

# ADOBE® FIREWORKS® CS3

## GUÍA DEL USUARIO

Fw

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Todos los derechos reservados.

Adobe® Fireworks® Using Fireworks®

Si esta guía se distribuye con software que incluya un acuerdo de licencia de usuario final, se considera que dicha guía, así como el software que describe, se proporciona bajo licencia y sólo puede utilizarse o copiarse según los términos de la mencionada licencia. Con excepción de lo que permita dicha licencia, ninguna parte de esta guía puede reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación ni transmitirse de ninguna forma ni por ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, de grabación u otro, sin el consentimiento previo y por escrito de Adobe Systems Incorporated. Tenga en cuenta que el contenido de esta guía está protegido por la ley de derechos de autor aunque no se distribuya con software que incluya un acuerdo de licencia de usuario final.

El contenido de esta guía se proporciona únicamente con fines informativos, está sujeto a cambios sin previo aviso y no se considerará un compromiso por parte de Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated no asume ninguna responsabilidad por los errores o imprecisiones que pudieran aparecer en el contenido informativo que comprende esta guía.

Recuerde que es posible que las imágenes o gráficos que pueda incluir en su proyecto estén protegidos por derechos de autor. La incorporación de dicho material a su trabajo sin la correspondiente autorización podría suponer una infracción de los derechos de autor del propietario. Compruebe que ha obtenido el permiso necesario del propietario de los derechos de autor.

Cualquier referencia a nombres de empresas utilizada en las plantillas de muestra se incluyen a modo ilustrativo solamente y no tienen como objetivo referirse a la empresa real.

Adobe, el logotipo de Adobe, Adobe Bridge, Director, Dreamweaver, Flash, Flex Builder, FreeHand, GoLive, HomeSite, Illustrator, Photoshop y XMP son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Adobe Systems Incorporated en Estados Unidos y/u otros países.

Apple y Macintosh son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en Estados Unidos y otros países. Microsoft y Windows marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/u otros países. Las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, EE.UU.

Aviso para los usuarios finales del gobierno de EE.UU. El Software y la Documentación son "Commercial Items" (Artículos comerciales), tal y como se describe este término en 48 C.F.R. §2.101, compuestos de "Commercial Computer Software" (Software informático comercial) y "Commercial Computer Software Documentation" (Documentación de software informático comercial, tal y como se usan esos términos en 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §227.7202, según el caso. De acuerdo con 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §§227.7202-1 hasta 227.7202-4, según el caso, la licencia del Software informático comercial y la Documentación del software informático comercial se otorga a los usuarios finales del Gobierno de EE.UU. (a) solamente como Artículos comerciales y (b) únicamente con los derechos que se conceden a los demás usuarios finales que cumplen los términos y condiciones expuestos. Derechos no publicados reservados bajo las leyes de derechos de autor de Estados Unidos. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, EE.UU. Para los usuarios finales del Gobierno de EE.UU. Adobe acepta cumplir las leyes de igualdad de oportunidades aplicables incluidas, si es el caso, las disposiciones de la Orden Ejecutiva 11246, con enmiendas, Sección 402 de la ley Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act de 1974 (38 USC 4212), y Sección 503 de la ley Rehabilitation Act de 1973, con enmiendas, y las normativas 41 CFR Partes 60-1 hasta 60-60, 60-250 y 60-741. La cláusula de acción afirmativa y las normativas que contiene la sentencia precedente se incorporará por referencia.

90079068 (03/07)

# Contenido

## Capítulo 1: Introducción

Instalación .....	1
Ayuda de Adobe .....	2
Recursos .....	4
Novedades de Fireworks CS3 .....	8

## Capítulo 2: Conceptos básicos de Fireworks

Utilización de Fireworks .....	11
Las imágenes vectoriales y de mapa de bits .....	12
Creación de un documento nuevo .....	14
Apertura e importación de archivos .....	15
Almacenamiento de archivos de Fireworks .....	20
El entorno de trabajo de Fireworks .....	22

## Capítulo 3: Selección y transformación de objetos

Selección de objetos .....	39
Selección de píxeles .....	42
Edición de objetos seleccionados .....	50
Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones .....	51
Organización de objetos .....	54

## Capítulo 4: Utilización de mapas de bits

Utilización de mapas de bits .....	57
Creación de objetos de mapa de bits .....	57
Acceso a las herramientas de edición de fotografías .....	59
Dibujo, pintura y edición de objetos de mapa de bits .....	59
Retoque de mapas de bits .....	62
Ajuste del color y el tono de un mapa de bits .....	67
Desenfoque y perfilado de mapas de bits .....	74
Incorporación de ruido a una imagen .....	77

## Capítulo 5: Utilización de objetos vectoriales

Dibujo de objetos vectoriales .....	79
Edición de trazados .....	94

## Capítulo 6: Utilización de texto

Introducción de texto .....	103
Asignación de formato al texto .....	105
Aplicación de trazos, rellenos y filtros al texto .....	113
Unión de texto a un trazado .....	113
Transformación de texto .....	115
Conversión de texto en trazados .....	115
Importación de texto .....	116
Revisión ortográfica .....	117
Utilización del editor de texto .....	118

**Capítulo 7: Aplicación de colores, trazos y rellenos**

Utilización de la sección Colores del panel Herramientas .....	121
Organización de grupos de muestras y modelos de color .....	122
Utilización de los cuadros de color y de las ventanas emergentes de color .....	130
Utilización de trazos .....	131
Utilización de rellenos .....	134
Aplicación de rellenos degradados y de patrón .....	135
Adición de texturas a trazos y rellenos .....	139

**Capítulo 8: Utilización de filtros automáticos**

Aplicación de filtros automáticos .....	141
Edición de filtros automáticos .....	146

**Capítulo 9: Páginas, capas, máscaras y mezclas**

Utilización de páginas .....	149
Utilización de capas .....	152
Enmascaramiento de imágenes .....	157
Mezcla y transparencia .....	171

**Capítulo 10: Utilización de estilos, símbolos y URL**

Utilización de estilos .....	175
Utilización de símbolos .....	178
Utilización de URL .....	187

**Capítulo 11: Divisiones, rollovers y zonas interactivas**

Creación y edición de divisiones .....	191
Cómo añadir interactividad en las divisiones .....	196
Preparación de las divisiones para la exportación .....	202
Utilización de zonas interactivas y mapas de imagen .....	206

**Capítulo 12: Creación de botones y menús emergentes**

Creación de símbolos de botón .....	211
Creación de barras de navegación .....	219
Creación de menús emergentes .....	219

**Capítulo 13: Creación de animaciones**

Creación de una animación .....	229
Utilización de símbolos de animación .....	230
Utilización de fotogramas .....	233
Interpolación .....	236
Presentación preliminar de una animación .....	237
Exportación de la animación .....	238
Utilización de animaciones existentes .....	239
Utilización de varios archivos como una única animación .....	240

**Capítulo 14: Creación de presentaciones de diapositivas**

El comando Crear presentación .....	241
Creación o edición de una presentación de diapositivas .....	242
Propiedades de diapositiva .....	243
Creación de un reproductor de álbumes de Fireworks .....	245

**Capítulo 15: Optimización y exportación**

Acerca de la optimización .....	249
Utilización del Asistente de exportación .....	250
Optimización en el área de trabajo .....	253
Exportación desde Fireworks .....	268
Envío por correo electrónico de un documento de Fireworks como archivo adjunto .....	280
Utilización del botón Administración de archivos .....	280

**Capítulo 16: Utilización de Fireworks con otras aplicaciones**

Funcionamiento con Dreamweaver .....	282
Funcionamiento con Flash .....	293
Funcionamiento con Freehand .....	300
Funcionamiento con Director .....	305
Funcionamiento con HomeSite .....	308
Funcionamiento con Photoshop .....	310
Funcionamiento con Illustrator .....	314
Funcionamiento con GoLive .....	315
Funcionamiento con editores HTML .....	315
Ampliación de Fireworks .....	315
Adobe XMP .....	315
Adobe Bridge .....	316
Integración con Flex para el diseño de aplicaciones de Internet sofisticadas (exportación MXML) .....	316

**Capítulo 17: Automatización de tareas repetitivas**

Búsqueda y reemplazo .....	317
Proceso por lotes .....	320
Ampliación de Fireworks .....	327
Películas SWF de Flash utilizadas como paneles de Fireworks .....	331

**Capítulo 18: Preferencias y métodos abreviados de teclado**

Configuración de preferencias .....	333
Cambio de conjuntos de métodos abreviados de teclado .....	336
Utilización de archivos de configuración .....	337
Información sobre la instalación de Fireworks .....	338
Visualización del contenido del paquete (sólo Macintosh) .....	339

<b>Índice alfabético</b> .....	341
--------------------------------	-----

# Capítulo 1: Introducción

Adobe® Fireworks® CS3, una exclusiva herramienta de edición de imágenes vectoriales y de mapa de bits, proporciona el entorno más eficaz para el diseño de sitios Web e interfaces de usuario, y la creación y optimización de imágenes para la Web. Fireworks CS3 ofrece flexibilidad para editar imágenes vectoriales o de mapa de bits, una biblioteca común de activos predefinidos, así como integración con Adobe Photoshop® CS3, Adobe Illustrator® CS3, Adobe Dreamweaver® CS3 y Adobe Flash® CS3 Professional, lo que permite ahorrar tiempo. Cree rápidamente un prototipo de su proyecto Web y aproveche su trabajo en Dreamweaver CS3.

Fireworks CS3 es una parte integral de Adobe Creative Suite 3 Web Premium y Web Standard, que permite a profesionales y desarrolladores creativos experimentar un flujo ininterrumpido de energía e ideas desde el concepto inicial hasta la ejecución final pulida en dispositivos de impresión, vídeo, Web y móviles. La integración global es la clave de la eficacia exclusiva de Creative Suite; los profesionales de la creatividad pueden centrarse en su proyecto y conseguir resultados de máxima calidad en menos tiempo.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- “Instalación” en la página 1
- “Ayuda de Adobe” en la página 2
- “Recursos” en la página 4
- “Novedades de Fireworks CS3” en la página 8

## Instalación

### Requisitos

Para revisar los requisitos del sistema completos y recomendaciones sobre el software de Adobe, consulte el archivo Léame.html en el DVD de instalación.

### Instalación del software

- 1 Cierre los programas de Adobe que tenga abiertos.
- 2 Inserte el disco de instalación en la unidad de DVD y siga las instrucciones en pantalla.

*Nota:* Para obtener más información, consulte el archivo Léame.html en el DVD de instalación.

### Activación del software

Si tiene una licencia de software de Adobe para un solo usuario, deberá activar el software; se trata de un proceso anónimo muy sencillo que debe realizar en un plazo de 30 días desde el inicio del software.

Para obtener más información sobre la activación de productos, consulte el archivo Léame en el DVD de instalación o visite el sitio Web de Adobe en [www.adobe.com/go/activation\\_es](http://www.adobe.com/go/activation_es):

- 1 Si el cuadro de diálogo Activación no está abierto, elija Ayuda > Activar.
- 2 Siga las instrucciones que aparecen en pantalla.

*Nota:* Si desea instalar el software en otro equipo, primero debe desactivarlo en el suyo. Elija Ayuda > Desactivar.

## Registro

Registre su producto para recibir asistencia adicional para la instalación, notificaciones de actualizaciones y otros servicios.

❖ Para registrarse, siga las instrucciones en pantalla en el cuadro de diálogo Registro, que aparece tras instalar y activar el software.



*Si pospone el registro, puede registrarse en cualquier momento mediante el menú Ayuda > Registro en línea.*

## Léame

El archivo Léame.html de su producto se encuentra en el DVD de instalación (y también se ha copiado en la carpeta de la aplicación durante la instalación del producto). Este archivo proporciona información de gran utilidad acerca de:

- Requisitos del sistema
- Instalación y desinstalación
- Activación y registro
- Instalación de fuentes
- Solución de problemas
- Asistencia al cliente
- Avisos legales

## Visualización de los archivos instalados con Fireworks

Es posible que en algún momento sea preciso visualizar o acceder a los archivos instalados con Fireworks. Durante la instalación, Fireworks coloca los archivos en diversas ubicaciones del sistema. Es importante comprender la importancia de la ubicación de los archivos. Para más información, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 337.

Los usuarios de Macintosh deben prestar especial atención al formato que utiliza Fireworks para almacenar el programa y sus archivos de configuración predeterminados. Para más información, consulte “Visualización del contenido del paquete (sólo Macintosh)” en la página 339.

# Ayuda de Adobe

## Recursos de Ayuda de Adobe

Hay documentación para el software de Adobe disponible en distintos formatos.

### Ayuda dentro del producto y LiveDocs

La Ayuda dentro del producto proporciona acceso a toda la documentación y las instrucciones disponibles en el momento de distribución del producto. Está disponible en el menú Ayuda en su producto de Adobe.

La Ayuda de LiveDocs incluye todo el contenido de la Ayuda dentro del producto, más actualizaciones y vínculos a otras instrucciones disponibles en la Web. Para algunos productos, LiveDocs también permite añadir comentarios. Encontrará la Ayuda de LiveDocs para su producto en el Centro de recursos de Ayuda de Adobe en [www.adobe.com/go/documentation\\_es](http://www.adobe.com/go/documentation_es).

La mayoría de las versiones de Ayuda dentro del producto y de LiveDocs permiten realizar búsquedas en la Ayuda de varios productos. Los temas pueden contener también vínculos a contenido relevante en la Web o a temas de Ayuda de otro producto.

La Ayuda, dentro del producto o en la Web, puede considerarse como un punto central desde el que se puede acceder a contenido adicional y otras comunidades de usuarios. La versión más completa y actualizada de la Ayuda se encuentra siempre en la Web.

### Documentación en PDF de Adobe

La Ayuda dentro del producto también está disponible en formato PDF (Portable Document Format) optimizado para su impresión. También se pueden obtener en formato PDF otros documentos, como libros blancos.

Toda la documentación en formato PDF está disponible en el Centro de recursos de Ayuda de Adobe, en [www.adobe.com/go/documentation\\_es](http://www.adobe.com/go/documentation_es). La documentación en formato PDF que incluye su producto se encuentra en la carpeta Documentos en el DVD de instalación.

### Documentación impresa

Se pueden adquirir ediciones impresas de la Ayuda del producto en Adobe Store, en [www.adobe.com/go/store\\_es](http://www.adobe.com/go/store_es). En este sitio encontrará también los libros publicados por compañías editoriales asociadas con Adobe.

En los productos Adobe Creative Suite 3, se incluye una guía de flujo de trabajo impresa y algunos productos de Adobe incluyen una guía de introducción impresa.

## Utilización de la Ayuda en el producto

El menú Ayuda proporciona acceso a la Ayuda dentro del producto. Tras iniciar el visor de la Ayuda de Adobe, haga clic en Examinar para ver la Ayuda de otros productos de Adobe instalados en su equipo.

Puede obtener información sobre varios productos de Adobe a través de las siguientes funciones:

- Búsquedas de varios productos en la Ayuda.
- Los temas pueden contener vínculos a temas de la Ayuda de otros productos o contenido adicional en la Web.
- Algunos productos comparten determinados temas. Si ve un tema de Ayuda con un icono de Fireworks y un icono de Dreamweaver, el tema describe una funcionalidad que es similar en el flujo de trabajo de los dos productos o documentos.

*Nota:* Si busca una frase, como "herramienta forma", enciérrela entre comillas para ver solamente los temas que incluyen todas las palabras en la frase.

### Funciones de accesibilidad

Las personas con discapacidades, como problemas de movilidad, ceguera o problemas de visión, pueden acceder igualmente al contenido de la Ayuda de Adobe. La Ayuda dentro del producto proporciona métodos abreviados del teclado para utilizar los controles de la barra de herramientas y navegar, y admite funciones de acceso estándar como las siguientes:

- El tamaño del texto se puede cambiar con los comandos de menú contextual estándar.
- Los vínculos están subrayados para facilitar su identificación.
- Si el texto del vínculo no coincide con el del destino, éste se mostrará en el atributo de título o la etiqueta de anclaje. Por ejemplo, los vínculos Anterior y Siguiente incluyen los títulos de los temas anterior y siguiente.
- El contenido admite el modo de contraste alto.
- Los gráficos sin título incluyen un texto alternativo.
- Cada marco tiene un título que indica su finalidad.
- Las etiquetas HTML estándar definen la estructura del contenido, para herramientas de lectura de la pantalla o texto a voz.
- Las hojas de estilos controlan el formato de forma que no se empleen fuentes incrustadas.

### Métodos abreviados del teclado de Windows para los controles de la barra de herramientas

Cada control de la barra de herramientas para la Ayuda dentro del producto tiene un equivalente en el teclado:

**Botón Atrás** Alt+flecha izquierda

**Botón Adelante** Alt+flecha derecha

**Imprimir** Ctrl+P

**Botón Acerca de** Ctrl+I



**Menú Examinar** Alt+flecha abajo o Alt+flecha arriba para ver la Ayuda de otro programa

**Cuadro Buscar** (Windows) Ctrl+S para colocar el cursor en el cuadro Buscar

### Métodos abreviados del teclado de Windows para navegación

Para navegar en el visor de la Ayuda de Adobe y ver temas, utilice las siguientes combinaciones de teclas:

- Para pasar del panel de navegación al panel de lectura, y viceversa, pulse Ctrl+tabulador y Mayús+Ctrl+tabulador.
- Para desplazarse por los vínculos de un panel, presione el tabulador o Mayús+tabulador.
- Para activar un vínculo seleccionado, pulse Intro.
- Para agrandar el tamaño del texto, pulse Ctrl+igual.
- Para reducir el tamaño del texto, pulse Ctrl+guión.

### Elección de los documentos de Ayuda

Existen distintos recursos para aprender a utilizar Fireworks, entre ellos la Ayuda de Fireworks, versiones en PDF de los componentes de la documentación de Fireworks y varias fuentes de información en la Web.

- La *Ayuda de Fireworks* (denominada *Utilización de Fireworks*), está destinada a todos los usuarios y ofrece información global acerca de todas las funciones de Fireworks. Puede acceder a él en cualquier momento en la Ayuda de Fireworks (Ayuda > Utilización de Fireworks). El manual también está disponible en formato PDF en el sitio Web de Adobe en [http://www.adobe.com/go/fireworks\\_documentation\\_es](http://www.adobe.com/go/fireworks_documentation_es).
- *Extending Fireworks* (sólo disponible en inglés), que describe el marco de trabajo de Fireworks y la interfaz de programación (API), está dirigido a usuarios avanzados que desean crear extensiones o personalizar la interfaz de Fireworks. Es posible controlar el funcionamiento de todos los comandos o configuraciones de Fireworks utilizando comandos especiales de JavaScript que Fireworks es capaz de interpretar. El manual está disponible en la Ayuda y en el sitio Web de Adobe como PDF descargable.

## Recursos

### Adobe Video Workshop

Adobe Creative Suite 3 Video Workshop permite aprender sobre su producto. Hay más de 200 vídeos de formación para Adobe Creative Suite 3, que tratan una gran variedad de temas para profesionales de la impresión, la Web y el vídeo.

Video Workshop le permite aprender sobre cualquier producto de Creative Suite 3 que le interese. Muchos vídeos muestran cómo utilizar los productos de forma combinada.

Al iniciar Video Workshop, elige exactamente los productos y los temas que desea ver. Para determinar la ruta de aprendizaje puede ver detalles de cada vídeo.

### Comunidad de presentadores

Con esta versión, hemos invitado a la comunidad de Adobe a compartir su experiencia y sus opiniones. Adobe y Lynda.com presentan tutoriales, sugerencias y trucos que ofrecen diseñadores y desarrolladores de primera línea, como Michael Ninness, Katrin Eismann y Chris Georganes. Podrá ver y oír a expertos en Adobe como Lynn Grillo, Greg Rewis y Russell Brown. En total, habrá más de 30 expertos en los productos para compartir sus conocimientos.

### Tutoriales y archivos de origen

Video Workshop incluye formación para usuarios sin experiencia y para usuarios avanzados. También encontrará vídeos sobre las nuevas funciones y técnicas clave. Cada vídeo trata un tema único y normalmente dura de 3 a 5 minutos, aproximadamente. La mayoría de los vídeos vienen con un tutorial ilustrado y archivos de origen, para que pueda imprimir pasos detallados y probar por su cuenta el tutorial.

### Utilización de Adobe Video Workshop

Adobe Video Workshop se incluye en el DVD del producto Creative Suite 3. También está disponible en línea en [www.adobe.com/go/learn\\_videotutorials\\_es](http://www.adobe.com/go/learn_videotutorials_es). Adobe añade de forma regular nuevos vídeos a Video Workshop en línea, así que no olvide consultar el sitio para ver si hay novedades.

### Vídeos de Fireworks CS3

Adobe Video Workshop trata una gran variedad de temas relativos a Adobe Fireworks CS3, incluidos:

- Utilización del panel Páginas
- Creación rápida de prototipos con símbolos sofisticados
- Conceptos básicos de capas y disposiciones
- Generación de archivos de comandos de propiedades de símbolos

Los vídeos muestran también cómo utilizar Fireworks CS3 con otros productos de Adobe, por ejemplo:

- Importación de archivos de Photoshop
- Conceptos básicos del flujo de trabajo de Fireworks y Flash
- Conceptos básicos del flujo de trabajo de Photoshop, Illustrator y Fireworks

### Extras

Tiene acceso a una amplia variedad de recursos que le ayudarán a sacar el máximo provecho del software de Adobe. Algunos de estos recursos se instalan en su equipo durante el proceso de instalación; otras muestras y documentos de gran utilidad se incluyen en el DVD de instalación o contenido. En la comunidad de intercambio de Adobe encontrará también extras exclusivos, en la dirección [www.adobe.com/go/fireworks\\_exchange\\_es](http://www.adobe.com/go/fireworks_exchange_es).

### Recursos instalados

Durante la instalación del software, se copian en la carpeta de la aplicación una serie de recursos. Para ver estos archivos, vaya a la carpeta de la aplicación en su equipo.

- Windows: *[unidad de inicio]*/Archivos de programa/Adobe/Adobe Fireworks CS3
- Mac OS: *[unidad de inicio]*/Applications/Adobe Fireworks CS3

Según el producto de Adobe, la carpeta de la aplicación puede contener lo siguiente:

**Filtros de conexión** Los módulos de filtros de conexión son pequeños programas que amplían o añaden funciones al software. Una vez instalados, estos módulos aparecen como opciones del menú Importar o Exportar; como formatos de archivo en los cuadros de diálogo Abrir, Guardar como y Exportar original, o como filtros en los submenús de Filtro.

**Preestablecidos** Los preestablecidos comprenden una amplia variedad de herramientas, preferencias, efectos e imágenes útiles. Los preestablecidos de los productos incluyen pinceles, muestras, grupos de colores, símbolos, formas personalizadas, estilos de gráficos y capas, patrones, texturas, acciones, espacios de trabajo, entre otros. El contenido preestablecido se encuentra en toda la interfaz. Algunos preestablecidos sólo se activan cuando se selecciona la herramienta correspondiente. Si no desea crear un efecto o una imagen desde cero, utilice las bibliotecas de preestablecidos para inspirarse.

**Plantillas** Los archivos de plantillas se pueden abrir y ver desde Adobe Bridge, abrir desde la pantalla de bienvenida o bien directamente desde el menú Archivo. Según el producto, los archivos de plantillas abarcan desde membretes, boletines o sitios Web, a menús de DVD y botones de vídeo. Cada archivo de plantilla se crea de forma profesional y representa un ejemplo de uso óptimo de las características del producto. Las plantillas pueden ser un recurso de gran valor al iniciar un proyecto.

**Muestras** Los archivos de muestra incluyen diseños complejos y son ideales para ver cómo funcionan las nuevas características. Estos archivos muestran la gama de posibilidades de creación que ofrece su programa.

**Fuentes** Su producto de Creative Suite incluye algunas fuentes y familias de fuentes OpenType®. Las fuentes se copian en su equipo durante la instalación:

- Windows: [unidad de inicio]/Archivos de programa/Archivos comunes/Adobe/Fonts
- Mac OS X: [unidad de inicio]/Library/Application Support/Adobe/Fonts

Para obtener más información sobre la instalación de fuentes, consulte el archivo Léame.html en el DVD de instalación.

### Contenido del DVD

En el DVD de instalación o contenido que incluye su producto encontrará otros recursos que puede utilizar con su software. La carpeta Extras contiene archivos específicos del producto, como plantillas, imágenes, preestablecidos, acciones, filtros de conexión y efectos, así como subcarpetas para fuentes y fotografías de archivo. La carpeta Documentación contiene una versión en PDF de la Ayuda, información técnica y otros documentos como hojas de muestras, guías de referencia y detalles de funciones especializadas.

### Zona de intercambio de Adobe

Para ver más contenido gratuito, visite [www.adobe.com/go/exchange\\_es](http://www.adobe.com/go/exchange_es), una comunidad en línea en la que los usuarios descargan y comparten de forma gratuita miles de acciones, extensiones, filtros de conexión y otro contenido para los productos de Adobe.

### Bridge Home

Bridge Home, un nuevo destino en Adobe Bridge CS3, proporciona información actualizada sobre todo su software de Adobe Creative Suite 3 en una práctica ubicación. Inicie Adobe Bridge, haga clic en el icono Bridge Home en la parte superior del panel de favoritos para acceder a las últimas sugerencias, noticias y recursos para sus herramientas de Creative Suite.

*Nota: Es posible que Bridge Home no esté disponible en todos los idiomas.*

### Centro de diseño de Adobe

El Centro de diseño de Adobe ofrece artículos, inspiración e instrucciones de expertos de la industria, diseñadores de primera fila y socios editoriales de Adobe. Se añade contenido nuevo todos los meses.

Encontrará cientos de tutoriales para diseñar productos y aprenderá trucos y técnicas con vídeos, tutoriales HTML y capítulos de libros de muestras.

Think Tank, Dialog Box y Gallery se basan en ideas nuevas:

- Los artículos de Think Tank describen el uso que hacen los diseñadores de la tecnología y cuál es el impacto de sus experiencias en el diseño, las herramientas de diseño y la sociedad.
- En Dialog Box, los especialistas comparten ideas nuevas en gráficos animados y diseño digital.
- Gallery muestra cómo los artistas comunican diseño en movimiento.

Visite el Centro de diseño de Adobe en [www.adobe.com/designcenter\\_es](http://www.adobe.com/designcenter_es).

### Centro de desarrolladores de Adobe

El Centro de desarrolladores de Adobe ofrece ejemplos, tutoriales, artículos y recursos de la comunidad destinados a desarrolladores que utilizan los productos de Adobe para crear sofisticadas aplicaciones de Internet, sitios Web, contenido para dispositivos móviles y otros proyectos. El Centro de desarrolladores contiene también recursos para desarrolladores que generan filtros de conexión para los productos de Adobe.

Además de código de muestra y tutoriales, encontrará alimentadores RSS, seminarios en línea, guías de creación de archivos de comandos y otros recursos técnicos.

Visite el Centro de desarrolladores de Adobe en [www.adobe.com/go/developer\\_es](http://www.adobe.com/go/developer_es).

## Asistencia al cliente

Visite el sitio Web de Soporte de Adobe en [www.adobe.com/support\\_es](http://www.adobe.com/support_es). Allí encontrará información para resolver problemas de su producto y conocerá las opciones de soporte de pago o gratuitas. Siga el vínculo Formación para acceder a los libros de Adobe Press, distintos recursos de formación, programas de certificación de Adobe y mucho más.

## Descargas

Visite [www.adobe.com/go/downloads\\_es](http://www.adobe.com/go/downloads_es) para localizar actualizaciones gratuitas, versiones de prueba y otro software de utilidad. Además, la tienda Adobe Store (en [www.adobe.com/go/store\\_es](http://www.adobe.com/go/store_es)) proporciona acceso a miles de filtros de conexión de otros desarrolladores que permiten automatizar tareas, personalizar flujos de trabajo, crear efectos profesionales especializados y mucho más.

## Adobe Labs

Adobe Labs ofrece la oportunidad de experimentar y evaluar tecnologías nueva y emergentes, así como productos de Adobe.

En Adobe Labs, tiene acceso a recursos como los siguientes:

- Software y tecnologías que aún no se han publicado
- Muestras de código y sugerencias que permiten acelerar la curva de aprendizaje
- Versiones anticipadas de productos y documentación técnica
- Foros, contenido wiki y otros recursos de colaboración para que pueda interactuar con desarrolladores que comparten puntos de vista.

Adobe Labs fomenta un proceso de colaboración de desarrollo de software. Este entorno permite a los clientes mejorar su productividad con nuevos productos y tecnologías y a los equipos de desarrollo de Adobe responder y reaccionar a los comentarios que reciben de manera anticipada, con el fin de adaptar el software de forma que se ajuste a las necesidades y a las expectativas de la comunidad.

Visite el Adobe Labs en [www.adobe.com/go/labs\\_es](http://www.adobe.com/go/labs_es).

## Comunidades de usuarios

Con foros, blogs y otros centros que permiten a los usuarios compartir tecnologías, herramientas e información; hacer preguntas y descubrir cómo otros usuarios consiguen obtener el máximo rendimiento de sus programas. Los foros de participación de usuarios están disponibles en inglés, francés, alemán y japonés; en los blogs participan usuarios con muy distintos idiomas.

Para participar en foros o blogs, visite [www.adobe.com/communities\\_es](http://www.adobe.com/communities_es).

## Novidades de Fireworks CS3

### Creación de símbolos sofisticados

Esta versión de Fireworks introduce funciones de símbolos nuevas y otras mejoradas. Podrá crear símbolos gráficos que pueden ajustarse a escala de forma inteligente y utilizar atributos específicos para ellos mediante un archivo JavaScript (JSF). Imite una interfaz de usuario rápidamente arrastrando estos símbolos al documento y editando los parámetros asociados mediante el panel Propiedades de símbolo.

Símbolos sofisticados	
Panel Propiedades de símbolos	Este nuevo panel es la ubicación central desde la que se controlan las propiedades de los símbolos gráficos inteligentes.
Símbolos gráficos mejorados	Gracias a una mejora de los símbolos gráficos, ahora se puede crear propiedades de símbolos personalizables utilizando JavaScript.
Biblioteca de símbolos	En esta versión de software se ha incluido una biblioteca de símbolos prediseñada que emplean la nueva funcionalidad. Además, pueden personalizarse para adaptarse al aspecto y uso de un sitio Web o una interfaz de usuario determinados.
Intercambio de símbolos	Una nueva función "intercambiar símbolo" permite intercambiar símbolos fácilmente mientras se diseña el documento.

Para más información, consulte "Creación y utilización de símbolos de gráficos sofisticados" en la página 181.

### Ajuste de escala de símbolos de forma inteligente

Tradicionalmente, cuando se aplica una transformación a escala a un símbolo, se transforma el objeto completo como una sola unidad. Con determinados tipos de objetos, especialmente con formas geométricas que tienen ángulos con estilos, el resultado es un símbolo que aparece distorsionado.

Fireworks CS3 introduce una nueva función automática denominada escala de 9 divisiones, que permite ajustar a escala los símbolos vectoriales o de mapa de bits de forma inteligente. Un grupo de guías que aparecen sobre la imagen permiten definir con exactitud cómo se ajusta a escala cada parte del símbolo. Cada una de las nueve regiones se puede ajustar a escala horizontal o vertical, horizontal y vertical, o bien de ninguna forma. Esta función, que está activada de forma predeterminada, se puede definir también de forma que sólo aplique la escala a tres regiones. Cuando se combina con la biblioteca de formas automáticas, el ajuste a escala de 9 divisiones permite crear prototipos para sitios Web y aplicaciones más rápido que nunca.

Ajuste a escala sin distorsión	
Nueva herramienta de escala de 9 divisiones	Utilice la función de ajuste a escala de 9 divisiones para ampliar o reducir símbolos vectoriales y de mapa de bits sin distorsionar su geometría. Se puede ajustar el símbolo utilizando 3 o 9 zonas, según la forma que tenga.

Para más información, consulte "Utilización de ajuste a escala en 9 divisiones" en la página 180.

### Uso de un solo documento de varias páginas

En un continuo esfuerzo por mejorar los flujos de trabajo de diseño de sitios Web, Fireworks CS3 facilita la generación de prototipos complejos de varias páginas utilizando un solo archivo PNG. Cada página contiene su propia configuración de lienzo, tamaño, color, resolución de imagen y guías. Estas configuraciones se pueden definir para cada página o de forma global para todas las páginas del documento.

Fireworks lleva el concepto multipágina aún más lejos y permite aplicar las capas a una sola página o bien compartirlas entre varias. Una vez compartidas, las capas se muestran en amarillo para distinguirse de las que no se han compartido. Para la generación de prototipos rápidos, puede crear flujos de trabajo con hipervínculos y comportamientos de zonas interactivas en varias páginas. Asimismo puede mostrar la vista previa de las páginas en un navegador o exportarlas todas como varias páginas HTML.

<b>Creación de prototipos sin ninguna dificultad</b>	
Nuevo panel Páginas	Un nuevo panel Páginas proporciona acceso rápido a todas las páginas de su archivo PNG.
Aplicación de capas en las páginas	Las capas se pueden aplicar a una sola página o bien compartirse en varias páginas. Una vez compartidas, se muestran en amarillo para distinguirse de las capas que no se han compartido.
Utilización de una página maestra para elementos comunes	Existe la opción de utilizar una página maestra para los elementos que son comunes a todas las páginas.

Para más información, consulte “Utilización de páginas” en la página 149.

### **Creación de presentaciones de diapositivas basadas en Flash**

Cree automáticamente una presentación de diapositivas. El comando Create Slideshow permite crear presentaciones de diapositivas de Flash sin necesidad de conocer cómo funciona esta aplicación. Basta con seleccionar una carpeta con imágenes, añadir las opciones de diapositivas (como las transiciones), seleccionar un reproductor de álbumes de Fireworks (una plantilla de Flash) para el resultado final y procesar por lotes la imagen en miniatura y las imágenes a tamaño completo optimizadas para la Web.

<b>Creación de una presentación de diapositivas de Flash sin aprender Flash</b>	
Función Create Slideshow	Elija Create Slideshow en el menú Comandos para iniciar la nueva herramienta.

Para más información, consulte “Creación de presentaciones de diapositivas” en la página 241.

### **Capas jerárquicas**

En Fireworks CS3, la estructura de las capas de un documento puede ser tan sencilla o tan compleja como se necesite y todas las capas jerárquicas se conservan. Al crear un nuevo archivo, todos los elementos se organizan en el mismo nivel, de forma no jerárquica. Pueden crearse nuevas subcapas y colocar en ellas elementos o bien cambiar elementos de una capa a otra en cualquier momento. También se pueden crear varias subcapas y agruparlas.

<b>Utilización de capas para una mayor flexibilidad de diseño</b>	
Capas jerárquicas	El panel Capas permite crear y organizar las capas según sus necesidades.

Para más información, consulte “Utilización de capas” en la página 152.

### Utilización de archivos de Photoshop

Con Fireworks CS3, puede importar directamente archivos nativos desde Photoshop. Adobe alcanza un nuevo nivel de funcionalidad, redefiniendo el concepto de integración. Ahora, los componentes de diseño y las imágenes de Fireworks pueden guardarse como archivos nativos de Photoshop y abrirse en Photoshop o Fireworks CS3 sin perder la información de las capas.

Más compatibilidad con Photoshop	
Efectos de capa de Photoshop	Photoshop ofrece una gama de efectos como sombras, iluminados, biseles, solapamientos y trazos que permiten al usuario cambiar el aspecto del contenido de las capas. Al importar o abrir un archivo PSD, Fireworks CS3 conserva ahora estos efectos de capa de Photoshop que pueden editarse. También se pueden aplicar efectos de capa de Photoshop directamente a cualquier documento de Fireworks. Para ello, debe seleccionar Efectos automáticos de Photoshop en la herramienta Filtros automáticos del Inspector de propiedades.
Modos de mezcla de Photoshop	Fireworks CS3 incluye siete modos de mezcla habituales de Photoshop (disolver, oscurecimiento lineal, aclarado lineal, luz intensa, luz lineal, luz focal y mezcla definida).
Conservación de las capas jerárquicas al abrir archivos PSD	Fireworks CS3 incluye ahora una estructura de capas jerárquicas que permite conservar la información de las capas y las subcapas al importar archivos de Photoshop.

Para más información, consulte “Funcionamiento con Photoshop” en la página 310.

### Importación de archivos de Fireworks a Adobe Flash

Ahora, puede mover contenido de Fireworks CS3 a Flash CS3 Professional rápidamente con solo copiar y pegar, o bien importar directamente un archivo PNG de Fireworks. La estructura importante se conserva, con varias páginas, capas compartidas, capas jerárquicas, fotogramas, ajustes de escala de 9 divisiones y muchos efectos. Nunca ha sido tan fácil crear prototipos en Fireworks y desarrollar en Flash.

Para más información, consulte “Funcionamiento con Flash” en la página 293.

### Integración con FLEX para diseños RIA

Los diseñadores utilizan cada vez tecnologías más innovadoras, por lo que el uso de herramientas más eficaces y la integración es ahora más importante que nunca. Fireworks CS3 puede ayudar en el desarrollo de aplicaciones de Internet de próxima generación, conocidas como aplicaciones RIA, ya que permite exportar activos de bibliotecas comunes como componentes conocidos para su uso en Adobe Flex™ Builder.™ El estilo y la posición absoluta se conservan también.

Y lo mejor es que el usuario no tiene que preocuparse de nada; Fireworks exporta el código Flex (MXML) necesario. Ahora es muy fácil crear el diseño de una aplicación Flex en Fireworks, aprovechando los activos de biblioteca común como MXML para cargarlos en Flex Builder.

### Utilización de archivos de Illustrator

Abra archivos de Illustrator en Fireworks conservando las capas jerárquicas, patrones, imágenes vinculadas, atributos de texto o transparencia, entre otras características. Fireworks también contiene opciones de exportación para exportar a Adobe Illustrator 8.0.

Para más información, consulte “Funcionamiento con Illustrator” en la página 314.

Para más información sobre las nuevas funciones, consulte la página de Fireworks en el sitio Web de Adobe en [www.adobe.com/go/fireworks\\_productinfo\\_es](http://www.adobe.com/go/fireworks_productinfo_es).

### Adobe Bridge

Simplifique la gestión de archivos en Fireworks y en Adobe Creative Suite con Adobe Bridge, el explorador de archivos de próxima generación. Localice, etiquete, procese y desplácese por las imágenes de forma eficaz. Si utiliza Bridge y Fireworks combinados, aprovecha la ventaja de los metadatos XMP en sus archivos. Adobe XMP (Extensible Metadata Platform) es una tecnología que facilita al usuario la incorporación de información de archivo a los archivos guardados en formato PNG, GIF, JPEG, Photoshop y TIFF, y permite el intercambio de metadatos entre el software de Adobe y otros sistemas que admiten el estándar de metadatos XMP.

Para más información, consulte “Adobe Bridge” en la página 316.

# Capítulo 2: Conceptos básicos de Fireworks

Fireworks CS3 es una aplicación de software para el diseño profesional de gráficos en pantalla. Sus innovadoras soluciones resuelven los principales problemas a los que se enfrentan los diseñadores gráficos y los responsables de sitios Web. Utilizando la amplia gama de herramientas de Fireworks, es posible crear y editar imágenes vectoriales y de mapa de bits en un solo archivo.

Gracias a Fireworks, los diseñadores Web ya no tienen que cambiar continuamente entre una docena de aplicaciones para realizar tareas específicas. Los filtros automáticos son reversibles, lo que evita la frustración que acarrea tener que volver a crear los gráficos Web desde el principio después de realizar una simple modificación. Mediante la generación de JavaScript, Fireworks facilita la creación de rollovers. Además, las eficaces funciones de optimización permiten comprimir el tamaño de los archivos de gráficos Web sin afectar a la calidad.

Si es la primera vez que utiliza Fireworks, sería de gran ayuda que primero comprendiera los conceptos generales sobre el programa, como abrir, importar y guardar archivos, orientarse en el entorno de Fireworks y trabajar en un documento. Tras crear un archivo nuevo o abrir un archivo existente, el entorno de trabajo de Fireworks ofrece muchas posibilidades.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- “Utilización de Fireworks” en la página 11
- “Las imágenes vectoriales y de mapa de bits” en la página 12
- “Creación de un documento nuevo” en la página 14
- “Apertura e importación de archivos” en la página 15
- “Almacenamiento de archivos de Fireworks” en la página 20
- “El entorno de trabajo de Fireworks” en la página 22

## Utilización de Fireworks

Fireworks es un programa versátil para crear, editar y optimizar gráficos Web. Permite crear y editar imágenes de mapa de bits y vectoriales, diseñar efectos Web, como rollovers y menús emergentes, recortar y optimizar elementos gráficos para reducir su tamaño de archivo y automatizar tareas repetitivas para ahorrar tiempo. Cuando un documento está terminado, se puede exportar o guardar en formato de archivo JPEG, GIF u otros — junto con archivos HTML que contengan tablas HTML y código JavaScript — para utilizarlo en la Web. También es posible exportar o guardar tipos de archivos específicos de otras aplicaciones, como Adobe Photoshop o Adobe Flash, si en un momento dado hace falta seguir trabajando en esa aplicación.

### Objetos vectoriales y de mapa de bits

En el panel Herramientas de Fireworks hay diferentes secciones que contienen herramientas de dibujo y edición de vectores y mapas de bits. Para más información sobre estos dos formatos básicos, consulte “Las imágenes vectoriales y de mapa de bits” en la página 12

En Fireworks, la herramienta seleccionada determina si el objeto creado es un vector o un mapa de bits. Por ejemplo, si selecciona la herramienta Pluma en la sección Vector del panel Herramientas, cuando empiece a trazar puntos dibujará trazados de vectores. Seleccione la herramienta Pincel y al arrastrar el puntero pintará un objeto de mapa de bits. Seleccione la herramienta Texto y sólo tendrá que comenzar a escribir.



Después de dibujar objetos vectoriales, de mapa de bits o texto, dispondrá de una gran variedad de herramientas, efectos, comandos y técnicas para mejorar y finalizar las imágenes. Y podrá crear botones de navegación interactivos con las herramientas del editor de botones de Fireworks.

Las herramientas de Fireworks también sirven para editar imágenes importadas. Puede importar y editar archivos JPEG, GIF, PNG, PSD y muchos otros formatos de archivo. Tras importar una imagen gráfica, es posible ajustar su color y tono, y también recortarla, retocarla y enmascararla.

## Imágenes interactivas

Las divisiones y zonas interactivas son objetos Web que definen áreas interactivas en un gráfico Web. Las divisiones cortan la imagen en varias secciones, a las que es posible aplicar comportamientos de rollover, animación y vínculos URL (Uniform Resource Locator). Además, puede exportar cada sección con diferentes parámetros. En la página Web, cada división se muestra como la celda de una tabla. Las zonas interactivas permiten asignar vínculos URL y comportamientos a parte de la imagen o a toda ella. Para más información, consulte “Divisiones, rollovers y zonas interactivas” en la página 191.

Las divisiones y zonas interactivas poseen tiradores de rollover de arrastrar y colocar que permiten asignar rápidamente imágenes intercambiadas y comportamientos de rollover directamente al espacio de trabajo. El editor de botones y el editor de menú emergente son prácticas funciones de Fireworks que ayudan a crear elementos gráficos interactivos especiales para desplazarse por sitios Web.

## Optimización y exportación de imágenes

Fireworks posee potentes funciones de optimización que permiten lograr un equilibrio entre tamaño de archivo y calidad visual cuando se trata de exportar imágenes. En Fireworks es posible optimizar los gráficos Web para reducir su tamaño de archivo y cargarlos rápidamente en sitios Web. Asimismo, puede comparar la calidad en el área de trabajo mediante Vista previa, 2 copias o 4 copias.

Las imágenes se pueden dividir en porciones y optimizar por separado con el formato que mejor se adapte al contenido. Para una mayor flexibilidad de optimización, es posible utilizar la compresión JPEG selectivo para enfocar la parte más importante de un archivo JPEG y reducir la calidad del fondo.

Una vez optimizadas las imágenes, el paso siguiente consiste en exportarlas para utilizarlas en la Web. Puede exportar el documento de origen PNG de Fireworks a varios tipos de archivo, como JPEG, GIF, GIF animado y tablas HTML con imágenes divididas en archivos de distintos tipos. Para más información, consulte “Optimización y exportación” en la página 249.

## Las imágenes vectoriales y de mapa de bits

Los sistemas informáticos muestran las imágenes en formato de vectores o de mapa de bits. Entender la diferencia entre los dos formatos ayuda a comprender el programa, que contiene herramientas vectoriales y de mapa de bits y es capaz de abrir e importar ambos formatos.

## Las imágenes vectoriales

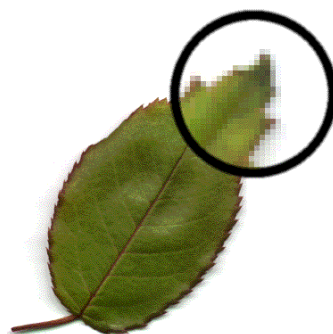
Los elementos gráficos vectoriales representan las imágenes mediante líneas y curvas, denominadas vectores, que incluyen información de color y posición. Por ejemplo, la imagen de una hoja puede definirse por medio de un conjunto de puntos que describen su contorno. El color de la hoja queda determinado por el color de su contorno (el trazo) y el del área que encierra este contorno (el relleno)



Cuando se edita una imagen vectorial, se modifican las propiedades de las líneas y curvas que describen su forma. Las imágenes vectoriales son independientes de la resolución, lo que significa que es posible desplazar, cambiar el tamaño, alterar la forma y modificar el color de una imagen vectorial, así como visualizarla en dispositivos de salida de diferente resolución, sin que cambie la calidad de su aspecto.

## Las imágenes de mapa de bits

Las imágenes de mapa de bits están formadas por puntos, llamados píxeles, organizados en una cuadrícula. La pantalla del equipo es una gran cuadrícula de píxeles. En la versión de mapa de bits de la hoja, la imagen está determinada por la posición y el valor de color de cada píxel de la cuadrícula. Cada píxel tiene asignado un color. Cuando se presentan con la resolución adecuada, los puntos encajan entre sí como las teselas de un mosaico y forman la imagen.



Cuando se edita una imagen de mapa de bits, se modifican los píxeles, no las líneas y curvas. Las imágenes de mapa de bits dependen de la resolución, es decir, los datos que las definen están fijos en una cuadrícula que tiene un tamaño determinado. Cuando se aumenta el tamaño de un elemento gráfico de mapa de bits, los píxeles se redistribuyen en la cuadrícula, lo que puede dar lugar a que sus bordes queden desiguales. La visualización de un elemento gráfico de mapa de bits en un dispositivo de salida con menor resolución que la propia imagen también puede reducir su calidad.

