e nel corrispondente menu contestuale, selezionare *Colore*. Così facendo viene aperta una palette cromatica in cui si può scegliere la tonalità desiderata che verrà immediatamente applicata al nostro messaggio.

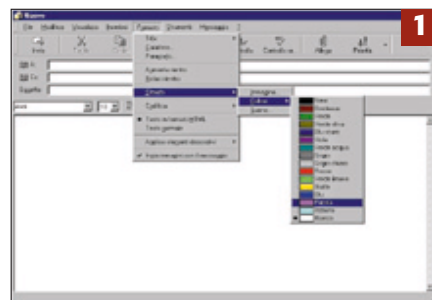
## Inserire un'immagine

Adesso vediamo come inserire una immagine. Ripetere la procedura di apertura dei menu e optare per la voce *Immagine*. Con questa operazione si determina l'apertura di un box in cui si inserisce, nella casella *File*, il percorso di quello da caricare. Chi non vuole faticare troppo può prenderlo direttamente dal contenuto della directory di repertorio, che viene esibito aprendo l'elenco a discesa associato alla casella. Selezionare il file desiderato per trasferirne il riferimento nella casella. Premere il pulsante *Ok* per dare corso all'inserimento della corrispondente immagine nella testata del messaggio. Se quanto passa il convento non ci soddisfa basta premere il pulsante *Sfoglia* ospitato nel box per accedere ad una maschera che consente di rintracciarne un altro nei meandri del nostro disco. Quando lo si individua, selezionarlo e premere il pulsante *Ok* per trasferirne il riferimento nel box di partenza. Non basta, però, inserire una immagine nel messaggio. Bisogna anche richiedere

## Sfondi, immagini,

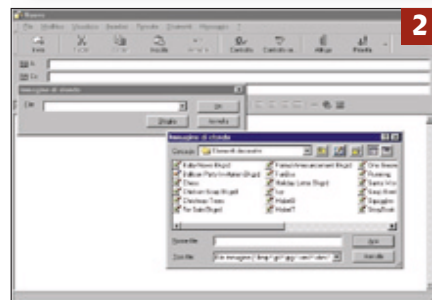
### Il colore dello sfondo

Per assegnare un colore allo sfondo del messaggio si deve passare attraverso il menu *Formato*, e selezionare la voce *Sfondo*. Optando per *Colore* nel corrispondente sottomenu viene visualizzata la palette dei colori applicabili. Si noti che se è già stata inserita una immagine lo sfondo non viene preso in considerazione.



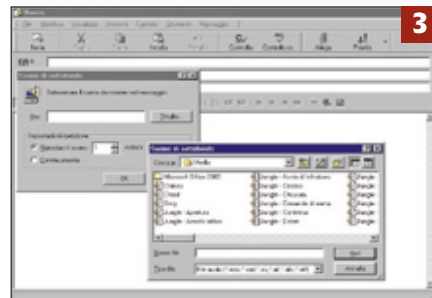
### Inserimento di una immagine

La maschera per il caricamento di una immagine. Il nome del corrispondente file deve essere inserito nella casella *File*. Se non lo si ricorda, premendo il pulsante *Sfoglia* si accede alla maschera che consente di esplorare il contenuto di tutte le unità collegate al sistema.



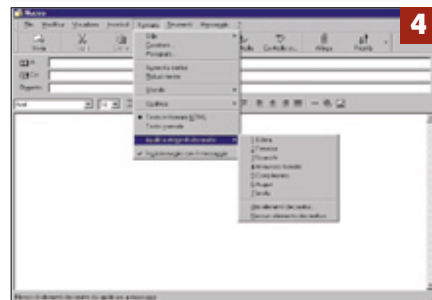
### Associazione di un suono

La maschera per la gestione dell'esecuzione dello spezzone sonoro da associare al messaggio. In particolare si può specificare un certo numero di riproduzioni oppure eseguirlo in continuo. Anche in questo caso è possibile accedere al contenuto delle unità collegate al sistema.



### Gli elementi decorativi

Il menu che ospita i riferimenti a sette degli elementi decorativi contenuti nella biblioteca del programma. Per eliminare un elemento decorativo inserito nel messaggio fare clic sulla voce *Nessun elemento decorativo*. Tramite la voce *Altri elementi decorativi* si può accedere ad un nuovo elenco di elementi decorativi.



## Gli argomenti delle schede

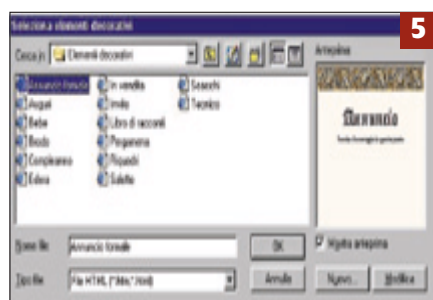
Ecco il programma degli argomenti che riguardano il tema delle comunicazioni:

**Febbraio:** Outlook: Gestire i messaggi di posta elettronica  
**Marzo:** Ricerca di messaggi negli archivi di Outlook Express  
**Aprile:** Le opzioni avanzate di Outlook 2000  
**Maggio:** Outlook Express: Trasferire, importare, ed esportare i messaggi  
**Giugno**  
**Date colore ai vostri messaggi**  
**Prossimamente:**  
 Organizziamo la rubrica degli indirizzi  
 Creare e modificare le decorazioni



# messaggi

## suoni e decorazioni

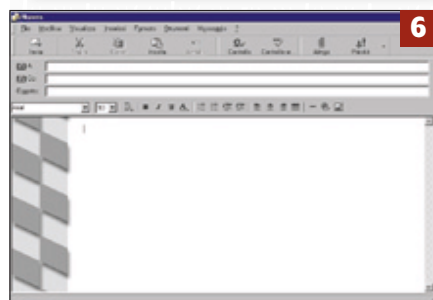


### 5 Gli altri elementi decorativi

La maschera che accede direttamente alla directory dove sono ospitati i file degli elementi decorativi.

