

Namo Webeditor Clipart ed equazioni

► Il problema

Come inserire immagini clipart ed equazioni nella pagina di un sito realizzato con Namu Webeditor

► La soluzione

Accedere alla libreria delle immagini. Per le equazioni avvalersi dell'opzione dedicata

Nel CD Guida di questo numero (categoria **web design**) trovate Namu Webeditor



Quando si sviluppa un sito Web ci si può trovare di fronte alle necessità più disparate. Per esempio, reperire immagini e clipart per arricchire opportunamente una pagina, o impostare formule ed equazioni se il nostro sito si rivolge a studenti o cultori della matematica. Una equazione, però, potrebbe venire inserita in una pagina come semplice motivo grafico. Namu Webeditor ci consente di rispondere brillantemente ad entrambe le necessità: nel primo caso basta accedere alla libreria dedicata, nel secondo avvalersi della speciale funzione che opera nell'ambito del menu *Inserisci*. Ma ecco come procedere praticamente.

Inserire una clipart

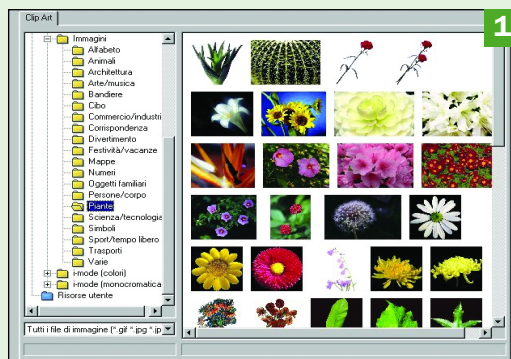
Diciamo subito che una clipart può essere inserita in una pagina Web come singolo elemento per complementarne la grafica, ma anche come sfondo della pagina stessa. Tutto dipende da quello che vogliamo fare. Una volta chiarite le idee sull'utilizzo dell'immagine, accedere alla pagina in cui deve avere luogo l'inserimento, aprire il menu *Inserisci*, e selezionare la voce *Elemento immagine*. Nel corrispondente sottomenu che viene contestualmente visualizzato optare per *Clipart*. Si accede così alla

speciale maschera che gestisce quelle ospitate nella ricca libreria del programma. La nostra maschera si articola essenzialmente in due sezioni. A sinistra è ospitata una finestra in cui è contenuto l'elenco delle cartelle di cui si compone la libreria, mentre a destra si trova l'area di anteprima, in cui viene mostrato l'intero contenuto (sotto forma di immagini) delle singole sottocartelle in cui si articola ogni cartella. I criteri di classificazione delle clipart prevedono che ad ogni cartella corrisponda una determinata categoria di immagini (per esempio, *Sfondi*), mentre le sottocartelle che fanno parte della cartella principale si riferiscono alle classi assimilabili alla corrispondente categoria. Così, nelle sottocartelle della categoria *Immagini* sono registrate immagini relative a *Piante*, *Mappe*, *Bandiere*, e così via. Per vedere il contenuto di una sottocartella basta evidenziarla nella finestra di anteprima, come abbiamo anticipato, ne verranno mostrate tutte le immagini ospitate. A questo punto, individuata l'immagine da importare, posizionare il cursore nel punto di inserimento e fare doppio clic su di essa. In alternativa, selezionarla con un clic quindi premere il pul-

Le espressioni matematiche

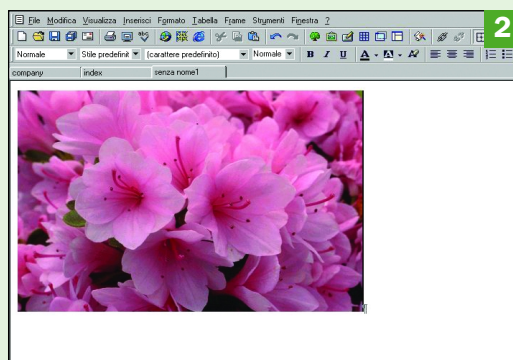
► La libreria clipart

Aprire il menu *Inserisci*, e selezionare la voce *Elemento immagine*. Nel corrispondente sottomenu optare per *Clipart*. Si accede così alla maschera che gestisce la libreria. A sinistra è ospitata una finestra in cui è contenuto l'elenco delle cartelle in cui si articola la libreria, mentre a destra si trova l'area di anteprima.