## Creación de un documento nuevo

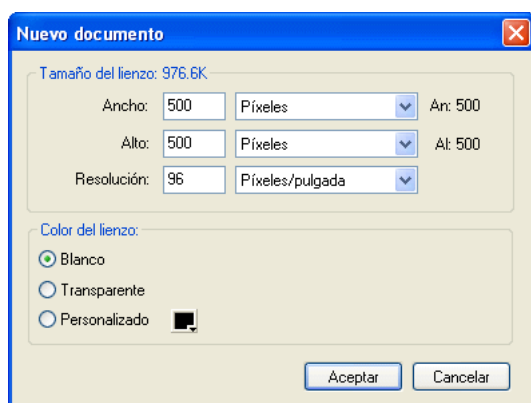
Si se selecciona Archivo > Nuevo para crear un documento nuevo en Fireworks, se crea un tipo de documento Portable Network Graphic (PNG). PNG es el formato de archivo nativo de Fireworks. Después de crear una imagen en Fireworks, ésta se puede exportar o guardar como si tuviera otros formatos gráficos para Web conocidos, por ejemplo JPEG, GIF y GIF animado. También se pueden exportar o guardar imágenes en muchos otros formatos frecuentemente utilizados fuera de la Web, como TIFF, PSD y BMP. Sean cuales sean los parámetros de optimización elegidos, el archivo PNG de Fireworks se conserva para facilitar ediciones posteriores.

Para crear un gráfico Web en Fireworks, primero es preciso configurar un documento nuevo o abrir uno existente. Las opciones de configuración pueden ajustarse después en el Inspector de propiedades.

### Para crear un documento nuevo:

- 1 Seleccione Archivo > Nuevo.

Se abre el cuadro de diálogo Nuevo documento.



- 2 Introduzca las medidas para la anchura y la altura del lienzo en píxeles, pulgadas o centímetros.

- 3 Introduzca la resolución en píxeles por pulgada o en píxeles por centímetro.

- 4 Seleccione el color blanco, un color transparente u otro personalizado para el lienzo.

*Nota:* Utilice la ventana emergente del cuadro de colores personalizados para seleccionar un color de lienzo personalizado.

- 5 Haga clic en Aceptar para crear un documento nuevo.

### Para crear un documento nuevo con el mismo tamaño que un objeto del portapapeles:

- 1 Copie un objeto en el portapapeles de:

- Otro documento de Fireworks
- Un navegador Web
- Cualquiera de las aplicaciones enumeradas en "Procedimiento para pegar en Fireworks" en la página 17.

- 2 Seleccione Archivo > Nuevo.

Se abre el cuadro de diálogo Nuevo documento con la altura y anchura del objeto situado en el Portapapeles.

- 3 Ajuste la resolución y el color del lienzo y haga clic en Aceptar.

- 4 Seleccione Edición > Pegar para pegar el objeto del Portapapeles en el documento nuevo.

## Apertura e importación de archivos

En Fireworks es fácil abrir, importar y editar imágenes vectoriales y de mapa de bits creadas en otros programas gráficos. Asimismo, se pueden importar imágenes de una cámara digital o de un escáner.

*Nota:* al importar un archivo de Adobe Dreamweaver, Fireworks conserva muchos de los comportamientos JavaScript, pero no todos. Si Fireworks admite un comportamiento en concreto, lo reconoce y lo conserva cuando devuelve el archivo a Dreamweaver.

### Para abrir un documento de Fireworks:

1 Seleccione Archivo > Abrir.

Aparece el cuadro de diálogo Abrir.

2 Seleccione el archivo y haga clic en Abrir.



Para abrir un archivo sin sobrescribir la versión anterior, seleccione Abrir como Sin título y después guarde el archivo con un nombre diferente.

En esta sección se cubren los siguientes temas:

- “Apertura de documentos recientemente cerrados” en la página 15
- “Apertura de imágenes creadas en otras aplicaciones” en la página 15
- “Creación de archivos PNG de Fireworks a partir de archivos HTML” en la página 16
- “Inserción de objetos en un documento de Fireworks” en la página 17

### Apertura de documentos recientemente cerrados

El menú Archivo relaciona los diez últimos documentos cerrados en el submenú Abrir reciente. En la página de inicio también aparecen los documentos cerrados recientemente.

### Para abrir un documento cerrado recientemente:

1 Seleccione Archivo > Abrir reciente.

2 Seleccione un archivo en el submenú.

### Para abrir un archivo cerrado recientemente cuando no hay ningún archivo abierto:

❖ Haga clic en el nombre del archivo en la página de inicio.

### Apertura de imágenes creadas en otras aplicaciones

Con Fireworks es posible abrir archivos creados en aplicaciones o formatos de archivo diferentes, como Photoshop, Adobe FreeHand, Adobe Illustrator, CorelDRAW sin compresión, WBMP, EPS, JPEG, GIF y GIF animado.

Cuando se abre un archivo de formato distinto de PNG con Archivo > Abrir, se crea un nuevo documento PNG de Fireworks basado en el archivo abierto. Puede utilizar todas las características de Fireworks para editar la imagen. A continuación, puede elegir Guardar como para guardar el trabajo como un nuevo archivo PNG de Fireworks o como otro formato de archivo, o con algunos tipos de imágenes, puede elegir Guardar para guardar el documento en su formato original. Al guardar el documento en su formato original, el documento tendrá una sola capa y se elimina la capacidad de editar las características específicas de Fireworks que se han añadido a la imagen.

En Fireworks puede guardar directamente los siguientes formatos de archivo: PNG de Fireworks, GIF, GIF animado, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD y PICT (sólo Mac).

*Nota:* Fireworks guarda las imágenes TIFF de 16 bits con una profundidad de color de 24 bits.

### GIF animados

Los archivos GIF animados pueden abrirse en Fireworks de dos formas:

- Puede importar un archivo GIF animado como un símbolo de animación. Puede editar y mover todos los elementos de la animación como una sola unidad y utilizar el panel Biblioteca para crear nuevas instancias del símbolo.

*Nota:* al importar un GIF animado, la configuración de la demora de fotogramas cambia a 0,07 segundos. Si es necesario, utilice el panel Fotogramas para restablecer la configuración original.

- El GIF animado puede abrirse como un archivo GIF normal. Cada elemento del GIF se coloca en su propio fotograma de Fireworks como imagen independiente. En Fireworks, la imagen puede convertirse en un símbolo de animación.

### Archivos EPS

Fireworks abre la mayoría de los archivos EPS, entre ellos los archivos EPS de PhotoShop, como imágenes planas de mapa de bits, en las que todos los objetos se combinan en una sola capa. No obstante, algunos archivos EPS exportados de Illustrator conservan la información vectorial.

Al abrir o importar la mayoría de los archivos EPS, se abre el cuadro de diálogo Opciones de archivos EPS.

**Tamaño de la imagen** determina las dimensiones de la imagen y las unidades en las que se representará. Dichas unidades pueden ser píxeles, porcentajes, pulgadas y centímetros.

**Resolución** indica la resolución en píxeles por unidad.

**Restringir las proporciones** abre el archivo con las mismas proporciones que el original.

**Suavizado** alisa los bordes dentados del archivo EPS abierto.

Cuando se abren o importan archivos EPS de Illustrator que contienen información vectorial, aparece el cuadro de diálogo Opciones de archivos vectoriales. Es el mismo cuadro de diálogo que aparece al abrir o importar archivos de FreeHand.

### Archivos PSD

Fireworks CS3 puede abrir archivos PSD creados en Photoshop y conservar la totalidad o la mayoría de las características PSD, como las capas jerárquicas, los efectos de capas y los modos de mezcla más utilizados.

### Archivos WBMP

Fireworks permite abrir archivos WBMP. Dichos archivos son de 1 bit (monocromo) optimizados para dispositivos informáticos móviles. Este formato se utiliza en páginas WAP (Wireless Application Protocol). Los archivos WBMP pueden abrirse directamente con Archivo > Abrir o importarse con Archivo > Importar.

## Creación de archivos PNG de Fireworks a partir de archivos HTML

Fireworks puede abrir e importar el contenido de archivos HTML creados en otras aplicaciones. Cuando se abren o importan archivos HTML, Fireworks reconstruye la disposición y los comportamientos definidos por el código HTML, lo que permite volver a crear páginas Web que contienen imágenes divididas, botones JavaScript y otros tipos de interactividad. De este modo pueden salvarse sitios Web heredados incluso cuando no se dispone de los archivos de origen PNG. Con esta función es posible abrir e importar rápidamente páginas Web para actualizar imágenes, cambiar la disposición de un documento o modificar vínculos de desplazamiento, botones y otros elementos interactivos sin tener que volver a crear la página desde el principio ni modificar el archivo de comandos.

Dado que Fireworks exporta el contenido HTML en forma de tablas HTML, también determina la disposición del documento para HTML importado basándose en tablas HTML. Un archivo HTML debe contener al menos una tabla para que Fireworks pueda reconstruirlo. Para más información sobre HTML, consulte "Exportación de HTML" en la página 272.

Hay varias formas de obtener contenido HTML en Fireworks:

- Abrir todas las tablas HTML de un archivo HTML.
- Abrir la primera tabla HTML que Fireworks encuentre en un archivo HTML.
- Importar la primera tabla HTML que Fireworks encuentre a un documento de Fireworks existente.

*Nota:* Fireworks también puede importar documentos que utilicen código UTF-8 y los que estén escritos en XHTML. Para más información sobre este tipo de archivos, consulte “Exportación de archivos con y sin codificación UTF-8” en la página 277 y “Exportación de XHTML” en la página 276.

**Para abrir todas las tablas de un archivo HTML:**

- 1 Seleccione Archivo > Reconstituir tabla.
- 2 Seleccione el archivo HTML que contenga las tablas que desee abrir y haga clic en Abrir.

Cada tabla se abre en su propia ventana de documento.

**Para abrir únicamente la primera tabla de un archivo HTML:**

- 1 Seleccione Archivo > Abrir.
- 2 Seleccione el archivo HTML que contenga la tabla que desee abrir y haga clic en Abrir.

La primera tabla del archivo HTML se abre en una nueva ventana de documento.

**Para importar la primera tabla de un archivo HTML en un documento abierto de Fireworks:**

- 1 Seleccione Archivo > Importar.
- 2 Seleccione el archivo HTML del que desee importar y haga clic en Abrir.
- 3 Haga clic para colocar el punto de inserción en el lugar donde desee que aparezca la tabla importada.

**Inserción de objetos en un documento de Fireworks**

Es posible importar, arrastrar o copiar y pegar en documentos de Fireworks objetos vectoriales, imágenes de mapa de bits o texto creados en otras aplicaciones. También pueden importarse imágenes de cámaras digitales o escáneres.

**Arrastrar imágenes a Fireworks**

En Fireworks, es posible arrastrar objetos vectoriales, imágenes de mapa de bits o texto de otras aplicaciones que admitan la utilización de este procedimiento. Estas aplicaciones incluyen lo siguiente:

- FreeHand 7 o posterior
- Flash 3 o posterior
- Photoshop 4 o posterior
- Illustrator 7 o posterior
- Microsoft Office 97 o posterior
- Microsoft Internet Explorer 3 o posterior
- Netscape Navigator 3 o posterior
- CorelDRAW 7 o posterior

**Para arrastrar una imagen o un texto a Fireworks:**

❖ Arrastre el objeto o el texto desde la otra aplicación a Fireworks.

**Procedimiento para pegar en Fireworks**

Al pegar en Fireworks un objeto copiado de otra aplicación, éste queda centrado en el documento activo. Es posible copiar y pegar un objeto o texto desde el portapapeles en cualquiera de los siguientes formatos:

- FreeHand 7 o posterior
- Illustrator
- PNG
- PICT (Macintosh)
- DIB (Windows)

- BMP (Windows)
- Texto ASCII
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

**Para pegar en Fireworks:**

- 1 En la otra aplicación, copie el objeto o el texto que desee pegar.
- 2 En Fireworks, pegue el objeto o el texto en el documento.

**Ubicación de objetos pegados**

Al pegar un objeto en Fireworks, la ubicación de éste depende de la selección:

- Si se selecciona al menos un objeto de una sola capa, el objeto se pega delante (o se apila directamente encima) del objeto seleccionado en la misma capa.
- Si se seleccionan la propia capa y todos o ninguno de los objetos, el objeto se pega delante (o se apila directamente encima) del objeto superior de la misma capa.
- Si se seleccionan dos o más objetos de más de una capa, el objeto se pega delante (o se apila directamente encima) del objeto superior de la capa superior.
- Si se selecciona la capa de Web o un objeto de ésta, el objeto se pega delante (o se apila encima) de los demás objetos de la capa inferior.

*Nota: la capa de Web es una capa especial que contiene todos los objetos Web. Siempre permanece en la parte superior del panel Capas. Para más información sobre capas, consulte “Páginas, capas, máscaras y mezclas” en la página 149.*

**Nuevo muestreo de objetos pegados**

Cuando se pega un mapa de bits con resolución distinta a la del documento de destino de Fireworks, Fireworks pregunta si debe volver a muestrear la imagen.

Al volver a muestrear un mapa de bits que ha cambiado de tamaño, se añaden o sustraen píxeles para lograr que el aspecto sea lo más parecido a la imagen original. Por lo general, tras volver a muestrear un mapa de bits con una resolución mayor, la disminución de la calidad es prácticamente inapreciable. Por el contrario, volver a muestrear con una resolución menor siempre causa pérdida de datos y normalmente de calidad.

**Para volver a muestrear un objeto de mapa de bits con el procedimiento de pegar:**

- 1 Copie el mapa de bits al portapapeles en Fireworks u otro programa.
- 2 En Fireworks, seleccione Edición > Pegar.

Si la imagen de mapa de bits del portapapeles tiene una resolución distinta a la del documento actual, aparece un cuadro de diálogo que pregunta si hay que volver a muestrear o no.

- 3 Elija una de estas opciones:

**Volver a muestrear** •conserva la anchura y altura originales del mapa de bits pegado y añade o sustrae los píxeles necesarios

**No muestrear de nuevo** •conserva todos los píxeles originales, con lo que quizá el tamaño relativo de la imagen pegada aumente o disminuya más de lo previsto.

**Importación de archivos PNG**

Es posible importar archivos PNG de Fireworks en la capa actual del documento activo de Fireworks. Los objetos de zona interactiva y de división se sitúan en la capa Web del documento. Para más información sobre divisiones, consulte “Visualización de las divisiones y de las guías” en la página 194. Para más información sobre capas, consulte “Utilización de capas” en la página 152.

**Para importar un archivo PNG a una capa de documento de Fireworks:**

- 1 En el panel Capas, seleccione la capa a la que desee importar el archivo.
- 2 Seleccione Archivo > Importar para abrir el cuadro de diálogo Importar.
- 3 Desplácese al archivo que vaya a importar y haga clic en Abrir.
- 4 En el lienzo, coloque el puntero de importación donde desee colocar el ángulo superior izquierdo de la imagen.
- 5 Importe el archivo:
  - Haga clic para importar la imagen de tamaño completo.
  - Arrastre el puntero de importación para cambiar el tamaño de la imagen al importarla.

Fireworks mantiene las proporciones de la imagen.

**Importación desde un escáner o cámara digital**

Se pueden importar imágenes de un escáner o una cámara digital sólo si es compatible con TWAIN (Windows) o utilizan la función de captura de imágenes de OS X (Macintosh). Las imágenes de un escáner o una cámara digital que se importan en Fireworks se abren como documentos nuevos.

*Nota:* Fireworks no puede importar de escáneres de imágenes ni de cámaras digitales a menos que se hayan instalado los controladores de programa, módulos y filtros de conexión correspondientes. Para obtener las instrucciones específicas de instalación, configuración y opciones, consulte la documentación del escáner o cámara del módulo TWAIN o del filtro de conexión de Photoshop.

En Macintosh, Fireworks busca automáticamente los filtros de conexión de Photoshop Acquire en la carpeta Plug-ins de la carpeta de aplicación de Fireworks. Si no desea colocar aquí los filtros de conexión, indique a Fireworks otra ubicación.

*Nota:* la ubicación exacta de la carpeta Plug-ins varía en función del sistema operativo. Para más información, consulte "Utilización de archivos de configuración" en la página 337.

**Para indicar a Fireworks dónde buscar los filtros de conexión de Photoshop Acquire:**

- 1 En Fireworks, seleccione Edición > Preferencias.

*Nota:* En Mac OS X, elija Fireworks > Preferencias.

- 2 Haga clic en la ficha Carpetas.
- 3 Seleccione Filtros de conexión de Photoshop.
- 4 Haga clic en Examinar si no se abre automáticamente el cuadro de diálogo Seleccione la carpeta de filtros de conexión de Photoshop (Windows) o Escoger una carpeta (Macintosh).
- 5 Desplácese a la carpeta que contiene los filtros de conexión de Photoshop.

**Para importar una imagen de una cámara digital (Windows):**

- 1 Conecte la cámara al sistema.
- 2 Instale el programa que acompaña a la cámara si aún no lo ha hecho.
- 3 En Fireworks, seleccione Archivo > Explorar, a continuación, elija Adquisición Twain o Seleccionar Twain.
- 4 En el cuadro de diálogo Seleccionar origen, seleccione una fuente y, a continuación, haga clic en Aceptar.
- 5 En el cuadro de diálogo Seleccionar imágenes, seleccione las imágenes que desea importar y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Aparece la interfaz de usuario del software de la cámara.

- 6 Siga las instrucciones para aplicar la configuración que desee.

La imagen importada se abre en un documento nuevo de Fireworks.



**Para importar una imagen de una cámara digital (Macintosh):**

- 1 Conecte la cámara al sistema.
- 2 Instale el programa que acompaña a la cámara si aún no lo ha hecho.
- 3 En Fireworks, seleccione Archivo > Adquirir y, a continuación, elija Adquisición cámara o Seleccionar cámara.
- 4 En el cuadro de diálogo Seleccionar cámara, seleccione una cámara y, a continuación, haga clic en Aceptar.
- 5 En el cuadro de diálogo Seleccionar imágenes, seleccione las imágenes que desea importar y, a continuación, haga clic en Aceptar.

*Nota:* El cuadro de diálogo Seleccionar imágenes sólo muestra los tipos de archivo que admite Fireworks.

- 6 Siga las instrucciones para aplicar la configuración que desee.

La imagen importada se abre en un documento nuevo de Fireworks.

**Para importar una imagen de un escáner (Windows):**

- 1 Conecte el escáner al sistema.
- 2 Instale el programa que acompaña al escáner si aún no lo ha hecho.
- 3 En Fireworks, seleccione Archivo > Explorar, a continuación, elija Adquisición Twain o Seleccionar Twain.

*Nota:* En la mayoría de módulos TWAIN o filtros de conexión Photoshop Acquire, otros cuadros de diálogo solicitan que se definan otras opciones.

- 4 Siga las instrucciones para aplicar la configuración que desee.

La imagen importada se abre en un documento nuevo de Fireworks.

**Para importar una imagen de un escáner (Macintosh):**

- 1 Conecte el escáner al sistema.
- 2 Instale el programa que acompaña al escáner si aún no lo ha hecho.
- 3 En Fireworks, seleccione Archivo > Adquirir y, a continuación, elija Adquisición Twain o Seleccionar Twain.

*Nota:* En la mayoría de módulos TWAIN o filtros de conexión Photoshop Acquire, otros cuadros de diálogo solicitan que se definan otras opciones.

- 4 Siga las instrucciones para aplicar la configuración que desee.

La imagen importada se abre en un documento nuevo de Fireworks.

## Almacenamiento de archivos de Fireworks

Al crear un documento nuevo o abrir un archivo PNG existente de Fireworks, el nombre de archivo del documento tiene la extensión .png. Los archivos de otros tipos, como PSD y HTML, también se abren como archivos PNG, lo que permite utilizar el documento PNG de Fireworks como archivo de origen o de trabajo.

Sin embargo, muchos archivos conservan sus extensiones originales y ajustes de optimización al abrirse en Fireworks. Para más información, consulte "Almacenamiento de documentos en otros formatos" en la página 21.

La ubicación en la que Fireworks guarda de manera predeterminada los archivos está determinada por los siguientes factores en este orden:

- La ubicación actual del archivo
- La ubicación actual de exportación/grabación, que se define cada vez que se desplaza de la ubicación predeterminada en el cuadro de diálogo Guardar, Guardar como, Guardar una copia o Exportar
- La ubicación predeterminada en la que se guardan las imágenes o documentos nuevos en el sistema operativo.

## Almacenamiento de archivos PNG de Fireworks

Al crear un documento nuevo o abrir un archivo PNG existente de Fireworks, el nombre de archivo del documento tiene la extensión .png. El archivo que aparece en la ventana de documento de Fireworks es el archivo de origen o archivo de trabajo.

La utilización de un archivo PNG de Fireworks como archivo de origen tiene las siguientes ventajas:

- El archivo de origen PNG siempre se puede modificar. Es posible seguir introduciendo cambios aun después de exportar el archivo para utilizarlo en la Web.
- En el archivo PNG es posible dividir imágenes complejas en porciones y después exportarlas en archivos distintos de formato diferente y diversos parámetros de optimización.

### Para guardar un nuevo documento de Fireworks:

1 Seleccione Archivo > Guardar como.

Aparece el cuadro de diálogo Guardar como.

2 Desplácese a la ubicación que desee y escriba el nombre de archivo.

No es necesario que introduzca una extensión, ya que Fireworks especificará la correcta.

3 Haga clic en Guardar.

### Para guardar un documento existente:

❖ Seleccione Archivo > Guardar.

### Para guardar un archivo PNG de Fireworks CS3 para utilizarlo en una versión anterior de Fireworks

1 Seleccione Archivo > Exportar.

2 Seleccione la ubicación en la que desea guardar el archivo.

3 Si el archivo de Fireworks CS3 tiene más de una página, seleccione Páginas en archivos en el menú emergente Exportar.

4 Seleccione Imágenes o PNG de Fireworks en el menú emergente Exportar como. Si selecciona Imágenes, cada página se guardará en el formato de archivo predeterminado. Este formato de archivo se puede definir en el panel Optimizar.

Todos los objetos de las capas de nivel superior se guardarán en la exportación. Sin embargo, el contenido de las subcapas no se exportará.

## Almacenamiento de documentos en otros formatos

Si utiliza Archivo > Abrir para abrir un archivo de un formato que no sea PNG, puede utilizar todas las características de Fireworks para editar la imagen. A continuación puede elegir Guardar como para guardar el trabajo como un nuevo archivo PNG de Fireworks, o bien elegir un formato distinto para guardar el archivo. Para algunos tipos de archivos, puede elegir Guardar para guardar el documento en su formato original.

*Nota:* Si guarda un archivo PNG como archivo de mapa de bits, por ejemplo, GIF o JPEG, los objetos gráficos que manipuló en el PNG dejarán de estar disponibles en el archivo de mapa de bits (véase “Las imágenes vectoriales y de mapa de bits” en la página 12). Si necesita revisar la imagen, edite el archivo PNG de origen y, a continuación, expórtelo de nuevo.

Puede guardar directamente los siguientes formatos de archivo: PNG de Fireworks, GIF, GIF animado, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWE, AI, PSD y PICT (sólo Macintosh). Fireworks guarda las imágenes TIFF de 16 bits con una profundidad de color de 24 bits.

Los archivos de otros tipos, como PSD y HTML, se abren como archivos PNG, lo que permite utilizar el documento PNG de Fireworks como archivo de origen. Las modificaciones que se realicen se aplican al archivo PNG y no al original.

**Para guardar un archivo GIF, JPEG, TIFF, BMP existente o cualquier otro de los formatos de archivo indicados anteriormente:**

- 1 Seleccione Archivo > Guardar.
- 2 Si ha realizado modificaciones en el documento que no son editables en el formato original del archivo, aparece una notificación en el cuadro de diálogo Guardar. Las modificaciones no editables incluyen la adición de nuevos objetos, máscaras y filtros automáticos, así como el ajuste de la opacidad, la aplicación de modos de mezcla y el almacenamiento de selecciones de píxeles.

*Nota:* Si no selecciona la opción Guardar como copia, el formato de archivo del documento en el que está trabajando cambiará al formato en el que lo guarde.

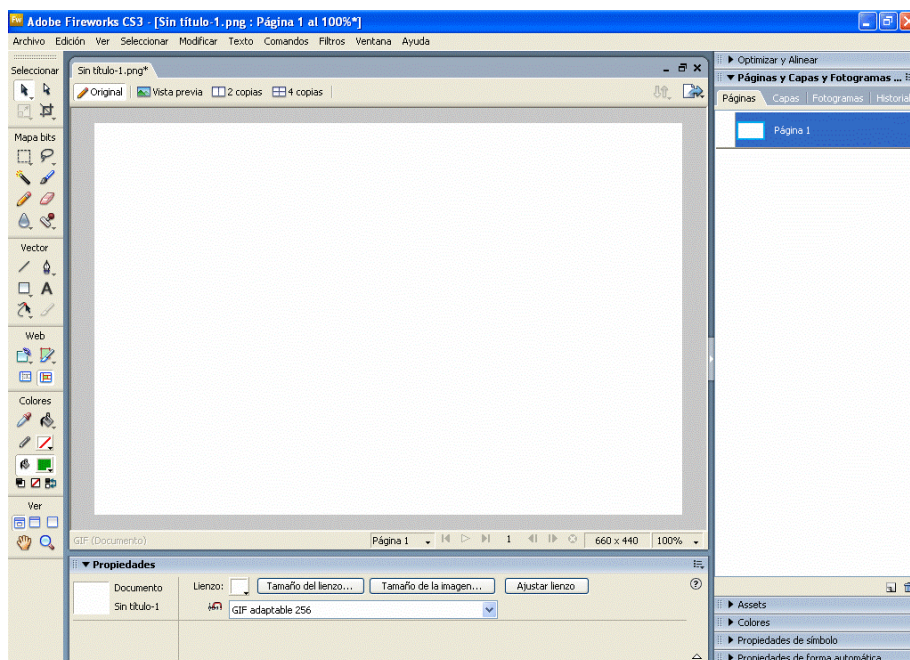
**Para exportar un documento a otro formato:**

- 1 Elija un formato de archivo en el panel Optimizar.
- 2 Seleccione Archivo > Exportar para exportar el documento.

Para más información sobre la exportación de archivos, consulte “Optimización y exportación” en la página 249.

## El entorno de trabajo de Fireworks

Al abrir un documento en Fireworks por primera vez, Fireworks activa el entorno de trabajo, en el que se incluye el panel Herramientas, el Inspector de propiedades, los menús y los demás paneles. El panel Herramientas, situado a la izquierda de la pantalla, contiene varias secciones de herramientas de distintos grupos, como mapa de bits, vector y Web. De forma predeterminada, el Inspector de propiedades aparece en la parte inferior del documento y al principio muestra las propiedades del mismo. Después cambia para mostrar las propiedades de la herramienta o el objeto seleccionados mientras se trabaja con el documento. Los paneles están inicialmente acoplados en grupos a lo largo de la parte derecha de la pantalla. La ventana de documento aparece en el centro de la aplicación.



### Utilización de la página de inicio

Al iniciar Fireworks sin abrir ningún documento, aparece la página de inicio de Fireworks en el entorno de trabajo. La página de inicio le ofrece un acceso rápido a los tutoriales de Fireworks, archivos recientes y Fireworks Exchange, en el que puede añadir nuevas capacidades a algunas funciones de Fireworks. La utilización de la página de inicio es muy semejante a la de una página Web. Haga clic en cualquiera de los elementos que aparecen para utilizarlos.

**Para desactivar la página de inicio:**

1 Ejecute Fireworks sin abrir ningún documento.

Aparecerá la página de inicio.

2 Haga clic en No volver a mostrar este mensaje.

**Utilización del panel Herramientas**

El panel Herramientas está organizado en seis categorías: Seleccionar, Mapa de bits, Vector, Web, Colores y Ver.

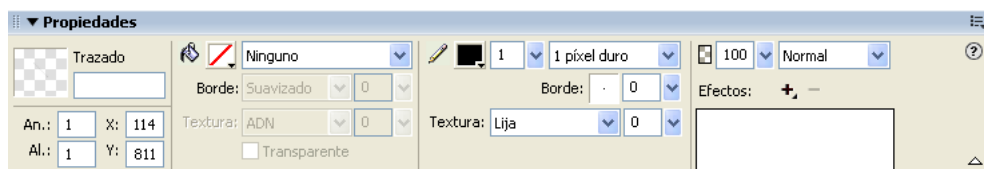
**Cambio de las opciones de herramientas**

Cuando se elige una herramienta, el Inspector de propiedades muestra sus opciones. Algunas opciones permanecen en pantalla mientras se trabaja con esa herramienta. Con otras herramientas, como las herramientas básicas de forma y las herramientas Pluma y Línea, el Inspector de propiedades muestra las propiedades de los objetos seleccionados. Para más información sobre el Inspector de propiedades, consulte “Utilización del Inspector de propiedades” en la página 24.

**Para ver en el Inspector de propiedades las opciones de la herramienta que esté utilizando:**

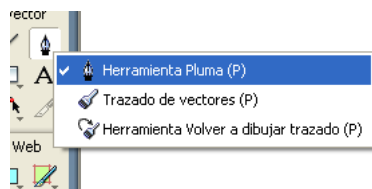
❖ Elija Seleccionar > Anular selección para anular la selección de todos los objetos.

Para obtener más información sobre las opciones específicas de las herramientas, consulte las secciones que presentan a cada una de ellas en *Utilización de Fireworks* o la Ayuda de Fireworks.



### Selección de una herramienta en un grupo de herramientas

Cuando en el ángulo inferior derecho de una herramienta del panel Herramientas aparece un triángulo pequeño, indica que la herramienta forma parte de un grupo. Por ejemplo, la herramienta Rectángulo forma parte del grupo de herramientas de formas básicas, que incluye también las herramientas de Rectángulo redondeado, Elipse y Polígono, así como las herramientas de formas automáticas, que aparecen bajo la línea divisoria.



### Para seleccionar otra herramienta de un grupo de herramientas:

1 Haga clic en el icono de la herramienta y mantenga pulsado el botón del ratón.

Aparece un menú emergente con los iconos, los nombres y las teclas de método abreviado de las herramientas. La herramienta actualmente seleccionada lleva una marca de selección a la izquierda del nombre.

2 Arrastre el puntero para resaltar la herramienta que desee y suelte el botón del ratón.

La herramienta aparece en el panel Herramientas, mientras que sus opciones aparecen en el Inspector de propiedades.

### Utilización del Inspector de propiedades

El Inspector de propiedades es un panel que varía según el contexto y que muestra las propiedades de la selección actual, las opciones de la herramienta seleccionada o las propiedades del documento. De forma predeterminada, el Inspector de propiedades está acoplado en la parte inferior del área de trabajo.

El Inspector de propiedades puede abrirse a media altura, con lo que se muestran dos filas de propiedades, o por completo, con lo que se muestran cuatro filas. El Inspector de propiedades también puede contraerse en su totalidad aunque permanezca en el espacio de trabajo.

*Nota:* En la mayoría de los procedimientos de Utilización de Fireworks se da por supuesto que el Inspector de propiedades se visualiza con su altura completa.

### Para desacoplar el Inspector de propiedades:

❖ Arrastre el asa del ángulo superior izquierdo a otra parte del espacio de trabajo.

### Para acoplar el Inspector de propiedades en la parte inferior del área de trabajo (sólo Windows):

❖ Arrastre la barra lateral del Inspector de propiedades a la parte inferior de la pantalla.

### Para expandir el Inspector de propiedades de media altura a altura completa y ver otras opciones, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en la flecha de ampliación situada en el ángulo inferior derecho del Inspector de propiedades.
- Haga clic en el icono del ángulo superior derecho del Inspector de propiedades y elija Altura completa en el menú de opciones del Inspector de propiedades.

*Nota:* En Windows, el menú de opciones está disponible únicamente cuando el Inspector de propiedades está acoplado.

### Para reducir el Inspector de propiedades a media altura, siga uno de estos procedimientos:

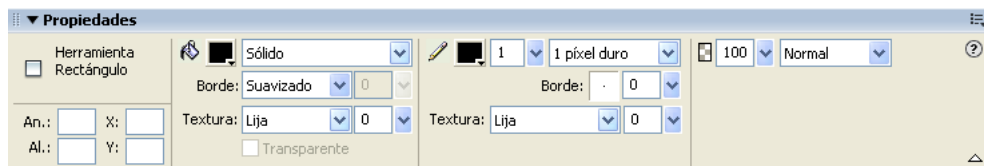
- Haga clic en la flecha de ampliación situada en el ángulo inferior derecho del Inspector de propiedades.
- Elija Media altura en el menú de opciones del Inspector de propiedades.

*Nota:* En Windows, el menú de opciones está disponible únicamente cuando el Inspector de propiedades está acoplado.

**Para contraer el Inspector de propiedades cuando está acoplado, siga uno de estos procedimientos:**

- Haga clic en la flecha de ampliación o el título del Inspector de propiedades.
- Elija Contraer grupo de paneles en el menú de opciones del Inspector de propiedades.

Para más información sobre las opciones específicas del Inspector de propiedades, consulte las secciones correspondientes de *Utilización de Fireworks* o la Ayuda de Fireworks.



## Utilización de los paneles

Los paneles son controles flotantes que ayudan a modificar aspectos de elementos u objetos seleccionados en el documento. Con los paneles se puede trabajar en fotogramas, capas, símbolos, muestras de color y otros. Los paneles pueden arrastrarse por separado, por lo que es posible agruparlos en función de las necesidades propias.

Algunos paneles pueden aparecer agrupados de forma predeterminada y otros no. Los siguientes paneles pueden contener otros paneles:

- Activos
- Colores
- Páginas, Capas, Fotogramas e Historial
- Optimizar y alinear

La mayoría de los paneles no están agrupados normalmente con otros paneles de forma predeterminada, pero puede agruparlos si lo desea. Al agrupar los paneles, todos los nombres de grupos de los paneles aparecen en la barra de título del grupo de paneles. Sin embargo, también puede asignar cualquier nombre que desee a los grupos de paneles.

**El panel Optimizar** permite gestionar los parámetros que controlan el tamaño y el tipo de archivo, y trabajar con la paleta de colores del archivo o la división que vaya a exportarse.

**El panel Capas** organiza la estructura de un documento y contiene opciones para crear, eliminar y manipular capas.

**El panel Biblioteca común** muestra el contenido de la carpeta Common Library, que contiene símbolos.

**El panel Páginas** muestra las páginas del archivo actual y contiene opciones para la manipulación de páginas.

**El panel Fotogramas** muestra los fotogramas del archivo actual y contiene opciones para la creación de animaciones.

**El panel Historial** incluye una lista de los nuevos comandos que puede deshacer y rehacer de forma rápida. Además, es posible seleccionar varias acciones y después guardarlas y volver a usarlas como comandos. Para más información, consulte "Utilización del panel Historial para deshacer y repetir varias acciones" en la página 37.

**El panel Formas automáticas** contiene formas automáticas que no aparecen en el panel Herramientas.

**El panel Estilos** permite almacenar y volver a utilizar combinaciones de características de objetos o elegir un estilo entre los almacenados.

**El panel Biblioteca** contiene símbolos gráficos, de botón y de animación. Es fácil arrastrar instancias de estos símbolos desde el panel Biblioteca al documento. También es posible realizar cambios globales en ellas modificando solamente el símbolo. Para más información, consulte "Utilización de estilos, símbolos y URL" en la página 175.

**El panel URL** permite crear bibliotecas que contienen URL que se utilizan con frecuencia.

**El panel Mezclador de colores** permite crear colores nuevos y añadirlos a la paleta de colores del documento actual o aplicar los objetos seleccionados.

**El panel Muestras** permite gestionar la paleta de colores del documento actual.

**El panel Información** proporciona datos sobre las dimensiones de los objetos seleccionados y las coordenadas del cursor conforme se mueve por el lienzo.

**El panel Comportamientos** permite controlar los comportamientos, que determinan la reacción que se produce en las zonas interactivas o las divisiones al mover el ratón.

**El panel Buscar** permite buscar y reemplazar elementos como texto, URL, fuentes y colores en uno o varios documentos.

**El panel Create Symbol Script** automatiza la creación de archivos JavaScript para símbolos gráficos que se pueden personalizar.

**El panel Alinear** contiene controles para alinear y distribuir objetos en el lienzo.

**El panel Propiedades de forma automática** permite realizar cambios en las propiedades de una forma automática tras insertarla en un documento.

**Panel Paleta de colores (en Otros)** ofrece la posibilidad de crear e intercambiar paletas de colores, exportar muestras de color ACT, explorar distintos esquemas de color y acceder a los controles más utilizados para elegir los colores.

**Edición de imagen (en Otros)** organiza en un panel las herramientas y opciones utilizadas con frecuencia para la edición de mapas de bits.

**Panel Trazado (en Otros)** ofrece acceso rápido a muchos comandos relacionados con trazados.

**Caracteres especiales (en Otros)** muestra los caracteres especiales que se pueden utilizar en bloques de texto.

**Propiedades de símbolo** gestiona las propiedades personalizables de los símbolos gráficos.

### Organización de paneles y grupos de paneles

De forma predeterminada, los paneles de Fireworks están acoplados en grupos en el área de acoplamiento situada a la derecha del espacio de trabajo. Es posible desacoplar grupos de paneles, añadir paneles a un grupo, desacoplar paneles sueltos, cambiar el orden de los grupos de paneles acoplados y contraer o cerrar grupos de paneles. También es posible abrir y cerrar paneles sueltos.

#### Para desacoplar o desplazar un grupo de paneles:

❖ Arrastre hacia la izquierda el asa del panel del ángulo superior izquierdo para alejarlo del área de acoplamiento de la derecha de la pantalla.

#### Para acoplar un grupo de paneles:

❖ Arrastre el asa del panel hacia el área de acoplamiento de paneles.

Conforme arrastre el panel o el grupo de paneles por el área de acoplamiento, una línea o rectángulo de colocación irá mostrando dónde se colocaría el panel entre los demás grupos.

#### Para contraer o expandir un panel o grupo de paneles, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el título del panel o grupo de paneles.

*Nota: la barra de título sigue visible cuando el panel o grupo de paneles está contraído.*

- Haga clic en la flecha de ampliación del ángulo superior izquierdo del panel o grupo de paneles.

#### Para desacoplar un panel de un grupo, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el panel y arrástrelo fuera del grupo de paneles. Coloque el panel en la ubicación adecuada.
- Seleccione Agrupar con > Nuevo grupo de paneles en el menú de opciones de la barra de título del grupo de paneles. (El nombre del comando Agrupar con cambia en función del nombre del panel activo.) El panel aparece en un nuevo grupo de paneles propio.

**Para acoplar un panel en un grupo, siga uno de estos procedimientos:**

- Compruebe que el panel y el grupo de paneles están abiertos. Haga clic en el panel y arrástrelo hasta el grupo de paneles.
- Seleccione el nombre de un grupo de paneles del submenú Agrupar con del menú de opciones del grupo de paneles. (El nombre del comando Agrupar con cambia en función del nombre del panel activo.)

**Para cambiar el nombre de un grupo de paneles:**

- 1 Haga clic en el icono situado en la parte superior derecha del grupo de paneles y elija Cambiar nombre del grupo de paneles en el menú de opciones.
- 2 Introduzca el nombre nuevo.

**Para restablecer la posición predeterminada de los paneles en función de la resolución de la pantalla, siga uno de estos procedimientos:**

- Seleccione Ventana > Disposiciones del área de trabajo > 1024 x 768.
- Seleccione Ventana > Disposiciones del área de trabajo > 1280 x 1024.

**Para abrir un panel:**

- ❖ Seleccione el nombre del panel en el menú Ventana.



Una marca de verificación junto al nombre del panel en el menú Ventana significa que el panel está abierto.

**Para cerrar un panel, siga uno de estos procedimientos:**

- Seleccione el nombre del panel en el menú Ventana.
- Haga clic en el botón Cerrar de la barra de título del panel cuando éste esté desacoplado.

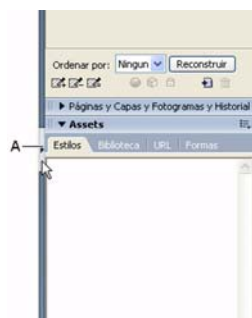
**Para ocultar todos los paneles y el Inspector de propiedades:**

- ❖ Seleccione Ventana > Ocultar paneles. Para ver los paneles ocultos, vuelva a elegir Ventana > Ocultar paneles.

*Nota:* Los paneles que estaban ocultos al elegir Ocultar paneles permanecen ocultos cuando se anula la selección de este comando.

**Para mostrar u ocultar paneles acoplados en la ventana de aplicación (sólo Windows), realice uno de los siguientes procedimientos:**

- Arrastre la barra vertical que se encuentra a la izquierda del área del panel acoplado para cambiar el tamaño del área del panel.
- Haga clic en la pequeña flecha que separa el área del panel acoplado del resto de la ventana de la aplicación.

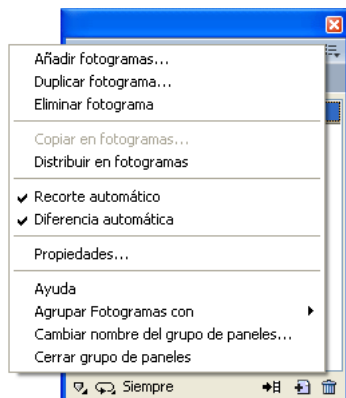


A. Haga clic para mostrar u ocultar el área del panel acoplado



### Utilización del menú de opciones de un panel o grupo de paneles

Cada panel y grupo de paneles tiene un menú de opciones que indica las opciones propias del panel o grupo de paneles activo. En el Inspector de propiedades también hay un menú de opciones (excepto en Windows cuando el Inspector de propiedades está desacoplado).



#### Para elegir una opción en el menú de opciones de un panel o grupo de paneles:

- 1 Haga clic en el icono del menú de opciones del ángulo superior derecho del panel o grupo de paneles para abrir el menú.
- 2 Seleccione un elemento del menú.

### Almacenamiento de una disposición de paneles

Con el menú Comandos puede guardarse la disposición de los paneles. Cuando se vuelve a abrir Fireworks, los paneles aparecen dispuestos de la misma manera en el área de trabajo.

#### Para guardar una disposición del área de trabajo:

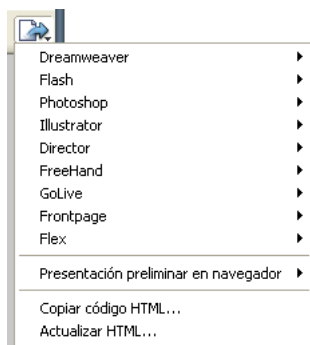
- 1 Seleccione Ventana > Disposiciones del área de trabajo > Guardar actual.
- 2 Asigne un nombre a la disposición del área de trabajo y haga clic en Aceptar.

#### Para abrir una disposición del área de trabajo guardada:

- ❖ Seleccione Ventana > Disposiciones del área de trabajo y elija una disposición en el submenú.

### El botón Exportación rápida

El botón Exportación rápida permite exportar los archivos de Fireworks a varias aplicaciones, como Dreamweaver, Flash, Photoshop, Illustrator, Adobe Director, Adobe GoLive® y FreeHand. Además, puede obtener una vista previa de los archivos en el navegador que elija. Para más información, consulte "Utilización del botón Exportación rápida" en la página 279.



## Apertura y desplazamiento de barras de herramientas (sólo Windows)

Fireworks para Windows incluye dos barras de herramientas que contienen comandos frecuentes de Fireworks.

### Para ver u ocultar una barra de herramientas:

- ❖ Seleccione Ventana > Barras de herramientas y elija una barra de herramientas.

### Para desacoplar una barra de herramientas:

- ❖ Arrastre la barra de herramientas para alejarla de la posición en que estaba acoplada.

*Nota:* si la barra de herramientas está desacoplada, haga clic en el botón de cierre del ángulo superior derecho de la barra de título para cerrarla.

### Para acoplar una barra de herramientas:

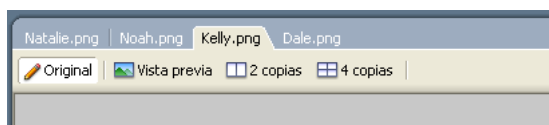
- ❖ Arrastre la barra de herramientas a un área de acoplamiento de la parte superior, inferior, derecha o izquierda de la ventana de aplicación hasta que aparezca el rectángulo de la vista previa de colocación.

## Desplazamiento y visualización de los documentos

Es posible controlar el aumento del documento, su número de vistas y su modo de visualización. Además, es fácil desplazarse por el documento para ver otras partes de él, lo cual resulta útil si éste se amplía y el lienzo ya no está visible en su totalidad.

### Utilización de las fichas de documento (Windows)

Cuando el documento está maximizado, puede elegir fácilmente cualquiera de los documentos abiertos utilizando las fichas de documento que aparecen en la parte superior de la ventana de documento. Todos los documentos abiertos muestran su nombre en una ficha que aparece encima de los botones de vistas.

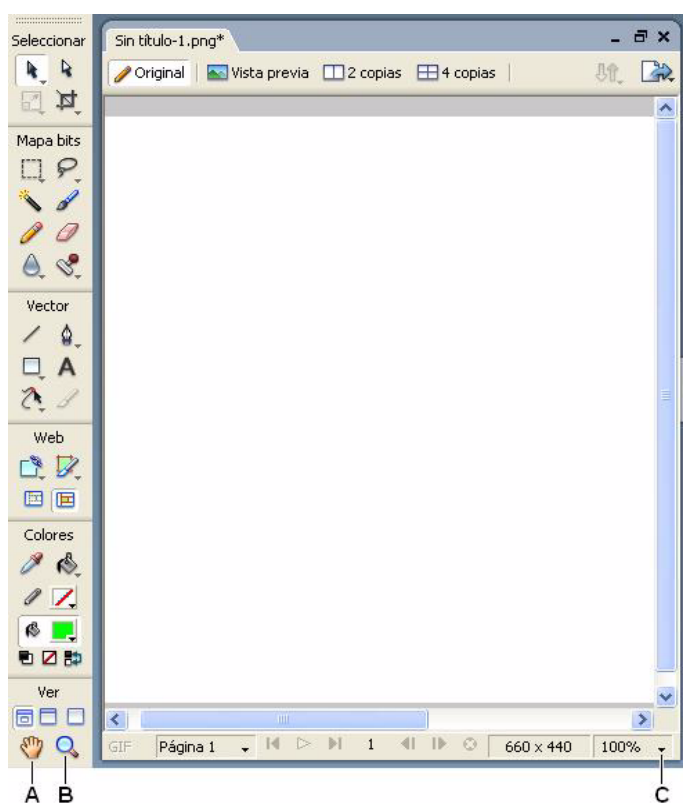


### Para seleccionar otro documento cuando el actual está maximizado:

- ❖ Haga clic en la ficha del documento que desee ver.

