

Sommario

Premessaxii
Introduzionexxi
Parte I La struttura delle informazioni	
1 Separazione contenuto/forma e strutturazione3
Un esempio illustre di CMP3
Come si è operato fino ad ora (in particolare nel mondo delle arti grafiche)9
Il WYSIWYG non è più sufficiente: cosa c'è dopo?15
La struttura intrinseca alle informazioni15
Analisi, comprensione, strutturazione20
Modelli e granularità22
Pensiamo ai contenitori26
Separare contenuto e forma27
Prima modalità: creare contenuto strutturato da zero basandosi su uno Schema31
Seconda modalità: adattare del materiale esistente, prodotto secondo altre logiche, in modo che possa rientrare nei parametri definiti dallo Schema36
Un po' come un database37
Breve iter per exempla39
 Primo esempio: InfoPersona40
 Secondo esempio: InfoHighTech42
 Terzo esempio: InfoSedie46
2 XML49
L'etichetta e il pomodoro: un esempio di come già si usi la struttura delle informazioni nella vita di tutti i giorni50
La marcatura53
I tag55

Pomodoro puro	62
Schematizzare l'esperienza	63
Dalle regole allo schema	65
La tabella, primo esempio di struttura	69
XML e database	73
Pomodori strutturati: dal caos all'ordine attraverso la strutturazione	75
Breve iter per exempla	79

 Primo esempio: InfoPersona	79
---	-----------

 Secondo esempio: InfoHighTech	82
--	-----------

 Terzo esempio: InfoSedie	88
---	-----------




Parte II Dalla parte degli autori

3 Creare il contenuto e usare formati "ricchi"	95
Chi sono e cosa fanno gli autori	96
Uno strumento per schematizzare la struttura	97
Gli asset	106
I formati e lo "strutturometro"	107
Prima strada possibile: codifica a matrice	108
Seconda strada possibile: codifica vettoriale	108
Terza strada possibile: codifica testuale	108
Quarta strada possibile: XML + stili	109
La "ricchezza" dei formati	111
Da testo "crudo" a XML	113
Da testo RTF a XML	114
Il Nordest langue. Anzi, no, il modello regge	114
Da database a XML	115
Da documenti impaginati a XML	117
I formati per le immagini	118
Il problema della risoluzione	119
Matrici	121
Vettori	122
Ibridi	122
Gli spazi colore ampi e la dipendenza dai dispositivi	123
Breve iter per exempla	124

 Primo esempio: InfoPersona	125
---	------------

 Secondo esempio: InfoHighTech	126
--	------------

 Terzo esempio: InfoSedie	129
---	------------

4	Strumenti per la creazione di contenuti molto utilizzabili...	131
	Creare XML con...	132
	Un text editor	132
	Microsoft Word	133
	Microsoft Excel	141
	Microsoft Access	147
	Altri database	156
	I moduli/form: le scatole magiche dei contenuti	156
	Adobe (form) Designer	158
	Microsoft InfoPath	164
	Adobe InDesign e Adobe InCopy	178
	Quark XPress	188
	XMetal e altri editor XML	193
	XMLSpy	194
	Creare file vettoriali	194
	Adobe Illustrator	195
	Macromedia Freehand	197
	Corel Draw	198
	Programmi CAD e formati DWG e DXF	199
	Creare file a matrice	201
	Adobe Photoshop	201
	Da macchine fotografiche digitali	202
	Con applicativi di acquisizione a scanner	202
	Come esportazione da applicativi vettoriali	202
	Breve iter per exempla	203
	 Primo esempio: InfoPersona	203
	 Secondo esempio: InfoHighTech	205
	 Terzo esempio: InfoSedie	206

Parte III Dalla parte dei designer

5	Analisi delle peculiarità dei media: cosa conviene pubblicare su cosa	209
	Carta: vantaggi e svantaggi	210
	Internet, ipertesto e new media:	
	vantaggi e svantaggi	216
	Due idee sui costi	222




Breve iter per exempla	227
------------------------------	-----

 Primo esempio: InfoPersona	227
---	------------




 Secondo esempio: InfoHighTech	228
--	------------

 Terzo esempio: InfoSedie	231
---	------------

6 Gli strumenti del designer: fuoco sulla forma	235
Chi è e cosa fa il designer	236
Forme complementari al contenuto, specifiche del media	236
Per ogni lavoro il giusto strumento	237
Per ogni media il giusto set di strumenti	239
Fogli stile e pagine mastro	241
Strumenti per la carta	242
Database publishing e cross-media publishing	243
Impaginazione degli asset ricchi in modo manuale o semi-automatico	244
Adobe InDesign	244
Modalità manuale	244
Partiamo col primo metodo	245
Secondo metodo	254
Terzo metodo	256
Modalità semi-automatica	257
Quark XPress	259
Impaginazione degli asset ricchi in modo semi-automatico	
o completamente automatico	262
Adobe FrameMaker	262
XSL-FO	264
Oltre l'impaginazione	270
Creazione degli elementi grafici complementari specifici per la carta	271
Ottimizzazione dei singoli asset per la carta	271
Asset vettoriali e ibridi	272
Trasparenze e Illustrator	275
Asset a matrice	276
Semplici procedure automatiche (batch)	279
Strumenti per Internet	281
Creazione di documenti HTML con editor visuali	283
Adobe GoLive	284
Macromedia Dreamweaver	296
Microsoft FrontPage	296
Ottimizzazione dei singoli asset per il Web	297
Adobe Illustrator, Macromedia FreeHand	297

Adobe Photoshop, Adobe ImageReady, Macromedia FireWorks	297
Macromedia Flash	299
Accenni all'utilizzo di server per l'elaborazione delle immagini	299
Breve iter per exempla	300
 Primo esempio: InfoPersona	300
 Secondo esempio: InfoHighTech	303
 Terzo esempio: InfoSedie	305

Parte IV Dalla parte degli amministratori

7 Infine, la fusione!	309
Ricapitoliamo e mettiamo in ordine	310
È tempo di fondere	311
Carta	311
PostScript e PDF	312
PDF rifluibile	314
Internet	316
Siti dinamici con supporto XML	317
New media	318
Ipertesti e PDF rifluibile	319
Dove andranno fatte le eventuali future correzioni	320
Breve iter per exempla	320
 Primo esempio: InfoPersona	321
 Secondo esempio: InfoHighTech	324
 Terzo esempio: InfoSedie	326

8 La chiusura del cerchio: l'archiviazione	329
L'ultima fase, l'archiviazione, diventa spesso l'inizio di una nuova fase di pubblicazione	330
Cosa archiviare	330
Come archiviare	331
Dove archiviare	332
I metadati	332
Come e cosa ripescare	333
Conclusione	335