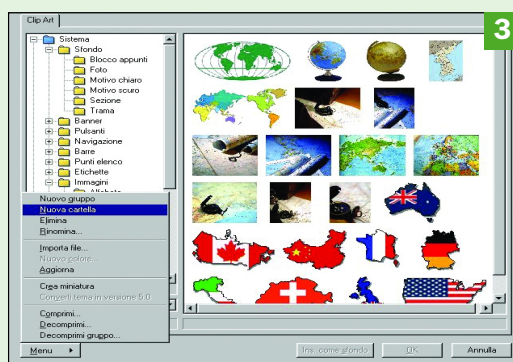
► Inserire una clipart

Individuata la clipart da inserire, posizionare il cursore nel punto di inserimento e fare doppio clic su di essa. Una clipart, anziché come elemento della pagina, può essere importata per rappresentarne lo sfondo. In questo caso, evidenziare l'immagine, quindi premere il pulsante *Inserisci come sfondo*.



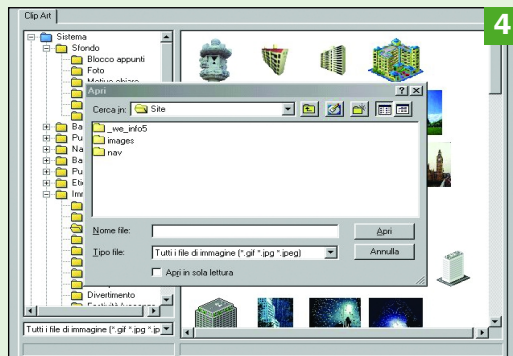
► Creare una cartella clipart

Evidenziare la voce *Sistema* alla sommità dell'albero visualizzato nella finestra sinistra della maschera. Premere il pulsante *Menu*, e nel popup contestuale optare per *Nuova cartella*. Una cartella viene aggiunta all'albero. Se vogliamo creare una sottocartella di questa la procedura è analoga.



► Importare le immagini

Ecco come importare le immagini in una cartella o in una sottocartella. Evidenziarla, aprire il solito menu, e optare per la voce *Importa*. Si determina così l'apertura della maschera di importazione. Impostare il percorso dei file, quindi premere il pulsante *Apri* per rendere esecutiva l'importazione.



sante *Ok*. Come si diceva, una clipart, anziché come elemento della pagina, può essere importata per rappresentarne

lo sfondo. In questo caso, la procedura di inserimento può avere luogo solo evidenziando l'immagine e premendo poi,

in calce alla maschera, il pulsante *Inserisci come sfondo*.

La libreria delle *clipart* di Namo può essere ge-

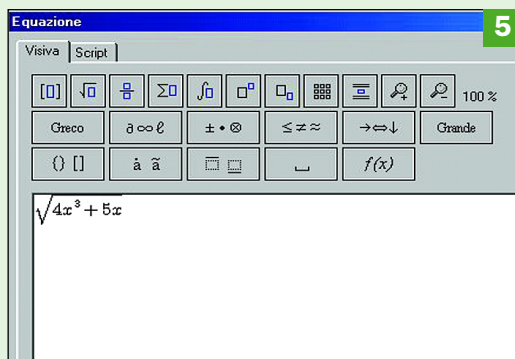
stita tramite le numerose opzioni in cui si articola il menu associato all'omonimo pulsante che si trova nella parte inferiore sinistra della maschera. Le possibili operazioni si riferiscono, in particolare, alla creazione di nuove cartelle e sottocartelle in cui si importano le immagini. Ma ecco come procedere, per esempio, per creare una nuova cartella. Evidenziare la voce *Sistema* alla sommità dell'albero visualizzato nella finestra sinistra della maschera (la corrispondente cartella è di colore azzurro). Premere il pulsante *Menu*, e in quello contestualmente aperto optare per *Nuova cartella*. Detto fatto una cartella viene aggiunta all'albero. Se vogliamo creare una sottocartella di questa, la procedura è sempre la stessa. Evidenziarla, quindi riaprire il menu e selezionare ancora *Nuova cartella*. A questo punto, ecco come importare le immagini in una cartella o in una sottocartella. Evidenziarla, aprire il solito menu, e optare per la voce *Importa*. Si determina così l'apertura della maschera di importazione. Definire il percorso dei file, quindi premere il pulsante dedicato per rendere esecutiva l'importazione. È possibile selezionare più file tenendo premuto il tasto *Control* e facendo clic sui vari nomi file.

Inserire una equazione

Namo dispone di un editor dedicato alla creazione di equazioni. È facile da utilizzare e i risultati che si ottengono sono di buon livello. Ecco come utilizzarlo. Portare il cursore nel punto in cui deve essere visualizzata l'espressione, aprire il menu *Inserisci*, e selezionare la voce *Equazioni*. Si accede così ad una maschera articolata in due sezioni. In quella superiore si trovano i pulsanti corrispondenti ai simboli da utilizzare, mentre nell'area sottostante si