### Aumento y desplazamiento de un documento

Fireworks permite ampliar y reducir según un porcentaje preestablecido o definido por el usuario.



A. Herramienta Mano B. Herramienta Zoom C. Menú emergente Establecer nivel de aumento

**Para aumentar en incrementos preestablecidos, siga uno de estos procedimientos:**

- Seleccione la herramienta Zoom y haga clic en la ventana de documento para especificar el nuevo punto central. Con cada clic, la imagen se amplía al siguiente aumento preestablecido.
- Seleccione un nivel de aumento en el menú emergente Establecer nivel de aumento de la parte inferior de la ventana de documento.
- Seleccione Alejar o un nivel de aumento preestablecido en el menú Ver.

**Para alejar el documento en incrementos preestablecidos, siga uno de estos procedimientos:**

- Seleccione la herramienta Zoom y pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras hace clic en la ventana de documento. Con cada clic, la vista se reduce al siguiente porcentaje preestablecido.
- Seleccione un nivel de aumento en el menú emergente Establecer nivel de aumento de la parte inferior de la ventana de documento.
- Seleccione Acercar o un nivel de aumento preestablecido en el menú Ver.

**Para ampliar un área determinada sin las limitaciones impuestas por aumentos preestablecidos:**

- 1 Seleccione la herramienta Zoom.
- 2 Arrastre el puntero por la parte de la imagen que desee ampliar.

El tamaño que indica el cuadro de selección de aumento determina el porcentaje exacto de aumento, que se muestra en el cuadro Establecer nivel de aumento.

*Nota:* en el cuadro de texto Establecer nivel de aumento, no pueden introducirse porcentajes de aumento.

**Para alejar el documento a partir de un área determinada:**

- ❖ Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra una selección con la herramienta Zoom.

**Para recuperar el nivel de aumento del 100%:**

- ❖ Haga doble clic en la herramienta Zoom del panel de Herramientas.

**Para desplazarse por el documento:**

- 1 Seleccione la herramienta Mano.
- 2 Arrastre el cursor con forma de mano.

Al desplazarse más allá del borde del documento, también se desplaza la vista para facilitar el trabajo con los píxeles del borde del lienzo.

**Para ajustar el documento en la vista actual:**

- ❖ Haga doble clic en la herramienta Mano.

**Utilización de los modos de visualización para gestionar el área de trabajo**

Los botones de modo de visualización de la sección Ver del panel Herramientas se utilizan para controlar la disposición del área de trabajo. Se pueden seleccionar tres modos de visualización:



**Modo Pantalla estándar** es la vista de ventana de documento predeterminada.



**Modo Pantalla completa con menús** es la vista maximizada de la ventana de documento sobre un fondo gris con los menús, barras de herramientas, barras de desplazamiento y paneles visibles.



**Modo Pantalla completa** es la vista maximizada de la ventana de documento sobre un fondo negro sin menús, barras de herramientas ni barras de título visibles.

**Para cambiar de modo de visualización, siga uno de estos procedimientos:**

- Para cambiar a modo de pantalla completa con menús, haga clic en el botón Modo Pantalla completa con menús del panel Herramientas.
- Para cambiar a modo de pantalla completa, haga clic en el botón Modo Pantalla completa del panel Herramientas.
- Para volver a modo de pantalla estándar, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la ventana de documento y seleccione Salir del Modo de pantalla completa, o haga clic en el botón Modo Pantalla estándar del panel Herramientas.

**Visualización de vistas múltiples de un documento**

Es posible utilizar varias vistas para ver un documento con diferentes niveles de aumento a la vez. Los cambios introducidos en una vista se reflejan automáticamente en las demás vistas del mismo documento. Normalmente, es conveniente asegurarse de que el documento no está maximizado en el área de trabajo antes de crear vistas múltiples del mismo. Esto permite mostrar simultáneamente vistas múltiples del documento.

**Para abrir una vista adicional de un documento con distintos valores de aumento:**

- 1 Seleccione Ventana > Duplicar ventana.
- 2 Elija un valor de aumento para la nueva ventana.

**Para disponer las vistas del documento en mosaico:**

- ❖ Seleccione Ventana > Mosaico horizontal o Ventana > Mosaico vertical.

**Para cerrar una vista del documento:**

- ❖ Haga clic en el botón Cerrar de la ventana.

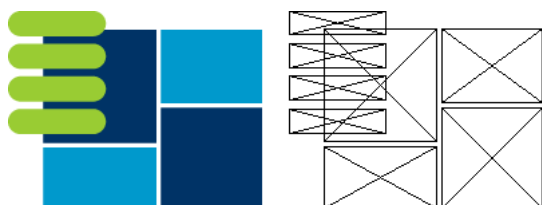
**Control de la actualización en pantalla del documento**

Los modos de visualización influyen en la presentación en pantalla de un documento, no así en los datos del objeto ni en la calidad del resultado.

**Para controlar la actualización en pantalla del documento:**

- ❖ Seleccione Ver > Pantalla completa.

Cuando se selecciona Pantalla completa, Fireworks muestra el documento con todos los colores y detalles disponibles. Cuando Pantalla completa no está seleccionada, Fireworks muestra los trazados con una anchura de 1 píxel y sin relleno, y las imágenes con una X.



*Modos de visualización y borrador*

**Para ver un documento con el aspecto que tendría en una plataforma diferente, siga uno de estos procedimientos:**

- En Windows, seleccione Ver > Gama de Macintosh.
- En Macintosh, seleccione Ver > Gama de Windows.

Aparecerá una vista previa del documento en la otra plataforma. Por ejemplo, si está trabajando en la plataforma Windows, puede utilizar este comando para ver el aspecto que tendría el documento en una plataforma Macintosh.

**Cambio del lienzo**

Cuando se crea un nuevo documento en Fireworks por primera vez, es preciso especificar las características del documento. El tamaño y el color del lienzo, así como la resolución de la imagen, pueden cambiarse en cualquier momento con el menú Modificar o el Inspector de propiedades. Conforme trabaje con el documento, también podrá girar el lienzo y recortar las partes que no desee.

**Cambio del tamaño, el color y la resolución del lienzo**

Fireworks permite cambiar con facilidad el tamaño, el color y la resolución del lienzo.

**Para cambiar el tamaño del lienzo:**

**1** Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Modificar > Lienzo > Tamaño del lienzo.
- Elija Seleccionar > Anular selección, haga clic en la herramienta Puntero para ver las propiedades del documento en el Inspector de propiedades y a continuación haga clic en el botón Tamaño del lienzo.

**2** Introduzca las nuevas dimensiones en los cuadros de texto de anchura y altura.

**3** Haga clic en un botón Anclaje para especificar los lados del lienzo que se van a ampliar o reducir en Fireworks y a continuación haga clic en Aceptar.

*Nota: de manera predeterminada, está seleccionado el anclaje central, que indica que los cambios introducidos para el tamaño del lienzo se aplican en todos los lados.*

**Para cambiar el color del lienzo con el menú Modificar:**

**1** Seleccione Modificar > Lienzo > Color del lienzo.

**2** Elija Blanco, Transparente o Personalizado. Si elige Personalizado, haga clic en un color de la ventana emergente Muestras.

**Para seleccionar el color del lienzo en el Inspector de propiedades:**

**1** Elija Seleccionar > Anular selección, haga clic en la herramienta Puntero para ver las propiedades del documento en el Inspector de propiedades y a continuación haga clic en el cuadro de color de lienzo.

**2** Elija un color en la ventana emergente de muestras o haga clic con la herramienta Cuentagotas en un color de cualquier parte de la pantalla. Para elegir un lienzo transparente, haga clic en el botón Ninguno de la ventana emergente Muestras.

**Para cambiar el tamaño de un documento y de todo su contenido:**

**1** Siga uno de estos procedimientos:

- Elija **Seleccionar > Anular selección**, haga clic en la herramienta **Puntero** para ver las propiedades del documento en el **Inspector de propiedades** y a continuación haga clic en el botón **Tamaño de la imagen** en el **Inspector de propiedades**.
- Seleccione **Modificar > Lienzo > Tamaño de la imagen**.

Se abre el cuadro de diálogo **Tamaño de la imagen**.



**2** En los cuadros de texto **Dimensiones en píxeles**, introduzca dimensiones horizontales y verticales nuevas.

También puede cambiar las unidades de medida. Si desactiva **Volver a muestrear la imagen**, podrá cambiar los valores de resolución o tamaño de impresión, pero no podrá modificar las dimensiones en píxeles.

**3** En los cuadros de texto **Tamaño de impresión**, introduzca las dimensiones horizontal y vertical que va a utilizar para imprimir la imagen.

**4** En el cuadro de texto **Resolución**, introduzca un valor de resolución nuevo para la imagen.

Puede elegir entre **píxeles/pulgada** y **píxeles/cm** como unidades, o elegir **Volver a muestrear la imagen**. Si cambia la resolución también cambiarán las dimensiones en píxeles.

**5** Siga uno de estos procedimientos:

- Para mantener la misma proporción entre las dimensiones vertical y horizontal, elija **Restringir las proporciones**.
- Desactive **Restringir las proporciones** para cambiar la anchura y la altura por separado.

**6** Seleccione **Volver a muestrear la imagen** para añadir o suprimir píxeles al cambiar la imagen de tamaño y obtener la misma apariencia con un tamaño distinto.

**7** Seleccione **Sólo página actual** para aplicar el cambio de tamaño del lienzo a la página actual. Si la casilla no está seleccionada, el cambio de tamaño del lienzo se aplica a todas las páginas del documento activo, así como a las nuevas páginas que se hayan creado.

**8** Haga clic en **Aceptar**.

**El nuevo muestreo**

Fireworks no vuelve a muestrear las imágenes de la misma forma que la mayor parte de las aplicaciones de edición de imágenes. Fireworks contiene objetos de mapa de bits basados en píxeles y objetos vectoriales basados en trazados.

- Cuando se vuelve a muestrear un objeto de mapa de bits, se añaden o suprimen píxeles para acercar o alejar la imagen.
- Cuando se vuelve a muestrear un objeto vectorial, apenas se produce una disminución de la calidad, ya que éste se dibuja de nuevo matemáticamente con un tamaño mayor o menor.

Dado que los atributos de los objetos vectoriales de Fireworks están compuestos de píxeles, algunos trazados o rellenos pueden parecer algo distintos después del nuevo muestreo, debido a que es preciso volver a dibujar los píxeles del trazado o relleno.

**Nota:** cuando se cambia el tamaño de un documento, las guías, los objetos de zona interactiva y los objetos de división también cambian de tamaño.

El hecho de tener que volver a muestrear objetos de mapa de bits plantea siempre el mismo problema: ¿debo añadir o suprimir píxeles para cambiar el tamaño de la imagen, o cambio el número de píxeles por pulgada o centímetro?

El tamaño de una imagen de mapa de bits se modifica ajustando la resolución o volviendo a muestrear la imagen. Cuando se ajusta la resolución, se cambia el tamaño de los píxeles de la imagen, de manera que, en un espacio determinado entran más o menos píxeles. Si se ajusta la resolución sin volver a muestrear, no se produce pérdida de datos.

**Al muestrear por aumento** o añadir píxeles para aumentar el tamaño de la imagen, se puede disminuir la calidad de la imagen, ya que los píxeles que se añaden no siempre se corresponden con los de la imagen original.

**Muestreo por reducción** o la supresión de píxeles para reducir la imagen, conlleva una disminución de la calidad en todos los casos debido a que se descartan píxeles para cambiar el tamaño de la imagen. Otro efecto secundario del muestreo por reducción es la pérdida de datos de la imagen.

### Rotación del lienzo

La rotación del lienzo resulta útil cuando la imagen importada está invertida o girada. Es posible rotar el lienzo 180°, 90° a la derecha o 90° a la izquierda.

Al girar el lienzo, la rotación afecta a todos los objetos del documento.

#### Para girar el lienzo, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Modificar > Lienzo > Rotar 180°.
- Seleccione Modificar > Lienzo > Rotar 90° derecha.
- Seleccione Modificar > Lienzo > Rotar 90° izquierda.

### Recorte o ajuste del lienzo

Cuando a un documento le sobra espacio alrededor del contenido del lienzo, éste se puede recortar. El lienzo también puede expandirse hasta incluir todos los objetos que sobrepasan sus límites.



Original; Lienzo recortado

#### Para recortar o ajustar el lienzo al contenido del documento:

- 1 Elija Seleccionar > Anular selección para ver las propiedades del documento en el Inspector de propiedades.
- 2 Haga clic en Ajustar lienzo en el Inspector de propiedades.


El lienzo se expandirá o contraerá para ajustarse a su contenido.

### Recorte de un documento

Con la función de recorte pueden eliminarse porciones innecesarias de un documento. El lienzo cambia de tamaño para ajustarse al área que se defina.

De forma predeterminada, el recorte elimina los objetos que superan los límites del lienzo. Puede conservar los objetos que se encuentren fuera del lienzo cambiando una preferencia antes de recortar.

**Para recortar un documento:**

- 1  Elija la herramienta Recortar en el panel Herramientas o elija Edición > Recortar el documento.
- 2 Arrastre el cuadro delimitador por el lienzo. Ajuste los tiradores de recorte hasta que el cuadro delimitador abarque el área del documento que desee conservar.
- 3 Haga doble clic dentro del cuadro delimitador o pulse Intro para recortar el documento.

Fireworks ajusta el lienzo al área definida y elimina los objetos que se encuentren más allá de los bordes del lienzo.



Puede conservar los objetos que se encuentran fuera del lienzo anulando la selección de Eliminar objetos al recortar en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias, antes de recortar. Para más información sobre preferencias, consulte "Configuración de preferencias" en la página 333.

**Utilización de los menús contextuales**

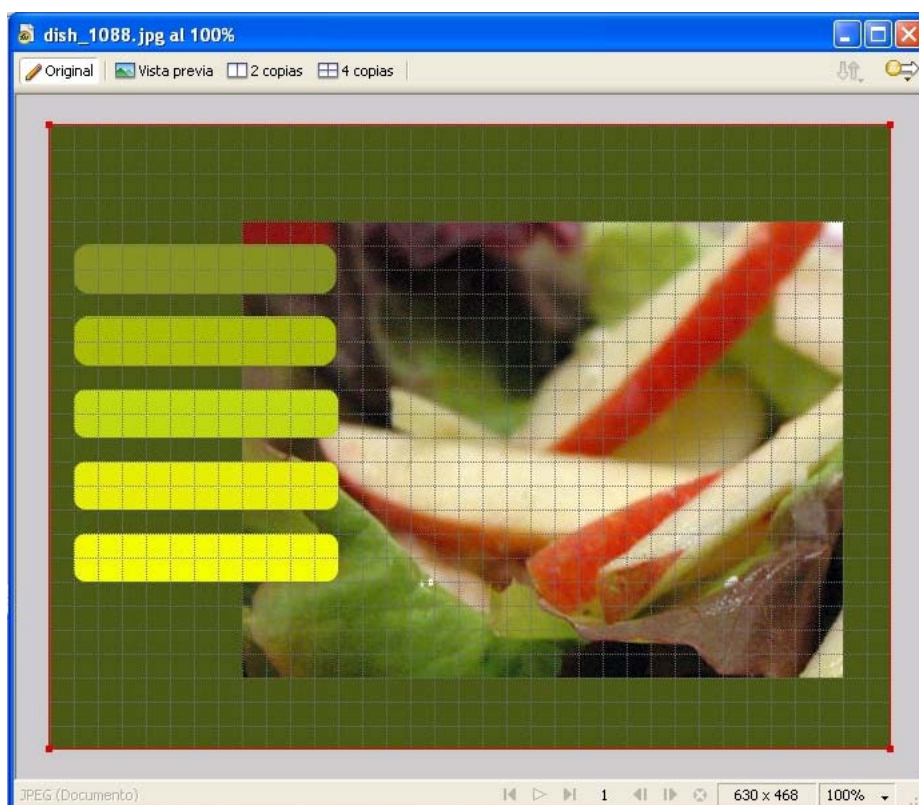
Los menús contextuales permiten acceder con rapidez a determinados comandos asociados a la selección actual.

**Para utilizar un menú contextual:**

❖ Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) sobre el elemento seleccionado en la ventana de documento.

**Utilización de reglas, guías y cuadrícula**

Para disponer los objetos con la mayor precisión posible y facilitar el dibujo, utilice las reglas y las guías. Coloque las guías en el documento y encaje los objetos en dichas guías, o bien active la cuadrícula de Fireworks y encaje los objetos en dicha cuadrícula.

**Utilización de las reglas**

Las reglas ayudan a medir, organizar y planificar la disposición del trabajo. Teniendo en cuenta que las imágenes de Fireworks van a utilizarse en la Web, donde los elementos gráficos se miden en píxeles, las reglas de Fireworks siempre miden en píxeles sea cual sea la unidad de medida empleada al crear el documento.



**Para mostrar y ocultar las reglas:**

❖ Seleccione Ver > Reglas.

En los márgenes del documento aparece una regla horizontal y otra vertical.

**Utilización de las guías**

Las guías son líneas que se arrastran al lienzo del documento a partir de las reglas. Se utilizan como ayuda de dibujo y facilitan la colocación y alineación de los objetos. Pueden emplearse para marcar partes importantes del documento, como los márgenes, el punto central del documento y las áreas donde se va a realizar una tarea de precisión.

Para facilitar la alineación de los objetos, Fireworks permite ajustar los objetos en las guías. Puede bloquear las guías para impedir que se muevan por accidente.

*Nota: las guías no se encuentran en ninguna capa ni se exportan con el documento. Sólo son herramientas de diseño.*

Fireworks también contiene guías de división que permiten dividir un documento para utilizarlo en la Web. Sin embargo, las guías de imagen normales son distintas de las guías de división. Para más información sobre las guías de división, consulte “Desplazamiento de guías para editar divisiones” en la página 195.

**Para crear una guía horizontal o vertical:**

- 1 Haga clic y arrástrela a partir de la regla correspondiente.
- 2 Sitúe la guía en el lienzo y suelte el botón del ratón.

*Nota: para cambiar la guía de lugar, arrástrela de nuevo.*

**Para mover una guía a una determinada posición:**

- 1 Haga doble clic en la guía.
- 2 Introduzca la posición nueva en el cuadro de diálogo Mover guía y haga clic en Aceptar.

**Para mostrar u ocultar guías:**

❖ Seleccione Ver > Guías > Mostrar guías.

**Para ajustar los objetos a las guías:**

❖ Seleccione Ver > Guías > Ajustar a guías.

**Para cambiar el color de las guías:**

- 1 Seleccione Ver > Guías > Editar guías.
- 2 Seleccione el color nuevo de la guía en la ventana emergente del cuadro de color y haga clic en Aceptar.

**Para bloquear o desbloquear todas las guías:**

❖ Seleccione Ver > Guías > Bloquear guías.

**Para eliminar una guía:**

❖ Arrastre la guía fuera del lienzo.

*Nota: Además de estas guías, el editor de símbolos contiene también guías de escala en 9 divisiones que permiten ajustar las formas a escala sin distorsionarlas. Para más información, consulte “Utilización de ajuste a escala en 9 divisiones” en la página 180.*

**Utilización de la cuadrícula**

La cuadrícula de Fireworks es un sistema de líneas horizontales y verticales superpuesto en el lienzo. La cuadrícula resulta útil para colocar los objetos con precisión. Además, la cuadrícula puede visualizarse, editarse y cambiar de tamaño y color.

*Nota: la cuadrícula no reside en una capa y no se puede exportar con un documento. Es tan sólo una herramienta de diseño.*

**Para mostrar y ocultar la cuadrícula:**

- ❖ Seleccione Ver > Cuadrícula > Mostrar cuadrícula.

**Para ajustar los objetos a la cuadrícula:**

- ❖ Seleccione Ver > Cuadrícula > Ajustar a cuadrícula.

**Para cambiar el color de la cuadrícula:**

- 1 Seleccione Ver > Cuadrícula > Editar cuadrícula.
- 2 Seleccione el nuevo color de la cuadrícula en la ventana emergente del cuadro de color y haga clic en Aceptar.

**Para cambiar el tamaño de las celdas de la cuadrícula:**

- 1 Seleccione Ver > Cuadrícula > Editar cuadrícula.
- 2 Introduzca los valores que desee en los cuadros de texto de espaciado horizontal y vertical y haga clic en Aceptar.

**Utilización del panel Historial para deshacer y repetir varias acciones**

El panel Historial permite ver, modificar y repetir las acciones realizadas para crear el documento. En este panel se enumeran las últimas acciones realizadas en Fireworks hasta el número especificado en Pasos de Deshacer en el cuadro de diálogo Preferencias.

El panel Historial permite realizar lo siguiente:

- Deshacer y rehacer rápidamente las acciones más recientes.
- Elegir las últimas acciones realizadas en el panel Historial y repetir las.
- Copiar comandos seleccionados en el Portapapeles como equivalente a texto de JavaScript.
- Guardar un grupo de acciones recientes como comando personalizado y seleccionarlo en el menú Comando para volver a utilizarlo como un solo comando. Para obtener más información sobre la creación de comandos mediante el panel Historial, consulte “Creación de archivos de comandos mediante el panel Historial” en la página 328.

**Para deshacer y rehacer acciones:**

- 1 Seleccione Ventana > Historial para abrir el panel Historial.
- 2 Suba o baje el marcador de deshacer.

**Para repetir acciones:**

- 1 Realice las acciones.
- 2 Realice una de las siguientes acciones para resaltar en el panel Historial las acciones que se repetirán:
  - Para resaltar una acción, haga clic sobre ella.
  - Para resaltar varias acciones, pulse la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic sobre ellas.
  - Pulse la tecla Mayús mientras hace clic para resaltar varios comandos consecutivos.
- 3 Haga clic en el botón Reproducir de la parte inferior del panel Historial.

**Para guardar acciones para su utilización posterior:**

- 1 Resalte las acciones que desee guardar en el panel Historial.
- 2 Haga clic en el botón de almacenamiento de la parte inferior del panel.
- 3 Introduzca un nombre para el comando y haga clic en Aceptar.

**Para utilizar el comando personalizado guardado:**

- ❖ Seleccione el nombre del comando en el menú Comandos.



# Capítulo 3: Selección y transformación de objetos

Cuando se trabaja con Fireworks CS3, se manipulan objetos vectoriales y de mapa de bits, bloques de texto, divisiones, zonas interactivas y áreas de píxeles. Las herramientas de selección y transformación permiten desplazar, copiar, eliminar, girar, sesgar objetos y cambiar su escala. En documentos con varios objetos, para organizarlos, éstos se pueden apilar, agrupar y alinear.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:





- “Selección de objetos” en la página 39
- “Selección de píxeles” en la página 42
- “Edición de objetos seleccionados” en la página 50
- “Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones” en la página 51
- “Organización de objetos” en la página 54

## Selección de objetos

Para manipular los objetos del lienzo, primero es preciso seleccionarlos. Esta regla es válida para objetos vectoriales, trazados, puntos, bloques de texto, palabras, letras, divisiones o zonas interactivas, instancias y objetos de mapa de bits.

Para seleccionar objetos puede utilizar cualquiera de los siguientes métodos:

**El panel Capas** muestra cada objeto. Cuando el panel está abierto y las capas expandidas, basta con hacer clic en cualquier objeto de la lista para seleccionarlo. Para más información, consulte “Páginas, capas, máscaras y mezclas” en la página 149.

	La herramienta Puntero se utiliza para seleccionar objetos al hacer clic en ellos o arrastrar el puntero para crear un área de selección a su alrededor.
	La herramienta Subselección selecciona un solo objeto de un grupo o los puntos de un objeto vectorial.
	La herramienta Seleccionar detrás selecciona un objeto situado detrás de otro.
	La herramienta Exportar área selecciona un área para exportarla en un archivo aparte.


Para más información sobre cómo seleccionar áreas específicas de píxeles en una imagen de mapa de bits, consulte “Selección de píxeles” en la página 42.

### Utilización de la herramienta Puntero

La herramienta Puntero permite seleccionar objetos al hacer clic sobre ellos o al arrastrar el ratón para crear un área de selección alrededor de todos o de parte de los objetos.

**Para seleccionar un objeto con un clic, siga uno de estos procedimientos:**

- Desplace la herramienta Puntero sobre el trazado del objeto o su cuadro delimitador y haga clic.
- Haga clic en el trazo o relleno del objeto.
- Seleccione el objeto en el panel Capas.

 Para obtener la presentación preliminar de lo que quedaría seleccionado si hiciera clic en un objeto del lienzo situado detrás del puntero, elija la opción *Resaltar posición del ratón* en la ficha *Edición del cuadro de diálogo Preferencias*. Para obtener más información sobre las preferencias, consulte “*Configuración de preferencias*” en la página 333.

#### Para seleccionar objetos mediante el arrastre:

- 1 Arrastre la herramienta *Puntero* hasta incluir uno o varios objetos en el área de selección.



#### Utilización de la herramienta *Subselección*

La herramienta *Subselección* se emplea para seleccionar, desplazar o modificar puntos de un trazado vectorial o de un objeto que forma parte de un grupo.

#### Para desplazar o modificar objetos con la herramienta *Subselección*:

- 1 Seleccione la herramienta *Subselección*.

- 2 Haga una selección.

Aparecen los tiradores de selección.

- 3 Siga uno de estos procedimientos:

- Para modificar un objeto, arrastre uno de sus puntos o tiradores de selección.
- Para desplazar el objeto completo, arrástrelo tirando de cualquier parte excepto de los tiradores de selección o punto.

#### Utilización de la herramienta *Seleccionar detrás*

Cuando se trabaja con imágenes que contienen varios objetos, la herramienta *Seleccionar detrás* sirve para seleccionar un objeto oculto detrás de otros.

#### Para seleccionar un objeto situado detrás de otros:

- ❖ Haga clic repetidamente con la herramienta *Seleccionar detrás* sobre los objetos apilados para recorrerlos de arriba a abajo hasta seleccionar el objeto que desee.

*Nota:* También puede seleccionar un objeto difícil de alcanzar si hace clic en el panel *Capas* cuando las capas están expandidas.

#### Información de selección del Inspector de propiedades

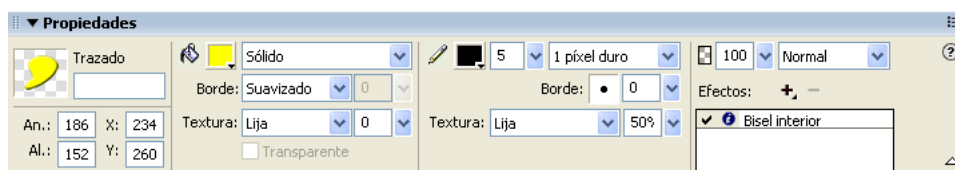
Cuando se selecciona un objeto, el Inspector de propiedades identifica la selección. El área superior izquierda del Inspector de propiedades contiene la siguiente información sobre la selección:

- Una descripción del elemento seleccionado
- Un cuadro de texto para introducir el nombre del elemento

*Nota:* el nombre aparece en la barra de título del documento cuando se selecciona el elemento. Si se trata de divisiones y botones, el nombre es el nombre del archivo al exportarlo.

- El número de objetos si se ha seleccionado más de uno

**Nota:** cuando la barra de estado está activa (sólo Windows), los objetos seleccionados también se identifican en la barra de estado situada en la parte inferior de la ventana de documento.



El Inspector de propiedades muestra igualmente la información y los ajustes del tipo de objeto seleccionado. Por ejemplo, cuando selecciona un trazado de vector, el Inspector de propiedades muestra sus características, como la anchura y el color del trazo.

## Modificación de una selección

Una vez seleccionado un objeto, es posible añadir objetos a la selección y anular la selección de los objetos seleccionados. Basta un solo comando para seleccionar y anular la selección de todo lo que contienen todas las capas del documento. También puede ocultarse el trazado de selección para editar el objeto seleccionado comprobando a la vez qué aspecto tendrá en la Web o al imprimirlo.

### Para añadir objetos a una selección:

❖ Mantenga pulsada la tecla Mayús al mismo tiempo que hace clic en otros objetos con la herramienta Puntero, Subselección o Seleccionar detrás.

### Para anular la selección de un objeto y mantener los demás seleccionados:

❖ Mantenga pulsada la tecla Mayús al mismo tiempo que hace clic en el objeto seleccionado.

### Para seleccionarlo todo en todas las capas de un documento:

❖ Elija Seleccionar > Seleccionar todo.

**Nota:** seleccionar todo no selecciona objetos ocultos.

### Para anular la selección de todos los objetos seleccionados:

❖ Elija Seleccionar > Anular selección.

**Nota:** para seleccionar todos los objetos visibles de todas las capas del documento es preciso desactivar la preferencia Editar sólo una capa. Al elegir la opción Editar sólo una capa, sólo se seleccionan los objetos de la capa actual. Para más información, consulte "Organización de las capas" en la página 154.

### Para ocultar el indicativo de selección de un objeto seleccionado:

❖ Seleccione Ver > Ocultar bordes.

**Nota:** cuando el contorno y los puntos están ocultos, puede utilizar el panel Capas o el Inspector de propiedades para identificar el objeto seleccionado.

### Para ocultar objetos seleccionados:

❖ Seleccione Ver > Ocultar selección.

**Nota:** los objetos ocultos no se exportan (esto no es aplicable a los objetos de división y zona interactiva de la capa de Web).






### Para ver todos los objetos:

❖ Elija Ver > Mostrar todo.

**Nota:** para ocultar objetos tanto seleccionados como no seleccionados, haga clic en ellos o arrástrelos por la columna Ojo del panel Capas.

## Selección de píxeles

Es posible editar los píxeles de todo un lienzo o elegir una de las herramientas de selección para limitar la edición a un área determinada de la imagen:

	La herramienta Recuadro selecciona un área rectangular de píxeles de la imagen.
	La herramienta Recuadro oval selecciona un área elíptica de píxeles de la imagen.
	La herramienta Lazo selecciona un área de píxeles de estilo libre en la imagen.
	La herramienta Lazo polígono selecciona un área de píxeles de estilo libre y bordes rectos en la imagen.
	La herramienta Varita mágica selecciona un área de píxeles de color similar en la imagen.

Las herramientas de selección de píxeles trazan recuadros de selección que definen el área de píxeles seleccionada. Una vez dibujado el recuadro de selección, es posible desplazarlo, añadirle elementos o basar otra selección en él. Los píxeles del interior de la selección pueden editarse, eliminarse y filtrarse sin afectar a los píxeles externos a la selección. También es posible crear una selección de píxeles flotante para editarla, desplazarla, cortarla o copiarla.

### Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits

Cuando se eligen las herramientas Recuadro, Recuadro oval, Lazo, Lazo polígono o Varita mágica, el Inspector de propiedades muestra tres opciones para cada herramienta:

Si activa la casilla de verificación Recuadro automático podrá cambiar los valores de borde y la cantidad de fundido (si se ha especificado Fundido como opción de Borde) para la selección de mapa de bits mientras utiliza la herramienta Recuadro, Recuadro oval, Lazo, Lazo polígono y Varita mágica.

El Inspector de propiedades también muestra tres opciones de bordes para estas herramientas:

**Duro** crea una selección de recuadro con un borde definido.

**Suavizado** evita la aparición de bordes dentados en la selección del recuadro.

**Fundido** permite fundir el borde de la selección de píxeles.

Cuando utilice una herramienta de selección, puede definir la opción Fundido antes de crear una selección, y puede fundir las selecciones existentes activando la casilla de verificación Recuadro automático. También puede fundir las selecciones existentes con el comando Fundido del menú Seleccionar. Para más información, consulte “Fundido de una selección de píxeles” en la página 46.

Cuando se eligen las herramientas Recuadro o Recuadro oval, el Inspector de propiedades también muestra tres opciones de estilo:

**Normal** permite crear un recuadro de altura y anchura interdependientes.

**Tasa fija** limita la altura y la anchura a los valores definidos.

**Tamaño fijo** limita la altura y la anchura a dimensiones definidas.

**Nota:** La herramienta Varita mágica también permite definir el valor Tolerancia. Para más información, consulte “Selección de áreas de color similar” en la página 43.

### Creación de recuadros de selección de píxeles

Las herramientas Recuadro, Recuadro oval y Lazo de la sección Mapa de bits del panel Herramientas permiten seleccionar áreas de píxeles específicas de una imagen de mapa de bits dibujando un recuadro a su alrededor.

**Nota:** Si desea poder cambiar los parámetros de su selección mientras utiliza una de estas herramientas, asegúrese de que está marcada la casilla de verificación Recuadro automático antes de realizar la selección.

**Para seleccionar un área de píxeles rectangular u ovalada:**

- 1 Seleccione la herramienta Recuadro o Recuadro oval.
- 2 Defina las opciones Estilo y Borde en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte “Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits” en la página 42.
- 3 Arrastre el puntero para trazar un recuadro que defina la selección de píxeles.

Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra la herramienta Recuadro o Recuadro oval para trazar más recuadros cuadrados o circulares. Si está activada la casilla Recuadro automático mientras realiza una serie de selecciones, esta función sólo afectará a la última selección que realice.

Para dibujar un recuadro desde su punto central, anule la selección de los demás recuadros activos y después mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras dibuja.

**Para seleccionar un área de píxeles de estilo libre:**

- 1 Seleccione la herramienta Lazo.
- 2 Elija una opción de borde en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte “Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits” en la página 42.
- 3 Arrastre el puntero alrededor de los píxeles que desee seleccionar.

**Trazado de puntos para crear un recuadro de selección**

La herramienta Lazo polígono permite seleccionar píxeles específicos de una imagen de mapa de bits haciendo clic repetidamente a lo largo del perímetro del área de píxeles que se desea seleccionar.

**Para seleccionar un área poligonal de píxeles:**

- 1 Seleccione la herramienta Lazo polígono.
- 2 Elija una opción de borde en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte “Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits” en la página 42.
- 3 Haga clic para trazar puntos por el perímetro del objeto o el área para crear el contorno de la selección.

Mantenga pulsada la tecla Mayús para restringir los segmentos de la herramienta Lazo polígono a incrementos de 45°.

- 4 Siga uno de estos procedimientos para cerrar el polígono:

- Haga clic en el punto inicial.
- Haga doble clic en el espacio de trabajo.

**Selección de áreas de color similar**

La herramienta Varita mágica permite seleccionar áreas de píxeles de color similar. Para controlar el modo de seleccionar los píxeles se utilizan las opciones Tolerancia y Borde de la herramienta Varita mágica en el Inspector de propiedades.

**Para seleccionar un área de píxeles de una gama similar de colores:**

- 1 Seleccione la herramienta Varita mágica.
- 2 Elija una opción de borde en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte “Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits” en la página 42.
- 3 Para ajustar el nivel de tolerancia, arrastre el deslizador en el Inspector de propiedades.

Tolerancia significa el rango tonal de colores que se seleccionan al hacer clic en un píxel con la herramienta Varita mágica. Si introduce el valor 0 y hace clic en un píxel, sólo se seleccionan los píxeles adyacentes que tengan exactamente el mismo tono. Si se introduce 65, se selecciona una gama más amplia de tonos.

- 4 Haga clic en el área cuyo color desee seleccionar.

Alrededor de los píxeles seleccionados aparece un recuadro.





Píxeles seleccionados con tolerancia baja (arriba) y con tolerancia alta (abajo)

#### Para seleccionar colores similares en todo el documento:

- 1 Seleccione un área de color con una herramienta Recuadro o Lazo o con la herramienta Varita mágica.
- 2 Elija **Seleccionar > Seleccionar similar**.

Uno o varios recuadros muestran todas las áreas que contienen la gama seleccionada de píxeles en función del valor de tolerancia ajustado en el Inspector de propiedades de la herramienta Varita mágica.

*Nota:* Para ajustar la tolerancia del comando **Seleccionar similar**, elija la herramienta **Varita mágica** y a continuación cambie el ajuste de **Tolerancia** en el **Inspector de propiedades** antes de utilizar el comando. También puede hacer clic en la casilla de verificación **Recuadro automático** para que pueda cambiar el ajuste de **Tolerancia** mientras utiliza la herramienta **Varita mágica**.

#### Eliminación de un recuadro de selección

Los recuadros de selección se pueden eliminar sin que el documento se vea afectado.

#### Para eliminar un recuadro, siga uno de estos procedimientos:

- Dibuje otro recuadro.
- Haga clic fuera de la selección actual con una herramienta **Recuadro** o **Lazo**.
- Pulse **Esc**.
- Elija **Seleccionar > Anular selección**.

#### Ajuste de recuadros de selección

Después de seleccionar píxeles con una herramienta **Recuadro** o **Lazo**, es posible modificar o desplazar el borde del recuadro sin que los píxeles que hay debajo se vean afectados. Las teclas modificadoras permiten añadir píxeles al borde del recuadro, o eliminar píxeles de éste, de forma manual.

Además, es posible expandir o contraer el borde del recuadro conforme a un valor especificado, seleccionar un área de píxeles adicional alrededor del recuadro existente y suavizar el borde del recuadro.

### Desplazamiento o ajuste de un recuadro

Pulse la barra espaciadora al dibujar para desplazar un recuadro y colocarlo sobre un área de píxeles diferente o cambiarlo de posición.

#### Para desplazar un recuadro, siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre el recuadro con una de las herramientas Recuadro o Lazo o con la herramienta Varita mágica.
- Utilice las teclas de flecha para desplazar el recuadro de selección en incrementos de 1 píxel.
- Pulse Mayús y utilice las teclas de flecha para desplazar el recuadro en incrementos de 10 píxeles.

#### Para cambiar la posición de una selección con la barra espaciadora:

- 1 Empiece a arrastrar el puntero para dibujar la selección.
- 2 Sin soltar el botón del ratón, mantenga pulsada la barra espaciadora.
- 3 Arrastre el recuadro a otro lugar del lienzo.
- 4 Suelte la barra espaciadora sin soltar el botón del ratón.
- 5 Continúe arrastrando para dibujar la selección.

### Cómo añadir o sustraer píxeles

Después de dibujar un recuadro de selección con cualquier herramienta de selección de mapa de bits, es posible aumentar la selección con esa herramienta o con otra de la misma clase.

#### Para ampliar una selección de píxeles existente:

- 1 Elija una herramienta de selección de mapa de bits.
- 2 Mantenga pulsada la tecla Mayús y dibuje más recuadros de selección.
- 3 Para seguir aumentando la selección, repita los pasos 1 y 2 con cualquier herramienta de selección de mapa de bits.

Los recuadros superpuestos se unen para formar un recuadro continuo.

#### Para sustraer píxeles de una selección:

❖ Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras selecciona el área de píxeles que va a excluir con una herramienta de selección de mapa de bits.

### Creación de un recuadro a partir de la intersección de otros

Es posible seleccionar píxeles de un recuadro existente dibujando otro recuadro que se superponga al original.

#### Para seleccionar un área de píxeles definida por la intersección de dos recuadros:

- 1 Mantenga pulsadas las teclas Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Macintosh) mientras crea otro recuadro de selección superpuesto al original.
- 2 Suelte el botón del ratón.

Sólo se seleccionan los píxeles situados en la intersección de los dos recuadros.

### Utilización de miniaturas y teclas modificadoras para modificar selecciones de píxeles


En un mapa de bits seleccionado pueden seleccionarse píxeles en función de la opacidad de cualquier objeto o máscara del panel Capas. Para más información sobre el panel Capas, consulte "Utilización de capas" en la página 152.

#### Para crear o reemplazar una selección de píxeles en un mapa de bits seleccionado a partir de la opacidad de un objeto:

- 1 En el panel Capas, coloque el puntero sobre la miniatura del objeto que desee utilizar para crear la selección de píxeles.
- 2 Mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).  
☞ El puntero cambia de forma para indicar que está a punto de seleccionar el canal alfa o área opaca del objeto.
- 3 Haga clic en la miniatura.

En el mapa de bits seleccionado se crea una nueva selección de píxeles.


**Para aumentar la selección de píxeles actual:**

-  Mientras mantiene pulsadas las teclas Alt+Mayús (Windows) o Comando+Mayús (Macintosh), haga clic en la miniatura de un objeto en el panel Capas para añadir la forma de su área opaca a la selección de píxeles actual.



*Al situar el cursor sobre la miniatura y mantener pulsadas las teclas modificadoras especificadas, el puntero indicará que está a punto de aumentar la selección de píxeles.*

**Para sustraer píxeles de la selección actual:**


-  Mientras mantiene pulsadas las teclas Control+Mayús (Windows) o Comando+Mayús (Macintosh), haga clic en la miniatura de un objeto en el panel Capas para sustraer la forma de su área opaca de la selección de píxeles actual.



*Al situar el cursor sobre la miniatura y mantener pulsadas las teclas modificadoras especificadas, el puntero indicará que está a punto de reducir la selección de píxeles.*

**Para crear una selección de píxeles en un mapa de bits seleccionado a partir de la intersección de objetos superpuestos:**

1 Pulse la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en la miniatura de un objeto para seleccionar su canal alfa o área opaca.

 El puntero cambia de forma para indicar que está a punto de seleccionar el canal alfa o área opaca del objeto.

2 Mantenga pulsadas las teclas Control+Mayús+Alt (Windows) o Comando+Mayús+Opción (Macintosh) mientras hace clic en otro objeto.

En el mapa de bits seleccionado se crea una selección de píxeles a partir de la intersección de las áreas opacas de los dos objetos superpuestos.



*Al situar el cursor sobre la miniatura y mantener pulsadas las teclas modificadoras especificadas, el puntero indicará que está a punto de crear una selección de píxeles a partir de la intersección de las áreas opacas de dos objetos superpuestos.*

**Creación de una selección de píxeles inversa**

A partir de la selección de píxeles actual es posible crear otra selección con todos los píxeles que no están seleccionados. Este método es útil, por ejemplo, para seleccionar y después eliminar todos los píxeles que rodean la selección original.

**Para crear una selección de píxeles inversa:**

1 Cree una selección de píxeles con cualquier herramienta de selección de mapa de bits.

2 Elija Selección > Seleccionar inverso.

Ahora se han seleccionado todos los píxeles que no formaban parte de la selección original.

**Fundido de una selección de píxeles**

El fundido crea una sensación de transparencia en los píxeles seleccionados. Cuando se utiliza el comando Fundido, es posible practicar con varios niveles de fundido y ver los resultados antes de anular la selección de los píxeles. Para fundir una selección también puede ajustarse el nivel de fundido en el Inspector de propiedades antes o durante la utilización de una herramienta de selección de mapa de bits. Para más información, consulte “Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits” en la página 42.

**Para fundir una selección de píxeles:**

1 Elija Selección > Fundido.

2 Introduzca un radio de fundido en el cuadro de diálogo Selección de fundido.

El recuadro de selección cambia de tamaño para reflejar el valor elegido.

3 Si es necesario, cambie el número del cuadro de diálogo Selección de fundido para ajustar el radio.

4 Haga clic en Aceptar.



*Si desea ver el aspecto de la selección fundida sin los píxeles circundantes, elija Selección > Seleccionar inverso y, a continuación, pulse en Suprimir. Ahora puede utilizar el panel Historial o Edición > Deshacer para seguir practicando.*

**Expansión o contracción de un recuadro**

Después de dibujar un recuadro para seleccionar píxeles, se puede ampliar o contraer su borde.

**Para ampliar el borde de un recuadro:**

- 1 Después de dibujar el recuadro, elija **Seleccionar > Expandir recuadro**.
- 2 Introduzca el número de píxeles que desee utilizar para expandir el borde del recuadro y haga clic en **Aceptar**.

**Para contraer el borde de un recuadro:**

- 1 Después de dibujar el recuadro, elija **Seleccionar > Contraer recuadro**.
- 2 Introduzca el número de píxeles que quiera emplear para contraer el borde del recuadro y haga clic en **Aceptar**.

**Selección de un área situada alrededor de un recuadro existente**

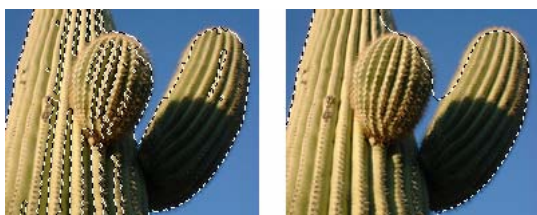
Se puede crear un recuadro de selección adicional para enmarcar el recuadro existente con una anchura determinada. Esto permite crear efectos gráficos especiales, como el fundido de los bordes de una selección de píxeles.

**Para seleccionar un área situada alrededor de un recuadro existente:**

- 1 Después de dibujar el recuadro, elija **Seleccionar > Borde del recuadro**.
- 2 Introduzca la anchura del recuadro que quiera situar alrededor del recuadro existente y haga clic en **Aceptar**.

**Suavizado del borde de un recuadro**

Es posible eliminar los píxeles que sobresalen de los bordes de una selección de píxeles. Esta función resulta útil cuando aparecen píxeles sobrantes en el borde de un recuadro o una selección de píxeles después de utilizar la herramienta Varita mágica.



*Selección de píxeles antes y después del suavizado*

**Para suavizar el borde de un recuadro:**

- 1 Elija **Seleccionar > Suavizar recuadro**.
- 2 Introduzca un radio de muestra para especificar el grado de suavizado que desee aplicar y haga clic en **Aceptar**.

**Conversión de un recuadro en un trazado**

Fireworks le permite convertir una selección de mapa de bits en un objeto vectorial mediante el trazado de un recuadro alrededor de la parte del mapa de bits que desea convertir. Este proceso resulta útil si desea comenzar la creación de una animación mediante el trazado de una selección de un mapa de bits, por ejemplo.

**Para convertir un recuadro en un trazado**

- ❖ Después de dibujar el recuadro, elija **Seleccionar > Convertir recuadro en trazado**.

Los atributos de relleno y trazo actuales del documento se aplican al nuevo trazado.

**Transferencia de un recuadro de selección**

Es posible transferir un recuadro de selección de un mapa de bits a otro objeto de mapa de bits de la misma capa o de una capa diferente. El recuadro de selección también puede transferirse a una máscara.

**Para transferir un recuadro de selección a otro objeto de mapa de bits:**

- 1 Realice una selección trazando un recuadro.
- 2 En el panel Capas, seleccione otro objeto de mapa de bits de la misma capa o un objeto de otra capa.

El recuadro se transfiere a ese objeto.

*Nota:* Fireworks considera las máscaras y los objetos enmascarados como objetos diferentes. Para obtener más información sobre las máscaras, consulte “Enmascaramiento de imágenes” en la página 157.

**Almacenamiento de selecciones de cuadro**

Puede guardar el tamaño, la forma y la ubicación de una selección para poder utilizarlos más tarde. También puede guardar varias selecciones de recuadro.