In questa maschera ci si può avvantaggiare di una finestra di anteprima che visualizza l'elemento di cui si seleziona il riferimento.

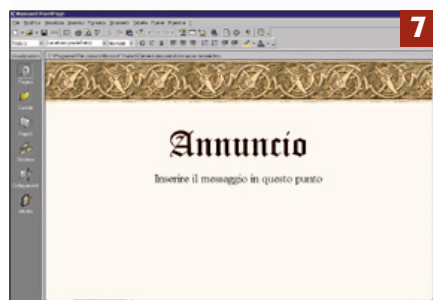
Gli elementi a libreria possono essere modificati, o se ne possono creare di nuovi.



### 6 Il messaggio

Ecco come si presenta un messaggio in cui è stato inserito l'elemento decorativo *Scacchi*. Si noti che se si tenta di aggiungere uno sfondo questo non viene inserito.

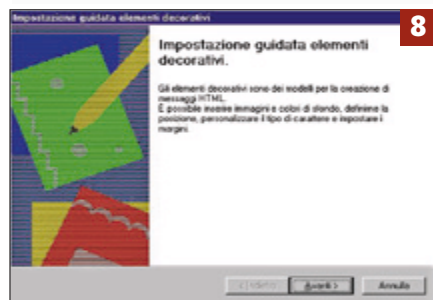
Su uno sfondo, però, è possibile inserire un elemento decorativo che vi si sovrappone facendolo scomparire.



### 7 Modificare gli elementi decorativi

Se nella maschera che gestisce la libreria degli elementi decorativi si seleziona un file e si preme il pulsante *Modifica* viene lanciato Frontpage e nell'area di lavoro caricato l'elemento decorativo da modificare.

Per non sovrascrivere il modello originale salvare quello modificato con un altro nome.



### 8 Creazione di una nuova decorazione

Se nella maschera che gestisce gli elementi decorativi si preme il pulsante *Nuovo* si determina il lancio di una procedura per la creazione di un nuovo elemento. La procedura prevede un vero e proprio assemblaggio guidato dei vari elementi di cui si compone la decorazione.

specificatamente che venga spedita con quest'ultimo. Per farlo, aprire ancora il menu *Formato*, e in calce ad esso selezionare la voce *Invia immagini con il messaggio*. L'immagine inserita può anche essere salvata come elemento decorativo da riutilizzare successivamente.

### I suoni

E veniamo ai suoni. Anche in questo caso si segue la stessa procedura e la selezione finale da operare è, ovviamente, *Suono*. Viene aperto un box in cui si inserisce in una casella dedicata il percorso del file. In questo caso lo spezzone sonoro da associare al messaggio può essere reperito per default nella directory *Media* premendo il pulsante *Sfoglia*. Con una procedura analoga a quella che abbiamo appena descritta si può procedere ad altre selezioni nell'ambito del disco fisso. L'associazione del file sonoro prevede due opzioni. In pratica, è possibile specificare quante volte il file deve essere eseguito all'apertura del messaggio, oppure se l'esecuzione deve essere continua. Operate le scelte premere il pulsante *Ok*. Si ha così modo di verificare in anteprima l'impatto dell'effetto sonoro associato.

### Personalizzazioni varie

Outlook Express prevede altri interventi di personalizzazione dei messaggi. Per esempio, è possibile inserire nella pagina che ospita i testi degli elementi decorativi di varia natura. Ecco come operare. Aprire sempre il menu *Formato* e selezionare la voce *Applica elementi decorativi*. Con questa operazione viene

esibito un sottomenu che elenca i setti motivi a libreria. Fare clic su quello desiderato per inserirlo nel messaggio. Per cancellare un motivo inserito, invece, ripetere la procedura ma selezionare nel sottomenu, questa volta, la voce *Nessun elemento decorativo*. Se nessuna delle sette decorazioni proposte nel menu ci soddisfa si può sempre andare a cercare altrove. In questo caso, nel sottomenu che elenca i motivi disponibili a libreria selezionare la voce *Altri elementi decorativi*. Così facendo si accede ad una maschera che ci interfaccia direttamente con il percorso *Elementi decorativi*, in cui sono presenti altri file oltre a quelli già riportati nel menu da cui siamo partiti. Individuare quello che ci interessa valutandone l'anteprima che viene visualizzata quando se ne seleziona il riferimento. Per avvantaggiarsi di questa funzionalità assicurarsi che sia spuntata la casella *Visualizza anteprima*. Premere *Ok* per trasferirlo nel messaggio. Gli elementi decorativi della libreria possono essere modificati strutturalmente per adattarli a nostre particolari esigenze. La personalizzazione ha luogo in ambiente FrontPage. Facendo clic sul pulsante *Modifica* viene caricata la suddetta applicazione, e contemporaneamente si determina il caricamento del file da modificare nell'area di lavoro di programma. Concluse le modifiche, bisogna ricordarsi di salvare il file con un altro nome per evitare di sovrascrivere, perdendo irrimediabilmente l'elemento decorativo originale. È anche prevista la creazione di un elemento decorativo partendo da zero.