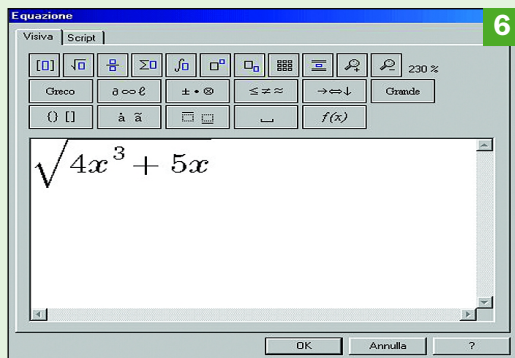
può vedere in anteprima l'espressione che si sta costruendo. I pulsanti della prima riga consentono di inserire i simboli degli operatori: segno di integrale, di radice quadrata, di frazione, e così via. Il simbolo viene inserito accompagnato da uno o più piccoli riquadri. Facendovi sopra clic e attivando un nuovo pulsante si determina l'aggiunta di un nuovo elemento. Il pulsante con sopra impresso il simbolo $f(x)$ consente di inserire determinate funzioni: *coseno*, *seno*, *minimo*, *massimo*, *limite*, e così via. Fare clic sul pulsante, e selezionare nel corrispondente menu *popup* il simbolo che si vuole utilizzare. Al clic se ne determina l'inserimento. La funzione può anche essere digitata direttamente alla posizione del cursore, e lo stesso dicasi per qualsiasi altro elemento testuale. Si noti che nella prima riga di pulsanti gli ultimi due recano sopra impresse due *lenti di ingrandimento*: l'una accompagnata dal segno più, l'altra dal segno meno.

Sono i pulsanti di *zoom* che consentono di ingrandire o rimpicciolire l'equazione in corso di impostazione. Per ottenere il risultato basta semplicemente premere: non è necessario evidenziare l'espressione nella finestra. Il grado di magnificazione o riduzione è denunciato percentualmente a fianco del secondo pulsante di *zoom*. Nelle equazioni si trovano spesso lettere greche, ormai entrate a far parte della simbologia internazionalmente riconosciuta. Si accede alla corrispondente libreria facendo clic sul primo pulsante della seconda riga (*Greco*). Impostata l'equazione premere il pulsante *Ok* per acquisirla. Per avere aiuto su come impostare nei dettagli una equazione premere il pulsante omonimo in calce alla maschera. ■



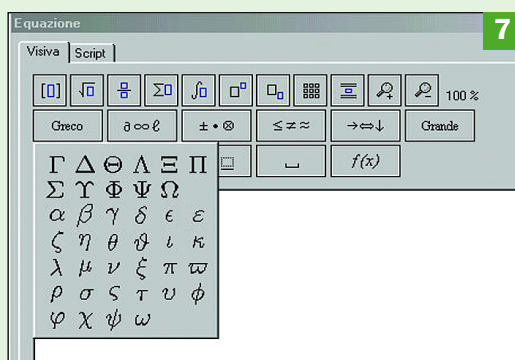
► Inserire equazioni

Portare il cursore nel punto di inserimento, aprire il menu *Inserisci*, e selezionare la voce *Equazioni*. Si accede così ad una maschera articolata in due sezioni. In quella superiore si trovano i pulsanti corrispondenti ai simboli da utilizzare, mentre nell'area sottostante si può vedere in anteprima l'espressione che si sta costruendo.



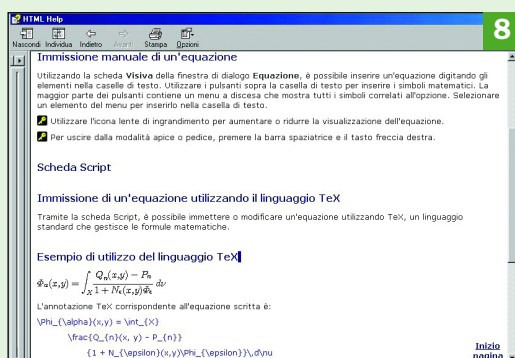
► I pulsanti zoom

Nella prima riga di pulsanti, gli ultimi due recano sopra impresse due *lenti di ingrandimento*: l'una accompagnata dal segno più, l'altra dal segno meno. Sono i pulsanti di *zoom* che consentono di ingrandire o rimpicciolire l'equazione. Basta semplicemente premere: non è necessario evidenziare l'espressione nella finestra.



► Le lettere greche

Si accede alla corrispondente libreria facendo clic sul primo pulsante della seconda riga (*Greco*). Fare clic sul simbolo desiderato per acquisirlo. A tutti i pulsanti della ultima riga corrispondono librerie *popup* di simboli. In particolare il pulsante *Grande* gestisce una decina di simboli, per l'appunto, di grandi dimensioni.



► Per avere aiuto

Fare clic sul pulsante con sopra impresso il *punto interrogativo* in calce alla maschera di impostazione delle equazioni. Si noti che in testa alla pagina visualizzata è presente il *link* alla finestra *Script*. Se vi si fa sopra clic si possono avere lumi sul linguaggio *Tex*, espressamente sviluppato per l'impostazione di equazioni.