**Para guardar un recuadro de selección:**

- 1 Elija Seleccionar > Guardar selección de mapa de bits para abrir el cuadro de diálogo Guardar selección.
- 2 El cuadro Documento muestra el nombre del documento activo en el que se guardará la selección de recuadro. Puede dejar el nombre o elegir otro del menú emergente si prefiere guardar su selección de recuadro en otro documento abierto.
- 3 El cuadro Selección muestra el nombre de la selección activa en el documento activo. Si se trata de una selección nueva, de forma predeterminada aparece la palabra Nuevo. Puede dejarla tal cual, o si desea reemplazar una selección guardada anteriormente por la nueva, elija otra selección guardada en el menú emergente.
- 4 El cuadro Nombre, que muestra la palabra Predeterminado, sólo está activado si el cuadro Selección muestra la palabra Nuevo. En tal caso, resalte la palabra Predeterminado y escriba un nombre para la nueva selección.
- 5 Si el cuadro Selección muestra la palabra Nuevo, la nueva selección aparecerá activada en la sección Operación del cuadro de diálogo Guardar selección. Si aparece una selección guardada anteriormente en el cuadro Selección, la sección Operación incluye las siguientes opciones.
  - “Reemplazar selección” sustituye la selección activa del documento activo por la seleccionada en el cuadro Selección.
  - “Añadir a selección” agrega la selección activa a la especificada en los cuadros Documento y Selección.
  - “Eliminar de selección” elimina la selección activa de la especificada en los cuadros Documento y Selección.
  - “Intersectar con selección” intersecta la selección activa con la especificada en los cuadros Documento y Selección.
- 6 Seleccione una opción en la sección Operación y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Repita este proceso para cada una de las selecciones de recuadro que desee guardar.

**Restauración de selecciones de cuadro**

Puede restaurar una selección de recuadro a la que haya asignado un nombre y haya guardado anteriormente.

**Para restaurar un recuadro de selección:**

- 1 Elija Seleccionar > Restaurar selección de mapa de bits para abrir el cuadro de diálogo Restaurar selección.
- 2 El cuadro Documento muestra el nombre del documento activo en el que se ha guardado una selección de recuadro. Puede dejar el nombre o elegir otro del menú emergente si prefiere restaurar una selección de recuadro de otro documento abierto.
- 3 El cuadro Selección muestra el nombre de la selección que se va a restaurar. Si desea restaurar una selección distinta, selecciónela en el menú emergente.
- 4 Si desea invertir la selección restaurada, haga clic en el cuadro Invertir.
- 5 Si no hay ninguna selección de recuadro activa en el documento actual, la nueva selección aparecerá en la sección Operación del cuadro de diálogo Restaurar selección. Si hay una selección de recuadro activa en el documento actual, la sección Operación incluirá las siguientes opciones.
  - “Reemplazar selección” sustituye la selección activa del documento activo por la seleccionada en el cuadro Selección.
  - “Añadir a selección” agrega la selección activa a la especificada en los cuadros Documento y Selección.
  - “Eliminar de selección” elimina la selección activa de la especificada en los cuadros Documento y Selección.
  - “Intersectar con selección” intersecta la selección activa con la especificada en los cuadros Documento y Selección.

6 Seleccione una opción en la sección Operación y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Repita este proceso para cada una de las selecciones de recuadro que desee restaurar.

#### **Eliminación de selecciones de recuadro**

Puede eliminar una selección de recuadro a la que haya asignado un nombre y haya guardado anteriormente.

*Nota: Esta función sólo está activada si un documento abierto contiene al menos una selección guardada.*

#### **Para eliminar un recuadro de selección:**

- 1 Elija Seleccionar > Eliminar selección de mapa de bits para abrir el cuadro de diálogo Eliminar selección.
- 2 El cuadro Documento muestra el nombre del documento activo que contiene una selección de recuadro. Puede dejar el nombre o elegir otro del menú emergente si prefiere eliminar una selección de recuadro de un documento distinto.
- 3 El cuadro Selección muestra el nombre de la selección activa en el documento activo. Puede dejarla tal cual, o si desea eliminar una selección distinta del documento que aparece en el cuadro Documento, selecciónela en el menú emergente.
- 4 Para eliminar la selección que aparece en el cuadro Selección, haga clic en Aceptar. Para cerrar el cuadro de diálogo sin eliminar ninguna selección, haga clic en Cancelar.

### **Creación y desplazamiento de una selección de píxeles flotante**

Cuando se arrastra un recuadro a otra posición, lo que se desplaza es el recuadro. Si desea desplazar, modificar, cortar o copiar una selección de píxeles, primero debe convertirla en una selección flotante.

#### **Para crear una selección de píxeles flotante:**

- 1 Cree una selección de píxeles con una herramienta de selección de mapa de bits.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
  - Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y arrastre la selección con cualquier herramienta de la sección Mapa de bits del panel Herramientas.
  - Seleccione la herramienta Puntero y arrastre la selección.

#### **Para desplazar una selección flotante, siga uno de estos procedimientos:**

- Arrastre la selección flotante con la herramienta Puntero o con cualquier herramienta de selección de mapa de bits.
- Si hay activa alguna herramienta de mapa de bits que no sea de selección, mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y arrastre la selección flotante.
- Utilice las teclas de flecha o Mayús+teclas de flecha.

Cuando la selección de píxeles flotante deja de estar seleccionada o se elige una herramienta de las secciones Vector o Web, la selección flotante se convierte en parte del objeto de mapa de bits actual.

### **Inserción de un nuevo mapa de bits cortando o copiando**

Es posible insertar en la capa actual de un documento un nuevo mapa de bits basado en una selección de píxeles cortando o copiando los píxeles seleccionados.

#### **Para insertar un nuevo mapa de bits cortando y pegando una selección de píxeles:**

- 1 Seleccione un área de píxeles con una herramienta de selección de píxeles.
- 2 Seleccione Edición > Insertar > Mapa de bits mediante Cortar.

En la capa actual se crea un nuevo objeto de mapa de bits a partir de la selección de píxeles, y los píxeles seleccionados se eliminan del objeto de mapa de bits original. En el panel Capas aparece una miniatura del nuevo objeto de mapa de bits sobre el objeto del que se ha cortado.

**Para insertar un nuevo mapa de bits copiando y pegando una selección de píxeles:**

- 1 Seleccione un área de píxeles con una herramienta de selección de píxeles.
- 2 Seleccione Edición > Insertar > Mapa de bits mediante Copiar.

En la capa actual se crea un nuevo objeto de mapa de bits a partir de la selección de píxeles, y los píxeles seleccionados permanecen en el objeto de mapa de bits original. En el panel Capas aparece una miniatura del nuevo objeto de mapa de bits sobre el objeto del que se ha copiado.

## Edición de objetos seleccionados

En Fireworks hay varios modos de editar objetos seleccionados: los objetos pueden desplazarse en el lienzo o entre aplicaciones, pueden replicarse con los comandos Clonar y Duplicar o eliminarse del todo del espacio de trabajo.

**Para desplazar una selección, siga uno de estos procedimientos:**

- Arrástrela con la herramienta Puntero, Subselección o Seleccionar detrás.
- Pulse una tecla de flecha para desplazar la selección en incrementos de 1 píxel.
- Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras pulsa una tecla de flecha para desplazar la selección en incrementos de 10 píxeles.
- En el Inspector de propiedades, introduzca las coordenadas X e Y de la posición del ángulo superior izquierdo de la selección.
- Introduzca las coordenadas *x* e *y* del objeto en el panel Información. Si los cuadros X e Y no están visibles, arrastre el borde inferior del panel.

**Para mover o copiar objetos seleccionados pegándolos:**

- 1 Seleccione uno o varios objetos.
- 2 Elija Edición > Cortar o Edición > Copiar.
- 3 Elija Edición > Pegar.

**Para duplicar uno o varios objetos seleccionados:**

- ❖ Elija Edición > Duplicar.

Si repite el comando, los duplicados del objeto aparecen en cascada a partir del original, 10 píxeles por debajo y 10 píxeles a la derecha del duplicado anterior. El último objeto duplicado se convierte en el seleccionado.

*Nota:* los comandos Duplicar y Clonar no pueden utilizarse con selecciones de mapa de bits. Si desea duplicar partes de una imagen de mapa de bits, utilice la herramienta Subselección o Sello. Para obtener más información sobre la utilización de la herramienta Subselección, consulte los siguientes procedimientos. Para obtener más información sobre la utilización de la herramienta Sello, consulte "Retoque de mapas de bits" en la página 62.

**Para duplicar una selección de píxeles, siga uno de estos procedimientos:**

- Arrastre la selección de píxeles con la herramienta Subselección.
- Pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el objeto con la herramienta Puntero.

**Para clonar una selección:**

- ❖ Elija Edición > Clonar.

La clonación de la selección se apila con precisión delante del original y se convierte en el objeto seleccionado.

*Nota:* para alejar del original una clonación seleccionada píxel a píxel, utilice las teclas de flecha o Mayús+teclas de flecha. Es una forma práctica de mantener una distancia determinada entre clonaciones o su alineación vertical u horizontal.

**Para eliminar objetos seleccionados, siga uno de estos procedimientos:**




- Pulse Suprimir o Retroceso.
- Elija Edición > Borrar.
- Elija Edición > Cortar.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o Control-clic (Macintosh) en el objeto y elija Edición > Cortar en el menú contextual.

**Para cancelar o anular una selección, siga uno de estos procedimientos:**

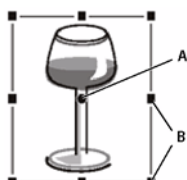
- Elija Seleccionar > Anular selección.
- Si utiliza las herramientas Recuadro, Recuadro oval o Lazo, haga clic en cualquier parte de la imagen fuera del área seleccionada.
- Pulse Esc.

## Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones

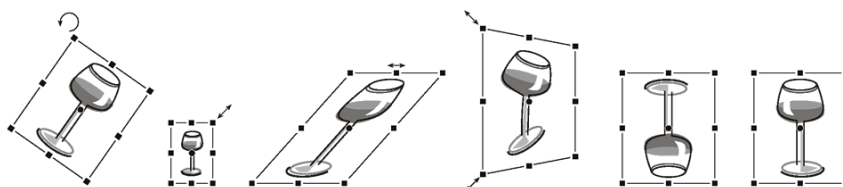
Es posible transformar un objeto o grupo seleccionado, o una selección de píxeles, con las herramientas Escala, Sesgar y Distorsión y con comandos de menú:

	Escala aumenta o reduce un objeto.
	Sesgar inclina un objeto a lo largo del eje especificado.
	Distorsión desplaza los lados o los ángulos de un objeto en la dirección en que se arrastra el tirador de selección estando la herramienta activa. Esto resulta útil para crear un aspecto tridimensional.

Cuando se elige una herramienta de transformación o un comando del menú Transformar, Fireworks muestra tiradores de objetos alrededor de los objetos seleccionados.



A. Punto central B. Tiradores de transformación



Objeto girado, con escala, sesgado, distorsionado y volteado vertical y horizontalmente

**Para transformar objetos seleccionados con los tiradores de transformación:**

- 1 Seleccione una herramienta de transformación.

A medida que el puntero se desplaza sobre o cerca de los tiradores de selección, cambia de forma para indicar la transformación.



2 Siga uno de estos procedimientos para transformar los objetos:

- Coloque el puntero cerca del punto de un ángulo y después arrástrelo para girar.
- Arrastre un tirador de transformación para que la transformación tenga lugar según la herramienta de transformación activa.


3 Haga doble clic en la ventana o pulse Intro para aplicar los cambios.

## Cambio de tamaño (escala) de objetos

Al cambiar la escala de un objeto, éste crece o decrece horizontal o verticalmente o en ambas direcciones.

**Para cambiar la escala de un objeto seleccionado:**

1 Siga uno de estos procedimientos para que aparezcan los tiradores de transformación:

-  Elija la herramienta Escala.
- Seleccione Modificar > Transformar > Escala.

2 Arrastre los tiradores de transformación:

- Para cambiar la escala del objeto horizontal y verticalmente, arrastre un tirador de esquina. Las proporciones se limitan si se pulsa la tecla Mayús mientras se cambia la escala.
- Para cambiar la escala del objeto horizontal o verticalmente, arrastre un tirador lateral.
- Para cambiar la escala del objeto desde el centro, pulse Alt mientras arrastra cualquier tirador.

*Nota: también es posible cambiar el tamaño de los objetos seleccionados introduciendo las dimensiones en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte "Transformación numérica de objetos" en la página 53.*

## Rotación de objetos


Cuando se hace rotar un objeto, éste gira sobre su centro. Para girar un objeto, basta con elegir un ángulo preestablecido o colocar el puntero fuera de los tiradores de transformación de un objeto para mostrar el puntero de rotación antes de arrastrar.

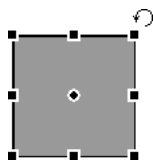
*Nota: también es posible girar el lienzo del documento. Para más información, consulte "Rotación del lienzo" en la página 34.*

**Para girar un objeto seleccionado 90° o 180°:**

- ❖ Seleccione Modificar > Transformar y seleccione un comando Rotar en el submenú.

**Para girar un objeto seleccionado arrastrándolo:**

- 1  Elija una herramienta de transformación.
- 2 Mueva el puntero fuera del objeto hasta que aparezca el puntero de rotación.



3 Arrástrelo para girar el objeto.



*Para restringir la rotación a incrementos de 15° con respecto al horizonte, arrastre el puntero mientras pulsa Mayús.*

4 Haga doble clic en la ventana o pulse Intro para aplicar los cambios.

**Para cambiar de lugar el eje de rotación:**

- ❖ Arrastre el punto central alejándolo del centro.

**Para restablecer el eje de rotación en el centro de la selección, siga uno de estos procedimientos:**

- Haga doble clic en el punto central.
- Pulse Esc para anular la selección del objeto y vuelva a seleccionarlo.

**Volteado de objetos**

Un objeto se puede voltear sobre su eje vertical u horizontal sin cambiar su posición relativa en el lienzo.


**Para voltear un objeto seleccionado:**

- ❖ Seleccione Modificar > Transformar > Voltear horizontalmente o Voltear verticalmente.

**Sesgo de objetos**

El sesgo transforma un objeto ladeándolo a lo largo del eje horizontal, vertical o ambos.

**Para sesgar un objeto seleccionado:**

- 1 Siga uno de estos procedimientos para que aparezcan los tiradores de transformación:
  -  Elija la herramienta Sesgar.
  - Seleccione Modificar > Transformar > Sesgar.
- 2 Arrastre un tirador para sesgar el objeto.
- 3 Haga doble clic en la ventana o pulse Intro para eliminar los tiradores de transformación.


**Para lograr la ilusión de perspectiva:**

- ❖ Arrastre un punto de esquina.

**Distorsión de objetos**

Cuando se arrastra un tirador de selección con la herramienta Distorsionar, el tamaño y las proporciones del objeto cambian.

**Para distorsionar un objeto seleccionado:**

- 1 Siga uno de estos procedimientos para que aparezcan los tiradores de transformación:
  -  Elija la herramienta Distorsionar.
  - Seleccione Modificar > Transformar > Distorsionar.
- 2 Arrastre un tirador para distorsionar el objeto.
- 3 Haga doble clic en la ventana o pulse Intro para aplicar los cambios.

**Transformación numérica de objetos**

En lugar de arrastrar para cambiar la escala o el tamaño de un objeto o para girarlo, puede transformarlo utilizando valores específicos.

**Para cambiar el tamaño de los objetos seleccionados con el Inspector de propiedades o el panel Información:**

- ❖ Introduzca nuevas medidas de anchura (An.) o altura (Al.).

*Nota:* si los cuadros An. y Al. no están visibles en el Inspector de propiedades, haga clic en la flecha de ampliación para ver todas las propiedades.

**Para cambiar la escala o girar objetos seleccionados con Transformación numérica:**

- 1 Seleccione Modificar > Transformar > Transformación numérica.

Se abre el cuadro de diálogo Transformación numérica.

- 2 En el menú emergente, elija el tipo de transformación que desea realizar en la selección actual: Escala, Cambiar tamaño o Girar.
- 3 Elija Restringir las proporciones para mantener las proporciones horizontales y verticales al cambiar la escala o el tamaño de una selección.
- 4 Elija Atributos de escala para transformar el relleno, el trazo y los efectos del objeto junto con éste.
- 5 Anule la selección de Atributos de escala para transformar sólo el trazado.
- 6 Introduzca valores numéricos para transformar la selección y haga clic en Aceptar.

### Visualización de la información de transformación en el panel Información

El panel Información permite ver información sobre la transformación numérica de los objetos seleccionados. La información se actualiza al mismo tiempo que se edita el objeto.

- Cuando se trata de transformaciones de escala y libres, el panel Información muestra la anchura (An.) y la altura (Al.) del objeto original antes de la transformación y, en el transcurso de ésta, el porcentaje de aumento o reducción de anchura y altura.
- Con sesgos y distorsiones, el panel Información muestra el ángulo de sesgo en incrementos de 1 grado y las coordenadas X e Y del puntero durante la transformación.

#### Para ver la información de la transformación durante la transformación:

- ❖ Seleccione Ventana > Información.

## Organización de objetos

Cuando se trabaja con varios objetos en un único documento, es posible utilizar diversas técnicas para organizar el documento:

- Agrupar objetos individuales para tratarlos como si fueran un solo objeto o proteger la relación de cada objeto con otros objetos del grupo.
- Situar los objetos delante o detrás de otros objetos. La manera de organizar los objetos se denomina *orden de apilamiento*.
- Alinear los objetos seleccionados respecto a un área del lienzo o respecto al eje horizontal o vertical.

### Agrupación de objetos

Es posible agrupar objetos individuales seleccionados y, a continuación, manipularlos como si fueran un único objeto. Por ejemplo, una vez dibujados los pétalos de una flor como objetos individuales, éstos pueden agruparse para seleccionar y mover toda la flor como si fuera un único objeto.

Los grupos pueden editarse sin desagrupar. También se puede seleccionar un objeto individual de un grupo y editarlo sin desagrupar sus componentes. Los objetos pueden desagruparse cuando se desee.

#### Para agrupar dos o más objetos seleccionados:

- ❖ Seleccione Modificar > Agrupar.

#### Para desagrupar objetos seleccionados:

- ❖ Seleccione Modificar > Desagrupar.

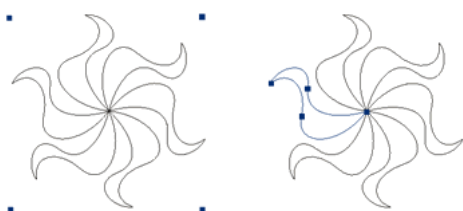
## Selección de objetos incluidos en grupos

Para trabajar por separado con objetos de un grupo, desagrupe los objetos o utilice la herramienta Subselección para seleccionar cada uno de ellos sin que el grupo se vea afectado.



*Subselección, herramienta*

Si se modifican los atributos de un objeto subseleccionado, los cambios afectan solamente al objeto seleccionado, no a todo el grupo. Si mueve un objeto subseleccionado a otra capa, el objeto se suprime del grupo original.



*Subselección de un objeto incluido en un grupo*

### Para seleccionar un objeto que forma parte de un grupo:

❖ Elija la herramienta Subselección y haga clic en el objeto o arrastre el puntero para crear un área de selección a su alrededor. Para añadir objetos o eliminarlos de la selección, mantenga pulsada la tecla Mayús al mismo tiempo que hace clic o arrastra.

### Para seleccionar el grupo que contiene un objeto subseleccionado, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o Control-clic (Macintosh) en el grupo y elija **Seleccionar > Superseleccionar** en el menú contextual.
- Elija **Seleccionar > Superseleccionar**.

### Para seleccionar todos los objetos de un grupo seleccionado, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control mientras hace clic (Macintosh) en cualquier lugar del grupo y elija **Seleccionar > Subseleccionar** en el menú contextual.
- Elija **Seleccionar > Subseleccionar**.

## Apilamiento de objetos

Fireworks apila los objetos en una capa basándose en el orden en que se crearon y sitúa los más recientes al principio de la pila. El orden de apilamiento de los objetos determina la manera en que aparecen los objetos al superponerlos.

Las capas también influyen en el orden de apilamiento. Por ejemplo, supongamos que un documento tiene dos capas denominadas Capa 1 y Capa 2. Si la Capa 1 se encuentra debajo de la Capa 2 en el panel Capas, entonces el contenido de la Capa 2 aparece delante del contenido de la Capa 1. Para cambiar el orden de las capas, arrastre la capa del panel Capas a otra posición. Para más información, consulte “Organización de las capas” en la página 154.

### Para cambiar el orden de apilamiento de un objeto o grupo seleccionado en una capa:

- Seleccione **Modificar > Organizar > Traer al frente** o **Enviar al fondo** para situar el objeto o grupo en el primer plano o en el fondo del orden de apilamiento.
- Seleccione **Modificar > Organizar > Traer hacia adelante** o **Enviar hacia atrás** para mover el objeto o grupo una posición hacia arriba o hacia abajo en el orden de apilamiento.

Si hay varios objetos o grupos seleccionados, los objetos se sitúan delante o detrás de todos los objetos no seleccionados, pero conservan el orden relativo entre sí.

## Alineación de objetos

Los comandos Alinear del menú Modificar o las opciones del panel Alinear ofrecen una gran variedad de opciones de organización, lo que permite realizar cualquiera de estas acciones:

- Alinear objetos a lo largo de un eje horizontal o vertical.
- Alinear objetos seleccionados verticalmente a lo largo del centro o del borde derecho o izquierdo, u horizontalmente a lo largo del centro o del borde superior o inferior.

*Nota:* los bordes se determinan mediante cuadros delimitadores que abarcan cada objeto seleccionado.

- Distribuir objetos seleccionados para que los centros y los bordes tengan una separación uniforme.

A los objetos seleccionados se les puede aplicar uno o varios comandos Alinear.

### Para alinear objetos seleccionados, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Modificar > Alinear > Izquierda para alinear los objetos con el objeto seleccionado situado más a la izquierda.
- Seleccione Modificar > Alinear > Centrar verticalmente para alinear los puntos centrales de los objetos en el eje vertical.
- Seleccione Modificar > Alinear > Derecha para alinear los objetos con el objeto seleccionado situado más a la derecha.
- Seleccione Modificar > Alinear > Superior para alinear los objetos con el objeto seleccionado situado más arriba.
- Seleccione Modificar > Alinear > Centrar horizontalmente para alinear los puntos centrales de los objetos en el eje horizontal.
- Seleccione Modificar > Alinear > Inferior para alinear los objetos con el objeto seleccionado situado más abajo.

### Para distribuir de manera uniforme las anchuras o alturas de tres o más objetos seleccionados:

- ❖ Seleccione Modificar > Alinear > Distribuir anchos o Modificar > Alinear > Distribuir altos.

## Acerca de organizar objetos entre capas

El panel Capas ofrece otra perspectiva del control de la organización. Permite desplazar objetos seleccionados de una capa a otra arrastrando su miniatura o el indicador de selección azul en el panel Capas. Para más información, consulte “Organización de las capas” en la página 154.

# Capítulo 4: Utilización de mapas de bits

Los mapas de bits son imágenes compuestas de pequeños cuadrados de color denominados píxeles, que se combinan como las teselas de un mosaico para crear una imagen. Algunos ejemplos de mapas de bits son fotografías, imágenes tomadas con un escáner y elementos gráficos creados con programas de pintura. A veces reciben el nombre de *imágenes de trama*.

Fireworks CS3 combina las ventajas de la edición fotográfica, el dibujo vectorial y las aplicaciones de pintura. Las imágenes de mapa de bits se crean dibujando y pintando con herramientas de mapa de bits, convirtiendo objetos vectoriales en imágenes de mapa de bits o abriendo e importando imágenes.

Fireworks posee un potente conjunto de filtros automáticos para ajustar el tono y el color y numerosos recursos para retocar imágenes de mapa de bits, como el recorte, el fundido y la duplicación o clonación de imágenes. Además, Fireworks incluye herramientas de retoque de imágenes: Desenfocar, Perfilar, Aclarar, Oscurecer y Difuminar.

Para más información sobre los distintos métodos de selección y transformación de imágenes y áreas de píxeles, consulte “Selección y transformación de objetos” en la página 39.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- “Utilización de mapas de bits” en la página 57
- “Creación de objetos de mapa de bits” en la página 57
- “Acceso a las herramientas de edición de fotografías” en la página 59
- “Dibujo, pintura y edición de objetos de mapa de bits” en la página 59
- “Retoque de mapas de bits” en la página 62
- “Ajuste del color y el tono de un mapa de bits” en la página 67
- “Desenfoco y perfilado de mapas de bits” en la página 74
- “Incorporación de ruido a una imagen” en la página 77

## Utilización de mapas de bits

La sección Mapa de bits del panel Herramientas contiene herramientas de selección y edición de mapas de bits. Las herramientas de esta sección se utilizan para modificar los píxeles de un mapa de bits del documento. A diferencia de versiones anteriores de Fireworks, ahora no es necesario alternar expresamente entre modo de mapa de bits y modo de vector, pero sí es posible trabajar con mapas de bits, objetos vectoriales y texto. Cambiar al modo apropiado es tan sencillo como elegir una herramienta vectorial o de mapa de bits en el panel Herramientas.

## Creación de objetos de mapa de bits

Las imágenes de mapa de bits se crean con las herramientas de dibujo y pintura de mapa de bits de Fireworks, con las funciones para cortar/copiar y pegar selecciones de píxeles o mediante la conversión de imágenes vectoriales en objetos de mapa de bits. Otro modo de crear un objeto de mapa de bits es insertar una imagen de mapa de bits vacía en el documento y después dibujar o pintar en ella o rellenarla.

Cuando se crea un nuevo objeto de mapa de bits, se añade a la capa actual. El panel Capas, cuando las capas están expandidas, muestra la miniatura y el nombre de cada objeto de mapa de bits bajo la capa en la que reside. Aunque algunas aplicaciones de mapa de bits consideran cada objeto de mapa de bits como una capa, Fireworks organiza los objetos de mapa de bits, los vectoriales y el texto como objetos separados que residen en capas. Para más información, consulte “Utilización de capas” en la página 152.


**Para crear un nuevo objeto de mapa de bits:**

- 1 Seleccione la herramienta Pincel o Lápiz en la sección Mapa de bits del panel Herramientas.
- 2 Pinte o dibuje con la herramienta Pincel o Lápiz para crear objetos de mapa de bits en el lienzo.

A la capa actual del panel Capas se añade un nuevo objeto de mapa de bits. Para más información sobre las herramientas Lápiz y Pincel, consulte “Dibujo, pintura y edición de objetos de mapa de bits” en la página 59.

También es posible crear un nuevo mapa de bits vacío y después dibujar o pintar píxeles en su interior.

**Para crear un objeto de mapa de bits vacío, siga uno de estos procedimientos:**

-  Haga clic en el botón Nueva imagen de mapa de bits en el panel Capas.
- Seleccione Edición > Insertar > Mapa de bits vacío.
- Dibuje un recuadro de selección a partir de un área vacía del lienzo y rellénelo. Para más información, consulte “Creación de recuadros de selección de píxeles” en la página 42.

A la capa actual del panel Capas se añade un mapa de bits vacío. Si se anula la selección del mapa de bits vacío antes de dibujar, importar o colocar píxeles en su interior, el objeto de mapa de bits vacío desaparece automáticamente del panel Capas y del documento.

**Para cortar o copiar píxeles y pegarlos como un objeto nuevo de mapa de bits:**

- 1 Realice una selección de píxeles con las herramientas Recuadro, Lazo o Varita mágica. Para más información, consulte “Selección de píxeles” en la página 42.

**2 Siga uno de estos procedimientos:**

- Elija Edición > Cortar y, a continuación, Edición > Pegar.
- Elija Edición > Copiar y, a continuación, Edición > Pegar.
- Elija Edición > Insertar > Mapa de bits mediante Copiar para copiar la selección actual en otro mapa de bits.
- Elija Edición > Insertar > Mapa de bits mediante Cortar para cortar la selección actual y situarla en otro mapa de bits.

La selección aparece en el panel Capas como un objeto de la capa actual.

*Nota:* También puede hacer clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulsar la tecla Control y hacer clic (Macintosh) en un recuadro de selección de píxeles y elegir la opción de cortar o copiar en el menú contextual. Para más información sobre las opciones Mapa de bits mediante Cortar y Mapa de bits mediante Copiar, consulte “Inserción de un nuevo mapa de bits cortando o copiando” en la página 49.

**Para convertir objetos vectoriales seleccionados en una imagen de mapa de bits, realice uno de estos procedimientos:**

- Seleccione Modificar > Allanar selección.
- Seleccione Allanar selección en el menú de opciones del panel Capas.

La conversión de vectores en mapa de bits es definitiva, excepto cuando puede utilizarse la opción Edición > Deshacer o aún es posible deshacer acciones en el panel Historial. Las imágenes de mapa de bits no pueden convertirse en objetos vectoriales.

## Acceso a las herramientas de edición de fotografías

Para simplificar sus primeros pasos con la edición de fotografías, Fireworks ha reunido en un único lugar las herramientas de edición fotográfica más utilizadas. El panel Edición de imagen contiene las siguientes herramientas: Eliminación de ojos rojos, Recortar, Girar, Desenfocar, Perfilar y Oscurecer.

El panel Edición de imagen también contiene:

- Herramientas de transformación: Escalar, Sesgar, Distorsionar, Rotar libremente
- Comandos de transformación: Transformación numérica, opciones de giro, Voltar horizontalmente, Voltar verticalmente, Descartar transformaciones
- Ajustar color: Niveles automáticos, Brillo/Contraste, Curvas, Matiz/Saturación, Invertir, Niveles, Convertir en escala de grises, Convertir en tono sepia
- Filtros: Desenfocar, Desenfocar más, Perfilar, Perfilar más, Desperfilear máscara, Añadir ruido, Convertir en alfa, Buscar bordes
- Ver opciones: Mostrar/ocultar reglas, Mostrar/ocultar cuadrícula, Ajustar/no ajustar a cuadrícula, Editar cuadrícula, Mostrar/ocultar guías, Ajustar/no ajustar a guías, Bloquear/desbloquear guías, Editar guías

Las herramientas incluidas en el panel Edición de imagen son las mismas que encontrará en otros lugares de Fireworks (como en la caja de herramientas y en el menú Modificar > Transformar). El panel Edición de imagen, que se abre seleccionando Ventana > Edición de imagen, sencillamente incluye algunas de las herramientas más utilizadas en un único panel para facilitar así el trabajo del usuario.

Para obtener información detallada sobre cómo utilizar estas herramientas y opciones, consulte “Retoque de mapas de bits” en la página 62, “Ajuste del color y el tono de un mapa de bits” en la página 67, “Desenfoque y perfilado de mapas de bits” en la página 74 y “Incorporación de ruido a una imagen” en la página 77.


## Dibujo, pintura y edición de objetos de mapa de bits

La sección Mapa de bits del panel Herramientas contiene herramientas para seleccionar, dibujar, pintar y editar píxeles de imágenes de mapa de bits.

### Dibujo de objetos de mapa de bits

Puede utilizar la herramienta Lápiz para dibujar líneas de 1 píxel, de estilo libre o fijo y líneas rectas, como si dibujara líneas de bordes con un lápiz de verdad, con o sin regla. Con la herramienta Lápiz también es posible ampliar un mapa de bits y editar los píxeles por separado.

#### Para dibujar un objeto con la herramienta Lápiz:

- 1  Elija la herramienta Lápiz.
- 2 Ajuste las opciones de la herramienta en el Inspector de propiedades:

**Suavizado** suaviza los bordes de las líneas dibujadas.

**Autoborrado** aplica el color de relleno cuando se hace clic con el Lápiz en el color del trazo.

**Preservar transparencia** limita el dibujo de trazos del Lápiz a los píxeles existentes de forma que no se permite en las zonas transparentes de la imagen.


- 3 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar. Para restringir el trazado a una línea vertical, horizontal o diagonal, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón.



## Pintura de objetos de mapa de bits


La herramienta Pincel puede emplearse para trazar pinceladas con el color seleccionado en el cuadro Color de trazo; la herramienta Cubo de pintura permite cambiar el color de los píxeles seleccionados por el color del cuadro Color de relleno. Con la herramienta Degradado se rellenan objetos de mapa de bits o vectoriales con una combinación de colores y patrones ajustables.

### Para pintar un objeto con la herramienta Pincel:

- 1  Elija la herramienta Pincel.
- 2 Defina los atributos del trazo en el Inspector de propiedades.
- 3 Arrastre el puntero para pintar.

Para más información sobre las opciones de la herramienta Pincel, consulte “Utilización de trazos” en la página 131.

### Para cambiar el color de los píxeles por el color del cuadro Color de relleno:


- 1  Elija la herramienta Cubo de pintura.
- 2 Elija un color en el cuadro Color de relleno.
- 3 Ajuste el valor de tolerancia en el Inspector de propiedades.

*Nota:* la tolerancia determina la similitud de color que deben tener los píxeles para que se les aplique el relleno. Un valor de tolerancia bajo rellena los píxeles con valores de color similares al del píxel en el que se hace clic. Un valor de tolerancia alto rellena los píxeles que responden a una gama más amplia de valores de color.

- 4 Haga clic en la imagen.

Todos los píxeles que se ajustan al rango de tolerancia adoptan el color de relleno.

### Para aplicar un relleno degradado a una selección de píxeles:

- 1 Realice la selección.
- 2  Haga clic en la herramienta Cubo de pintura del panel Herramientas y elija la herramienta Degradado en el menú emergente.
- 3 Defina los atributos de relleno en el Inspector de propiedades.
- 4 Haga clic en la selección de píxeles para aplicar el relleno.

Las herramientas Cubo de pintura y Degradado también pueden utilizarse para rellenar objetos vectoriales seleccionados. Para más información sobre cómo crear, aplicar y editar rellenos degradados, consulte “Utilización de rellenos” en la página 134.

## Muestreo de un color para utilizarlo como color de trazo o de relleno

Con la herramienta Cuentagotas es posible muestrear un color de una imagen para designar un nuevo color de trazo o de relleno. Se puede muestrear el color de un solo píxel y promediar valores de color de un área de 3x3 píxeles o de un área de 5x5.

### Para muestrear un color de relleno o trazo:

- 1 Si el atributo correcto no está activo todavía, siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en el icono de trazo junto al cuadro Color del trazo en el panel Herramientas para convertirlo en el atributo activo.
  - Haga clic en el icono de relleno junto al cuadro Color de relleno en el panel Herramientas para convertirlo en el atributo activo.

*Nota:* no haga clic en el cuadro de color propiamente dicho. Si lo hace, el puntero de cuentagotas que aparece no será la herramienta Cuentagotas. Para más información sobre el puntero del cuentagotas del cuadro de color, consulte “Elección de colores por muestreo en una ventana emergente de color” en la página 130.

**2** Abra un documento de Fireworks o un archivo que pueda abrirse en Fireworks. Para más información, consulte “Divisiones, rollovers y zonas interactivas” en la página 191.

**3**  Seleccione la herramienta Cuentagotas en la sección Colores del panel Herramientas. Defina la Media de colores en el Inspector de propiedades:

**1 píxel** crea un color de trazo o relleno con un solo píxel.

**Media 3x3** crea un color de trazo o relleno con la media de los valores de color en un área de 3x3 píxeles.

**Media 5x5** crea un color de trazo o relleno con la media de los valores de color en un área de 5x5 píxeles.

**4** Haga clic con la herramienta Cuentagotas en cualquier punto del documento.

La muestra de color aparece en todos los cuadros de color de trazo o color de relleno de Fireworks.

## Supresión de objetos de mapa de bits

La herramienta Borrador sirve para eliminar píxeles. De forma predeterminada, el puntero de la herramienta Borrador representa el tamaño del borrador actual, pero es posible cambiar su tamaño y aspecto en el cuadro de diálogo Preferencias. Para más información, consulte “Preferencias de edición” en la página 334.



*Borrador, herramienta*

**Para eliminar píxeles de un objeto de mapa de bits seleccionado o una selección de píxeles:**

- 1** Seleccione la herramienta Borrador.
- 2** En el Inspector de propiedades, elija forma cuadrada o redonda para el borrador.
- 3** Arrastre el deslizador Borde para ajustar la suavidad del borde del borrador.
- 4** Arrastre el deslizador Tamaño para ajustar el tamaño del borrador.
- 5** Arrastre el deslizador Opacidad del borrador para ajustar el grado de opacidad.
- 6** Arrastre la herramienta Borrador por los píxeles que desee suprimir.

## Fundido de selecciones de píxeles

El fundido desenfoca los bordes de una selección de píxeles y ayuda a integrar el área seleccionada en los píxeles circundantes. Esta función es útil cuando se copia una selección para pegarla en otro fondo.



**Para fundir los bordes de una selección de píxeles a medida que se seleccionan los píxeles:**









- 1** Seleccione una herramienta de selección de mapa de bits en el panel Herramientas.
- 2** Elija Fundido en el menú emergente Borde del Inspector de propiedades.
- 3** Arrastre el deslizador para ajustar el número de píxeles que desee desenfocar en el borde de la selección.
- 4** Haga una selección.

**Para fundir los bordes de una selección de píxeles desde la barra de menús:**

- 1 Elija Seleccionar > Fundido.
  - 2 Introduzca un valor en el cuadro de diálogo Selección de fundido para ajustar el radio de fundido y haga clic en Aceptar.
- El valor de radio determina el número de píxeles que se van a fundir a cada lado del borde de selección.

## Retoque de mapas de bits

Fireworks ofrece una amplia variedad de herramientas para retocar las imágenes. Permiten modificar el tamaño de la imagen, reducir o perfilar su enfoque o copiar una parte de ella y “estamparla” en otra área.

	La herramienta Sello permite copiar o clonar un área de una imagen en otra.
	La herramienta Desenfocar reduce el enfoque de las áreas seleccionadas de una imagen.
	La herramienta Difuminar mueve el color elegido en la dirección que arrastre la imagen.
	La herramienta Perfilar mejora la nitidez de determinadas áreas de una imagen.
	La herramienta Aclarar ilumina partes de una imagen.
	La herramienta Oscurecer disminuye la luz de partes de una imagen.
	La herramienta Eliminación de ojos rojos reduce el efecto de ojos rojos en las fotos
	La herramienta Reemplazar color pinta un color sobre otro

### Clonación de píxeles

La herramienta Sello clona un área de una imagen de mapa de bits para estamparla en cualquier otro lugar de la imagen. La clonación de píxeles es muy práctica para arreglar fotografías arañadas o eliminar el polvo de una imagen; se puede copiar un área de píxeles de la fotografía y sustituir el arañado o la partícula de polvo por el área clonada.

**Para clonar partes de una imagen de mapa de bits:**

- 1 Seleccione la herramienta Sello.
- 2 Haga clic en un área para convertirla en el área de origen o área que va a clonarse.

El puntero de muestreo adopta la forma de una cruz.

*Nota:* para designar un área de píxeles diferente para la clonación, pulse la tecla **Alt** (Windows) u **Opción** (Macintosh) mientras hace clic en otra área de píxeles para convertirla en el área de origen.

- 3 Desplácese a otro lugar de la imagen y arrastre el puntero.

Aparecerán dos punteros. El primero, origen de la clonación, tiene forma de cruz. Para más información, consulte “Preferencias de edición” en la página 334.

Según las preferencias de pincel seleccionadas, el segundo puntero tiene forma de sello, de cruz o de círculo azul. Conforme arrastre el segundo puntero, los píxeles situados debajo del primero se copian y se aplican al área situada debajo del segundo.

**Para establecer las opciones de la herramienta Sello:**

- 1 Seleccione la herramienta Sello.
- 2 Elija entre las siguientes opciones del Inspector de propiedades:

**Tamaño.** determina el tamaño del sello.

**Borde** determina la suavidad del trazo (100% es duro; 0% es suave).

**Origen alineado** afecta a la operación de muestreo. Cuando se ha seleccionado esta opción, el puntero de muestreo se desplaza vertical y horizontalmente en línea con el segundo puntero. Cuando no lo está, el área de muestreo es fija, independientemente de adónde se desplace el segundo puntero y de dónde se haga clic con él.

**Utilizar todo el documento** coge la muestra de todos los objetos en todas las capas. Cuando esta opción no está seleccionada, la herramienta Sello muestrea únicamente el objeto activo.

**Opacidad** determina en qué medida puede verse el fondo a través del trazo.

**Modo de mezcla** afecta al modo en que la imagen clonada influye en el fondo.

**Para duplicar una selección de píxeles, siga uno de estos procedimientos:**

- Arrastre la selección de píxeles con la herramienta Subselección.
- Pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la selección de píxeles con la herramienta Puntero.

**Desenfoque, perfilado y mancha de píxeles**

Las herramientas Desenfocar y Perfilar afectan al enfoque de los píxeles. La herramienta Desenfocar permite dar mayor o menor nitidez a determinadas partes de una imagen desenfocando selectivamente los elementos, de forma muy similar a cómo un fotógrafo controla la profundidad del campo. La herramienta Perfilar es útil para reparar problemas en imágenes de escáneres o fotografías desenfocadas. La herramienta Difuminar permite mezclar colores suavemente, como si creara el reflejo de una imagen.

**Para desenfocar o perfilar una imagen:**

- 1 Seleccione la herramienta Desenfocar o Perfilar.
- 2 Defina las opciones de pincel en el Inspector de propiedades:

**Tamaño** define el tamaño de la punta del pincel.

**Borde** especifica la suavidad de la punta del pincel.

**Forma** define la forma cuadrada o redonda para la punta del pincel.

**Intensidad** define la cantidad de desenfoque o perfilado.

- 3 Arrastre la herramienta por los píxeles que desee perfilar o desenfocar.



*Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para pasar de un comportamiento a otro de la herramienta.*

**Para difuminar colores en una imagen:**

- 1 Seleccione la herramienta Difuminar.
- 2 Defina las opciones de la herramienta en el Inspector de propiedades:

**Tamaño** especifica el tamaño de la punta del pincel.

**Forma** define la forma cuadrada o redonda para la punta del pincel.

**Borde** especifica la suavidad de la punta del pincel.

**Presión** define la intensidad del trazo.

**Manchar color** permite difuminar con el color especificado al inicio de cada trazo. Si esta opción no está seleccionada, la herramienta utiliza el color que se encuentre debajo del puntero de la herramienta.

**Utilizar todo el documento** mancha con los datos de color de los objetos de todas las capas. Si esta opción no está seleccionada, la herramienta Difuminar utiliza únicamente los colores del objeto activo.

3 Arrastre la herramienta por los píxeles que desee difuminar.

## Aclarado y oscurecimiento de píxeles

Para aclarar y oscurecer las partes de una imagen se utilizan las herramientas Aclarar y Oscurecer respectivamente. Es igual a la técnica de añadir o quitar luz durante el revelado de una fotografía.

### Para aclarar u oscurecer partes de una imagen:

1 Seleccione la herramienta Aclarar para dar más luz a partes de una imagen o la herramienta Oscurecer para restarles luz.

2 Defina las opciones de pincel en el Inspector de propiedades:

**Tamaño** define el tamaño de la punta del pincel.

**Forma** define la forma cuadrada o redonda para la punta del pincel.

**Borde** define la suavidad de la punta del pincel.

3 Ajuste la exposición en el Inspector de propiedades.

La exposición puede ajustarse entre 0% y 100%. Especifique un valor porcentual bajo si desea obtener un efecto más suave; si prefiere un efecto más fuerte, especifique un valor alto.

4 Ajuste el intervalo en el Inspector de propiedades:

**Sombras** cambia principalmente las partes oscuras de la imagen.

**Resaltados** cambia principalmente las partes claras de la imagen.

**Medios tonos** cambia principalmente la gama intermedia por canal de la imagen.

5 Arrastre el puntero por la parte de la imagen que desee aclarar u oscurecer.

Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la herramienta para pasar temporalmente de la herramienta Aclarar a la herramienta Oscurecer o viceversa.


## Eliminación del efecto de ojos rojos en las fotos

En algunas fotografías, los ojos aparecen con un matiz rojo poco natural. Para corregirlo, utilice la herramienta Eliminación de ojos rojos. Esta herramienta sólo reemplaza las partes rojas de la fotografía con colores grises y negros.



Fotografía original; después de utilizar la herramienta Eliminación de ojos rojos

**Para corregir el efecto de ojos rojos en una fotografía:**

1  Elija la herramienta Eliminación de ojos rojos en el menú emergente.

2 Ajuste los atributos del Inspector de propiedades:

**Tolerancia** determina la gama de matices que se van a reemplazar (0 reemplaza sólo el rojo; 100 reemplaza todos los matices que contengan rojo).

**Fuerza** establece la oscuridad de los grises que van a reemplazar los matices rojos.

3 Haga clic y arrastre el puntero en forma de cruz hasta los ojos rojos de la fotografía.

**Sustitución de colores**


La herramienta Reemplazar color permite seleccionar un color y pintarlo con otro diferente.



Fotografía original; después de utilizar la herramienta Reemplazar color

Fireworks ofrece dos formas distintas de reemplazar un color por otro. Puede reemplazar un color que haya especificado en la muestra de color, o reemplazar un color utilizando la herramienta Reemplazar color directamente sobre la imagen.

**Para reemplazar un color por otro mediante la muestra de color:**

1  Elija la herramienta Reemplazar color en el menú emergente.

2 En el cuadro Desde del Inspector de propiedades, haga clic en Muestra.

3 Haga clic en la paleta Desde para seleccionar el color, y elija un color del menú emergente para especificar el color que desea reemplazar.

4 Haga clic en la paleta A del Inspector de propiedades y seleccione un color del menú desplegable.

5 Defina el resto de atributos del trazo en el Inspector de propiedades:

**Tamaño** define el tamaño de la punta del pincel.

**Forma** define la forma cuadrada o redonda para la punta del pincel.


**Tolerancia** determina la gama de colores que se van a reemplazar (0 reemplaza sólo los colores de la paleta A; 255 reemplaza los colores similares a la paleta A).

**Fuerza** determina qué proporción del color se reemplaza.

**Colorear** reemplaza el color de la paleta Cambiar color por el de la paleta A. Anule la selección Colorear para mezclar parte del color de la paleta Cambiar con el de la paleta A.

6 Arrastre la herramienta sobre el color que se va a reemplazar.

**Para reemplazar un color por otro mediante la selección de un color de la imagen:**

- 1  Elija la herramienta Reemplazar color en el menú emergente.
- 2 En el cuadro Desde del Inspector de propiedades, haga clic en Imagen.
- 3 Haga clic en el cuadro A del Inspector de propiedades para seleccionar el color y, a continuación, elija el color del menú emergente.
- 4 Defina el resto de atributos del trazo en el Inspector de propiedades:
  - Tamaño** define el tamaño de la punta del pincel.
  - Forma** define la forma cuadrada o redonda para la punta del pincel.
  - Tolerancia** determina la gama de colores que se van a reemplazar (0 reemplaza sólo los colores de la paleta A; 255 reemplaza los colores similares a la paleta A).
  - Fuerza** determina qué proporción del color se reemplaza.
  - Colorear** reemplaza el color de la paleta Desde por el de la paleta A. Anule la selección Colorear para mezclar parte del color de la paleta Desde con el de la paleta A.
- 5 Con esta herramienta, haga clic en una sección de la imagen del mapa de bits que contiene el color que desea reemplazar. Sin soltar la herramienta, continúe pintando la imagen con dicho color. El color que seleccionó cuando inició la acción de pintado será reemplazado por el que ha especificado en el cuadro A.

