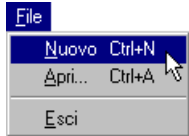


Creazione di un semplice documento con Incomedia Integrator

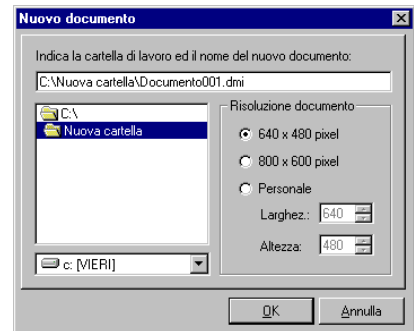
1. Apriamo **Incomedia Integrator** facendo doppio click sull'icona presente nel gruppo programmi **Incomedia 5.0**.



2. Per creare un nuovo documento scegliamo dal menu **File** la voce **Nuovo**.



3. Verrà chiesto di inserire il nome della cartella di lavoro e del documento: lasciamo il nome consigliato e premiamo il pulsante **OK**.

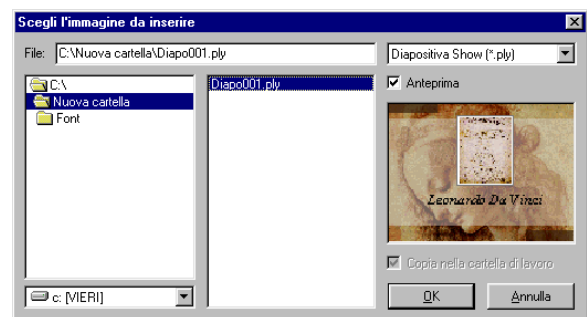


4. Viene aperto l'ambiente di lavoro di Integrator e ci troviamo nel **nodo 1**, ovvero nella prima videata del nostro documento: il numero del nodo è riportato nell'angolo in basso a sinistra, nella barra di stato.

Il nostro compito è quello di riempire il nodo e, una volta fatto, di inserire un collegamento per andare, per esempio, nel nodo successivo.



5. Dal menu **Inserisci** scegliamo la voce **Sfondo** in modo da importare la diapositiva creata precedentemente con Incomedia Show: questa diapositiva rappresenterà lo sfondo del primo nodo.



6. Scegliamo, dalla cartella C:\Nuova Cartella, il file Diapo001.ply che abbiamo creato prima. Premiamo **OK** e la nostra diapositiva compare a video.

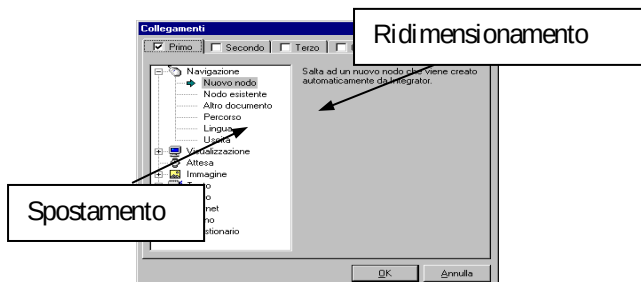
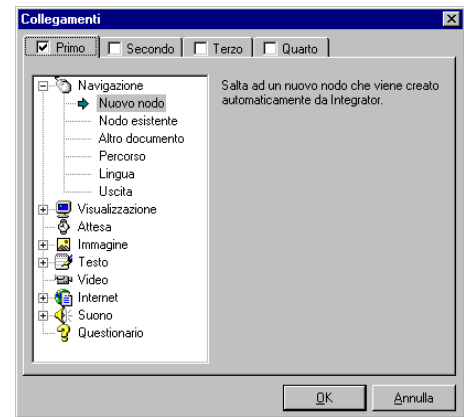


7. Ora supponiamo che il primo nodo sia completo: non vogliamo inserire altre finestre, ma vogliamo mettere un pulsante che ci permetta di andare al nodo successivo. Per inserire il pulsante, ovvero per realizzare il collegamento, scegliamo dal menu **Inserisci** la voce **Collegamento**.

8. Viene aperta una finestra che mostra, a sinistra, l'elenco completo dei collegamenti tra cui è possibile scegliere, a destra, una loro breve descrizione.

I primi due collegamenti compresi nella categoria "Navigazione" sono quelli fondamentali nella progettazione del documento e dei percorsi di consultazione, gli altri servono per realizzare funzioni particolari.

Scegliamo il collegamento con **Nuovo nodo** in modo da poter saltare ad un nuovo nodo.