**Recorte de un mapa de bits seleccionado**

Es posible aislar un solo objeto de mapa de bits de un documento de Fireworks y recortar únicamente ese objeto sin tocar los demás objetos del lienzo.

**Para recortar una imagen de mapa de bits sin que afecte a los demás objetos del documento:**

- 1 Para seleccionar el objeto de mapa de bits, haga clic sobre él en el lienzo o en su miniatura en el panel Capas, o trace un recuadro de selección con una herramienta de selección de mapa de bits.
  - 2 Elija Edición > Recortar mapa de bits seleccionado.
- Alrededor del mapa de bits seleccionado o del recuadro de selección (si ha trazado uno en el paso 1) aparecen los tiradores de recorte.
- 3 Ajuste los tiradores de recorte hasta que el cuadro delimitador abarque el área de la imagen de mapa de bits que desee conservar.

*Nota:* para cancelar una selección de recorte, pulse Esc.



Cuadro delimitador

- 4 Haga doble clic dentro del cuadro delimitador o pulse Intro para recortar la selección.

Todos los píxeles del mapa de bits seleccionado que quedan fuera del cuadro delimitador desaparecen; los demás objetos del documento se conservan.

## Ajuste del color y el tono de un mapa de bits

Fireworks posee filtros de ajuste de color y tono que ayudan a mejorar y realzar los colores de las imágenes de mapa de bits. Permiten ajustar el contraste y el brillo, el rango tonal, el matiz y la saturación del color de las imágenes.

Aplicar filtros como filtros automáticos desde el Inspector de propiedades no es irreversible. Los filtros automáticos no alteran permanentemente los píxeles, y es posible eliminarlos o modificarlos en cualquier momento.

Si prefiere aplicar filtros de forma permanente e irreversible, puede hacerlo desde el menú Filtros. No obstante, Adobe recomienda la utilización de filtros como Filtros automáticos en la medida de lo posible.

Se pueden aplicar filtros a selecciones de píxeles desde el menú Filtros, no así filtros automáticos. No obstante, es posible definir un área en un mapa de bits, crear un mapa de bits independiente a partir de él y a continuación aplicarle filtros automáticos.

Si se aplica un filtro a un objeto vectorial seleccionado con el menú Filtros, Fireworks convierte la selección en un mapa de bits.

### Para aplicar un filtro automático al área definida por un recuadro de selección de mapa de bits:

**1** Seleccione una herramienta de selección de mapa de bits y trace un recuadro de selección.

**2** Elija Edición > Cortar.

**3** Elija Edición > Pegar.

Fireworks pega la selección en la posición original de los píxeles, aunque la selección se considerará como un objeto de mapa de bits independiente.

**4** Haga clic en la miniatura del nuevo objeto de mapa de bits en el panel Capas para seleccionarlo.

**5** Aplique un filtro automático desde el Inspector de propiedades.

El filtro automático se aplica únicamente al nuevo objeto de mapa de bits, como si se hubiera aplicado un filtro a una selección de píxeles.

***Nota:** Aunque los filtros automáticos son más flexibles, si un documento contiene un gran número de ellos, el rendimiento de Fireworks puede disminuir. Para más información, consulte "Control de la actualización en pantalla del documento" en la página 31.*

## Ajuste del rango tonal

Las funciones Niveles y Curvas sirven para ajustar el rango tonal de un mapa de bits. Con Niveles se corrigen mapas de bits que contienen una alta concentración de píxeles en resaltados, medios tonos o sombras. Si prefiere que Fireworks ajuste el rango tonal automáticamente, utilice Niveles automáticos. Para controlar mejor el rango tonal de un mapa de bits se emplea la función Curvas, que permite ajustar cualquier color del rango tonal sin afectar al resto.

### Para ajustar resaltados, medios tonos y sombras:

Un mapa de bits con un rango tonal completo debe contener un número equilibrado de píxeles en todas las áreas. La función Niveles corrige los mapas de bits que tienen una alta concentración de píxeles en resaltados, medios tonos o sombras.

**Resaltados** corrige los excesos de píxeles claros que provocan que la imagen parezca descolorida.

**Medios tonos** corrige los excesos de píxeles en medios tonos que provocan que la imagen parezca apagada.

**Sombras** corrige los excesos de píxeles oscuros que provocan que muchos detalles no se aprecien.

La función Niveles establece el negro para los píxeles más oscuros y el blanco para los más claros para, de esta forma, redistribuir los medios tonos proporcionalmente. Esto permite generar una imagen con detalles bien definidos en todos sus píxeles.





Original con píxeles concentrados en los resaltados; después de ajustar con Niveles

El histograma del cuadro de diálogo Niveles sirve para ver la distribución de píxeles de un mapa de bits. Se trata de una representación gráfica de la distribución de los píxeles en los resaltados, medios tonos y sombras.

El histograma sirve para determinar la mejor manera de corregir el rango tonal de una imagen. Una concentración alta de píxeles en las zonas de sombras o resaltados indica que se puede mejorar la imagen mediante la aplicación de las funciones Niveles o Curvas.

El eje horizontal muestra los valores de color del más oscuro (0) al más claro (255). Observe el eje horizontal de izquierda a derecha: los píxeles más oscuros están a la izquierda, los de medio tono en el centro y los más brillantes a la derecha.

El eje vertical muestra el número de píxeles en cada nivel de brillo. Por lo general, se ajustan en primer lugar resaltados y sombras. El ajuste de medios tonos en segundo lugar permite mejorar los valores de brillo sin que ello afecte a los resaltados ni a las sombras.

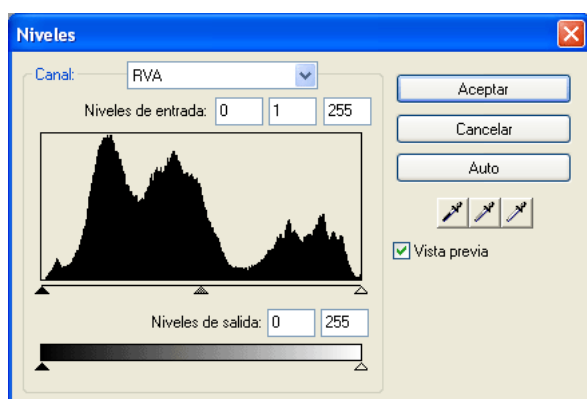
#### Para ajustar resaltados, medios tonos y sombras:

1 Seleccione la imagen de mapa de bits.


2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Niveles:

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Ajustar color > Niveles.
- Elija Filtros > Ajustar color > Niveles.

**Nota:** La aplicación de un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede deshacer si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un filtro automático como se describe en el primer punto de este paso. Para más información, consulte “Utilización de filtros automáticos” en la página 141.



Cuadro de diálogo Niveles

 Para ver los cambios en el espacio de trabajo, elija Vista previa en el cuadro de diálogo. La imagen se actualiza automáticamente conforme se realizan cambios.

**3** En el menú emergente Canal, elija si desea aplicar los cambios a los canales de color por separado (Rojo, Azul o Verde) o a todos los canales de color (RAV).

**4** Arrastre los deslizadores de niveles de entrada situados bajo el histograma y ajuste resaltados, medios tonos y sombras.

- El control derecho permite ajustar los resaltados con valores entre 255 y 0.
- El control central permite ajustar los medios tonos con valores entre 10 y 0.
- El control izquierdo permite ajustar las sombras con valores entre 0 y 255.

Los valores se introducen automáticamente en los cuadros Niveles de entrada conforme se mueven los controles.

*Nota:* el valor de sombra no puede superar el de resaltado; el valor de resaltado no puede ser inferior al de sombra; y los medios tonos deben hallarse entre los de sombras y resaltados.

**5** Para ajustar los valores de contraste de la imagen, arrastre los deslizadores Niveles de salida.

- El control derecho permite ajustar los resaltados con valores entre 255 y 0.
- El control izquierdo permite ajustar las sombras con valores entre 0 y 255.

Los valores se introducen automáticamente en los cuadros Niveles de salida conforme se mueven los controles.

#### **Ajuste del rango tonal de forma automática**

Niveles automáticos se emplea para que Fireworks ajuste el rango tonal automáticamente.


#### **Para ajustar resaltados, medios tonos y sombras de forma automática:**

**1** Seleccione la imagen.

**2** Siga uno de estos procedimientos para seleccionar Niveles automáticos:

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Ajustar color > Niveles automáticos.
- Elija Filtros > Ajustar color > Niveles automáticos.

*Nota:* La aplicación de un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede deshacer si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un filtro automático como se describe en el primer punto de este paso. Para más información, consulte "Utilización de filtros automáticos" en la página 141.

 También pueden ajustarse de forma automática resaltados, medios tonos y sombras con el botón Auto de los cuadros de diálogo Niveles o Curvas.

#### **Corrección de colores mediante Curvas**

La función Curvas es parecida a Niveles pero ofrece un control más preciso sobre el rango tonal. Mientras que Niveles utiliza resaltados, sombras y medios tonos para corregir el rango tonal, Curvas permite ajustar cualquier color del rango tonal, en lugar de sólo tres variables, sin afectar al resto de los colores. Por ejemplo, se puede utilizar Curvas para corregir un destello de color producido por las condiciones de iluminación.

La cuadrícula del cuadro de diálogo Curvas representa dos valores de brillo:

**El eje horizontal** representa el brillo original de los píxeles, como se muestra en el cuadro Entrada.

**El eje vertical** representa los nuevos valores del brillo, como se muestran en el cuadro Salida.

Al abrir el cuadro de diálogo Curvas por primera vez, la línea diagonal indica que no se han realizado cambios y, por consiguiente, los valores de entrada y salida son los mismos para todos los píxeles.

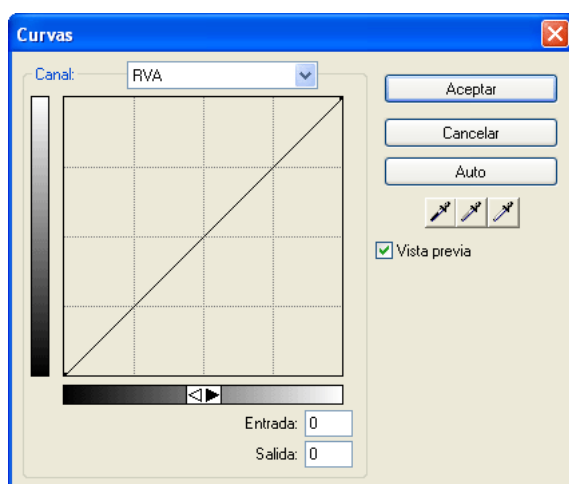
**Para ajustar un punto específico del rango tonal:**

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Curvas:
  - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón más (+) junto a la etiqueta Filtros y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Ajustar color > Curvas.

*Nota:* Si el Inspector de propiedades está parcialmente minimizado, haga clic en el botón Añadir filtros en lugar de en el botón más.

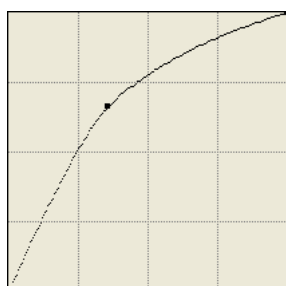
- Elija Filtros > Ajustar color > Curvas.

*Nota:* La aplicación de un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede deshacer si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un filtro automático como se describe en el primer punto de este paso. Para más información, consulte "Utilización de filtros automáticos" en la página 141.



Cuadro de diálogo Curvas

- 3 En el menú emergente Canal, elija si desea aplicar los cambios a los canales de color por separado o a todos los colores.
- 4 Haga clic en un punto de la línea diagonal de la cuadrícula y arrástrelo a otra posición para ajustar la curva.
  - Cada punto de la curva tiene valores de entrada y salida propios. Al arrastrar un punto, los valores de entrada y salida se actualizan automáticamente.
  - La curva muestra valores de brillo entre 0 y 255, donde 0 representa las sombras.



Curva después de mover un punto para ajustarla



También pueden ajustarse de forma automática resaltados, medios tonos y sombras con el botón Auto de los cuadros de diálogo Curvas.

**Para eliminar un punto de la curva:**




- ❖ Arrastre el punto fuera de la cuadrícula.

*Nota:* los puntos finales de la curva no pueden eliminarse.

### Corrección del rango tonal mediante cuentagotas

Los niveles de Resaltados, Sombras y Medios tonos pueden ajustarse con los botones de cuentagotas para estos tres rangos, en los cuadros de diálogo Niveles y Curvas.

#### Para ajustar el equilibrio tonal manualmente con los cuentagotas tonales:

- 1 Abra el cuadro de diálogo Niveles o Curvas y elija un canal de color en el menú emergente Canal.
- 2 Elija el cuentagotas apropiado para restablecer los valores tonales de la imagen:
  -  Haga clic en el píxel más claro con el cuentagotas de resaltado para restablecer el valor de resaltado.
  -  Haga clic en un píxel de color neutral de la imagen con el cuentagotas de medios tonos para restablecer el valor de medios tonos.
  -  Haga clic en el píxel más oscuro de la imagen con el cuentagotas de sombras para restablecer el valor de sombras.
- 3 Haga clic en Aceptar.

### Ajuste de brillo y contraste

La función Brillo/Contraste modifica el contraste o brillo de los píxeles de una imagen. Este comando afecta a los resaltados, medios tonos y sombras de la imagen. Brillo/Contraste se utiliza normalmente para corregir imágenes demasiado oscuras o claras.



Original; después de ajustar el brillo

#### Para ajustar el brillo o el contraste:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Brillo/Contraste:
  - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Ajustar color > Brillo/Contraste.
  - Elija Filtros > Ajustar color > Brillo/Contraste.

**Nota:** La aplicación de un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede deshacer si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un filtro automático como se describe en el primer punto de este paso. Para más información, consulte “Utilización de filtros automáticos” en la página 141.

- 3 Arrastre los deslizadores Brillo y Contraste para ajustar la configuración.

El rango de valores es de -100 a 100.

- 4 Haga clic en Aceptar.

## Cambio de colores de objetos

El filtro automático Relleno de color puede utilizarse para cambiar con rapidez el color de los objetos, ya sea reemplazando todos los píxeles por un color determinado o mezclando un color en un objeto existente. Si se opta por la mezcla, el color se añade encima del objeto. La mezcla de un color en un objeto existente funciona de modo parecido a la utilización de Matiz/Saturación; sin embargo, permite aplicar con rapidez un color determinado de un panel de muestras de color.

### Para añadir un filtro automático de relleno de color a un objeto seleccionado:

**1** En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Ajustar color > Relleno de color.

**2** Seleccione un modo de mezcla.

El modo predeterminado es Normal. Para más información sobre los modos de mezcla, consulte “Los modos de mezcla” en la página 171.

**3** Elija un color de relleno en el menú emergente del cuadro de color.

**4** Elija un porcentaje de opacidad para el color de relleno y pulse Intro.

## Ajuste de matiz y saturación

La función Matiz/Saturación puede utilizarse para ajustar el tono o matiz, la intensidad o saturación y la luminosidad de un color de una imagen.



Original; después de ajustar la saturación

### Para ajustar el matiz o la saturación:

**1** Seleccione la imagen.

**2** Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Matiz/Saturación:

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Ajustar color > Matiz/Saturación.
- Elija Filtros > Ajustar color > Matiz/Saturación.

**Nota:** La aplicación de un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede deshacer si Edición > deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un filtro automático como se describe en el primer punto de este paso. Para más información, consulte “Utilización de filtros automáticos” en la página 141.

**3** Arrastre el deslizador Matiz para ajustar el color de la imagen.

El rango de valores es de -180 a 180.

**4** Arrastre el deslizador Saturación para ajustar la pureza de los colores.

El rango de valores es de -100 a 100.

5 Arrastre el deslizador Luminosidad para ajustar la luminosidad de los colores.

El rango de valores es de -100 a 100.

6 Haga clic en Aceptar.

#### Para cambiar una imagen RVA por una imagen bitonal o añadir color a una imagen de escala de grises:

❖ Elija Colorear en el cuadro de diálogo Matiz/Saturación.

*Nota:* Cuando se elige Colorear, los deslizadores Matiz y Saturación cambian sus valores. El matiz cambia de 0 a 360. La saturación cambia de 0 a 100.

### Inversión de los valores de color de una imagen

Para cambiar los colores de una imagen por su color inverso de la rueda de colores puede utilizarse Invertir. Por ejemplo, al aplicar el filtro a un objeto rojo (R=255, V=0, A=0) el color cambia a azul claro (R=0, V=255, A=255).



Una imagen monocroma; después de invertir



Una imagen a color; después de invertir

#### Para invertir colores:

1 Seleccione la imagen.

2 Siga uno de estos procedimientos:

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Ajustar color > Invertir.
- Elija Filtros > Ajustar color > Invertir.

*Nota:* La aplicación de un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede deshacer si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un filtro automático como se describe en el primer punto de este paso. Para más información, consulte “Utilización de filtros automáticos” en la página 141.

## Desenfoque y perfilado de mapas de bits

Fireworks posee un conjunto de opciones de desenfoque y perfilado que pueden aplicarse como filtros permanentes e irreversibles o como filtros automáticos.

### Desenfoque de una imagen

El desenfoque suaviza el aspecto de una imagen de mapa de bits. Fireworks ofrece seis opciones de desenfoque:

**Desenfocar** suaviza el enfoque de los píxeles seleccionados.

**Desenfocar más** aplica el triple de desenfoque que el comando Desenfocar.

**Desenfoque gaussiano** aplica una media ponderada de desenfoque a cada píxel, lo que produce un efecto de halo.

**Desenfoque de movimiento** produce un efecto de movimiento en la imagen.

**Desenfoque radial** produce un efecto de rotación en la imagen.

**Desenfoque de zoom** produce un efecto de movimiento de la imagen, de forma que ésta pareciera acercarse o alejarse del espectador.

*Nota:* Aplicar un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede corregir si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un filtro automático como se describe en la primera marca de cada uno de los siguientes procedimientos. Para más información, consulte "Utilización de filtros automáticos" en la página 141.

#### Para desenfocar una imagen:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
  - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Desenfocar > Desenfocar o Desenfocar más.
  - Elija Filtros > Desenfocar > Desenfocar o Desenfocar más.

#### Para desenfocar una imagen mediante la opción Desenfoque gaussiano:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Desenfoque gaussiano:
  - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Desenfocar > Desenfoque gaussiano.
  - Elija Filtros > Desenfocar > Desenfoque gaussiano.
- 3 Para establecer la intensidad del efecto, arrastre el deslizador Radio de desenfoque.  
El rango de valores es de 0,1 a 250. Si se incrementa el radio, se produce un efecto de desenfoque más pronunciado.
- 4 Haga clic en Aceptar.

#### Para desenfocar una imagen mediante el Desenfoque de movimiento:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Desenfoque de movimiento:
  - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Desenfocar > Desenfoque de movimiento.
  - Elija Filtros > Desenfocar > Desenfoque de movimiento.
- 3 Arrastre el deslizador Ángulo para definir la dirección del efecto de movimiento.



4 Arrastre el deslizador Distancia para definir la intensidad del efecto de movimiento.

El rango de valores es de 0 a 100. Cuanto mayor es la distancia, más intenso es el efecto.

5 Haga clic en Aceptar.

#### Para desenfocar una imagen mediante el Desenfoco radial:

1 Seleccione la imagen.

2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Desenfoco radial:

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Desenfocar > Desenfoco radial.
- Elija Filtros > Desenfocar > Desenfoco radial.

3 Arrastre el control deslizante Cantidad para definir la intensidad del efecto de movimiento.

El rango de valores es de 0 a 100. Cuanto mayor es la distancia, más intenso es el efecto.

4 Arrastre el control deslizante Calidad para definir la intensidad del efecto de movimiento.

El rango de valores es de 1 a 100. Cuanto mayor es la calidad, menos repeticiones de la imagen original se producen con el efecto de desenfoco.

5 Haga clic en Aceptar.

#### Para desenfocar una imagen mediante el Desenfoco de zoom:

1 Seleccione la imagen.

2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Desenfoco de zoom:

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Desenfocar > Desenfoco de zoom.
- Elija Filtros > Desenfocar > Desenfoco de zoom.

3 Arrastre el control deslizante Cantidad para definir la intensidad del efecto de movimiento.

El rango de valores es de 0 a 100. Cuanto mayor es la distancia, más intenso es el efecto.

4 Arrastre el control deslizante Calidad para definir la intensidad del efecto de movimiento.

El rango de valores es de 1 a 100. Cuanto mayor es la calidad, menos repeticiones de la imagen original se producen con el efecto de desenfoco.

5 Haga clic en Aceptar.

### Cambio de un mapa de bits por un dibujo lineal

El filtro Buscar bordes altera los mapas de bits para que parezcan dibujos lineales al identificar las transiciones de color de las imágenes y cambiarlas por líneas.



Original; después de aplicar Buscar bordes



**Para aplicar el filtro Buscar bordes a un área seleccionada, siga uno de estos procedimientos:**

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Otro > Buscar bordes.
- Elija Filtros > Otro > Buscar bordes.

*Nota:* La aplicación de un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede deshacer si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un filtro automático como se describe en el primer punto de este paso. Para más información, consulte “Utilización de filtros automáticos” en la página 141.

**Conversión de una imagen en una transparencia**

El filtro Convertir en alfa puede utilizarse para convertir un objeto o texto en una transparencia en función de la transparencia de la imagen.

**Para aplicar el filtro Convertir en alfa a un área seleccionada, siga uno de estos procedimientos:**

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Otro > Convertir en alfa.
- Elija Filtros > Otro > Convertir en alfa.

*Nota:* La aplicación de un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede deshacer si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un filtro automático como se describe en el primer punto de este paso. Para más información, consulte “Utilización de filtros automáticos” en la página 141.

**Cómo perfilar una imagen**

La función Perfilar se emplea para corregir imágenes desenfocadas. En Fireworks hay tres opciones de perfilado:

**Perfilar** ajusta el foco de una imagen borrosa mediante el incremento del contraste de los píxeles adyacentes.

**Perfilar más** aumenta el contraste de los píxeles adyacentes casi tres veces más que Perfilar.

**Desperfilar máscara** perfila la imagen mediante el ajuste del contraste de los bordes de los píxeles. Esta opción es la que ofrece el mayor control, por lo que suele ser la mejor opción para perfilar imágenes.



Original; después del perfilado

**Para perfilar una imagen con una opción de perfilado:**

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para elegir una opción de perfilado:
  - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Perfilar > Perfilar o Perfilar más.
  - Elija Filtros > Perfilar > Perfilar o Perfilar más.

*Nota:* La aplicación de un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede deshacer si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un filtro automático como se describe en el primer punto de este paso. Para más información, consulte “Utilización de filtros automáticos” en la página 141.

**Para perfilar una imagen mediante la función Desperfilado máscara:**

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Desperfilado máscara:
  - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Perfilar > Desperfilado máscara.
  - Elija Filtros > Perfilar > Desperfilado máscara.

*Nota:* La aplicación de un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede deshacer si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un filtro automático como se describe en el primer punto de este paso. Para más información, consulte "Utilización de filtros automáticos" en la página 141.

3 Arrastre el control deslizante Cantidad de perfilado para seleccionar la cantidad de este filtro que se va a aplicar, en un porcentaje de 1 a 500.

4 Arrastre el deslizador Radio del píxel para seleccionar un radio de 0,1 a 250.

Al incrementar el radio, aumenta el área de gran contraste alrededor de cada borde del píxel.

5 Arrastre el deslizador Umbral para seleccionar un umbral de 0 a 255.

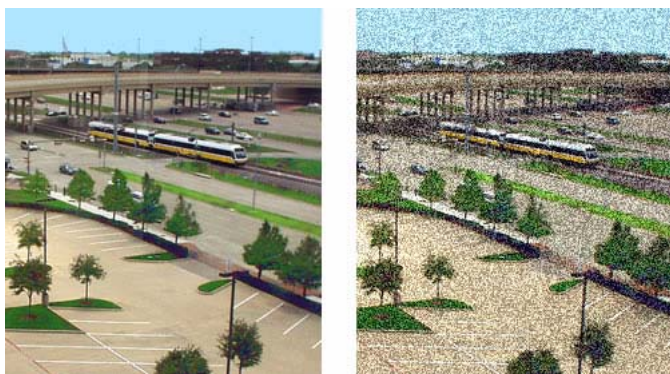
Los valores de utilización más frecuentes son los comprendidos entre 2 y 25. Al incrementar el umbral, sólo se perfilan los píxeles de la imagen que presentan más contraste. Al reducir el valor de umbral, también se incluyen los píxeles de menor contraste. Si el valor de umbral es 0, se perfilan todos los píxeles de la imagen.

6 Haga clic en Aceptar.

## Incorporación de ruido a una imagen

La mayoría de las imágenes conseguidas mediante una cámara digital o un escáner no tienen los colores perfectamente uniformes cuando se visualizan con niveles de aumento grande. Los colores que se ven se componen de píxeles de diversos colores distintos. En la edición de imagen "ruido" se refiere a estas variaciones aleatorias del color en los píxeles que componen una imagen.

A veces, por ejemplo, cuando se pega parte de una imagen en otra, la proporción de diferencia aleatoria del color en las dos imágenes puede ser patente, lo cual evita que las imágenes se mezclen de forma óptima. En tal caso, se puede añadir ruido a una o ambas imágenes para crear la ilusión de que las dos proceden de la misma fuente. También se puede añadir ruido a una imagen como un elemento creativo, por ejemplo, para simular una fotografía antigua o estática en la pantalla de un televisor.



Fotografía original; después de añadir ruido

**Para añadir ruido a una imagen:**

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Añadir ruido:
  - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente Filtros, elija Ruido > Añadir ruido.
  - Elija Filtros > Ruido > Añadir ruido.

***Nota:** La aplicación de un filtro desde el menú Filtros es una operación definitiva que sólo se puede deshacer si Edición > Deshacer está disponible como opción. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un filtro automático como se describe en el primer punto de este paso. Para más información, consulte “Utilización de filtros automáticos” en la página 141.*

- 3 Arrastre el control deslizante Cantidad para definir el nivel de ruido.

El rango de valor es de 1 a 400. Cuanto mayor es el nivel, más píxeles colocados al azar tendrá la imagen.

- 4 Seleccione la casilla de verificación Color para aplicar el ruido. Desactive la casilla para aplicar sólo monocromo.
- 5 Haga clic en Aceptar.

# Capítulo 5: Utilización de objetos vectoriales

Un *objeto vectorial* es un elemento gráfico cuya forma se define mediante un trazado. La forma de un trazado de vectores se determina por los puntos que atraviesa. El color del trazo de los objetos vectoriales sigue su trazado y su relleno ocupa el área interior del mismo. El trazo y el relleno determinan el aspecto del objeto cuando se imprime o publica en la Web.

Fireworks CS3 8 tiene muchas herramientas que permiten dibujar y editar objetos vectoriales mediante distintas técnicas. Las herramientas de formas básicas permiten dibujar con rapidez líneas rectas, círculos y elipses, cuadrados y rectángulos, estrellas y polígonos equiláteros de 3 a 360 lados.

Se pueden dibujar trazados de vectores de estilo libre con las herramientas Trazado de vectores y Pluma. La herramienta Pluma permite dibujar formas complejas con curvas suaves y líneas rectas punto a punto.

Fireworks ofrece varios métodos para editar los objetos vectoriales que haya dibujado. Se puede cambiar la forma de un objeto mediante el desplazamiento, la adición o el borrado de puntos. Los tiradores (o selectores) de punto sirven para cambiar la forma de los segmentos de trazados adyacentes. Las herramientas de Estilo libre permiten cambiar la forma de los objetos mediante la edición directa de los trazados. También puede editar formas automáticas utilizando los métodos de edición predefinidos.

Los comandos del menú Modificar proporcionan más opciones para la edición de objetos, como la creación de un objeto mediante la combinación de otros o a partir de la intersección de varios, o la expansión de los trazos de un objeto. También es posible importar gráficos y manipularlos mediante estos comandos.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- “Dibujo de objetos vectoriales” en la página 79
- “Edición de trazados” en la página 94

## Dibujo de objetos vectoriales

Fireworks dispone de muchas herramientas para dibujar objetos vectoriales. Con ellas, se pueden dibujar formas básicas, trazados de estilo libre y formas complejas punto a punto. También es posible dibujar formas automáticas, que son grupos de objetos vectoriales con controles especiales para ajustar sus atributos.

### Dibujo de líneas, rectángulos y elipses básicas

Es posible utilizar las herramientas Línea, Rectángulo o Elipse para dibujar con rapidez formas básicas. La herramienta Rectángulo dibuja los rectángulos como objetos agrupados. Para desplazar un punto de esquina de un rectángulo, debe desagrupar el rectángulo o utilizar la herramienta Subselección. Para dibujar un rectángulo básico con esquinas biseladas, con chaflán o redondeadas, consulte el siguiente procedimiento. Para dibujar una forma automática de rectángulo con las esquinas redondeadas, consulte “Ajuste de las formas automáticas de rectángulo redondeado, biselado y con chaflán” en la página 84.

#### Para dibujar una línea, un rectángulo o una elipse:

- 1 Seleccione la herramienta Línea, Rectángulo o Elipse en el panel Herramientas.
- 2 Si lo desea, establezca los atributos de trazo y relleno en el Inspector de propiedades. Consulte “Aplicación de colores, trazos y rellenos” en la página 121.
- 3 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar la forma.

En el caso de la herramienta Línea, arrastre con la tecla Mayús pulsada para restringir el dibujo de líneas a incrementos de 45°.

Con la herramienta Rectángulo o Elipse, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón para que la forma sea un cuadrado o un círculo.

**Para restringir una forma y además dibujarla respecto a un punto central:**

❖ Sitúe el cursor en el punto central y mantenga pulsadas las teclas Mayús+Alt (Windows) o Mayús-Opción (Macintosh) mientras arrastra la herramienta de dibujo.

**Para ajustar la posición de una forma básica mientras la dibuja:**

❖ Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora y arrastre el objeto a otro lugar del lienzo. Suelte la barra espaciadora para continuar dibujando el objeto.

*Nota: una excepción a esta norma es la herramienta Línea. Si se pulsa la barra espaciadora mientras se utiliza la herramienta Línea, la posición de la línea no cambia en el lienzo.*

**Para cambiar el tamaño de una línea, un rectángulo o una elipse seleccionadas, realice una de estas acciones:**

- Introduzca nuevos valores de anchura (An.) o altura (Al.) en el Inspector de propiedades o en el panel Información.
- Elija la herramienta Escala en la sección Seleccionar del panel Herramientas y arrastre un tirador de transformación de una esquina. Así el tamaño del objeto cambia proporcionalmente.

*Nota: El tamaño de un objeto también se puede cambiar proporcionalmente eligiendo Modificar > Transformar > Escala y arrastrando un tirador de transformación de una esquina, o eligiendo Modificar > Transformar > Transformación numérica e introduciendo las nuevas dimensiones. Para más información sobre el cambio de tamaño y el ajuste a escalas de los objetos, consulte “Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones” en la página 51.*

- En un rectángulo, arrastre un punto de una esquina.

*Nota: La modificación de la escala de un objeto vectorial no afecta a la anchura de su trazo.*

## Dibujo de rectángulos redondeados básicos

Es posible dibujar rectángulos con esquinas redondeadas mediante la herramienta Rectángulo redondeado, así como ajustar la redondez de las esquinas del rectángulo seleccionado mediante la opción Redondez del Inspector de propiedades. La herramienta Rectángulo redondeado dibuja los rectángulos como objetos agrupados. Para desplazar los puntos de un rectángulo por separado, es preciso desagrupar el rectángulo o utilizar la herramienta Subselección.

**Para dibujar un rectángulo con esquinas redondeadas:**

- 1 En el menú emergente de la herramienta Rectángulo, seleccione la herramienta Rectángulo redondeado.
- 2 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar el rectángulo.



*Para ajustar la redondez de las esquinas conforme va dibujando, puede pulsar cualquiera de las teclas de flecha o las teclas numéricas 1 y 2 las veces necesarias.*

**Para redondear las esquinas de un rectángulo seleccionado:**

❖ Introduzca un valor entre 0 y 100 en el cuadro Redondez del rectángulo del Inspector de propiedades y pulse Intro, o bien arrastre el deslizador emergente.

*Nota: si el Inspector de propiedades se muestra con la mitad de su altura, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para expandirlo a su altura completa.*

## Dibujo de polígonos y estrellas básicas

Con la herramienta Polígono se pueden dibujar todo tipo de estrellas o polígonos equiláteros, desde un triángulo hasta un polígono o estrella de 360 caras.

**Para dibujar un polígono:**

- 1 En la sección Vector del panel Herramientas, seleccione la herramienta Polígono, que es una de las herramientas de dibujo de formas básicas.

2 En el Inspector de propiedades, siga uno de estos procedimientos para especificar el número de lados del polígono:

- Utilice el deslizador emergente Lados para elegir entre 3 y 25 lados.
- Introduzca un número entre 3 y 360 en el cuadro de texto Lados.

3 Arrastre el ratón para trazar el polígono.

Para restringir la orientación de un polígono a incrementos de 45°, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras dibuja. La herramienta Polígono dibuja siempre respecto a un punto central.

#### Para dibujar una estrella:

1 Seleccione la herramienta Polígono.

2 En el Inspector de propiedades, elija De estrella en el menú emergente Forma.

3 En el cuadro de texto Lados, escriba el número de puntas de la estrella.

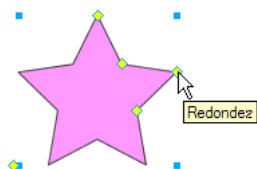
4 En el cuadro de texto Ángulo, seleccione Automático o introduzca un valor. Los valores más cercanos a 0 determinan puntas más largas y estrechas; por el contrario, cuanto más próximos a 100, las puntas son más cortas y romas.

5 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar la estrella.

Para restringir la orientación de una estrella a incrementos de 45°, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón. La herramienta Polígono dibuja siempre respecto a un punto central.

### Dibujo de formas automáticas

Las formas automáticas son grupos de objetos vectoriales inteligentes que simplifican la creación y edición de elementos visuales comunes. Las herramientas de formas automáticas dibujan grupos de objetos. Al contrario que otros grupos de objetos, las formas automáticas seleccionadas tienen puntos de control con forma de diamante además de los tiradores del grupo de objetos. Cada punto de control se asocia con una propiedad visual concreta de la forma. Al arrastrar un punto de control sólo se altera la propiedad visual asociada. La mayoría de los puntos de control de las formas automáticas tienen texto de ayuda que describen la forma en la que afectan a la forma automática. Coloque el puntero sobre un punto de control para ver el texto de ayuda que describe la propiedad que maneja ese punto de control.



Las herramientas de formas automáticas crean formas con orientaciones predefinidas. Por ejemplo, la herramienta Flecha dibuja flechas horizontales. Puede transformar las formas automáticas para cambiar su orientación. Para más información, consulte “Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones” en la página 51.

Aunque cada herramienta de forma automática del panel Herramientas utiliza el mismo método de dibujo sencillo, los atributos editables de cada forma automática son distintos.

**Flecha** dibuja grupos de objetos que aparecen como flechas sencillas de cualquier tamaño. Mediante los puntos de control puede ajustar la agudeza de la punta, la longitud y anchura de la cola y la longitud de la punta.

**Rectángulo biselado** dibuja grupos de objetos que aparecen como rectángulos con las esquinas biseladas. Mediante los puntos de control puede editar la cantidad de biselado de todas las esquinas a la vez o cambiar cada esquina independientemente.

**Rectángulo con chaflán** dibuja grupos de objetos que aparecen como rectángulos con chaflanes, es decir, esquinas redondeadas hacia el interior del rectángulo. Puede editar el radio del chaflán de todas las esquinas a la vez o cambiar este radio en cada esquina individualmente.

**Línea de conexión** dibuja grupos de objetos que aparecen como líneas conectoras de tres segmentos, como las utilizadas para conectar los elementos de un diagrama de flujo o diagrama organizativo. Mediante los puntos de control puede editar los extremos de la primera y tercera sección de la línea de conexión, así como la ubicación de la segunda sección, que conecta la primera y la última.

**Donut** dibuja grupos de objetos que aparecen como anillos sólidos. Mediante los puntos de control, puede ajustar el perímetro interior o dividir la forma en trozos.

**Forma de L** dibuja grupos de objetos que aparecen como formas de esquina dobladas hacia la derecha. Mediante los puntos de control, puede editar la longitud y anchura de las secciones horizontal y vertical, así como la curvatura de la esquina.

**Sección** dibuja grupos de objetos que aparecen como gráficos de sectores. Mediante los puntos de control puede dividir la forma en trozos.

**Rectángulo redondeado** dibuja grupos de objetos que aparecen como rectángulos con las esquinas redondeadas. Mediante los puntos de control, puede editar la redondez de todas las esquinas o cambiar la redondez de cada una individualmente.

**Polígono inteligente** dibuja grupos de objetos que aparecen como polígonos equiláteros de entre 3 y 25 lados. Mediante los puntos de control puede cambiar el tamaño y rotar el polígono, añadir o eliminar segmentos, aumentar o reducir el número de lados o añadir un polígono interior a la forma.

**Espiral** dibuja grupos de objetos que aparecen como espirales abiertas. Mediante los puntos de control puede editar el número de rotaciones de la espiral y establecer si la espiral estará abierta o cerrada.

**De estrella** dibuja grupos de objetos que aparecen como estrellas con un número cualquiera de puntas, desde 3 hasta 25. Mediante los puntos de control puede añadir o eliminar puntas y ajustar los ángulos interiores y exteriores de las mismas.

**Añadir sombra** añade una sombra debajo del objeto seleccionado en función de sus dimensiones. La sombra es en realidad una forma automática y como toda forma automática contiene puntos de control que puede utilizar para manipular su apariencia. Por ejemplo, puede pulsar la tecla Mayús y arrastrar el punto de control de dirección para restringir su movimiento a un ángulo de 45 grados. Al hacer clic en el punto de control de dirección la sombra vuelve a la forma original.

*Nota:* El comando **Añadir sombra** disminuirá automáticamente la nueva sombra un nivel. A menos que aplique este comando a un único objeto en la parte superior de la capa actual, la sombra podría aparecer encima del objeto seleccionado.

#### **Para dibujar una forma automática utilizando el panel Herramientas:**

- 1 En la sección Vector del panel Herramientas, seleccione una herramienta de forma automática el menú emergente.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
  - Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar la forma.
  - Haga clic en el lienzo para colocar la forma con su tamaño predeterminado.

#### **Para crear la forma automática Añadir sombra:**

- 1 Seleccione un objeto en el lienzo.
- 2 Seleccione Comandos > Creativo > Añadir sombra.

Se añade una sombra al objeto seleccionado.

- 3 Si desea realizar cambios en la sombra, puede hacerlo de las siguientes maneras:
  - Arrastre el punto de control de dirección para restringir su movimiento a un ángulo de 45 grados.
  - Haga clic en el punto de control de dirección para restablecer la sombra (su tamaño será idéntico al de la forma original).
  - Pulse Control/Comando y haga clic en el punto de control para restablecer solamente el eje x
  - Haga doble clic en el punto de control de perspectiva para restablecer solamente la anchura de la sombra.

Para más información sobre cómo cambiar las propiedades de una forma automática, consulte “Modificación de las propiedades de formas automáticas” en la página 83.

## Modificación de las propiedades de formas automáticas

El panel Propiedades de forma automática proporciona un control numérico preciso sobre las formas automáticas. Tras insertar una forma automática, puede utilizar este panel para modificar sus propiedades.

Las propiedades específicas que pueden modificar variarán en función de la forma automática que seleccione. Por ejemplo, si ha insertado una forma de flecha, podrá modificar su anchura, altura, grosor y otros valores. Si la forma es una estrella, podrá modificar su número de puntas, radio y otros valores.

El panel Propiedades de forma automática permite también insertar otra forma automática directamente en el documento.

*Nota: Este panel sólo admite las formas automáticas que aparecen en el panel Herramientas. No admite formas automáticas de terceros ni tampoco las del panel Formas (Ventana > Formas automáticas).*

### Para cambiar las propiedades de una forma automática:

**1** Inserte una forma automática en el documento.

**2** Seleccione Ventana > Propiedades de forma automática.

Aparece el panel Propiedades de forma automática con las propiedades de la forma automática seleccionada.

**3** Ajuste las propiedades en el panel Propiedades de forma automática.



*En el caso de formas rectangulares, puede elegir bloquear las esquinas de la forma para que los cambios que se realicen a una esquina afecten a las cuatro. También puede cambiar las propiedades para cada esquina de manera individual.*

**4** Para aplicar los cambios, pulse el tabulador o Intro.

La forma automática seleccionada se actualiza con los cambios realizados a sus propiedades. Si desea realizar más cambios, también puede ajustar la forma automática en el lienzo mediante sus puntos de control, y los valores correspondientes del panel Propiedades de forma automática se actualizarán de forma dinámica.

**5** Si desea insertar otra forma automática, puede seleccionar una en el menú emergente de inserción de nueva forma automática en la parte inferior del panel.

La nueva forma aparece en el ángulo superior izquierdo del documento.

### Ajuste de las formas automáticas

Las flechas tienen cinco puntos de control. Existen puntos de control para ajustar la agudeza de la punta, la longitud y el grosor de la cola y la longitud de la punta.

#### Para ajustar la agudeza de la punta de flecha:

❖ Arrastre el punto de control de agudeza de la flecha seleccionada.

#### Para aumentar o reducir la agudeza de la punta de flecha:

❖ Arrastre el punto control de punta de la flecha seleccionada.

#### Para alargar o reducir la cola de una flecha:

❖ Arrastre el punto de control de longitud del cuerpo de la flecha seleccionada.

#### Para ajustar la anchura de la cola de una flecha:

❖ Arrastre el punto de control de anchura del cuerpo de la flecha seleccionada.

### Ajuste de las formas automáticas de flecha curvada

Las flechas curvadas tienen cinco puntos de control. Hay puntos de control para ajustar la agudeza de la punta de la flecha, la longitud de la punta, la longitud y el grosor de la cola y la redondez de la curvatura de la flecha.

#### Para ajustar la agudeza de la punta de una flecha doblada:

❖ Arrastre el punto de control de la punta de la flecha curvada que desee.



**Para aumentar o reducir la agudeza de la punta de una flecha curvada:**

- ❖ Arrastre el punto de control de la punta de la flecha curvada que desee.

**Para alargar o reducir la cola de una flecha curvada:**

- ❖ Arrastre el punto de control de la longitud del tirador de la flecha curvada que desee.

**Para ajustar la anchura de la cola de una flecha curvada:**

- ❖ Arrastre el punto de control de la anchura del tirador de la flecha curvada que desee.

**Para ajustar la redondez de la curva de una flecha curvada:**

- ❖ Arrastre el punto de control de radio de la esquina de la flecha seleccionada.

**Ajuste de las formas automáticas de rectángulo redondeado, biselado y con chaflán**

Los rectángulos redondeados, biselados y con chaflán tienen cinco puntos de control. El punto de control de cada esquina ajusta todas las esquinas a la vez. También puede pulsar Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastrar el ratón para editar una sola esquina. Los puntos de control restantes cambian el tamaño del rectángulo sin afectar a la redondez de las esquinas.

*Nota:* para editar el radio de la esquina de los rectángulos dibujados con la herramienta Rectángulo, utilice el valor Redondez del rectángulo del Inspector de propiedades.

**Para ajustar las esquinas de una forma automática de rectángulo redondeado, biselado o con chaflán:**

- ❖ Arrastre un punto de control de esquina de la forma seleccionada.

**Para ajustar una sola esquina de una forma automática de rectángulo redondeado, biselado o con chaflán:**

- ❖ Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre un punto de control de esquina de la forma seleccionada.

**Para cambiar el tamaño de una forma automática de rectángulo redondeado, biselado o con chaflán sin afectar a las esquinas:**

- ❖ Arrastre el punto de control de cambio de tamaño mediante arrastre.

**Para cambiar el tipo de esquinas de un rectángulo:**

- ❖ Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en cualquier punto de control de esquina.

**Para cambiar el tipo de una sola esquina:**

- ❖ Pulse Mayús+Alt (Windows) o Mayús+Opción (Macintosh) y haga clic en cualquier punto de control de esquina.

**Ajuste de las formas automáticas de líneas de conexión**

Las líneas de conexión tienen cinco puntos de control. Hay puntos de control para colocar los puntos de inicio y finalización, para ajustar la posición de la barra intermedia (la línea que conecta los segmentos inicial y final) y para ajustar la redondez de las esquinas.

**Para mover el punto de inicio o finalización de una línea de conexión:**

- ❖ Arrastre el punto de control al principio o al final de la línea de conexión.

**Para cambiar la posición de la barra intermedia de una línea de conexión:**

- ❖ Arrastre el punto de control de posición horizontal.

**Para ajustar todas las esquinas de la línea de conexión seleccionada:**

- ❖ Arrastre un punto de control de esquina.

**Para ajustar una única esquina de la línea de conexión seleccionada:**

- ❖ Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre un punto de control de esquina.

**Ajuste de las formas automáticas de donut**

Las formas automáticas de donut tienen inicialmente tres puntos de control. Hay puntos de control para ajustar el perímetro interior, para anular el perímetro interior y para dividir la forma en trozos similares a los de un gráfico de sectores. Puede añadir tantas secciones como desee utilizando los puntos de control. Para cada nueva sección, Fireworks añade un punto de control para cambiar el tamaño o dividir la nueva sección.

**Para añadir secciones al donut seleccionado:**

❖ Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre un punto de control de adición/división de sector del perímetro exterior de la forma.

**Para eliminar una sección del donut seleccionado:**

❖ Arrastre el punto de control de adición/división del sector del perímetro exterior de la forma para definir la parte de ésta que desea que permanezca en el lienzo.

**Para cambiar el tamaño del radio interior del donut seleccionado:**

❖ Arrastre el punto de control de radio interior.

**Para establecer el tamaño del radio interior del donut seleccionado en cero:**

❖ Haga clic en el punto de control de restablecimiento del radio.

**Ajuste de las formas automáticas de sección**

Las formas automáticas de sección tienen inicialmente tres puntos de control. Hay puntos de control para dividir la forma en sectores, ajustar el tamaño de los sectores y restablecer el gráfico de modo que sólo tenga un sector. Puede añadir tantas secciones como desee utilizando los puntos de control. Para cada nueva sección, Fireworks añade un punto de control para cambiar el tamaño o dividir la nueva sección.

**Para añadir secciones al gráfico seleccionado:**

❖ Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y, en el perímetro exterior de la forma, arrastre un punto de control de segmentación mediante arrastre.

**Para cambiar el tamaño de un sector del gráfico seleccionado:**

❖ En el perímetro exterior de la forma, arrastre un punto de control de segmentación mediante arrastre.

**Para restablecer el gráfico de modo que sólo tenga un sector:**

❖ Haga clic en el punto de control de restablecimiento.

**Ajuste de las formas automáticas de forma de L**

Las formas de L tienen cuatro puntos de control. Hay puntos de control para ajustar la longitud y la anchura de cada sección de la forma de L y para ajustar la redondez de la curva de la forma de L.

**Para cambiar la longitud o la anchura de una sección de la forma de L seleccionada:**

❖ Arrastre uno de los dos puntos de control de longitud/anchura.

**Para ajustar la redondez de las esquinas de una forma de L seleccionada:**

❖ Arrastre el punto de control de radio de esquina.

**Ajuste de las formas automáticas de polígono inteligente**

Los polígonos inteligentes aparecen inicialmente como pentágonos con cuatro puntos de control. Hay puntos de control para cambiar el tamaño y rotar, añadir o eliminar segmentos del polígono, aumentar o reducir el número de lados del polígono y añadir un polígono interior a la forma para crear un anillo.

**Para cambiar el tamaño del polígono inteligente seleccionado o rotarlo, siga uno de los siguientes procedimientos:**

- Arrastre el punto de control de escala/rotación.
- Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre el punto de control de escala/rotación para rotar solamente.

**Para añadir o eliminar secciones de un polígono inteligente seleccionado:**

- ❖ Arrastre el punto de control de secciones.

**Para cambiar el número de lados del polígono inteligente seleccionado:**

- ❖ Arrastre el punto de control de lados.

**Para dividir el polígono inteligente seleccionado en segmentos.**

- ❖ Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre el punto de control de lados.

**Para cambiar el tamaño del polígono interior de un polígono inteligente siga uno de estos procedimientos:**

- Si el polígono tiene un polígono interior, arrastre el punto de control del polígono inteligente.
- Si el polígono no tiene polígono interior, arrastre el punto de control de restablecimiento de polígono interior.

**Para restablecer el polígono interior del polígono inteligente seleccionado:**

- ❖ Haga clic en el punto de control de restablecimiento de polígono interior.

**Ajuste de las formas automáticas de espiral**

Las espirales tienen dos puntos de control. Estos puntos de control ajustan el número de giros de la espiral y si ésta es abierta o cerrada.

**Para ajustar el número de giros de la espiral seleccionada:**

- ❖ Arrastre el punto de control de espirales.

**Para abrir o cerrar la espiral seleccionada:**

- ❖ Haga clic en el punto de control de apertura/cierre de la espiral.

**Ajuste de las formas automáticas de estrella**

Inicialmente, las estrellas tienen cinco puntos de control. Hay puntos de control para añadir o eliminar puntas, para ajustar los ángulos interiores y exteriores de las puntas y para ajustar la redondez de las puntas y los valles.

**Para cambiar el número de lados de la estrella seleccionada:**

- ❖ Arrastre el punto de control de puntas.

**Para ajustar los valles de la estrella seleccionada:**

- ❖ Arrastre el punto de control del valle.

**Para ajustar las puntas de la estrella seleccionada:**

- ❖ Arrastre el punto de control de puntas.

**Para ajustar la redondez de las puntas y valles de la estrella seleccionada:**

- ❖ Arrastre un punto de control de redondez.

**Cómo añadir formas automáticas a dibujos**

El panel Activos contiene una ficha Formas en la que se pueden encontrar más formas automáticas. Estas formas automáticas normalmente son más complejas que las que aparecen en el panel Herramientas. En lugar de dibujar directamente estas formas automáticas en el lienzo, se colocan en el dibujo arrastrándolas desde el panel Activos hasta el lienzo.

**Para crear una forma automática utilizando el panel Activos:**

- 1 Elija Ventana > Formas automáticas para acceder a la ficha Formas, en el caso de que no esté visible.
- 2 Arrastre una vista previa de forma automática del panel Activos al lienzo.
- 3 Si lo desea, edite la forma automática arrastrando cualquiera de sus puntos de control.

**Incorporación de nuevas formas automáticas a Fireworks**

Puede añadir nuevas formas automáticas a Fireworks mediante el sitio Web Fireworks Exchange. Algunas de las nuevas formas automáticas aparecerán en la ficha Formas del panel Activos y otras en el menú Herramientas, agrupadas con las demás formas automáticas.

También puede añadir formas nuevas a Fireworks escribiendo personalmente el código en JavaScript de la forma automática. Para más información, consulte [Extending Fireworks \(Ampliación de Fireworks\)](#).

**Para añadir nuevas formas automáticas a Fireworks:**

- 1 Elija Ventana > Formas automáticas para acceder a en panel Formas, en el caso de que no esté visible.
- 2 En el menú Opciones del panel Formas, seleccione Obtener más formas automáticas. Fireworks se conecta a la Web y se desplaza al sitio Web Fireworks Exchange.
- 3 Siga las instrucciones que aparecen en pantalla para seleccionar nuevas formas automáticas y añadirlas a Fireworks.

**Dibujo de trazados de estilo libre**

Los trazados vectoriales de estilo libre se pueden dibujar con la herramienta Trazado de vectores, casi del mismo modo que se haría con un rotulador o una cera. La herramienta Trazado de vectores está situada en el menú emergente de la herramienta Pluma.

La herramienta Trazado de vectores permite cambiar los atributos de trazo y relleno de los trazados. Consulte “Aplicación de colores, trazos y rellenos” en la página 121.

**Utilización de la herramienta Trazado de vectores**

La herramienta Trazado de vectores cuenta con varias categorías de trazos, como aerógrafo, caligráfico, carbón, cera o antinatural. Dentro de cada categoría existen distintos trazos, como Marcador claro y Marcador oscuro, Salpicadura de pintura, Bambú, Cinta, Confeti, 3D, Pasta de dientes y Pintura viscosa.

Aunque los trazos pueden parecer pintura o tinta, cada uno tiene los puntos y trazados de un objeto vectorial. Ello implica que se puede cambiar la forma del trazo utilizando cualquiera de las diversas técnicas de edición de vectores. Tras remodelar el trazado, su trazo vuelve a dibujarse automáticamente.


Para conseguir un suavizado de trazado más preciso, puede cambiar el número de puntos que aparece en el trazado en el cuadro Precisión del Inspector de propiedades antes de dibujar el trazado.



*Pintura editada mediante el desplazamiento de puntos vectoriales*

También puede modificar los trazos existentes y añadir rellenos a objetos seleccionados que se hayan dibujado con la herramienta Trazado de vectores. Los parámetros de trazo y relleno modificados se mantienen en los usos sucesivos de la herramienta Trazado de vectores dentro del documento actual.

#### Para dibujar un trazo vectorial de estilo libre:

- 1  En el menú emergente de la herramienta Pluma, seleccione la herramienta Trazado de vectores.
- 2 Si lo desea, establezca los atributos de trazo y las opciones de la herramienta Trazado de vectores en el Inspector de propiedades. Consulte “Aplicación de colores, trazos y rellenos” en la página 121.
- 3 Si lo desea, cambie el nivel de precisión del trazo eligiendo un número del menú emergente Precisión en el Inspector de propiedades para la herramienta Trazado de vectores. Cuanto mayor sea el número que elija, más serán los puntos que aparecerán en el trazo que dibuje.
- 4 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar. Para restringir el trazo a una línea vertical u horizontal, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón.
- 5 Suelte el botón del ratón para terminar el trazo. Para cerrar el trazo, suelte el botón del ratón cuando el cursor haya regresado al punto de inicio del trazo.

#### Dibujo de trazados marcando puntos

Un método de dibujar y editar objetos vectoriales en Fireworks es el de trazar puntos como si se estuviera realizando un dibujo de 'une-los-puntos'. Al hacer clic en cada punto con la herramienta Pluma, Fireworks dibuja automáticamente el trazo del objeto vectorial desde el último punto colocado con el ratón.

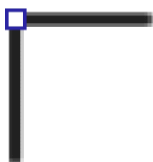
Además de conectar los puntos con segmentos rectos, la herramienta Pluma permite dibujar lo que se conoce como curvas Bézier, que son segmentos curvos calculados matemáticamente. Cada tipo de punto, ya sea punto de esquina o de curva, determina si las curvas adyacentes son líneas rectas o curvas.




Los segmentos de trazo rectos y curvos se pueden modificar arrastrando sus puntos. Los segmentos curvos se pueden editar aún más mediante el arrastre de sus tiradores de punto. Además los segmentos rectos se pueden convertir en curvos (y viceversa) por la conversión de sus puntos.

#### Dibujo de segmentos de trazo rectos

Para dibujar segmentos de línea recta con la herramienta Pluma basta con hacer clic para colocar los puntos. Con cada clic de la herramienta Pluma se traza un punto de esquina.



#### Para dibujar un trazo con segmentos de línea recta:

- 1  Seleccione la herramienta Pluma en el panel Herramientas.
- 2 Si lo desea, elija Edición > Preferencias y active cualquiera de las opciones siguientes en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias y, a continuación, haga clic en Aceptar:

**Mostrar vista previa de la pluma** muestra una presentación preliminar del segmento de línea que se obtendría con el clic siguiente.

**Mostrar puntos sólidos** muestra puntos sólidos al dibujar.

*Nota:* En Mac OS X, seleccione **Fireworks > Preferencias** para abrir el cuadro de diálogo **Preferencias**.

- 3 Haga clic en el lienzo para colocar el primer punto de esquina.
- 4 Desplace el cursor y haga clic para colocar el siguiente punto. Un segmento de línea recta une los dos puntos.
- 5 Continúe trazando puntos. Segmentos rectos unirán el espacio entre ellos.
- 6 Realice una de las siguientes acciones para terminar el trazado, ya sea abierto o cerrado:
  - Haga doble clic en el último punto para terminar el trazado como trazado abierto.
  - Seleccione otra herramienta para terminarlo como trazado abierto.

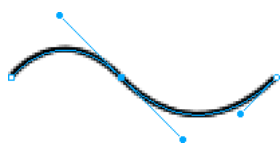
*Nota:* Al elegir cualquier herramienta de selección o herramienta vectorial distinta a la herramienta **Texto** y luego regresar a la herramienta **Pluma**, **Fireworks** seguirá dibujando el objeto la próxima vez que haga clic con el ratón.

- Para cerrar el trazado haga clic en el primer punto que dibujó. Los puntos de inicio y finalización de un trazado cerrado son el mismo.

*Nota:* el bucle que se forma cuando un trazado pasa por encima de sí mismo no constituye un trazado cerrado. Sólo son cerrados los trazados que comienzan y terminan en el mismo punto.

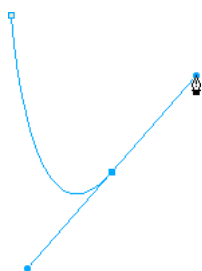
### Dibujo de segmentos de trazado curvos

Para dibujar segmentos de trazado curvos, basta con hacer clic y arrastrar el ratón conforme se trazan los puntos. Al dibujar, el punto actual muestra tiradores de punto. Todos los puntos de los objetos vectoriales, tanto si se han dibujado con la herramienta **Pluma** o con cualquier otra herramienta de dibujo de **Fireworks**, tienen tiradores de punto. Sin embargo, estos tiradores sólo están visibles en los puntos de curva.



### Para dibujar un objeto con segmentos curvos:

- 1 Seleccione la herramienta **Pluma** en el panel **Herramientas**.
- 2 Haga clic para colocar el primer punto de esquina.
- 3 Sitúese en el punto siguiente, haga clic y arrastre para generar un punto de curva. Cada vez que se hace clic y se arrastra, **Fireworks** extiende el segmento de línea hasta el nuevo punto.



- 4 Continúe trazando puntos. Si hace clic y arrastra un punto nuevo, se produce un punto de curva; si sólo hace clic, se crea un punto de esquina.



Es posible cambiar temporalmente a la herramienta **Subselección** para modificar la posición de los puntos y la forma de las curvas mientras se dibuja. Para ello, pulse la tecla **Control** (Windows) o **Comando** (Macintosh) mientras arrastra un punto o un tirador de punto con la herramienta **Pluma**.

5 Realice una de las siguientes acciones para terminar el trazado, ya sea abierto o cerrado:

- Haga doble clic en el último punto para terminar el trazado como trazado abierto.
- Seleccione otra herramienta para terminarlo como trazado abierto. Al elegir determinadas herramientas y volver luego a la herramienta Pluma, Fireworks continuará dibujando el objeto la próxima vez que haga clic con el ratón.
- Para cerrar un trazado, haga clic en el primer punto que trazó. Los puntos de inicio y finalización de un trazado cerrado son el mismo.

#### Ajuste de la forma de un segmento de trazado recto

Moviendo los puntos de un segmento de trazado recto, es posible alargarlo, acortarlo o cambiar su posición.

#### Para modificar un segmento de trazado recto:

- 1 Seleccione el trazado con la herramienta Puntero o Subselección.
- 2 Haga clic en un punto con la herramienta Subselección para seleccionarlo.  
Los puntos de esquina seleccionados aparecen como cuadrados azules sólidos.

- 3 Arrastre el punto o utilice las teclas de flecha para mover el punto a una nueva ubicación.

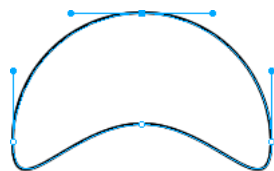
#### Ajuste de la forma de un segmento de trazado curvo

Puede cambiar la forma de un objeto vectorial arrastrando sus tiradores de punto con la herramienta Subselección. Dichos tiradores determinan el grado de curvatura entre los puntos fijos. Estas curvas se denominan curvas Bézier.

#### Para editar la curva Bézier de un segmento de trazado:

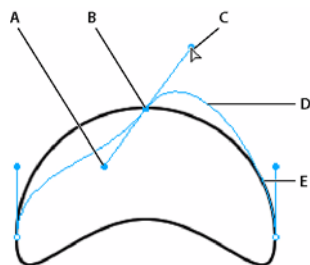
- 1 Seleccione el trazado con la herramienta Puntero o Subselección.
- 2 Haga clic en un punto de curva con la herramienta Subselección para seleccionarlo.

Un punto de curva seleccionado aparece como un círculo azul sólido. Los tiradores de punto se proyectan a partir del punto.



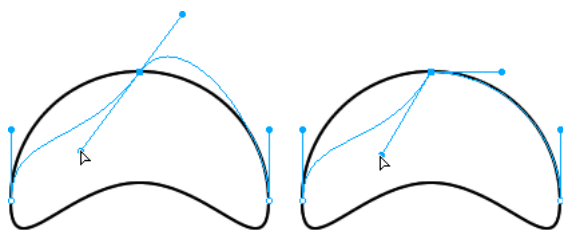
- 3 Arrastre los tiradores a otra posición. Para restringir el movimiento de los tiradores a ángulos de 45°, pulse la tecla Mayús mientras arrastra.

La presentación preliminar del trazado azul muestra dónde se dibujará el nuevo trazado si se suelta el botón del ratón.



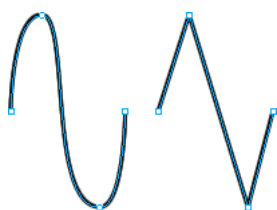
A. Tirador de punto B. Punto seleccionado C. Puntero Subselección D. Presentación preliminar de trazado E. Trazado

Por ejemplo, si arrastra el tirador de punto de la izquierda hacia abajo, el de la derecha subirá. Mantenga pulsada la tecla Alt-y arrastre un tirador para moverlo de forma independiente

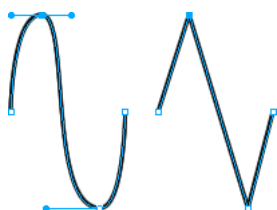


### Conversión de segmentos de trazado en rectos o curvos

Los segmentos de trazado rectos quedan intersectados por puntos de esquina. Los segmentos de trazado curvos contienen puntos de curva.



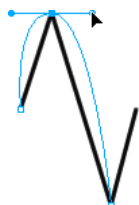
Los segmentos de trazado rectos pueden convertirse en segmentos curvos, y viceversa, si se convierten sus puntos.



### Para convertir un punto de esquina en un punto de curva:

- 1 Seleccione la herramienta Pluma en el panel Herramientas.
- 2 Haga clic en un punto de esquina de un trazado seleccionado y arrástrelo alejándolo de éste.

Los tiradores se extenderán curvando los segmentos adyacentes.



**Nota:** Para editar los tiradores del punto, elija la herramienta Subselección o pulse la tecla Control (Windows) o Comando (Mac) mientras la herramienta Pluma está activa.

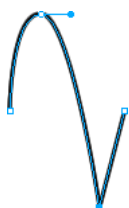


**Para convertir un punto de curva en otro de esquina:**

- 1 Seleccione la herramienta Pluma en el panel Herramientas.
- 2 Haga clic en un punto de curva de un trazado seleccionado.




Los tiradores se retraen y los segmentos adyacentes se vuelven líneas rectas.

**Selección de puntos**

La herramienta Subselección permite seleccionar varios puntos. Antes de seleccionar un punto con la herramienta Subselección, hay que seleccionar el trazado usando la herramienta Puntero o Subselección o haciendo clic en su miniatura en el panel Capas.

**Para seleccionar puntos específicos de un trazado seleccionado:**

- 1  Seleccione la herramienta Subselección.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en un punto, o mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en varios puntos uno a uno.



- Arrastre un recuadro alrededor de los puntos que desea seleccionar.

**Para ver los tiradores de un punto de curva:**

❖ Haga clic en el punto con la herramienta Subselección. Si alguno de los puntos más cercanos al seleccionado es un punto de curva, el tirador más cercano también se muestra.

**Desplazamiento de puntos y tiradores de punto**

La forma de un objeto se puede cambiar arrastrando sus puntos y tiradores de punto con la herramienta Subselección.

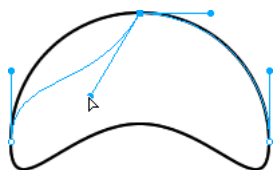
**Para mover un punto:**


❖ Arrástrelo con la herramienta Subselección del panel Herramientas.

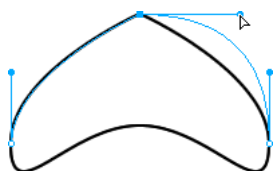
Fireworks vuelve a dibujar el trazado para reflejar la nueva posición del punto.

**Para cambiar la forma de un segmento de trazado:**

❖ Arrastre un tirador de punto con la herramienta Subselección. Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra un tirador cada vez.

**Para ajustar el tirador de un punto de esquina:**

- 1  Seleccione la herramienta Subselección en el panel Herramientas.
- 2 Seleccione un punto de esquina.
- 3 Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el punto para mostrar su tirador y doblar el segmento adyacente.



*Arrastre de un tirador de punto con la herramienta Subselección para editar el segmento de trazado adyacente*

**Inclusión y eliminación de puntos en un trazado**

Es posible añadir puntos a un trazado y suprimir los existentes. La adición de puntos a un trazado concede control sobre un segmento determinado del trazado. Pueden eliminarse puntos de un trazado para cambiar su forma o para simplificar su edición.

**Para insertar un punto en un trazado seleccionado:**

❖ Con la herramienta Pluma, haga clic en cualquier lugar del trazado en que no haya un punto.

**Para eliminar un punto de un segmento de trazado seleccionado, siga uno de estos procedimientos:**

- Haga clic con la herramienta Pluma en un punto de esquina de un objeto seleccionado.
- Haga doble clic con la herramienta Pluma en un punto de curva de un objeto seleccionado.
- Seleccione un punto con la herramienta Subselección y pulse la tecla Suprimir o Retroceso.

**Continuación de un trazado existente**

La herramienta Pluma permite continuar dibujando un trazado abierto existente.

**Para continuar dibujando un trazado abierto existente:**

- 1 Seleccione la herramienta Pluma en el panel Herramientas.
  - 2 Haga clic en el punto final y continúe dibujando el trazado.
- El puntero de la herramienta Pluma cambia para indicar que se está añadiendo a un trazado.

**Fusión de dos trazados abiertos**

Es posible conectar dos trazados abiertos para formar uno continuo. Cuando se conectan dos trazados, el resultante toma los atributos de trazo, relleno y filtro del trazado situado más arriba.

**Para combinar dos trazados abiertos:**

- 1 Seleccione la herramienta Pluma en el panel Herramientas.
- 2 Haga clic en el punto final de uno de los trazados.
- 3 Mueva el puntero hasta el punto final del otro trazado y haga clic.

**Unión automática de trazados abiertos similares**

Resulta muy sencillo unir un trazado abierto con otro de características similares en cuanto a trazo y relleno.

**Para unir automáticamente dos trazados abiertos:**

- 1 Seleccione un trazado abierto.
- 2 Seleccione la herramienta Subselección y arrastre un punto final del trazado a unos pocos píxeles del punto final del trazado similar.

El punto final se ajusta al otro trazado y los dos se convierten en uno solo.

## Edición de trazados

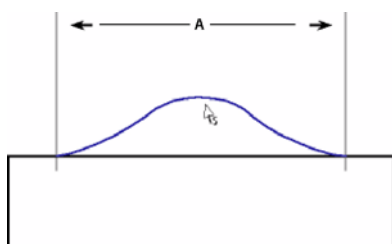
Fireworks ofrece varias maneras de editar los objetos vectoriales. Su forma se puede cambiar moviendo, añadiendo o eliminando puntos; también se pueden mover los tiradores de punto para variar la forma de los segmentos de trazado adyacentes. Las herramientas de Estilo libre permiten cambiar la forma de los objetos mediante la edición directa de los trazados. También se pueden utilizar las operaciones de trazado para crear nuevas formas combinando o alterando trazados existentes.

**Edición con herramientas vectoriales**

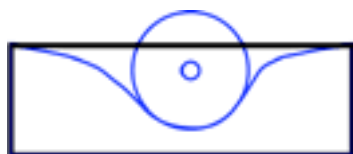
Además de arrastrar puntos y tiradores de punto, Fireworks dispone de diversas herramientas que sirven para editar objetos vectoriales directamente.

**Plegado y remodelado de objetos vectoriales**

La herramienta Estilo libre permite doblar y remodelar objetos vectoriales directamente, sin necesidad de manipular sus puntos. Es posible empujar o estirar cualquier parte de un trazado con independencia de dónde se encuentren sus puntos. Fireworks añade, mueve o elimina automáticamente puntos situados a lo largo del trazado mientras se cambia la forma del objeto vectorial.








La herramienta Estilo libre estira un segmento de trazado A. Longitud especificada



La herramienta Estilo libre empuja un segmento de trazado

A medida que mueve el ratón por un trazado seleccionado, el puntero cambia al de ampliación o reducción, según su posición relativa al trazado.

Puntero	Significado
	La herramienta Estilo libre está utilizándose.
	La herramienta Estilo libre está utilizándose y el puntero de ampliación está preparado para tirar del trazado seleccionado.
	La herramienta Estilo libre está utilizándose y el cursor está ampliando el trazado seleccionado.
	La herramienta Estilo libre está utilizándose y el puntero de reducción está activo.
	La herramienta Remodelar área está en uso y el puntero está activo. El área comprendida entre el círculo interno y el círculo externo representa la intensidad reducida.

Cuando el puntero está dentro, el trazado se puede ampliar. Cuando no está dentro, se puede reducir. El tamaño del puntero de reducción o ampliación puede cambiarse.

*Nota: la herramienta Estilo libre también responde a la presión de una tableta Wacom u otras compatibles.*

#### Para ampliar un trazado seleccionado:

1  Seleccione la herramienta Estilo libre en el panel Herramientas.

2 Sitúe el cursor sobre el trazado seleccionado.



El cursor cambia al cursor de ampliación.

3 Arrastre el trazado.

#### Para reducir un trazado seleccionado:

1 Seleccione la herramienta Estilo libre en el panel Herramientas.



El cursor cambia al cursor de ampliación o reducción.

2 Separe ligeramente el puntero del trazado.

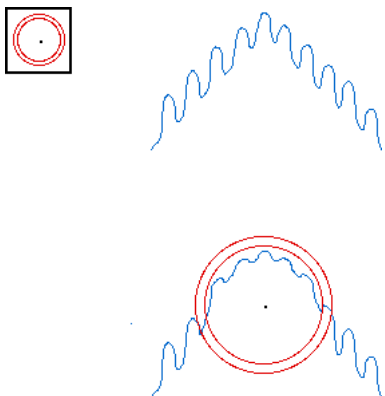
3 Arrastre hacia el trazado para reducirlo. Desplace el cursor para cambiar la forma del trazado seleccionado.

#### Para cambiar el tamaño del cursor de reducción, siga una de estas indicaciones:

- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse 2 o la tecla de flecha derecha para aumentar la anchura del cursor.
- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse 1 o la tecla de flecha izquierda para reducir la anchura del cursor.
- Para establecer el tamaño del cursor y la longitud del segmento afectado, anule la selección de todos los objetos en el documento e introduzca un valor de 1 a 500 en el cuadro de texto Tamaño del Inspector de propiedades. Este valor indica el tamaño en píxeles del cursor.

### Distorsión de trazados


La herramienta Remodelar área permite ampliar el área de todos los trazados seleccionados dentro del círculo exterior del cursor de esta herramienta.



El círculo interior del cursor representa el límite de la herramienta a su máxima potencia. El área situada entre el círculo interior y el exterior remodela los trazados con una fuerza menor. El círculo exterior determina la atracción gravitatoria del cursor. Es posible establecer su fuerza.

*Nota: la herramienta Remodelar área también responde a la presión de una tableta Wacom u otra compatible.*

#### Para distorsionar los trazados seleccionados:

- 1  En el menú emergente de la herramienta Estilo libre, seleccione la herramienta Remodelar área.
- 2 Arrastre el ratón por los trazados para volver a dibujarlos.

#### Para cambiar el tamaño del puntero de Remodelar área, siga una de estas instrucciones:

- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse 2 o la tecla de flecha derecha para aumentar la anchura del cursor.
- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse 1 o la tecla de flecha izquierda para reducir la anchura del cursor.
- Para establecer el tamaño del cursor y la longitud del segmento afectado, anule la selección de todos los objetos en el documento e introduzca un valor de 1 a 500 en el cuadro de texto Tamaño del Inspector de propiedades. Este valor indica el tamaño en píxeles del cursor.


#### Para establecer la fuerza del círculo interior del cursor de Remodelar área:

❖ Introduzca un valor de 1 a 100 en el cuadro de texto Fuerza del Inspector de propiedades. Este valor indica el porcentaje de fuerza del cursor. A mayor porcentaje, mayor fuerza.

#### Para volver a dibujar trazados

La herramienta Volver a dibujar trazado permite redibujar o ampliar un segmento de un trazado seleccionado, conservando sus características de trazo, relleno y efectos.

#### Para volver a dibujar o ampliar un segmento de un trazado seleccionado:

- 1  En el menú emergente de la herramienta Pluma, seleccione la herramienta Volver a dibujar trazado.
- 2 Si lo desea, cambie el nivel de precisión de la herramienta Volver a dibujar trazado eligiendo un número del menú emergente del cuadro Precisión del Inspector de propiedades. Cuanto mayor sea el número que elija, más serán los puntos que aparecerán en el trazado.
- 3 Sitúe el cursor sobre el trazado.

El cursor cambiará por el de Volver a dibujar trazado.

4 Arrastre el ratón para volver a dibujar o extender un segmento de trazado. La porción del trazado que se va a volver a dibujar se resalta en color rojo.

5 Suelte el botón del ratón.

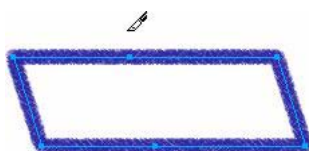
### Modificación del aspecto de un trazado mediante la variación de la presión y la velocidad

El aspecto de un trazado se puede cambiar mediante las herramientas Depurador de trazados. La utilización de una presión o velocidad diferentes permite cambiar las propiedades de trazo de un trazado. Dichas propiedades incluyen el tamaño del trazo, el ángulo, la cantidad de tinta, la dispersión, el matiz, la luminosidad y la saturación. Es posible especificar cuál de ellas resulta afectada por las herramientas Depurador de trazados mediante la ficha Sensibilidad del cuadro de diálogo Editar trazo. También se puede especificar cuánto afectan la presión y la velocidad a esas propiedades. Para obtener información sobre la definición de opciones en el cuadro de diálogo Editar trazo, consulte “Utilización de trazos” en la página 131.

### Corte de trazados en varios objetos distintos



La herramienta Cuchilla permite dividir un trazado en dos o más trazados.



#### Para cortar un trazado seleccionado:

1 Seleccione la herramienta Cuchilla en el panel Herramientas.

*Nota:* La utilización del borrador en las tabletas Wacom selecciona automáticamente la herramienta Cuchilla.

2 Siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre el cursor a través del trazado.
- Haga clic en el trazado.

3 Anule la selección del trazado.

### Edición con operaciones de trazado

Puede utilizar las operaciones de trazado del menú Modificar para crear nuevas formas combinando o alterando trazados existentes. En algunas de estas operaciones, el orden de apilamiento de los objetos de trazado seleccionados define la manera en que funciona la operación. Para obtener más información sobre cómo disponer el orden de apilamiento de los objetos seleccionados, consulte “Apilamiento de objetos” en la página 55.

*Nota:* el hecho de utilizar una operación de trazado suprime cualquier información relativa a la presión o la velocidad de los trazados.

### Combinación de objetos de trazado

Varios objetos de trazado se pueden combinar en un solo objeto. Es posible combinar los extremos de dos trazados abiertos para crear uno cerrado, o unir varios trazados para crear uno compuesto.

#### Para crear un trazado continuo a partir de dos abiertos:

1 Seleccione la herramienta Subselección en el panel Herramientas.

2 Seleccione dos puntos finales en dos trazados abiertos.

3 Seleccione Modificar > Combinar trazados > Unir.

**Para crear un trazado compuesto:**

- 1 Seleccione dos o más trazados abiertos o cerrados.
- 2 Seleccione Modificar > Combinar trazados > Unir.

**Para dividir un trazado compuesto:**

- 1 Seleccione el trazado compuesto.
- 2 Seleccione Modificar > Combinar trazados > Separar.

**Para combinar trazados cerrados seleccionados como un solo trazado que abarque el área completa de los originales:**

❖ Seleccione Modificar > Combinar trazados > Unión. El trazado resultante toma los atributos de trazo y relleno del objeto situado más atrás.

**Conversión de un trazado en una selección de recuadro**

Puede convertir una forma vectorial en una selección de mapa de bits y, a continuación, utilizar las herramientas correspondientes para editar el nuevo mapa de bits.

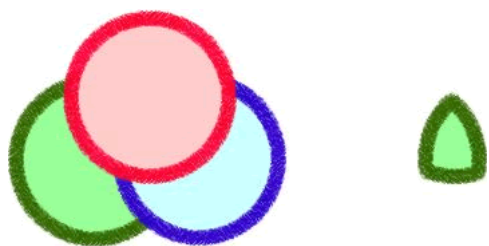
**Para convertir un trazado en una selección de recuadro:**

- 1 Seleccione un trazado.
- 2 Seleccione Modificar > Convertir trazado en recuadro.
- 3 En el cuadro de diálogo Convertir trazado en recuadro, elija Borde para la selección de recuadro que va a crear.
- 4 Si elige Fundido en el valor Borde, especifique el valor que desea utilizar para el nivel de fundido.
- 5 Para convertir el trazado seleccionado en un recuadro, pulse Aceptar.

*Nota:* La conversión de un trazado en un recuadro elimina el recuadro seleccionado. Si prefiere no eliminar los trazados cuando los convierte en selecciones de recuadro, puede cambiar valor predeterminado. Elija Editar > Preferencias > Edición y, a continuación, borre el valor de Eliminar trazados al convertir en recuadro.

**Creación de un objeto a partir de la intersección de otros objetos**

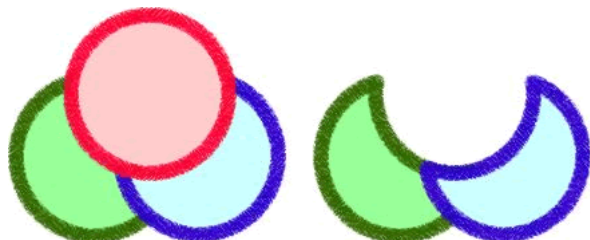
Con el comando Intersección, es posible crear un objeto a partir de la intersección de dos o más objetos.

**Para crear un trazado cerrado que abarque el área común a todos los trazados cerrados seleccionados:**

❖ Seleccione Modificar > Combinar trazados > Unión. El trazado resultante toma los atributos de trazo y relleno del objeto situado más atrás.

### Eliminación de porciones de un objeto de trazado

Se pueden eliminar las partes de un objeto de trazado seleccionado que queden solapadas por otro objeto de trazado seleccionado que esté situado delante.



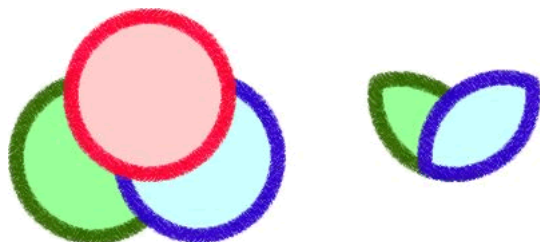
#### Para eliminar porciones de un objeto de trazado:

- 1 Seleccione el objeto de trazado que define el área que desea eliminar.
- 2 Seleccione Modificar > Organizar > Traer al frente.
- 3 Mantenga pulsada la tecla Mayús y añada a la selección el objeto del trazado cuyas partes desea eliminar.
- 4 Seleccione Modificar > Combinar trazados > Unión.

Los atributos de trazo y de relleno no se modifican.

### Recorte de un trazado

Es posible recortar un trazado utilizando la forma de otro. El trazado situado más adelante define la forma del área recortada.



#### Para recortar un trazado seleccionado:

- 1 Seleccione el objeto de trazado que define el área que va a recortar.
- 2 Seleccione Modificar > Organizar > Traer al frente.
- 3 Mantenga pulsada Mayús y añada a la selección el objeto de trazado que va a recortar.
- 4 Seleccione Modificar > Combinar trazados > Unión.

El objeto de trazado resultante toma los atributos de trazo y relleno del objeto situado más atrás.

### Simplificación de un trazado

Es posible suprimir puntos de un trazado manteniendo su forma general. El comando Simplificar elimina puntos redundantes de un trazado en la cantidad que se especifique.

Simplificar puede ser conveniente, por ejemplo, si una línea recta contiene más de dos puntos (para definir una línea recta bastan dos puntos). O puede suceder que el trazado contenga puntos situados exactamente unos sobre otros. Este comando elimina los puntos que sean innecesarios para reproducir el trazado que se ha dibujado.



**Para simplificar un trazado seleccionado:**

1 Seleccione Modificar > Modificar el trazado > Simplificar.

Aparece el cuadro de diálogo Simplificar.

2 Introduzca una cantidad de simplificación y haga clic en Aceptar.

Cuanto mayor sea la cantidad de simplificación, mayor será el grado en que se permite que Fireworks modifique el trazado para reducir el número de sus puntos.

**Expansión de un trazo**

Es posible convertir el trazo de un trazado seleccionado en un trazado cerrado. El resultado crea la ilusión de un trazado sin relleno y con un trazo que toma los mismos atributos que el relleno del objeto original.



*Nota: la expansión del trazo de un trazado que intersecta consigo mismo puede generar resultados interesantes. Si el trazado original contiene un relleno, las partes en intersección no contendrán un relleno después de expandirse el trazo.*

**Para expandir el trazo de un objeto seleccionado:**

1 Seleccione > Modificar el trazado > Expandir trazo, para abrir el cuadro de diálogo Expandir trazo.

2 Establezca la anchura del trazado cerrado final.

3 Especifique un tipo de vértice: en ángulo, redondeado o biselado.

4 Si elige el vértice en ángulo, establezca el ángulo mínimo, que es el punto en que un vértice de este tipo se convierte automáticamente en biselado. El ángulo mínimo es la relación entre la longitud del vértice en ángulo y la anchura del trazo.

5 Seleccione una opción de terminación: unida, cuadrada o redonda. Después, pulse Aceptar.

Un trazado cerrado con la forma del original y con sus mismos atributos de trazo y relleno reemplaza al trazado original.

**Contracción o expansión de un trazado**

Es posible contraer o expandir el trazado de un objeto en una cantidad especificada de píxeles.

**Para expandir o contraer un trazado seleccionado:**

1 Seleccione Modificar > Modificar el trazado > Cambiar el tamaño, para abrir el cuadro de diálogo Modificar tamaño de trazado.

2 Elija una dirección para contraer o expandir el trazado:

**Interior** contrae el trazado.

**Exterior** expande el trazado.

3 Establezca la anchura entre el trazado original y el que va a contraer o expandir.

4 Especifique un tipo de vértice: en ángulo, redondeado o biselado.

5 Si elige el vértice en ángulo, establezca el ángulo mínimo, que es el punto en que un vértice de este tipo se convierte automáticamente en biselado. El ángulo mínimo es la relación entre la longitud del vértice en ángulo y la anchura del trazo.

6 Haga clic en Aceptar.

Un objeto de trazado más pequeño o más grande con los mismos atributos de trazo y relleno reemplazará al objeto original.

## Edición de trazados mediante el panel Trazado

El panel Trazado ofrece acceso rápido a algunos comandos relacionados con los trazados. Estas herramientas agilizan las tareas de edición de trazados.













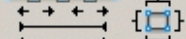
### Para abrir el panel Trazado:

- ❖ Seleccione Ventana > Otros > Trazado.

El panel Trazado contiene las herramientas siguientes.



Icono	Función
<b>Herramientas de Trazado</b>	
	Unir trazados
	Dividir trazados
	Unir trazados en uno solo
	Intersectar trazados
	Perforar trazados
	Dividir trazados
	Recortar trazados
	Simplificar trazados
	Expandir trazados
	Trazado hundido
	Invertir trazados
	Abrir trazados cerrados
	Extrudir trazados
	Mezclar trazados

Icono	Función
<b>Herramientas de Puntero</b>	
	Enderezar
	Suavizar
	Redondear a posiciones completas
	Redondear a posiciones intermedias
	Mover puntos
	Ajustar puntos a escala
	Rotar puntos
	Voltear puntos
	Redondear puntos
	Seleccionar contorno completo
	Seleccionar todos los puntos
	Anular selección de todos los puntos
	Aumentar o reducir la selección de forma incremental

# Capítulo 6: Utilización de texto

Fireworks CS3 cuenta con numerosas funciones de texto que suelen reservarse para las aplicaciones de autoedición más sofisticadas. Es posible crear texto con una gran variedad de fuentes y tamaños, así como ajustar su acercamiento, espaciado, color, interlineado, desplazamiento de línea de base y otras características. La combinación de las funciones de edición de texto de Fireworks con la amplia variedad de trazos, rellenos, filtros y estilos permite que el texto se convierta en un elemento vivo de los diseños gráficos. Además, se puede utilizar el revisor ortográfico de Fireworks para corregir la ortografía del texto.

Cuando crea un objeto de texto, Fireworks guarda automáticamente el objeto con un nombre relacionado con el contenido del texto, lo que facilita su localización posterior. Si prefiere un nombre distinto para el objeto de texto, puede cambiar fácilmente el nombre asignado automáticamente.

La posibilidad de editar el texto en cualquier momento, incluso después de aplicar filtros automáticos como sombras o biseles, facilita la modificación del texto. También es posible copiar objetos que incluyan texto y cambiar el texto en cada copia. Para aumentar las posibilidades de diseño, se dispone de texto vertical, texto transformado, texto amoldado a un trazado y texto convertido en trazados o imágenes.

Es posible importar texto sin que pierda sus atributos de formato enriquecido. Además, cuando se importa un documento de Adobe Photoshop, el texto que contenga sigue siendo editable. Fireworks se ocupa de las fuentes no instaladas al realizar una importación solicitando al usuario que elija una fuente de sustitución o permitiéndole importar el texto como una imagen estática.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- “Introducción de texto” en la página 103
- “Asignación de formato al texto” en la página 105
- “Aplicación de trazos, rellenos y filtros al texto” en la página 113
- “Unión de texto a un trazado” en la página 113
- “Transformación de texto” en la página 115
- “Conversión de texto en trazados” en la página 115
- “Importación de texto” en la página 116
- “Revisión ortográfica” en la página 117
- “Utilización del editor de texto” en la página 118

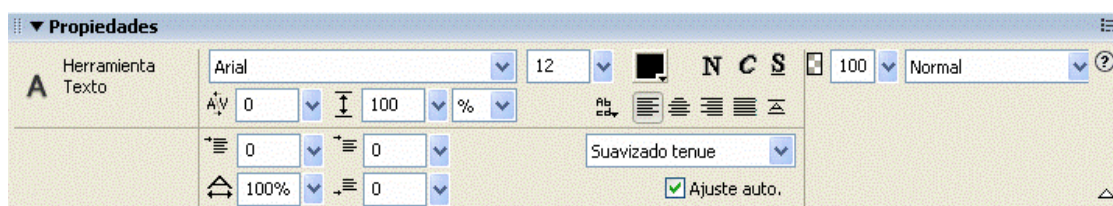
## Introducción de texto

Con la herramienta Texto y las opciones del Inspector de propiedades, es posible introducir texto, asignarle formato y modificarlo en los gráficos.



Herramienta Texto

**Nota:** Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades de texto.



Inspector de propiedades cuando está seleccionada la herramienta Texto

## Asignación de nombres a objetos de texto

Al añadir texto a su documento de Fireworks, el objeto de texto se guarda automáticamente con un nombre relacionado con el texto que acaba de escribir. Si lo prefiere, puede cambiar el nombre asignado por uno distinto.

### Para cambiar el nombre de un objeto de texto

1 Seleccione el objeto de texto.

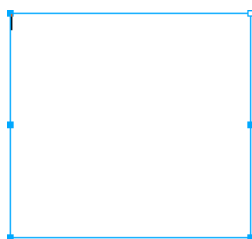
El nombre de ese objeto de texto aparece en el cuadro Texto del Inspector de propiedades y en la miniatura del objeto del panel Capas.

2 Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione el nombre en el cuadro texto del Inspector de propiedades y, a continuación, escriba un nuevo nombre.
- Haga doble clic en el nombre en la miniatura del objeto en el panel Capas y, a continuación, escriba un nuevo nombre.

## Creación de bloques de texto

El texto de los documentos de Fireworks va incluido en un rectángulo con tiradores denominado bloque de texto.



### Para introducir texto:

1 Seleccione la herramienta Texto.

El Inspector de propiedades muestra las opciones de la herramienta Texto.

2 Seleccione el color, la fuente, el tamaño, el espaciado y otras características de texto.

3 Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el lugar del documento donde desea que empiece el bloque de texto. Así se crea un bloque de texto de tamaño automático.
- Arrastre el ratón para dibujar un bloque de texto. Así se crea un bloque de texto de anchura fija.

Para obtener más información sobre los distintos tipos de bloques de texto, consulte “Utilización de bloques de texto de tamaño automático y de anchura fija” en la página 105.

4 Escriba el texto. Para introducir un cambio de párrafo, pulse Intro.

5 Si lo desea, seleccione texto en el bloque de texto después de escribirlo y cambie su formato.

6 Cuando termine de introducir texto, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic fuera del bloque de texto.
- Seleccione otra herramienta en el panel Herramientas.
- Pulse Esc.

## Desplazamiento de bloques de texto

Es posible seleccionar un bloque de texto y moverlo a cualquier lugar del documento, igual que se desplaza cualquier otro objeto. Los bloques de texto también se pueden mover al arrastrar el ratón para crearlos.

### Para desplazar un bloque de texto:

- ❖ Arrástrelo a la nueva ubicación.

### Para mover un bloque de texto al arrastrar el ratón para crearlo:

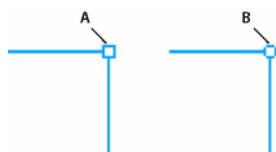
- 1 Mantenga pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora, y arrastre el bloque de texto hasta otro punto del lienzo.
- 2 Suelte la barra espaciadora para continuar dibujando el bloque de texto.

## Utilización de bloques de texto de tamaño automático y de anchura fija

Los bloques de texto de Fireworks pueden tener un tamaño automático y una anchura fija. Un bloque de texto de tamaño automático se expande en horizontal a medida que se escribe. Si se borra texto, el bloque de texto de tamaño automático se reduce para adaptarse al texto restante. Cuando se hace clic en el lienzo con la herramienta Texto y se comienza a escribir, de forma predeterminada se crean bloques de texto de tamaño automático.

Los bloques de texto de anchura fija permiten controlar la anchura del flujo de texto. Los bloques de este tipo se crean de forma predeterminada al arrastrar el ratón para dibujar un bloque de texto con la herramienta Texto.

Cuando el puntero de texto está activo dentro de un bloque de texto, la esquina superior derecha de éste muestra un círculo hueco o un cuadrado hueco. El círculo indica un bloque de texto de tamaño automático mientras que el cuadrado indica un bloque de texto de anchura fija. Haga doble clic en la esquina para cambiar de un tipo de bloque de texto a otro.



Un bloque de texto de anchura fija y uno de tamaño automático  
A. Indicador de anchura fija B. Indicador de tamaño automático

### Para asignar anchura fija o tamaño automático a un bloque de texto:

- 1 Haga doble clic dentro del bloque de texto.
- 2 Haga doble clic en el círculo o cuadrado de la esquina superior derecha del bloque de texto.

El bloque de texto cambia al otro tipo.

### Para cambiar un bloque de texto seleccionado a anchura fija cambiando su tamaño:

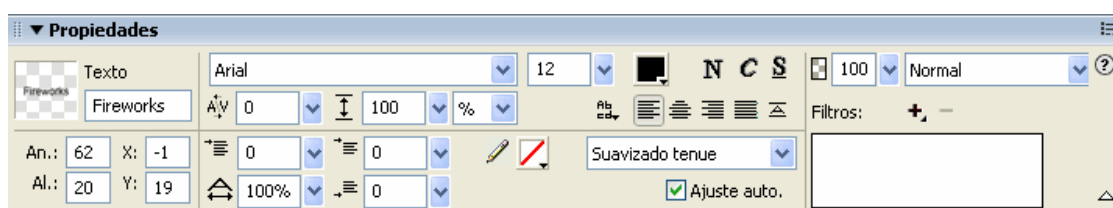
- ❖ Arrastre un tirador de cambio de tamaño.