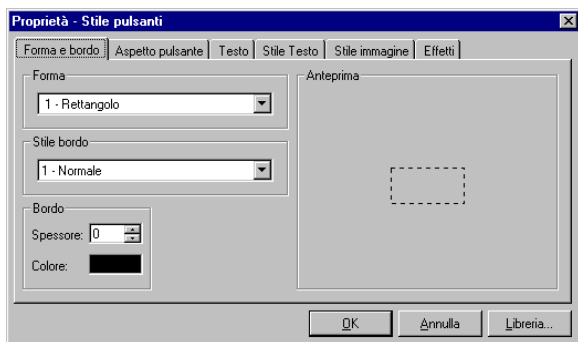


9. Comparire a video il pulsante che rappresenta il collegamento con un nuovo nodo, cioè con il nodo numero 2.

E' possibile spostare e dimensionare il pulsante nello stesso modo visto per gli oggetti di Incomedia Show. Trascinando il mouse tenendo premuto il tasto sinistro spostiamo il pulsante, tenendo premuto quello destro lo ridimensioniamo.



10. Siccome il pulsante grigio non ci piace, cambiamo il suo stile. Facciamo click con il tasto destro del mouse sopra il pulsante, in modo da accedere alle proprietà, e scegliamo la voce **Stile**.



11. Tramite questa finestra possiamo dare al pulsante le impostazioni che più ci piacciono. Per esempio, possiamo scegliere uno stile del bordo *Normale*.

Anche qui, nel riquadro Anteprima vengono visualizzati tutti i cambiamenti che man mano apportiamo al pulsante.

Andiamo ora nella sezione **Aspetto pulsante**.

12. Vogliamo inserire sopra il pulsante un'immagine: attiviamo, nella sezione "Rilasciato" la voce **Trasparente** e quindi la voce **Immagine**. Scegliamo di inserire il file Puls Rilasciato.bmp presente nella cartella D:\Archivio.

Attiviamo la sezione "Premuto" e attiviamo, anche in questo caso, le voci **Trasparente** e **Immagine**: scegliamo questa volta il file D:\Archivio\Puls Premuto.bmp.

Premendo sul pulsante visualizzato nell'Anteprima possiamo verificare l'effetto finale.





13. Dopo aver premuto **OK**, posizioniamo il pulsante in basso a destra, in modo da realizzare una specie di barra di navigazione.

Quel che ci resta da fare è cliccare due volte sul pulsante in modo da realizzare il collegamento e saltare quindi al nodo 2.

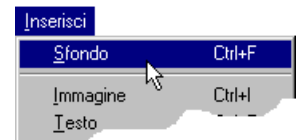
14. Quando si clicca due volte sul pulsante, nel caso in cui questo rappresenti un collegamento con un nuovo nodo, si provoca la creazione del nuovo nodo in questione.

Tramite la voce **Mappa del documento**, posta sotto il menu **Strumenti**, possiamo vedere la struttura che il documento sta assumendo.



15. Il nodo 2, a cui siamo giunti, è vuoto: dobbiamo quindi riempirlo esattamente come abbiamo fatto per il nodo 1.

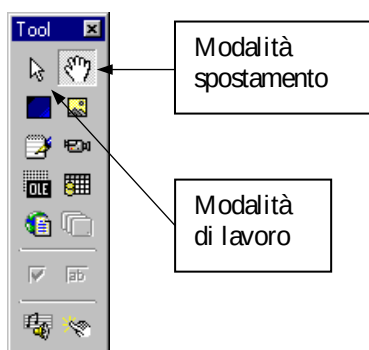
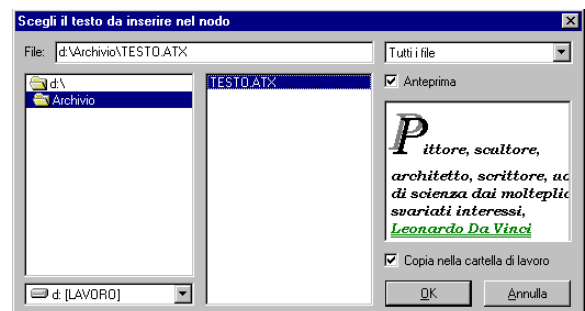
16. Dal menu **Inserisci** scegliamo allora la voce **Sfondo** in modo da importare una seconda diapositiva: scegliamo il file D:\Archivio\Diapo002.ply.



17. Dal menu **Inserisci** scegliamo ora la voce **Testo** in modo da importare un testo.

18. Scegliamo il file D:\Archivio\Testo.atx.

Questo testo è stato creato con Incomedia Text e rappresenta la descrizione che vogliamo inserire in questo secondo nodo. Anche in questo caso possiamo utilizzare l'anteprima che ci consente di lavorare in modo più semplice e veloce.

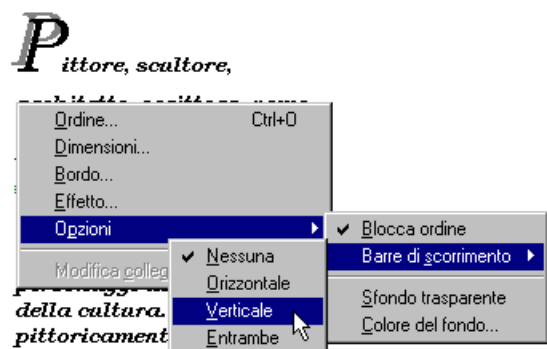


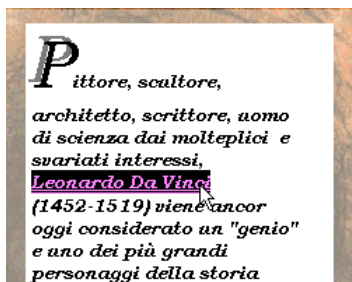
19. Facciamo click sul pulsante con la manina posto sulla pulsantiera in modo da spostare la finestra: usiamo il mouse sempre nello stesso modo visto in precedenza.

Una volta posizionata la finestra Testo sulla destra della nostra diapositiva, facciamo click sul pulsante con la freccia della pulsantiera per tornare in modalità di lavoro.

20. Siccome il testo è molto lungo, decidiamo di visualizzarne solo una parte e di inserire una barra di scorrimento verticale.

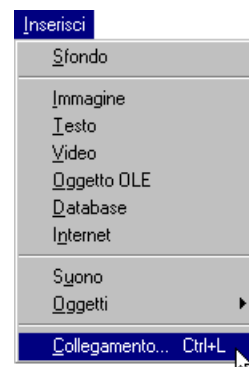
Per far questo è sufficiente fare click con il tasto destro del mouse sulla finestra Testo: si accede alle sue proprietà e si sceglie la voce **Barre di scorrimento verticale** dal menu **Opzioni**.





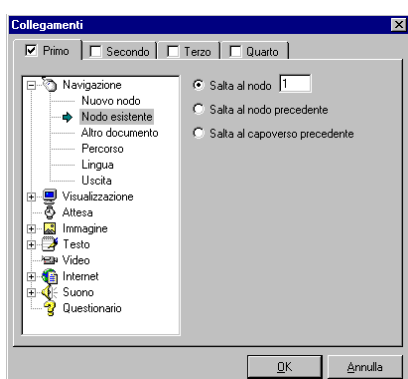
21. Vogliamo ora realizzare un collegamento ipertestuale.

Per farlo è necessario, per prima cosa, selezionare nella finestra Testo la o le parole che vogliamo rendere attive: per esempio "Leonardo Da Vinci".



22. Esattamente come abbiamo fatto per inserire il pulsante, scegliamo la voce **Collegamento** dal menu **Inserisci**.

Il procedimento è sempre lo stesso: se inseriamo un collegamento sulla finestra Immagine realizziamo un pulsante, se lo inseriamo su una finestra Testo creiamo un ipertesto.



23. Questa volta scegliamo il collegamento con **Nodo esistente** e digitiamo "1" nel riquadro che compare a lato. In questo modo, quando faremo click su "Leonardo Da Vinci", torneremo al nodo 1 del nostro documento.

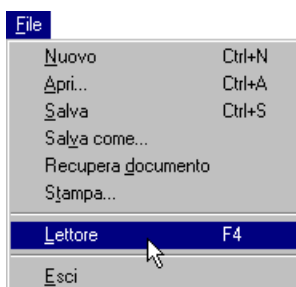
Ricapitolando, i collegamenti per navigare sono:

- **Nuovo nodo:** per andare in un nuovo nodo;
- **Nodo esistente:** per andare ad un nodo già esistente.




24. Premendo su **OK** le parole selezionate vengono attivate.

Tramite Incomedia Text possiamo impostare un colore differente e una sottolineatura alle parole in questione, in modo da rendere evidente il fatto che rappresentano un collegamento.



25. Il nostro documento è finito. Dal menu **File** scegliamo la voce **Lettore** in modo da entrare nella modalità Lettore e vedere il risultato del nostro lavoro.

E' possibile effettuare questo passaggio in qualsiasi momento premendo il tasto  posto sulla barra strumenti. Tramite il tasto ESC è poi possibile ritornare nella modalità Autore per continuare o modificare il nostro documento.

Conclusioni

Quelli appena visti sono i passi fondamentali per la realizzazione di un documento multimediale con Incomedia: chiaramente non è stato possibile elencare tutte le svariate funzionalità presenti.

Per stimolare la vostra curiosità, ne elenchiamo solo alcune:

- Colonna sonora formata da un elenco di più brani;
- Suono di commento per ogni nodo;
- Puntatore personalizzabile sia per il documento che per le aree attive;
- Possibilità di stampa per le immagini e i testi;
- Zoom nella finestra Immagine direttamente con il mouse;
- Importazione di oggetti OLE come tabelle, grafici di Excel o formule matematiche;
- Realizzazione di questionari (vedere pagine seguenti).