Esta operación transforma automáticamente el bloque de texto de tamaño automático a anchura fija.

## Asignación de formato al texto

Dentro de un bloque de texto, se pueden cambiar todos los aspectos, como el tamaño, la fuente, el espaciado, el interlineado y el desplazamiento de la línea de base. Al editar texto, Fireworks también actualiza sus atributos de trazo, relleno y filtro.

Los atributos de un bloque de texto pueden cambiarse con el Inspector de propiedades. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades de texto.



Inspector de propiedades al seleccionar un bloque de texto

También se puede utilizar el Editor de texto y los comandos del menú Texto para editar texto, pero el Inspector de propiedades ofrece la forma más rápida de cambiar sus atributos y aporta un control de edición más detallado que las otras dos posibilidades. Para más información sobre el editor de texto, consulte “Utilización del editor de texto” en la página 118.

**Nota:** Por lo que respecta al comando *Deshacer*, los cambios realizados durante una sesión de edición de texto constituyen una sola operación. Si se elige *Edición > Deshacer* mientras se edita texto, se cancelarán todas las ediciones de texto realizadas desde que se hizo doble clic en el bloque de texto para modificar su contenido.

### Para editar texto:

1 Seleccione el texto que desea modificar:

- Haga clic en un bloque de texto con la herramienta Puntero o Subselección para seleccionar todo el bloque. Para seleccionar varios bloques al mismo tiempo, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras selecciona cada uno de los bloques.
- Haga doble clic en un bloque de texto con la herramienta Puntero o Subselección y resalte una serie de caracteres.
- Haga clic dentro de un bloque de texto con la herramienta Texto y resalte una serie de caracteres.

2 Realice las modificaciones.

Para más información sobre el cambio de los atributos del texto, consulte “Elección de una fuente, tamaño y estilo de texto” en la página 106, “Inserción de caracteres especiales” en la página 107, “Definición del ajuste entre caracteres” en la página 108, “Definición del interlineado” en la página 109, “Definición de la orientación del texto” en la página 109, “Definición de la alineación del texto” en la página 110 y “Sangrado del texto” en la página 111.

3 Siga uno de estos procedimientos para aplicar los cambios:

- Haga clic fuera del bloque de texto.
- Seleccione otra herramienta en el panel Herramientas.
- Pulse Esc.

## Elección de una fuente, tamaño y estilo de texto

La modificación de los atributos de fuente, tamaño y estilo del texto dentro de un bloque de texto se realiza en el Inspector de propiedades.

### Para cambiar la fuente, el tamaño y el estilo de texto seleccionado con el Inspector de propiedades:

1 Para cambiar la fuente, elija una distinta en el menú emergente Fuente.

**Nota:** Las fuentes que se han utilizado más recientemente aparecen en la parte superior del menú emergente Fuente.



2 Para cambiar el tamaño de fuente, arrastre el deslizador emergente Tamaño o introduzca un valor en el cuadro de texto. El tamaño de la fuente se mide en puntos.

3 Para aplicar negrita, cursiva o subrayado, haga clic en el botón del estilo correspondiente.

## Inserción de caracteres especiales

Puede insertar caracteres especiales en su texto directamente desde Fireworks, en lugar de tener que copiar y pegar los caracteres de otra fuente.

### Para insertar caracteres especiales:

- 1 Tras crear un bloque de texto, haga clic en la ubicación dentro del mismo donde desea insertar un carácter especial
- 2 Seleccione Ventana > Caracteres especiales.
- 3 En el panel Caracteres especiales, seleccione el carácter que desea insertar.

## Aplicación de color al texto

El color del texto se controla mediante el cuadro Color de relleno. De forma predeterminada, el texto es negro y no tiene trazo. Es posible cambiar el color de todo el texto de un bloque seleccionado o sólo del texto resaltado dentro de un bloque. La herramienta Texto mantiene el color de texto actual de un bloque a otro.

La herramienta Texto mantiene el color de texto actual con independencia del color de relleno de otras herramientas. Cuando se utiliza otra herramienta después de la de Texto, los parámetros de relleno y trazo vuelven a los que había activos antes de que se utilizara la herramienta Texto. De igual forma, cuando se vuelve a la herramienta Texto, el color de relleno vuelve al color de texto más reciente y el trazo se define como Ninguno. Fireworks mantiene el color actual de la herramienta Texto aunque cambie de documento o cierre y vuelva a abrir la aplicación.

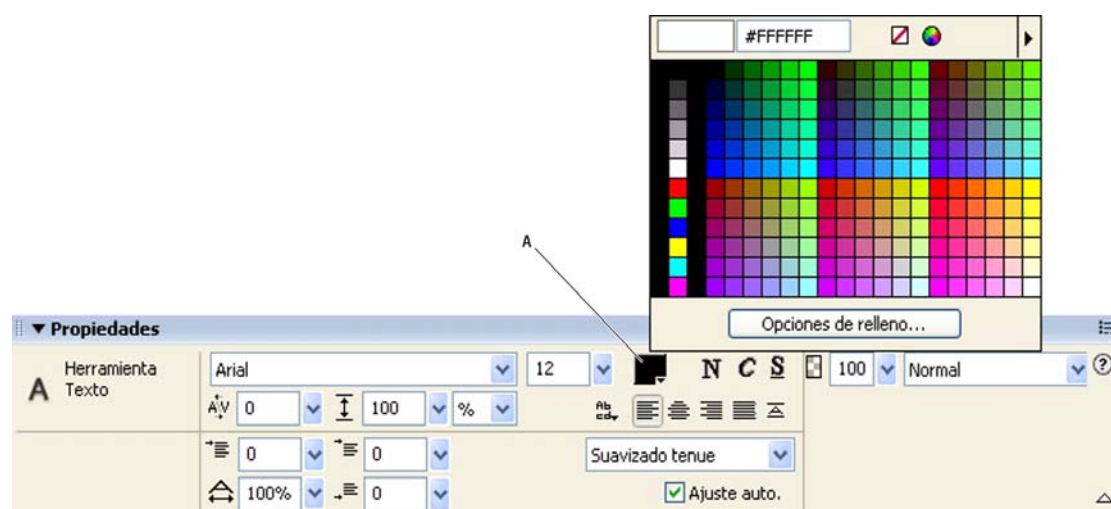
Es posible añadir un trazo y filtros automáticos a todo el texto de un bloque seleccionado, pero no al texto resaltado dentro de un bloque. Fireworks actualiza las características del trazo y los filtros automáticos aplicados a un bloque de texto cuando se edita el texto del bloque, pero la herramienta Texto no mantiene ninguno de los dos si se crea un bloque de texto nuevo. Para más información, consulte “Aplicación de trazos, rellenos y filtros al texto” en la página 113.

### Aplicación de color a todo el texto de los bloques de texto seleccionados

Es posible aplicar color a todo el texto de los bloques de texto seleccionados mediante el Inspector de propiedades, cualquier cuadro Color de relleno o la herramienta Cuentagotas. También se puede utilizar cualquiera de los métodos siguientes para definir el color del trazo de la herramienta Texto.

### Para definir el color de todo el texto de un bloque seleccionado, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades y elija un color en la ventana emergente, o elija un color de muestra en cualquier lugar de la pantalla utilizando el puntero de cuentagotas mientras una de las ventanas emergentes de color está abierta.



A. Cuadro Color de relleno



- Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas y elija un color en la ventana emergente, o elija un color de muestra en cualquier lugar de la pantalla utilizando el puntero de cuentagotas mientras está abierta la ventana emergente del cuadro Color de relleno.
- Haga clic en el icono situado junto al cuadro Color de relleno del panel Herramientas, elija la herramienta Cuentagotas y haga clic en un color de muestra en cualquier lugar de un documento abierto.

El color del cuadro Color de relleno del panel Herramientas cambia para reflejar el color de muestra elegido con el puntero de cuentagotas o con la herramienta Cuentagotas; también cambia el color del texto seleccionado.

#### **Aplicación de color a texto resaltado dentro de un bloque de texto**

Es posible cambiar el color del texto resaltado dentro de un bloque de texto mediante el Inspector de propiedades o cualquier cuadro Color de relleno. La herramienta Cuentagotas no se puede utilizar para modificar el color del texto resaltado.

*Nota:* Si se intenta aplicar un trazo a un texto resaltado dentro de un bloque, se seleccionará automáticamente todo el bloque de texto.

#### **Para aplicar color sólo al texto resaltado dentro de un bloque, siga uno de estos procedimientos:**

- Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades y elija un color en la ventana emergente, o elija un color de muestra en cualquier lugar de la pantalla utilizando el puntero de cuentagotas mientras está abierta la ventana emergente del cuadro Color de relleno.
- Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas y elija un color en la ventana emergente, o elija un color de muestra en cualquier lugar de la pantalla utilizando el puntero de cuentagotas mientras está abierta la ventana emergente del cuadro Color de relleno.

#### **Definición del ajuste entre caracteres**

El ajuste entre caracteres aumenta o reduce la separación entre determinados pares de letras con el fin de mejorar su presentación. Muchas fuentes incluyen información que reduce automáticamente la separación entre determinados pares de letras, como “TA” o “Va”. El ajuste automático entre caracteres de Fireworks utiliza dicha información cuando presenta el texto, pero es posible desactivar esta función en el caso de utilizar tamaños de fuente pequeños o cuando el texto no esté suavizado. El ajuste se mide como un porcentaje.

Para definir el ajuste entre caracteres, puede utilizar el Inspector de propiedades o el teclado.

#### **Para desactivar el ajuste automático de caracteres:**

❖ En el Inspector de propiedades, anule la selección de Ajuste automático de caracteres. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.

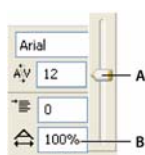
#### **Para establecer el ajuste entre caracteres:**

**1** Siga uno de estos procedimientos para seleccionar el texto cuyo espacio entre caracteres desea ajustar:

- Haga clic entre dos caracteres con la herramienta Texto.
- Utilice la herramienta Texto para resaltar los caracteres que desee modificar.
- Utilice la herramienta Puntero para seleccionar un bloque de texto entero. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios bloques de texto.

**2** Siga uno de estos procedimientos:

- En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Ajuste entre caracteres o introduzca un porcentaje en el cuadro de texto.




A. Deslizador emergente Ajuste entre caracteres B. Porcentaje de ajuste entre caracteres

Cero representa el ajuste normal. Los valores positivos alejan las letras entre sí. Los valores negativos acercan las letras.

- Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras pulsa las teclas de flecha izquierda o derecha.

La tecla de flecha izquierda reduce el espacio entre las letras en un 1%, y la de flecha derecha lo aumenta en un 1%.

 Mantenga pulsadas las teclas Mayús y Control (Windows) o Mayús y Comando (Macintosh) mientras pulsa las teclas de flecha izquierda o derecha para modificar el ajuste en incrementos del 10%.

## Definición del interlineado

El interlineado determina la distancia entre las líneas adyacentes de un párrafo. El interlineado se puede medir en píxeles o como porcentaje de la distancia, en puntos, que separa dos líneas de base consecutivas.

Para definir el interlineado, puede utilizar el Inspector de propiedades o el teclado.



Opciones de interlineado en el Inspector de propiedades


### Para definir el interlineado del texto seleccionado en el Inspector de propiedades:

- 1 En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Interlineado o introduzca un valor en el cuadro de texto. El valor predeterminado es 100%.
- 2 Para cambiar el tipo de unidad de interlineado, elija % o px (píxeles) en el menú emergente Unidades de interlineado.

### Para definir el interlineado del texto seleccionado mediante el teclado:

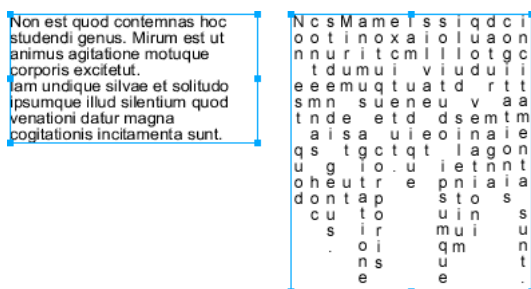
- ❖ Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras pulsa las teclas de flecha arriba o abajo.

La tecla de flecha arriba aumenta el espacio entre las líneas, y la de flecha abajo las acerca.

 Mantenga pulsadas las teclas Mayús y Control (Windows) o Mayús y Comando (Macintosh) mientras pulsa las teclas de flecha arriba o abajo para modificar el interlineado en incrementos de 10.

## Definición de la orientación del texto

Un bloque de texto puede estar orientado en sentido horizontal o vertical. De forma predeterminada, el texto se orienta en sentido horizontal.



Orientación horizontal y vertical


El texto también puede discurrir de derecha a izquierda o de izquierda a derecha.

malucnugal | lagunculam

Texto de derecha a izquierda y de izquierda a derecha

En Fireworks, la orientación horizontal o vertical y la dirección del texto se definen en el Inspector de propiedades. Estas configuraciones se aplican sólo a bloques de texto completos.

#### Para establecer la orientación de un bloque de texto seleccionado:

1  Haga clic en el botón Orientación de texto en el Inspector de propiedades.

2 Seleccione una opción de orientación en el menú emergente:

**Horizontal de izquierda a derecha** es el parámetro predeterminado del texto en Fireworks para la mayoría de idiomas. Orienta el texto en sentido horizontal y presenta los caracteres de izquierda a derecha.

**Horizontal de derecha a izquierda** orienta el texto en sentido horizontal y presenta los caracteres de derecha a izquierda. Es útil para mostrar texto de idiomas en que el texto discurre de derecha a izquierda, como el hebreo o el árabe.

**Vertical de izquierda a derecha** orienta el texto en sentido vertical. Si se aplica esta opción a líneas de texto separadas por retornos manuales o automáticos, cada línea de texto se muestra en una columna. Las columnas discurren de izquierda a derecha.

**Vertical de derecha a izquierda** orienta el texto en sentido vertical. Las líneas separadas por retornos se muestran como columnas que discurren de derecha a izquierda. Esta opción es útil para mostrar texto de idiomas, como el japonés, en que el texto discurre de derecha a izquierda en columnas.

*Nota: los caracteres de texto vertical siempre discurren de arriba abajo. La elección de una de las opciones de orientación vertical sólo afecta al orden de las columnas de texto, pero no al de los caracteres de texto.*

#### Definición de la alineación del texto

La alineación determina la posición de un párrafo en relación con los bordes de su bloque de texto. La alineación de texto horizontal lo sitúa con relación a los bordes izquierdo y derecho de un bloque de texto. La alineación de texto vertical lo sitúa con respecto a los bordes superior e inferior de un bloque de texto. Para obtener más información sobre el ajuste de la orientación horizontal o vertical del texto, consulte “Definición de la orientación del texto” en la página 109.

Es posible alinear el texto horizontal en el borde izquierdo o derecho del bloque, centrarlo o justificarlo totalmente para que se alinee tanto en el borde izquierdo como en el derecho. De forma predeterminada, el texto horizontal se alinea a la izquierda.

Es posible alinear el texto vertical en el borde superior o inferior, centrarlo dentro del bloque o justificarlo totalmente entre el borde superior y el inferior.

Para lograr un filtro de estiramiento o encajar el texto en un espacio determinado, se puede establecer la alineación de manera que el texto se expanda horizontalmente (en el caso de texto orientado en esa dirección) o verticalmente (en el caso de texto con orientación vertical).

lagunculam

Texto horizontal expandido para rellenar un bloque de texto

Los controles de alineación aparecen en el Inspector de propiedades cuando hay texto resaltado o un bloque de texto está seleccionado.



Opciones de alineación del texto en el Inspector de propiedades

#### Para establecer la alineación de texto:

1 Seleccione el texto.

2 Haga clic en un botón de alineación en el Inspector de propiedades.

## Sangrado del texto

El Inspector de propiedades permite sangrar la primera línea de un párrafo. La sangría se mide en píxeles.



*Opción Sangrado del párrafo en el Inspector de propiedades*

Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.

### Para sangrar la primera línea de párrafos seleccionados:

❖ En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Sangrado del párrafo o introduzca un valor en el cuadro de texto.

## Definición del espaciado entre párrafos

El Inspector de propiedades permite especificar la cantidad de espacio que se desea antes y después de los párrafos. El espaciado de los párrafos se mide en píxeles.



*Opciones de espaciado de párrafos en el Inspector de propiedades*

Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.

### Para definir el espacio que precede a los párrafos seleccionados:

❖ En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Espacio delante de párrafo o introduzca un valor en el cuadro de texto.

### Para definir el espacio que sigue a los párrafos seleccionados:

❖ En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Espacio después de párrafo o introduzca un valor en el cuadro de texto.

## Suavizado de los bordes de texto

Para que se alise el borde del texto, se aplica la técnica de suavizado. De este modo los bordes del texto se funden con el fondo y el texto aparecerá más claro y legible cuando tenga un gran tamaño.



*Texto original; después del suavizado*

Para definir el suavizado se utiliza el Inspector de propiedades. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades. El suavizado se aplica a todos los caracteres de un bloque de texto.

**Sin suavizado** desactiva el suavizado del texto.

**Suavizado nítido** crea una transición nítida entre los bordes del texto y el fondo.

**Suavizado fuerte** crea una transición muy abrupta entre los bordes del texto y el fondo, conservando las formas de los caracteres del texto y mejorando las áreas detalladas de los caracteres.

**Suavizado tenue** crea una transición suave entre los bordes del texto y el fondo.

**Suavizado del sistema** utiliza el método de suavizado del texto que ofrece Windows XP o Mac OS X.

**Suavizado personalizado** ofrece los siguientes controles avanzados de suavizado:

**Sobremuestreo** determina la cantidad de detalle utilizada para crear la transición entre los bordes del texto y el fondo.

**Nitidez** determina la suavidad de la transición entre los bordes del texto y el fondo.

**Fuerza** determina la intensidad con la que los bordes del texto se mezclan con el fondo.

#### Para aplicar un borde suavizado al texto seleccionado:

❖ En el Inspector de propiedades, elija una de las opciones del menú emergente Suavizado.

*Nota:* Cuando en Fireworks se abren archivos vectoriales, como los de Adobe FreeHand, el texto aparece suavizado. Este atributo puede cambiarse con el Inspector de propiedades. Para más información, consulte “Apertura de imágenes creadas en otras aplicaciones” en la página 15.

## Ajuste de la anchura de caracteres

Es posible expandir o contraer la anchura de los caracteres del texto horizontal mediante la opción Escala horizontal del Inspector de propiedades.

La escala horizontal se mide en valores porcentuales. 100% es el valor predeterminado.



Opción Escala horizontal del Inspector de propiedades

Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.

#### Para expandir o contraer caracteres seleccionados:

❖ En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Escala horizontal o introduzca un valor en el cuadro de texto. Arrastre el deslizador hasta un valor mayor que 100% para aumentar la anchura o la altura de los caracteres o arrástrelo hasta un valor inferior para reducirlos.

## Desplazamiento de la línea de base

El desplazamiento de la línea de base determina la colocación del texto por encima o por debajo de su línea de base natural. Si no existe tal desplazamiento, el texto se sitúa sobre la línea de base. El desplazamiento de la línea de base permite crear caracteres de subíndice y de superíndice.

Non <sup>est</sup> quod <sub>contemnas</sub> hoc studenti genus.

Los controles del desplazamiento de la línea de base se encuentran en el Inspector de propiedades. El desplazamiento se mide en píxeles.



Opción Desplazamiento de la línea de base en el Inspector de propiedades

#### Para definir el desplazamiento de la línea de base para texto seleccionado:

❖ En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Desplazamiento de línea de base o introduzca un valor en el cuadro de texto para indicar la altura a la que debe colocarse el texto en subíndice o superíndice. La introducción de valores positivos crea caracteres en superíndice. La introducción de valores negativos crea caracteres en subíndice.

## Aplicación de trazos, rellenos y filtros al texto

Es posible aplicar trazos, rellenos y filtros al texto de un bloque de texto seleccionado, de la misma manera que a cualquier otro objeto. Cualquier estilo del panel Estilos se puede aplicar al texto, aunque no sea un estilo de texto. También se puede crear un nuevo estilo guardando los atributos de texto.

Después de crear texto, sigue siendo editable en Fireworks. Los trazos, rellenos, filtros y estilos se actualizan automáticamente cuando se edita el texto.



Texto al que se ha aplicado trazo, relleno, filtro y estilo

El color sólido de texto se puede aplicar a texto resaltado en un bloque de texto. Sin embargo, los atributos de trazo y los atributos de relleno no sólido se aplican a todo el texto de un bloque seleccionado y no sólo al texto resaltado.

Para más información sobre trazos y rellenos, consulte “Aplicación de colores, trazos y rellenos” en la página 121. Para más información sobre la utilización de estilos, consulte “Utilización de estilos” en la página 175. Para más información sobre filtros automáticos, consulte “Aplicación de filtros automáticos” en la página 141.

La herramienta Texto no mantiene los parámetros del trazo ni de los filtros automáticos cuando se crea otro bloque de texto. No obstante, los atributos de trazo, relleno y filtros automáticos que se aplican al texto pueden guardarse para utilizarlos como estilo en el panel Estilos. Cuando se guardan atributos de texto como un estilo, no se almacena el texto en sí, sino solamente los atributos.

### Para guardar atributos de texto como estilo:

- 1 Cree un objeto de texto y aplíquelo los atributos que desee.
- 2 Seleccione el objeto de texto.
- 3 Seleccione Nuevo estilo en el menú de opciones del panel Estilos.
- 4 Elija las propiedades que desea que formen parte del nuevo estilo y asígnele un nombre.
- 5 Haga clic en Aceptar.

## Unión de texto a un trazado

Para liberar al texto de las limitaciones de los bloques rectangulares, es posible dibujar un trazado y amoldarle texto. El texto fluye a lo largo de la forma del trazado y sigue siendo editable.

Un trazado al que se amolda texto pierde temporalmente sus atributos de trazo, relleno y filtros. Los atributos de trazo, relleno y filtros que se apliquen posteriormente afectarán al texto, no al trazado. Si luego se separa el texto del trazado, éste recupera sus atributos de trazo, relleno y filtros.

**Nota:** la unión de texto que contiene retornos manuales o automáticos a un trazado puede producir resultados imprevistos.

Si el texto amoldado a un trazado abierto excede la longitud de éste, el texto sobrante pasa al principio de una nueva línea y repite la forma del trazado.

lagunculam sic etiam  
pugillares feras.

*Texto unido a un trazado que pasa a otra línea y repite la forma del trazado*

**Para colocar texto en un trazado:**

- 1 Mantenga presionada la tecla Mayús mientras selecciona un bloque de texto y un trazado.
- 2 Seleccione Texto > Unir al trazado.

**Para separar el texto del trazado seleccionado:**

- ❖ Seleccione Texto > Separar del trazado.

**Edición de trazados y de texto unido a trazados**

El texto que se ha amoldado a un trazado sigue siendo editable. Además, es posible modificar la forma del trazado.

**Para editar texto amoldado a un trazado, siga uno de estos procedimientos:**

- Haga doble clic en el objeto de texto unido a un trazado con la herramienta Puntero o Subselección.
- Seleccione la herramienta Texto y seleccione el texto que desea editar.

**Para cambiar la forma del trazado:**

- 1 Utilice la herramienta Subselección para seleccionar el objeto de texto unido a trazado. Los puntos del trazado están ahora subseleccionados y listos para ser editados.
- 2 Arrastre los puntos para remodelar el trazado.

*Nota: También puede utilizar la herramienta Pluma Béizer para editar un trazado. El texto discurrirá automáticamente por el trazado a medida que se editan los puntos.*

**Modificación de la orientación y dirección del texto en un trazado**

El orden en que se dibuja un trazado determina la dirección del texto que se le amolda. Por ejemplo, si dibuja un trazado de derecha a izquierda, el texto amoldado aparece hacia atrás y boca abajo.

lagunculam

*Texto amoldado a un trazado dibujado de derecha a izquierda*

Es posible cambiar la orientación o invertir la dirección del texto unido a un trazado. También se puede cambiar el punto inicial del texto en el trazado.

**Para cambiar la orientación del texto en un trazado seleccionado:**

- ❖ Seleccione Texto > Orientación y seleccione una orientación.

lagunculam

*Texto girado alrededor de un trazado*



Texto orientado verticalmente en un trazado



Texto inclinado en vertical alrededor de un trazado



Texto inclinado en horizontal alrededor de un trazado

**Para invertir la dirección del texto en un trazado seleccionado:**

❖ Seleccione Texto > Invertir dirección.

**Para mover el punto inicial del texto unido a un trazado:**

1 Seleccione el objeto de texto unido a trazado.

2 En el Inspector de propiedades, introduzca un valor en el cuadro de texto Desplazamiento del texto. A continuación pulse Intro.

*Nota:* si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.

## Transformación de texto

Es posible transformar los bloques de texto de la misma manera que otros objetos. El texto se puede escalar, rotar, sesgar y voltear para crear efectos originales.

El texto transformado continúa siendo editable, aunque si se realizan transformaciones drásticas se puede dificultar su legibilidad. Cuando la transformación de un bloque de texto hace que el texto se cambie de tamaño o escala, el tamaño de fuente resultante aparece en el Inspector de propiedades al seleccionar el texto.

## Conversión de texto en trazados

Es posible convertir texto en trazados y editar a continuación la forma de las letras como cualquier objeto vectorial. Una vez convertido el texto en trazados, se pueden utilizar todas las herramientas de edición de vectores para editarlos. Para convertir el texto seleccionado en trazados:

**Para convertir el texto seleccionado en trazados:**

❖ Seleccione Texto > Convertir en trazados.

El texto convertido en trazados retiene todos sus atributos visuales, aunque sólo puede editarse como trazado. Además, los caracteres convertidos se pueden modificar como grupo o de forma individual.





**Para editar individualmente los trazados de los caracteres convertidos, siga uno de estos procedimientos:**

- Seleccione el texto convertido con la herramienta Subselección.
- Seleccione el texto convertido y elija Modificar > Desagrupar.

Los trazados individuales de los caracteres convertidos se pueden tratar con las herramientas de edición de vectores. Para más información sobre la edición de trazados, consulte “Edición de trazados” en la página 94.

Es posible crear un trazado compuesto a partir de un objeto de texto que se creó convirtiendo texto en trazados.

**Para crear un trazado compuesto a partir de un objeto de texto que se creó convirtiendo texto en trazados:**

- 1 Seleccione el grupo de trazados.
- 2 Seleccione Modificar > Desagrupar.
- 3 Seleccione Modificar > Combinar trazados > Unir.

## Importación de texto

Puede copiar el texto de un documento de origen y pegarlo en el documento actual de Fireworks o bien arrastrarlo desde el documento de origen hasta el actual. También se puede abrir o importar un archivo de texto completo en Fireworks.

Fireworks puede importar los formatos RTF (Rich Text Format) y ASCII (sin formato).

**Para abrir o importar un archivo de texto:**

- 1 Seleccione Archivo > Abrir o Archivo > Importar.
- 2 Desplácese a la carpeta que contiene el archivo.
- 3 Seleccione el archivo y haga clic en Aceptar.

### Texto de Photoshop

Es posible abrir o importar un archivo de Photoshop que contenga texto. También puede copiar el texto de un archivo de Photoshop y pegarlo en el documento actual de Fireworks o puede arrastrarlo desde el archivo de Photoshop hasta el documento actual. Para más información, consulte “Apertura de imágenes creadas en otras aplicaciones” en la página 15.

### Archivos RTF

Al importar texto RTF, Fireworks mantiene los siguientes atributos:

- Fuente, tamaño y estilo (negrita, cursiva, subrayado)
- Alineación (izquierda, derecha, centrada, justificada)
- Interlineado
- Desplazamiento de línea de base
- Rango del ajuste entre caracteres
- Escala horizontal
- Color del primer carácter

Los demás datos RTF no se tienen en cuenta.

Fireworks no puede importar texto RTF mediante las operaciones de copiar y pegar o arrastrar y colocar.

### Texto ASCII

El texto ASCII se puede importar utilizando cualquiera de los métodos de importación. El texto ASCII importado toma la fuente predeterminada actual, con una altura de 12 píxeles, y el color de relleno actual.

## Administración de fuentes no disponibles

Si abre un documento en Fireworks que contiene fuentes no instaladas en su sistema, Fireworks le pregunta si desea sustituirlas o mantener su aspecto. Esta opción le resultará útil si comparte archivos con usuarios de otros equipos que pueden tener instaladas fuentes diferentes.

Si elige Mantener aspecto, el texto se sustituye por una imagen de mapa de bits que representa el aspecto del texto en su fuente original. Aun así podrá editar el texto, pero al hacerlo, Fireworks sustituye dicha imagen por una fuente que esté instalada en el sistema. Esto puede ocasionar que cambie el aspecto del texto.

Es posible elegir las fuentes que sustituirán a las no encontradas. Una vez sustituidas, el documento se abre y el texto se puede editar y guardar. Cuando se vuelva a abrir el documento en un sistema que tenga instaladas las fuentes originales, Fireworks lo recordará y las utilizará.

### Para seleccionar una fuente de sustitución:

**1** Abra un documento que contenga fuentes no disponibles.

Se abre el cuadro de diálogo Fuentes que faltan.

**2** Elija una fuente no encontrada en la lista Cambiar fuente no encontrada.

**3** Siga uno de estos procedimientos:

- Elija una fuente de sustitución en la lista A.
- Seleccione que el texto se muestre en la fuente predeterminada del sistema.
- Deje la fuente no encontrada como está; para ello haga clic en Sin cambios.

**4** Haga clic en Aceptar.

La siguiente vez que abra un documento con las mismas fuentes no encontradas, el cuadro de diálogo Fuentes que faltan incluirá las fuentes elegidas.

## Revisión ortográfica

El comando Ortografía del menú Texto permite comprobar la ortografía de ciertos bloques de texto o de todo el texto de un documento.

### Para revisar la ortografía del texto:

**1** Seleccione uno o varios bloques de texto. Si no se selecciona ningún bloque de texto, Fireworks revisa la ortografía de todo el documento.

**2** Seleccione Texto > Ortografía.

**3** Si nunca antes ha ejecutado esta función en Fireworks, se abrirá un cuadro de diálogo que le solicitará que elija un diccionario. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo. Seleccione un idioma en la lista Diccionario y haga clic en Aceptar.

Si no elige un idioma, Fireworks le solicitará que elija el diccionario de un idioma cada vez que compruebe la ortografía de un documento.

*Nota:* la opción *Adobe.tlx* siempre aparece seleccionada al principio de la lista de diccionarios. Para más información sobre esta opción, consulte "Personalización de la revisión ortográfica" en la página 118.

**4** Aparece el cuadro de diálogo Ortografía. Para cada palabra que se encuentre, elija la opción pertinente:

**Añadir a personal** añade la palabra no reconocida al diccionario personal.

**Omitir** omite la aparición actual de la palabra no reconocida.

**Omitir todas** omite todas las apariciones de la palabra no reconocida durante la sesión actual de comprobación de ortografía. La siguiente vez que realice la comprobación, Fireworks identificará la palabra no reconocida de nuevo como no reconocida.

**Cambiar** sustituye la aparición actual de la palabra no reconocida por el texto que escriba en el cuadro Cambiar a o por la selección de la lista Sugerencias.

**Cambiar todo** sustituye todas las apariciones de la palabra no reconocida de la misma forma.

**Eliminar** borra una palabra repetida cuando se encuentran duplicados.

Cuando Fireworks termina de comprobar la ortografía de un documento, se cierra el cuadro de diálogo Ortografía y aparece un mensaje que indica que ha terminado la comprobación de la ortografía.

## Personalización de la revisión ortográfica

La forma en que Fireworks comprueba la ortografía de los documentos se puede personalizar mediante el cuadro de diálogo Configuración de ortografía.

En él es posible especificar diccionarios de uno o varios idiomas para que Fireworks los utilice durante la revisión de la ortografía, así como editar las palabras del diccionario personal. También se puede especificar qué elementos debe comprobar Fireworks, incluso las direcciones de Internet y de archivos.

### Para personalizar la revisión de la ortografía en Fireworks:

**1** Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Texto > Configuración de ortografía.
- Haga clic en el botón Configuración del cuadro de diálogo Ortografía.

**2** Elija las opciones que desee en el cuadro de diálogo Configuración de ortografía:

- Seleccione diccionarios para uno o varios idiomas.

*Nota:* la opción *Adobe.tlx* siempre aparece seleccionada al principio de la lista de diccionarios. Es el archivo que contiene el diccionario personalizado del usuario.

- Si desea buscar un diccionario personalizado, haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto Ruta de acceso al Diccionario personal.
- Para editar el diccionario personalizado, haga clic en el botón Editar diccionario personal y añada, elimine o modifique palabras en la lista.
- Elija los tipos de palabras que desea incluir en la revisión ortográfica.

**3** Haga clic en Aceptar.

## Utilización del editor de texto

En Fireworks 4 y las versiones anteriores, el editor de texto se utilizaba para crear y editar texto. Todas las opciones de edición y formato de texto que existían en el Editor de texto se encuentran ahora en el Inspector de propiedades. No obstante, aún se puede acceder al editor de texto a través del menú Texto.

El Editor de texto es útil para trabajar con texto que puede ser difícil de editar en pantalla, como los bloques de texto grandes, el texto amoldado a un trazado o el texto con fuentes y tamaños apenas legibles. Existe la opción de mostrar el texto en la fuente del sistema y en el tamaño predeterminado para facilitar su edición.

### Para mostrar el Editor de texto:

**1** Seleccione un bloque de texto y elija Texto > Editor.

**2** Modifique y formatee el texto con las opciones disponibles.

**3** Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios y cerrar el Editor de texto.

**Para ver el texto en la fuente del sistema:**

- En el Editor de texto, anule la selección de Mostrar fuente.

Mostrar fuente

**Para ver el texto con el tamaño predeterminado:**

- En el Editor de texto, anule la selección de Mostrar tamaño y color.

Mostrar tamaño y color



# Capítulo 7: Aplicación de colores, trazos y rellenos

Fireworks CS3 dispone de una gran diversidad de paneles, herramientas y opciones para organizar, elegir y aplicar colores a las imágenes de mapa de bits y a los objetos vectoriales.

En el panel Muestras, es posible elegir un grupo de muestras preestablecidas como Cubos de color, Tono continuo o Escala de grises, o crear grupos personalizados que incluyan, por ejemplo, los colores preferidos o los aprobados por un cliente. En el Mezclador de colores, se puede escoger un modelo de color, como Hexadecimal, RVA o Escala de grises, y a continuación elegir los colores de trazo y relleno directamente en la barra de colores o introduciendo valores de color específicos.

Por todo el espacio de trabajo de Fireworks, existen cuadros de color que muestran los colores escogidos actualmente para las opciones y características de los objetos. Cuando se hace clic en un cuadro de color, aparece una ventana emergente desde la que se puede escoger un color para ese cuadro. Si se desplaza el puntero fuera de la ventana emergente abierta, se puede hacer clic en cualquier color mostrado en la pantalla para aplicarlo al cuadro de color.

La sección Colores del panel Herramientas contiene controles de color de trazo y relleno junto con otras opciones. La sección Mapa de bits contiene las herramientas Cubo de pintura, Degradado y Cuentagotas, que permiten aplicar color a selecciones de mapa de bits, a áreas de un color similar y a objetos vectoriales. Para más información sobre estas herramientas de mapas de bits, consulte “Utilización de mapas de bits” en la página 57.

*Nota:* Para más información sobre la corrección del color con filtros automáticos y filtros, consulte “Ajuste del color y el tono de un mapa de bits” en la página 67.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- “Utilización de la sección Colores del panel Herramientas” en la página 121
- “Organización de grupos de muestras y modelos de color” en la página 122
- “Utilización de los cuadros de color y de las ventanas emergentes de color” en la página 130
- “Utilización de trazos” en la página 131
- “Utilización de rellenos” en la página 134
- “Aplicación de rellenos degradados y de patrón” en la página 135
- “Adición de texturas a trazos y rellenos” en la página 139

## Utilización de la sección Colores del panel Herramientas

La sección Colores del panel Herramientas contiene controles para activar los cuadros Color de trazo y Color de relleno, que a su vez determinan si los colores elegidos afectan a los trazos o a los rellenos de los objetos seleccionados. Además, también presenta controles para restaurar rápidamente los colores predeterminados, para no utilizar colores de trazo ni relleno y para intercambiar los colores del trazo y de relleno.

### Para activar el cuadro Color de trazo o Color de relleno:

❖ Haga clic en el icono situado junto al cuadro Color de trazo o Color de relleno del panel Herramientas. El cuadro de color activo se muestra como un botón pulsado en dicho panel.

*Nota:* la herramienta Cubo de pintura rellena las selecciones de píxeles y los objetos vectoriales con el color mostrado en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas.



Cuadros de color en el panel Herramientas y la ventana emergente de colores

#### Para restablecer los colores predeterminados:

❖ Haga clic en el botón Establecer colores predeterminados de trazo/relleno en el panel Herramientas o en el Mezclador de colores.

#### Para quitar el trazo y el relleno de los objetos seleccionados mediante el botón Sin trazo ni relleno:


1 Haga clic en el botón Sin trazo ni relleno en la sección Colores del panel Herramientas.

La característica activa cambia a ausencia de trazo o de relleno.

2 Para establecer la característica inactiva como Ninguno también, haga clic otra vez en el botón Sin trazo ni relleno.

*Nota:* Para asignar ningún relleno o trazo a los objetos seleccionados, también se puede hacer clic en el botón Transparente de cualquier ventana emergente Color de relleno o Color de trazo, o elegir Ninguno en el menú emergente Opciones de relleno u Opciones del trazo en el Inspector de propiedades.

#### Para intercambiar los colores de relleno y de trazo:

❖  Haga clic en el botón Intercambiar colores de trazo/relleno del panel Herramientas o del Mezclador de colores.

## Organización de grupos de muestras y modelos de color

El panel Muestras y el Mezclador de colores se combinan para constituir el panel Colores. En el panel Muestras, es posible ver, cambiar, crear y editar grupos de muestras, así como elegir colores de trazo y de relleno. Por otra parte, el Mezclador de colores permite escoger un modelo de color, mezclar colores de trazo y de relleno arrastrando los deslizadores de los valores de color o introduciendo valores de color, y elegir los colores de trazo y de relleno directamente en la barra de colores. También puede utilizar el panel Paleta de colores para crear e intercambiar paletas de colores y explorar otros esquemas de color.

### Aplicación de colores mediante el panel Muestras

El panel Muestras presenta todos los colores del grupo de muestras actual. Es posible utilizarlo para aplicar colores de trazo o relleno al texto o los objetos vectoriales seleccionados.

#### Para aplicar un color al trazo o relleno de un objeto seleccionado mediante el panel Muestras:

1 Haga clic en el icono situado junto al cuadro Color de trazo o Color de relleno del panel Herramientas o del Inspector de propiedades para activarlo.

2 Si el panel Muestras no está abierto, elija Ventana > Muestras.

3 Haga clic en una muestra para aplicar el color al trazo o relleno del objeto seleccionado. El color aparece en el cuadro Color del trazo o Color de relleno que esté activo.

#### Cambio de grupos de muestras

Es muy fácil cambiar a otro grupo de muestras o crear uno propio. El menú de opciones del panel Muestras contiene los siguientes grupos de muestras: Cubos de color, Tono continuo, Sistema Macintosh, Sistema Windows y Escala de grises. Es posible importar muestras personalizadas de archivos de paleta de colores guardados como archivos ACT o GIF.

**Para seleccionar un grupo de muestras:**

❖ Seleccione un grupo de muestras en el menú de opciones del panel Muestras.

*Nota:* La opción *Cubos de color* vuelve al grupo predeterminado de muestras.

**Para seleccionar un grupo de muestras personalizado:**

- 1 Elija Reemplazar muestras en el menú de opciones del panel Muestras.
- 2 Desplácese a la carpeta apropiada y elija un archivo de muestras.
- 3 Haga clic en Abrir.

Las muestras de color del archivo elegido sustituyen a las anteriores.

*Nota:* para obtener información sobre la creación de grupos de muestras personalizadas, consulte “Personalización del panel Muestras” en la página 123 y “Almacenamiento de paletas” en la página 262.

**Para añadir muestras de una paleta de colores externa a las muestras actuales:**

- 1 Elija Añadir muestras en el menú de opciones del panel Muestras.
- 2 Desplácese a la carpeta apropiada y elija un archivo de paleta de colores.

*Nota:* Fireworks puede importar muestras de las paletas exportadas como archivos ACT o GIF.

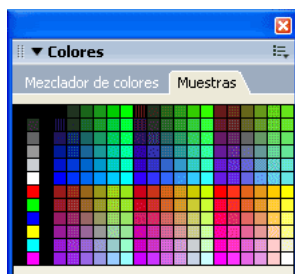
- 3 Haga clic en Aceptar.

Fireworks añade las muestras nuevas a continuación de las otras.

**Personalización del panel Muestras**

Mediante el panel Muestras, es posible añadir, suprimir, reemplazar y clasificar muestras de color o grupos completos de muestras.

*Nota:* Las operaciones de adición o eliminación de muestras no se anulan con Edición > Deshacer.



Panel Muestras

**Para añadir un color al panel Muestras:**

- 1 Seleccione la herramienta Cuentagotas en el panel Herramientas.
- 2 En el menú emergente Muestra del Inspector de propiedades, elija el número de píxeles que desea para el tamaño del muestreo: 1 píxel, Media 3x3 o Media 5x5.
- 3 Haga clic dentro de cualquier ventana de documento de Fireworks para elegir un color.
- 4 Desplace la punta del puntero Cuentagotas al espacio libre que hay después de la última muestra en el panel Muestras. El puntero adopta la forma de cubo de pintura.
- 5 Haga clic para añadir la muestra.



Cuando se selecciona *Ajustar a Web Safe* en el menú de opciones de la ventana emergente de colores, cualquier color no seguro para la Web que se elija con el puntero de cuentagotas se cambia al color seguro más parecido.



**Para reemplazar una muestra por otro color:**

- 1 Seleccione la herramienta Cuentagotas en el panel Herramientas.
- 2 En el menú emergente Muestra del Inspector de propiedades, elija el número de píxeles que desea para el tamaño del muestreo: 1 píxel, Media 3x3 o Media 5x5.
- 3 Haga clic dentro de cualquier ventana de documento de Fireworks para elegir un color.
- 4 Mantenga presionada Mayús y coloque el puntero sobre una muestra del panel Muestras.  
El puntero adopta la forma de cubo de pintura.
- 5 Haga clic en la muestra para reemplazarla por el nuevo color.

**Para eliminar una muestra del panel Muestras:**

- 1 Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras sitúa el puntero sobre una muestra.  
El puntero adopta la forma de tijeras.
- 2 Haga clic en una muestra para borrarla del panel Muestras.

**Para guardar la selección de colores producto del muestreo:**

- 1 Añada colores seleccionados al panel Muestras.
- 2 Elija Añadir muestras en el menú de opciones del panel Muestras.  
Se abre el cuadro de diálogo de exportación de muestras.
- 3 Elija un nombre de archivo y un directorio y haga clic en Guardar.

**Borrado y ordenación de las muestras**

Mediante el menú de opciones del panel Muestras, es posible borrar y ordenar las muestras.

**Para borrar u ordenar las muestras:**

❖ Elija uno de los comandos siguientes en el menú de opciones del panel Muestras:

**Borrar muestras** borra todo el contenido del panel Muestras.

**Ordenar por color** ordena las muestras según el valor del color.

**Creación de colores con el Mezclador de colores**

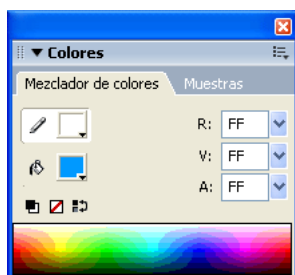
En el Mezclador de colores, es posible crear colores arrastrando deslizadores o introduciendo valores para los componentes de un modelo de color, como RVA, Hexadecimal o CMA. El color que se cree se aplica al cuadro activo Color de trazo o Color de relleno. El Mezclador de colores también dispone de una barra de colores que muestra la gama de colores del modelo actual. Es posible hacer clic en cualquier lugar de dicha barra para aplicar un color. También se puede hacer clic en el selector de colores del sistema para elegir un color del sistema Windows o Macintosh.



*Aunque CMA es uno de los modelos de color disponibles, los gráficos exportados directamente desde Fireworks no son idóneos para imprimir. Para aprovechar los gráficos exportados desde Fireworks para su impresión, puede importarlos en Adobe Illustrator, Adobe Photoshop o Adobe FreeHand, que realizan una conversión automática a CMAN de las imágenes RVA cuando las envían a separaciones de color digitales. Para obtener más información, consulte la documentación de estos programas.*

### Mezcla de colores en el Mezclador de colores

El Mezclador de colores permite ver los valores del color activo y editarlos para crear otros nuevos.



De forma predeterminada, el Mezclador de colores identifica los colores RVA como valores hexadecimales correspondientes a los componentes rojo (R), verde (V) y azul (A). Los valores RVA hexadecimales se calculan a partir de la serie comprendida entre 00 y FF.

Modalidad de color	Modalidad de expresión del color
RVA	Valores de rojo, verde y azul, donde cada componente puede tener un valor entre 0 y 255. 0-0-0 corresponde al negro y 255-255-255 al blanco.
Hexadecimal	Valores RVA de rojo, verde y azul, donde cada componente puede tener un valor hexadecimal comprendido entre 00 y FF. 00-00-00 corresponde al negro y FF-FF-FF al blanco.
MSB	Valores de matiz, saturación y brillo, donde Matiz tiene un valor comprendido entre 0 y 360 grados, y Saturación y Brillo, un porcentaje entre 0 y 100.
CMA	Valores de cian, magenta y amarillo, donde cada componente puede tener un valor entre 0 y 255. 0-0-0 corresponde al blanco y 255-255-255 al negro.
Escala de grises	Un porcentaje del color negro. El componente Negro (N) tiene un valor comprendido entre el 0 y el 100%, donde 0 representa el color blanco, 100 el color negro y los valores intermedios los tonos grises.

Es posible elegir diferentes modelos de color en el menú de opciones del Mezclador de colores. El valor de cada componente del color actual cambia en cada modelo de color.

#### Para ver el Mezclador de colores:

❖ Elija Ventana > Mezclador de colores.

#### Para aplicar un color de la barra a un objeto vectorial seleccionado:

- 1 Haga clic en el icono situado junto al cuadro Color de trazo o Color de relleno en el Mezclador de colores.
- 2 Sitúe el cursor sobre la barra de colores.

El puntero adopta la forma de cuentagotas.

- 3 Haga clic para seleccionar un color.

El color se aplica al objeto seleccionado y se convierte en el color activo de trazo o de relleno.

#### Para elegir un color en el Mezclador de colores:

- 1 Anule la selección de todos los objetos antes de mezclar un color, para impedir la modificación accidental de objetos al mezclar los colores.
- 2 Haga clic en el cuadro Color de trazo o Color de relleno para seleccionarlo como destino del nuevo color.
- 3 Elija un modelo de color en el menú de opciones del Mezclador de colores.
- 4 Realice una de las acciones siguientes para especificar los valores de los componentes del color:
  - Escriba valores en los cuadros de texto de los componentes de color.
  - Utilice los deslizadores emergentes.
  - Seleccione un color en la barra de colores.

Es posible añadir este color al panel Muestras para volver a utilizarlo. Para más información, consulte “Personalización del panel Muestras” en la página 123.

**Para alternar entre los modelos de color mostrados en la barra de colores:**

❖ Con la tecla Mayús presionada, haga clic en la barra de colores situada en la base del Mezclador de colores.

*Nota:* Las opciones del Mezclador de colores no cambian.

**Creación de colores con el selector de colores del sistema**

Es posible crear colores utilizando los cuadros de diálogo del sistema de Windows o Macintosh, en lugar de usar el Mezclador de colores y el panel Muestras.

**Para elegir un color en el selector del sistema:**

- 1 Haga clic en cualquier cuadro de color.
- 2 Seleccione Sistema operativo Windows o Mac OS en el menú de opciones de la ventana emergente.

Las muestras de color del sistema se muestran en la ventana emergente.

- 3 Elija un color en el selector del sistema.

Este color se convierte en el nuevo color de trazo o relleno.

Para más información sobre cómo añadir un color del selector al panel Muestras, consulte “Personalización del panel Muestras” en la página 123.

**Visualización de valores de color**

Además del Mezclador de colores y de la ventana emergente de color, es posible utilizar el panel Información para identificar los valores de un color.

**Para ver el valor de un color de cualquier parte del documento en el panel Información:**

- 1 Haga clic en la herramienta Cuentagotas en el panel Herramientas.
- 2 Seleccione Ventana > Información para mostrar el panel Información.
- 3 Sitúe el cursor sobre el objeto que contiene el color que desea ver (sólo en Windows).

**Para ver el valor del color del trazo o relleno activo, realice una de estas operaciones:**

- Elija Ventana > Mezclador de colores para ver valores RVA o de otro sistema de colores.
- Haga clic en un cuadro de color para abrir la ventana emergente y observe el valor hexadecimal en la parte superior de la ventana.
- Sitúe el puntero sobre un cuadro de color y lea el texto de herramienta (sólo en Windows).

*Nota:* De forma predeterminada, los valores RVA del color aparecen en el panel Información y en el Mezclador de colores, y su valor hexadecimal se muestra en la ventana emergente y en el texto de herramienta del cuadro de color en Windows. No obstante, el modelo de color que se muestra en el Mezclador de colores o el panel Información se puede cambiar en cualquier momento.

**Para mostrar la información del color en otro modelo:**

❖ Seleccione otro modelo de color en el menú Opciones del panel Información o en el menú Opciones del Mezclador de colores.

## Tramados con colores seguros para la Web

Algunas veces puede ser necesario utilizar colores que no sean seguros para la Web. Por ejemplo, el logotipo de una empresa puede utilizar un color no seguro para la Web. Para obtener un color seguro que no varíe ni se degrade cuando se exporte con una paleta segura para la Web, utilice un relleno de tramado Web.

**Nota:** El tramado Web puede aumentar el tamaño del archivo.



Los rellenos de tramado Web se crean con dos colores seguros para la Web.

### Para utilizar el relleno de tramado Web:

- 1 Seleccione un objeto con un color que no sea seguro para la Web.
- 2 Seleccione Tramado Web en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.
- 3 Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades.

Se abre la ventana emergente de color, que muestra las opciones de los rellenos de tramado Web. El color no-seguro para la Web del objeto aparece en el cuadro Color origen de la ventana de opciones de relleno. Los dos colores de tramado seguros para la Web aparecen en los cuadros de color de la derecha. El tramado Web aparece en el objeto y pasa a ser su color de relleno activo.

**Nota:** La selección de Suavizado o Fundido para el borde de un relleno de tramado Web produce colores no seguros para ese entorno.

- 4 Haga clic fuera de la ventana emergente para cerrarla.

### Para crear la ilusión de un relleno transparente verdadero en un navegador Web:

- 1 Seleccione el objeto al que desea aplicar un relleno transparente.
- 2 Seleccione Tramado Web en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.
- 3 Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades. Se abre la ventana emergente de color, que muestra las opciones de los rellenos de tramado Web.
- 4 Haga clic en la opción Transparente.

Los cuadros de color situados en el lado derecho de la ventana emergente cambian para reflejar la selección y el objeto se vuelve translúcido en el lienzo.

- 5 Haga clic fuera de la ventana emergente para cerrarla.

6 Exporte el objeto a un archivo GIF o PNG estableciendo Transparencia de índice o Transparencia de canal alfa. Para más información sobre las exportación de archivos con transparencias, consulte “Definición de determinadas áreas como transparentes” en la página 262.

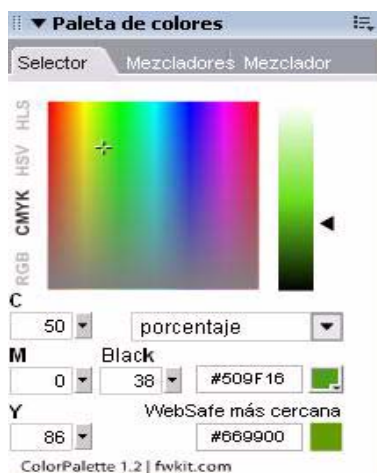
Cuando vea la imagen en un navegador Web, el efecto de translucidez para el fondo de la página se logra alternando los píxeles del relleno transparente para el tramado Web.

**Nota:** No todos los navegadores admiten los archivos PNG.

## Gestión de color mediante el panel Paleta de colores

El panel Paleta de colores ofrece la posibilidad de crear e intercambiar paletas de colores, exportar muestras de color ACT, explorar distintos esquemas de color y acceder a los controles más utilizados para elegir los colores.

La paleta contiene tres fichas: Selector, Mezcladores y Mezclador.



### Para abrir el panel Paleta de colores:

- ❖ Seleccione Ventana > Otros > Paleta de colores.

### Para localizar el color seguro para la Web para un valor de color:

- 1 Haga clic en la casilla de colores de relleno en la ficha Selector del panel Paleta de colores para activarla.
- 2 Utilice el puntero de cuentagotas para hacer clic en cualquier lugar de la ventana de documento de Fireworks para tomar un color como muestra.

El color aparece en el cuadro de color de relleno y debajo se muestra el color seguro para la Web más cercano.

En la ficha Selector puede convertir también colores entre modelos de color, como RVA y CMAN, y seleccionar el modo para mostrar los colores, por byte o por porcentaje.

### Para crear e intercambiar paletas de color para el documento:

- 1 Seleccione la ficha Mezcladores en el panel Paleta de colores.



- 2 Utilice los cuatro cuadros de color de relleno en la parte inferior del panel para definir los cuatro colores base del documento. Se crea automáticamente una paleta.

**3** Si es preciso, utilice la rueda de color MSB en el ángulo inferior derecho del panel para modificar el matiz, la saturación o el brillo de la paleta. Cada cambio se aplica automáticamente a la paleta completa.

**4** Si desea probar dos paletas diferentes en el documento, haga clic en la Paleta 2 situada a la izquierda del panel y escoja los colores base para la segunda paleta.

**5** Tras crear las paletas, haga clic en los dos iconos para sustituir color, que se encuentran en la parte inferior izquierda de los paneles, para cambiar entre las paletas.

*Nota:* La función para intercambiar paleta sustituye rellenos, trazos y degradados en elementos vectoriales, pero no en mapas de bits ni símbolos gráficos.

#### Para exportar una paleta:

**1** Seleccione la paleta que desea exportar (Paleta 1 o Paleta2).

**2** Haga clic en el icono Exportar como mapa de bits para exportar la paleta como un archivo de mapa de bits o en el icono Exportar como tabla de colores para exportar la paleta como un archivo ACT.

#### Para crear una serie de degradados de color mediante la ficha Mezclador:

**1** Seleccione la ficha Mezclador en el panel Paleta de colores.



**2** Los cuadros de colores de relleno situados en la parte inferior del panel se utilizan para seleccionar el primer y el último color de la serie.

**3** El deslizador emergente Pasos permite seleccionar el número de pasos de la serie.

Tras crear la serie de degradados, puede aplicar cualquiera de los colores del documento. También puede colocar el puntero del ratón en una muestra de color para ver el valor hexadecimal correspondiente.

## Utilización de los cuadros de color y de las ventanas emergentes de color

Fireworks dispone de cuadros de color en todas sus aplicaciones, desde la sección Colores del panel Herramientas hasta el Inspector de propiedades o el Mezclador de colores. Cada cuadro muestra el color actual asignado a la propiedad correspondiente de los objetos.

### Selección de colores en una ventana emergente de color

Cuando se hace clic en un cuadro de color, se abre una ventana emergente parecida al panel Muestras. Es posible elegir que la ventana emergente presente las mismas muestras de color que el panel Muestras u otras distintas.

#### Para elegir un color para un cuadro de color:

1 Haga clic en el cuadro de color.

Se abre la ventana emergente de color.

2 Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en una muestra para aplicarla al cuadro de color.
- Haga clic con el puntero de cuentagotas en un color cualquiera de la pantalla para aplicarlo al cuadro de color.
- Haga clic en el botón transparente de la ventana emergente para que el trazo o el relleno sea transparente.

#### Para mostrar el grupo de muestras actual del panel Muestras en la ventana emergente:

❖ Seleccione Panel de muestras en el menú de opciones de la ventana emergente.

#### Para mostrar un grupo de muestras distinto en la ventana emergente:

❖ Elija un grupo de muestras en el menú de opciones de la ventana emergente de color. La selección de un grupo de muestras en la ventana emergente no afecta al panel Muestras.

### Elección de colores por muestreo en una ventana emergente de color

Cuando una ventana emergente de color está abierta, el puntero se transforma en un cuentagotas especial que puede tomar muestras de colores de prácticamente cualquier parte de la pantalla. Esto es lo que se conoce como *muestreo*.

#### Para muestrear un color de cualquier lugar de la pantalla para el cuadro de color actual:

1 Haga clic en cualquier cuadro de color.



Se abre la ventana emergente de color y el puntero se transforma en un cuentagotas.

2 Haga clic en cualquier lugar del espacio de trabajo de Fireworks para elegir un color.

El color se aplica a la característica o función asociada con el cuadro de color y la ventana emergente se cierra.



Con la tecla *Mayús* pulsada, haga clic para elegir un color seguro para la Web.

## Utilización de trazos

Con el Inspector de propiedades, el menú emergente Opciones de trazo y el cuadro de diálogo Editar trazo, es posible controlar todas las características del pincel, como la cantidad de tinta, el tamaño y forma de la punta, la textura, el efecto de los bordes y el aspecto.

### Aplicación de trazos

Los atributos de trazo de las herramientas Pluma y Pincel pueden cambiarse con el fin de que el siguiente objeto vectorial que se dibuje tome los nuevos atributos; también es posible aplicar atributos de trazo a los objetos o trazados ya dibujados.

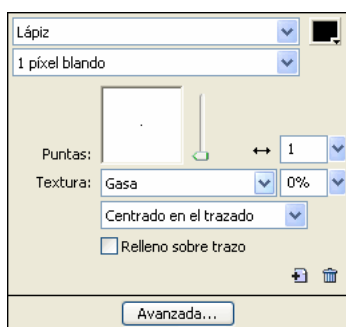
El color de trazo vigente aparece en el cuadro de color de trazo del panel Herramientas, del Inspector de propiedades y del Mezclador de colores. El color de trazo de una herramienta de dibujo o de un objeto seleccionado se puede cambiar en cualquiera de estos tres paneles.



El icono de lápiz indica el cuadro de color de trazo en el panel Herramientas, el Inspector de propiedades y el Mezclador de colores.

#### Para cambiar los atributos de trazo de los objetos seleccionados, siga una de estas indicaciones:

- Seleccione entre los atributos de trazo en el menú emergente Categoría del trazo del Inspector de propiedades.
- Elija Opciones del trazo en el menú emergente Categoría del trazo para poder seleccionar más opciones. Elija entre los atributos de trazo en la ventana emergente Opciones del trazo.



Utilice las opciones del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones del trazo para cambiar el trazo aplicado a un objeto.

#### Para cambiar el color del trazo de una herramienta de dibujo:

- 1 Pulse Control+D (Windows) o Comando+D (Macintosh) para anular la selección de todos los objetos.
- 2 Seleccione una herramienta de dibujo en el panel Herramientas.
- 3 Haga clic en el cuadro Color del trazo del panel Herramientas o del Inspector de propiedades para abrir la ventana emergente de color.
- 4 Elija un color para el trazo en el conjunto de muestras.
- 5 Arrastre el ratón para dibujar el objeto.

**Nota:** los trazos creados adoptarán el color que aparece en el cuadro Color del trazo.

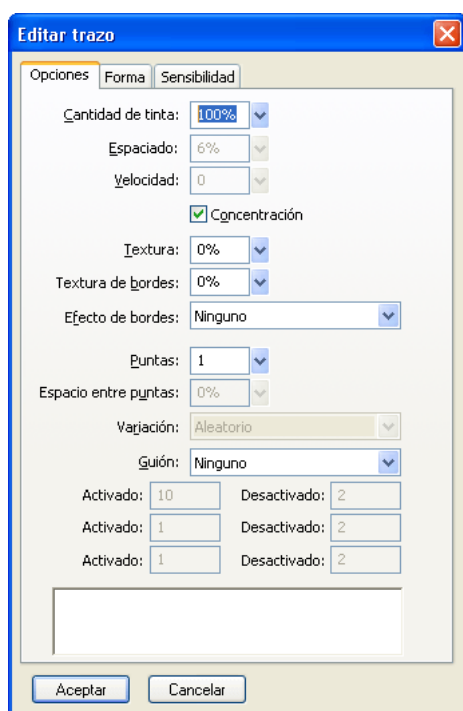
#### Para quitar todos los atributos de trazo de un objeto seleccionado, siga una de estas instrucciones:

- Elija Ninguno en el menú emergente Categoría del trazo del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones del trazo.
- Haga clic en el cuadro Color de trazo del panel Herramientas o del Inspector de propiedades y, a continuación en el botón transparente.



## Creación de trazos personalizados

Es posible utilizar el cuadro de diálogo Editar trazo para cambiar características específicas de un trazo.



El cuadro de diálogo tiene tres fichas: Opciones, Forma y Sensibilidad.

La presentación preliminar del trazo en la parte inferior de cada ficha muestra la pincelada actual con los parámetros actuales. Los valores de sensibilidad de la presión y velocidad se reflejan en la vista preliminar con un trazo que se estrecha o difumina o bien cambia en alguna forma de izquierda a derecha.

### Para abrir el cuadro de diálogo Editar trazo:

- 1 Seleccione Opciones del trazo en el menú emergente Categoría del trazo del Inspector de propiedades.
- 2 Haga clic en Avanzada.

Se abre el cuadro de diálogo Editar trazo.

### Para definir opciones generales de pincelada:

- 1 En la ficha Opciones del cuadro de diálogo Editar trazo, defina la cantidad de tinta, el espaciado y la velocidad. Las velocidades más altas producen pinceladas que fluyen en el tiempo, como con un aerógrafo.
- 2 Para superponer pinceladas con el fin de lograr trazos densos, elija Concentración.
- 3 Para definir la textura del trazo, cambie la opción Textura. Cuanto mayor sea el número, más evidente será la textura.
- 4 Para establecer la textura en los bordes, introduzca un número en el cuadro de texto Textura de bordes y elija un efecto de borde en el menú emergente Efecto de bordes.
- 5 Defina el número de puntas que desea que tenga la pincelada. En el caso de varias puntas, introduzca un valor en Espacio entre puntas y elija el método de variación del color. Las opciones son Aleatorio, Uniforme, Complementario, Matiz y Sombra.
- 6 Para elegir una línea punteada o discontinua, seleccione una opción del menú emergente Guión.
- 7 Para fijar la separación de los guiones y espacios de una línea discontinua, utilice los tres métodos de activación y desactivación de los cuadros de texto para controlar el primer, el segundo y el tercer guión respectivamente.
- 8 Haga clic en Aplicar para que los parámetros actuales se apliquen a los trazos seleccionados, y haga clic en Aceptar.

**Para modificar la punta del pincel:**

- 1 En la ficha Forma del cuadro de diálogo Editar trazo, seleccione Cuadrada para que la punta sea cuadrada o anule su selección para que sea redonda.
- 2 Introduzca valores para el tamaño de la punta, la suavidad de los bordes, el aspecto y el ángulo de la punta del pincel.
- 3 Haga clic en Aplicar y luego en Aceptar.

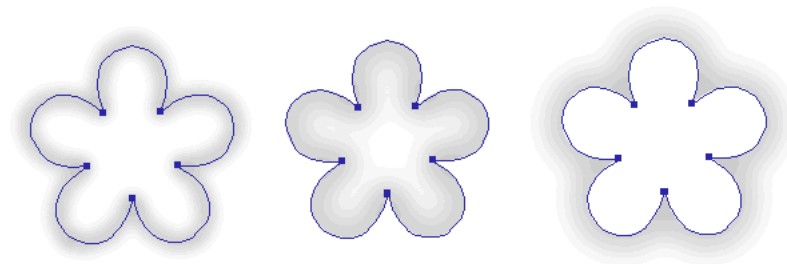
Fireworks dispone de parámetros de trazo para ajustar los atributos controlados por la velocidad y la presión cuando se utiliza una tableta y un puntero Wacom sensibles a la presión. Es posible elegir el atributo de trazo que se controla con el puntero de la tableta.

**Para definir la sensibilidad del trazo:**

- 1 En la ficha Sensibilidad del cuadro de diálogo Editar trazo, elija una propiedad de trazo, como Tamaño, Cantidad de tinta o Saturación, en el menú emergente.
- 2 En las opciones Afectado por, elija el grado en que los datos de sensibilidad afectan a la propiedad actual del trazo.
- 3 Haga clic en Aceptar.

**Colocación de los trazos en los trazados**

De manera predeterminada, el trazo (o pincelada) de un objeto aparece centrado en un trazado. Es posible colocar el trazo completamente dentro o fuera del trazado. De esta forma se puede controlar el tamaño de los objetos trazados y conseguir efectos como los trazos en los bordes de botones biselados.



*Trazo centrado, trazo dentro del trazado y trazo fuera del trazado*

Es posible utilizar el menú emergente de trazo de la ventana Opciones del trazo para reorientar las pinceladas.

**Para situar un trazo de pincel dentro o fuera del trazado seleccionado:**

- 1 Haga clic en el cuadro Color de trazo del panel Herramientas o del Inspector de propiedades para abrir la ventana emergente de color.
- 2 Seleccione una opción en el menú emergente Ubicación del trazo en relación al trazado: Interior, Centrado o Exterior.
- 3 También puede elegir Relleno sobre trazo.

Por lo general, el trazo se superpone al relleno. Al seleccionar Relleno sobre trazo, el relleno se dibuja sobre el trazo. Si selecciona esta opción con un objeto que tiene un relleno opaco, las partes del trazo que caen dentro del trazado se oscurecen. Los rellenos con un grado de transparencia pueden tintarse o mezclarse con los trazos de pincel incluidos en el trazado.

**Creación de estilos de trazo**

Es posible cambiar determinadas características del trazo, como la cantidad de tinta o la forma y sensibilidad de la punta, y guardar estas características personales del trazo a modo de estilo para poder utilizarlo en otros documentos.

**Para crear trazos personalizados:**

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en el cuadro de color de trazo del panel Herramientas y, a continuación, en Opciones del trazo.
  - Seleccione Opciones del trazo en el menú emergente Categoría del trazo del Inspector de propiedades.

Se abre la ventana emergente Opciones del trazo.

**2** Edite los atributos de trazo que desee.

**3** Guarde los atributos del trazo personalizado como estilo. Para más información, consulte “Creación y eliminación de estilos” en la página 176.

## Utilización de rellenos

Mediante el Inspector de propiedades, el menú emergente Opciones de relleno, la ventana emergente Opciones de relleno y la ventana emergente Degradado, así como un conjunto de patrones y texturas de mapa de bits, es posible crear una gran variedad de rellenos para los objetos vectoriales y el texto. Con la herramienta Cubo de pintura o Degradado, también se pueden rellenar píxeles seleccionados en función de los parámetros del relleno actual.

### Definición de los atributos de relleno de las herramientas de dibujo

Es posible establecer los atributos de relleno que se aplican a los objetos dibujados con las herramientas de dibujo Rectángulo, Rectángulo redondeado, Elipse y Polígono y Forma automática. El relleno actual se muestra en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades, del panel Herramientas y del Mezclador de colores. Para cambiar el relleno de una herramienta de dibujo puede utilizarse cualquiera de estos paneles.



*El icono de cubo de pintura indica el cuadro de color de relleno en el panel Herramientas, el Inspector de propiedades y el Mezclador de colores.*

### Para cambiar el color de relleno sólido de las herramientas de dibujo vectorial aplicables y de la herramienta Cubo de pintura:

**1** Seleccione una herramienta de dibujo vectorial o la herramienta Cubo de pintura.

**2** Siga uno de estos procedimientos:

- Pulse Control+D (Windows) o Comando+D (Macintosh) para anular la selección de todos los objetos y haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades para abrir la ventana emergente del mismo.
- Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas o del Mezclador de colores para abrir la ventana emergente de color.

**3** Elija un color para el relleno entre el conjunto de muestras o bien uno de muestra en cualquier lugar de la pantalla utilizando el puntero de cuentagotas.

**4** Utilice la herramienta como desee.

*Nota: La selección de la herramienta Texto siempre provoca que el cuadro Color de relleno vuelva al último color sólido de texto usado por esa herramienta.*

### Edición de rellenos sólidos

Un relleno sólido es un color liso que llena el interior de un objeto. El color de relleno de un objeto se puede cambiar en el panel Herramientas, el Inspector de propiedades o el Mezclador de colores.

### Para editar el relleno sólido de un objeto vectorial seleccionado:

**1** Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades, del panel Herramientas o del Mezclador de colores para abrir la ventana emergente de color.

**2** Elija una muestra en la ventana emergente-de color.

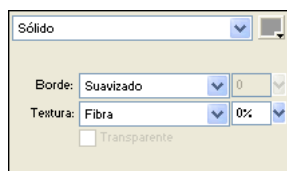
El relleno aparece en el objeto seleccionado y se convierte en el color de relleno activo.

## Aplicación de rellenos degradados y de patrón

El relleno se puede cambiar para mostrar diversas características de solidez, tramado, patrón o degradado que oscilan desde colores sólidos hasta degradados. Estas características simulan efectos de satén, ondas, pliegues o degradados en los contornos del objeto al que se aplican. También pueden cambiarse atributos de relleno, como por ejemplo el color, el borde, la textura o la transparencia.

Es posible crear rellenos degradados y de patrón o elegir entre los preestablecidos.

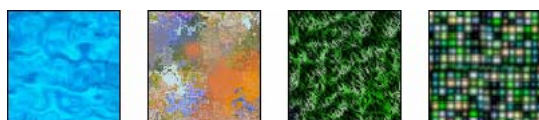
**Nota:** Cuando se crea un nuevo relleno, éste adopta el color que aparece en el cuadro de color de relleno del panel Herramientas.



Utilice las opciones de relleno del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones de relleno para editar los atributos del relleno.

### Aplicación de rellenos de patrón

Un objeto de trazado se puede rellenar con un gráfico de mapa de bits, esto es lo que se conoce como *relleno de patrón*. Fireworks ofrece más de una docena de rellenos de patrón, entre otros, Alfombra beréber, Hojas y Madera.



#### Para aplicar un relleno de patrón a un objeto seleccionado:

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Patrón en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.
- Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas y en Opciones de relleno y elija Patrón en el menú emergente Categoría de relleno.

2 Seleccione el patrón en el menú emergente de nombres de patrones.

El relleno de patrón aparecerá en el objeto seleccionado y se convertirá en el color de relleno activo.

### Adición de patrones personalizados

Es posible definir un archivo de mapa de bits como relleno de patrón. Estos son los formatos que pueden utilizarse como patrones: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF y PICT (sólo Macintosh). Si un relleno de patrón es una imagen transparente de 32 bits, esa transparencia tendrá efecto en el relleno cuando lo utilice con Fireworks. Cuando la imagen no es de 32-bits, se hace opaca.

Cuando se añade un patrón nuevo, su nombre aparece en el menú emergente de nombres de patrón de la ventana emergente Opciones de relleno.

#### Para crear un patrón a partir de un archivo externo:

1 Mientras se ven las propiedades de un objeto vectorial en el Inspector de propiedades, elija Patrón en el menú emergente Categoría de relleno.

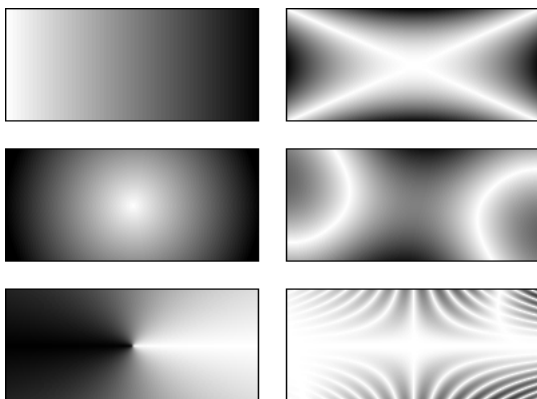
2 Haga clic en el cuadro Color de relleno y elija Otro en el menú emergente de nombres de patrón.

3 Desplácese al archivo de mapa de bits que desee utilizar como patrón y haga clic en Abrir.

El patrón nuevo se añade a la lista en orden alfabético.

## Aplicación de rellenos degradados

Todas las categorías de relleno, salvo Ninguno, Sólido, Patrón y Tramado Web, son rellenos degradados. Los rellenos degradados mezclan colores para crear distintos efectos.



Objetos con varios rellenos degradados

### Para aplicar un relleno degradado a un objeto seleccionado:

❖ Elija un degradado en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades. El relleno aparece en el objeto seleccionado y se convierte en el relleno activo.

## Edición de rellenos degradados

Para editar el relleno degradado actual, se hace clic en cualquier cuadro Color de relleno y luego se utiliza la ventana emergente Editar degradado.



Ventana emergente Editar degradado

### Para abrir la ventana emergente Editar degradado:

- 1 Seleccione un objeto que tenga un relleno degradado o elija un relleno de este tipo en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.
- 2 Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades o del panel Herramientas para abrir la ventana emergente.

Se abre la ventana emergente de edición de degradados con la pendiente de color y la vista previa del degradado actual.

### Para añadir una muestra de color o de opacidad al degradado, realice una de estas operaciones:

- Para añadir una muestra de color, haga clic en el área situada debajo de la pendiente de color del degradado.
- Para añadir una muestra de opacidad, haga clic en el área situada sobre la pendiente de degradado de color.

### Para eliminar una muestra de color o de opacidad del degradado:

❖ Arrastre la muestra fuera de la ventana emergente Editar degradado.

**Para definir o cambiar el color de una muestra de color:**

- 1 Haga clic en la muestra de color.
- 2 Elija un color en la ventana emergente.

**Para definir o cambiar la transparencia de una muestra de opacidad:**

- 1 Haga clic en la muestra de opacidad.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
  - Arrastre el deslizador para definir el porcentaje de transparencia, correspondiendo 0 a totalmente transparente y 100 a completamente opaco.
  - Introduzca un valor numérico entre 0 y 100 para definir la opacidad.

*Nota:* En las áreas transparentes, se muestra un diseño ajedrezado a través del gradiente.

- 3 Cuando haya terminado de editar el degradado, pulse Intro o haga clic fuera de la ventana emergente Editar degradado. El relleno degradado aparece en los objetos que estén seleccionados y se convierte en el relleno activo.

**Para ajustar la transición entre los colores del relleno:**

- ❖ Arrastre las muestras de color hacia la izquierda o la derecha.

**Creación de rellenos con la herramienta Degradado**

La herramienta Degradado está en el mismo grupo de herramientas que Cubo de pintura. Funciona de forma similar a la herramienta Cubo de pintura, pero rellena los objetos con un degradado y no con un color sólido. Además, también mantiene las propiedades del último elemento utilizado.

**Para utilizar la herramienta Degradado:**

- 1 Haga clic en la herramienta Cubo de pintura del panel Herramientas y elija la herramienta Degradado en el menú emergente.
- 2 Elija entre los siguientes atributos en el Inspector de propiedades:

**Opciones de relleno** es un menú emergente en el que se selecciona un tipo de degradado.

**Cuadro Color de relleno**, cuando se hace clic en él, se muestra la ventana emergente Editar degradado, donde se pueden definir varias opciones de color y transparencia.

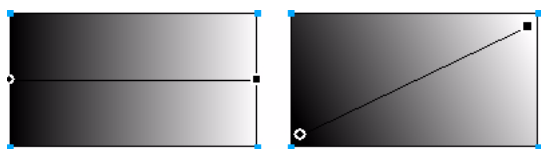
**Borde** determina si el degradado tiene un borde de relleno duro, suavizado o fundido. Si elige un borde fundido, es posible decidir la cantidad del fundido.

**Textura** ofrece muchas opciones, entre las que se incluyen Veta, Metal, Malla y Lija.

- 3 Haga clic y arrastre el puntero para establecer un punto inicial para el degradado así como la dirección y longitud de la zona degradada.

**Transformación y distorsión de rellenos**

Es posible mover, rotar, sesgar y cambiar la anchura del relleno de patrón o degradado de un objeto. Cuando se utilizan las herramientas Puntero y Degradado para seleccionar un objeto que tiene un relleno degradado o de patrón, aparece una serie de tiradores en el objeto o cerca de él. Estos tiradores se pueden arrastrar para ajustar el relleno del objeto.



Utilice los tiradores de relleno para ajustar de forma interactiva un relleno de patrón o degradado.

**Para mover el relleno dentro de un objeto:**

- ❖ Arrastre el tirador redondo o haga clic en otra posición dentro del relleno con la herramienta Degradado.

**Para rotar el relleno:**

- ❖ Arrastre las líneas que unen los tiradores.

**Para ajustar la anchura e inclinación del relleno:**

- ❖ Arrastre un tirador cuadrado.

**Establecimiento de bordes de relleno duros, suavizados o fundidos**

En Fireworks, se puede definir el borde de un relleno como una línea sólida o bien definirlo como un borde suavizado o fundido. De forma predeterminada, los bordes están suavizados. El suavizado alisa los bordes dentados que pueden presentar los objetos redondeados, como elipses y círculos, al mezclar sutilmente el borde con el fondo.

El fundido, sin embargo, produce un difuminado visible en ambos lados del borde. De este modo se suavizan y se logra un efecto de iluminación.

**Para cambiar el borde de un objeto seleccionado:**

1 Realice una de las siguientes acciones para mostrar el menú emergente Borde:

- Haga clic en el menú emergente Borde del Inspector de propiedades.
- Haga clic en el cuadro Color de trazo del panel Herramientas, en Opciones del trazo y en el menú emergente Borde.

2 Elija una opción de borde: Borde duro, Suavizado o Fundido.

3 Para obtener un borde fundido, elija también el número de píxeles que se fundirán a cada lado del borde.

El valor predeterminado es 10. Puede elegir cualquier cifra entre 0 y 100. Cuanto más alto sea el nivel, mayor será el grado de fundido.

**Cómo guardar un relleno de degradado personalizado**

Para guardar los parámetros actuales del degradado como degradado personalizado y utilizarlo en otros documentos, es preciso crear un estilo. Para más información, consulte “Creación y eliminación de estilos” en la página 176.

**Eliminación de un relleno**

Es posible quitar los atributos de relleno de los objetos seleccionados.

**Para quitar el relleno de un objeto seleccionado, siga una de estas instrucciones:**

- Seleccione Ninguno en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones de relleno.
- Haga clic en cualquier cuadro Color de relleno y luego en el botón Transparente. Esta opción sólo elimina los rellenos sólidos.

## Adición de texturas a trazos y rellenos

Es posible crear efectos tridimensionales tanto para los trazos como para los rellenos mediante la adición de textura. Además de las texturas que proporciona Fireworks, pueden utilizarse texturas externas.

### Adición de textura a un trazo

Las texturas modifican el brillo del trazo, pero no el matiz, por lo que le dan un aspecto menos mecánico y más natural, como si se estuviera pintando sobre una superficie con textura. Las texturas son más eficaces cuando se utilizan con trazos anchos. Se puede añadir una textura a cualquier trazo. Fireworks incluye varias texturas como Gasa, Marea negra o Lija.



Utilice las opciones de trazo del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones del trazo para añadir una textura a un trazo de pincel.

### Para añadir textura al trazo de un objeto seleccionado:

**1** Realice una de las siguientes acciones para abrir el menú emergente Textura de un trazo:

- Haga clic en el menú emergente Textura de trazo en el Inspector de propiedades.
- Haga clic en el cuadro Color de trazo del panel Herramientas, en Opciones del trazo y en el menú-emergente Textura.

**2** Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione una textura en el menú emergente.
- Seleccione Otras en el menú emergente y desplácese a un archivo de textura si desea utilizar una textura externa.

*Nota:* se pueden aplicar texturas de otros archivos con estos formatos: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF y PICT (sólo Macintosh).

**3** Escriba un porcentaje entre 0 y 100 para controlar la profundidad de la textura.

A mayor porcentaje, mayor es la intensidad de la textura.

### Cómo añadir textura a un relleno

Las texturas modifican el brillo de un relleno, aunque no el matiz, y le dan un aspecto menos mecánico y más orgánico. Es posible añadir una textura a cualquier relleno. Fireworks se suministra con varias texturas entre las que elegir, como Gasa, Marea negra o Lija. También puede utilizar archivos de mapa de bits como texturas. De esta forma podrá crear casi cualquier tipo de textura personalizada.

### Para añadir textura al relleno de un objeto seleccionado:

**1** Realice una de las siguientes acciones para abrir el menú emergente Textura de un relleno:

- Haga clic en el menú emergente Textura de relleno en el Inspector de propiedades.
- Haga clic en el cuadro Color de trazo del panel Herramientas, en Opciones del trazo y en el menú-emergente Textura.

**2** Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione una textura en el menú emergente.
- Seleccione Otras en el menú emergente y desplácese a un archivo de textura si desea utilizar una textura externa.

**3** Escriba un porcentaje entre 0 y 100 para controlar la profundidad de la textura.

A mayor porcentaje, mayor es la intensidad de la textura.

**4** Seleccione Transparente para introducir un grado de transparencia en el relleno.

El porcentaje de Textura también controla el grado de transparencia.



**Cómo añadir texturas personalizadas**

Se pueden utilizar como texturas archivos de mapa de bits de Fireworks y de otras aplicaciones. se pueden aplicar texturas de otros archivos con estos formatos: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF y PICT (sólo Macintosh).

Cuando se añade una textura nueva, su nombre aparece en el menú emergente de nombres de textura.

**Para crear una textura a partir de un archivo externo:**

**1** Mientras se ven las propiedades de un objeto vectorial en el Inspector de propiedades, elija Otras en cualquiera de los menús emergentes de nombres de textura.

**2** Desplácese al archivo de mapa de bits que desee utilizar como textura y haga clic en Abrir.

La textura nueva se añade a la lista Nombre de la textura por orden alfabético.

## Capítulo 8: Utilización de filtros automáticos

Los filtros automáticos de Fireworks CS3 (anteriormente conocidos como efectos automáticos) son mejoras que se pueden aplicar a objetos vectoriales, imágenes de mapa de bits y texto. Entre los filtros automáticos, se incluyen biseles y relieves, sombras sólidas, sombras difuminadas e iluminados, ajustar color, desenfocar y perfilar. Los filtros automáticos se pueden aplicar a los objetos seleccionados directamente desde el Inspector de propiedades.

Fireworks actualiza estos filtros automáticamente cuando se editan los objetos a los que se han aplicado. Después de aplicar un filtro automático, es posible cambiar sus opciones en cualquier momento o reorganizar el orden de los filtros para experimentar con un filtro combinado. Los filtros automáticos se pueden activar y desactivar, o eliminar en el Inspector de propiedades. Cuando se elimina un filtro, el objeto o imagen recupera su aspecto anterior.

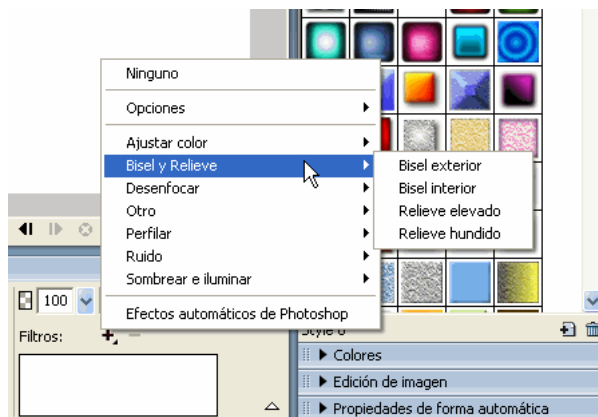
Algunos de los filtros automáticos de Fireworks — como Niveles automáticos, Desenfocar gaussiano y Desperfilarse máscara — se presentaban en versiones anteriores como filtros de conexión irreversibles. Además de éstos, también es posible añadir filtros de conexión ("plug-ins") de terceros para utilizarlos en Fireworks como filtros automáticos. Si se prefiere, estos filtros se pueden usar de la forma tradicional mediante el menú Filtros. Para más información, consulte "Ajuste del color y el tono de un mapa de bits" en la página 67.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- "Aplicación de filtros automáticos" en la página 141
- "Edición de filtros automáticos" en la página 146

### Aplicación de filtros automáticos

Mediante el Inspector de propiedades es posible aplicar uno o más filtros automáticos a los objetos seleccionados. Cada vez que se añade un filtro nuevo al objeto, se incluye en la lista del menú emergente Añadir filtros del Inspector de propiedades. Cada filtro de la lista se puede activar o desactivar.



Menú emergente Filtros en el Inspector de propiedades

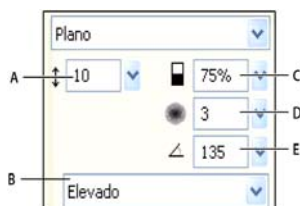
Cuando se seleccionan objetos a los que se pueden aplicar filtros automáticos, la ubicación de las opciones de tales filtros varía ligeramente según si el Inspector de propiedades está a altura media o completa:

- Cuando el Inspector de propiedades está maximizado a su altura completa, se pueden utilizar el botón Añadir filtros automáticos, el botón Eliminar efecto y la lista de filtros automáticos aplicados.
- Cuando el Inspector de propiedades está a media altura, se puede hacer clic en Editar filtros para mostrar el botón Añadir filtros automáticos, el botón Suprimir el efecto y la lista de filtros automáticos aplicados.

**Nota:** Cuando se crea un nuevo relleno, éste adopta el color que aparece en el cuadro de color de relleno del panel Herramientas.

Es posible personalizar cada filtro automático para obtener el aspecto que se desee. Si se eligen filtros de corrección de color, se abren cuadros de diálogo que contienen controles para ajustar las características de los colores, como por ejemplo los niveles automáticos, el brillo y el contraste, el matiz y la saturación, la inversión de los colores, las curvas y el relleno de color. Al elegir los filtros Bisel, Desenfocar, Relieve, Iluminado, Sombreado o Perfilar, aparece un cuadro de diálogo o un menú emergente en los que se pueden ajustar los parámetros del filtro. Cuando se elige un filtro de desenfoque o perfilado, se aplica directamente al objeto.

Experimente con los diferentes ajustes hasta obtener el aspecto que desee. Si más adelante desea cambiar la configuración del filtro, consulte “Edición de filtros automáticos” en la página 146.



Ventana emergente para Bisel interior

A. Anchura de bisel B. Preestablecido de bisel de botón C. Contraste D. Suavidad E. Ángulo del bisel

### Para aplicar un filtro automático a objetos seleccionados:

**1** Haga clic en el botón Añadir filtros automáticos del Inspector de propiedades y, a continuación seleccione un filtro en el menú desplegable Añadir filtros.

El filtro se añade a la lista de filtros del objeto seleccionado.



Para aplicar un filtro automático y que parezca que sólo afecta una selección de píxeles dentro de una imagen, corte y pegue la selección en el mismo lugar para crear una nueva imagen de mapa de bits, selecciónela y aplique el filtro automático.

**2** Si se abre una ventana emergente o un cuadro de diálogo, introduzca los valores para el filtro y realice una de las acciones siguientes:

- Si el filtro automático tiene un cuadro de diálogo, haga clic en Aceptar.
- Si el filtro automático tiene una ventana emergente, pulse Intro o haga clic en cualquier punto del área de trabajo.

**3** Repita los pasos 1 y 2 para aplicar más filtros automáticos.

**Nota:** El orden en que se aplican los filtros automáticos afecta al resultado final. Si desea cambiar el orden, puede arrastrar los filtros en la lista. Para más información, consulte “Cambio de orden de los filtros automáticos” en la página 146.

### Para activar o desactivar un filtro aplicado a un objeto:

❖ Haga clic en la marca de verificación situada junto al filtro en la lista de filtros del Inspector de propiedades.

### Para activar o desactivar un filtro automático aplicado a un objeto:

❖ Haga clic en el botón Añadir filtros automáticos del Inspector de propiedades y, en el menú emergente, elija Opciones > Todo activado u Opciones > Todo desactivado.

Para obtener información sobre la eliminación permanente de los filtros, consulte “Eliminación de filtros automáticos” en la página 146.

## Aplicación de bordes biselados

La aplicación de un borde biselado a un objeto le proporciona el aspecto de un botón en relieve. Es posible crear un bisel interior o exterior.



Rectángulo con bisel interior y con bisel exterior

### Para aplicar un borde biselado a un objeto seleccionado:

**1** Haga clic en el botón Añadir filtros automáticos del Inspector de propiedades y elija una opción de bisel en el menú emergente:

- Bisel y Relieve > Bisel interior.
- Bisel y Relieve > Bisel exterior.

**2** Edite la configuración del filtro en la ventana emergente.

**3** Haga clic fuera de la ventana o pulse Intro para cerrarla.

## Aplicación de relieve

El filtro Relieve permite que una imagen, un objeto o un texto aparezcan elevados o hundidos respecto al lienzo.



Objeto con relieve hundido y con relieve elevado

### Para aplicar un filtro de relieve:

**1** Haga clic en el botón Añadir filtros automáticos del Inspector de propiedades y elija una opción de relieve en el menú emergente:

- Bisel y Relieve > Relieve hundido.
- Bisel y Relieve > Relieve elevado.

**2** Edite la configuración del filtro en la ventana emergente.

Si desea que el objeto original aparezca en el área en relieve, seleccione Mostrar objeto.

**3** Cuando haya finalizado, haga clic fuera de la ventana o pulse Intro para cerrarla.

*Nota:* Para mantener la compatibilidad con versiones anteriores, los filtros automáticos de relieve en objetos de documentos anteriores se abren con la opción Mostrar objeto no seleccionada.

## Aplicación de sombras y luces

Fireworks facilita la aplicación de sombras sólidas, sombras, sombras interiores y luces a objetos. Es posible especificar el ángulo de la sombra para simular el ángulo de la luz que incide sobre el objeto.



Filtros Sombra, Sombra interior e Iluminado

**Para aplicar una sombra:**

- 1 Haga clic en el botón Agregar filtros automáticos en el Inspector de propiedades, a continuación en Sombrear e iluminar y, por último en Sombra sólida.
- 2 En el cuadro de diálogo Sombra sólida, ajuste los parámetros del filtro:
  - Arrastre el control deslizante Ángulo para definir la dirección de la sombra.
  - Arrastre el control deslizante Distancia para definir la distancia de la sombra respecto al objeto.
  - Active casilla de verificación Color sólido para aplicarle un color sólido a la sombra.
  - Seleccione el cuadro de color para abrir la ventana emergente y defina el color de la sombra.
  - Si no desea ver una vista previa de la sombra sólida, desactive la casilla Vista previa.
- 3 Cuando finalice, haga clic en Aceptar.

**Para aplicar una sombra o una sombra interior:**

- 1 Haga clic en el botón Añadir filtros automáticos del Inspector de propiedades y elija una opción de sombra en el menú emergente:
  - Sombrear e iluminar > Sombra.
  - Sombrear e iluminar > Sombra interior.
- 2 Edite la configuración del filtro en la ventana emergente:
  - Arrastre el control deslizante Distancia para definir la distancia de la sombra respecto al objeto.
  - Seleccione el cuadro de color para abrir la ventana emergente y defina el color de la sombra.
  - Arrastre el control deslizante Opacidad para definir el porcentaje de transparencia de la sombra.
  - Arrastre el control deslizante Suavidad para establecer la nitidez de la sombra.
  - Arrastre el control deslizante Ángulo para definir la dirección de la sombra.
  - Seleccione Sólo sombra para ocultar el objeto y mostrar sólo la sombra.
- 3 Cuando haya finalizado, haga clic fuera de la ventana o pulse Intro para cerrarla.

**Para aplicar un iluminado:**

- 1 Haga clic en el botón Añadir filtros automáticos del Inspector de propiedades y elija Sombrear e iluminar > Iluminado.
- 2 Edite la configuración del filtro en la ventana emergente:
  - Haga clic en el cuadro de color para abrir la ventana emergente y defina el color de iluminación.
  - Arrastre el control deslizante Anchura para definir la anchura del efecto de iluminación.
  - Arrastre el control deslizante Opacidad para definir el porcentaje de transparencia del efecto de iluminación.
  - Arrastre el control deslizante Suavidad para establecer la nitidez de la luz.
  - Arrastre el control deslizante Desplazamiento para indicar la distancia desde la luz hasta el objeto.
- 3 Cuando haya finalizado, haga clic fuera de la ventana o pulse Intro para cerrarla.

**Aplicación de filtros integrados y de conexión de Photoshop como filtros automáticos**

Mediante el Inspector de propiedades, se pueden aplicar los filtros integrados y de conexión del menú emergente Añadir filtros como filtros automáticos. La ventaja de aplicarlos como filtros automáticos es que se pueden editar o eliminar de los objetos en cualquier momento.

*Nota:* el menú Xtras de las versiones anteriores de Fireworks ha pasado a llamarse Filtros en Fireworks 8 y versiones posteriores. Las extensiones Xtra de Fireworks ahora se denominan filtros.

### Filtros de conexión del menú Filtros

Al instalar un filtro de conexión de Adobe Photoshop en Fireworks, se añade en el menú Filtros y en el Inspector de propiedades. El menú Filtros sólo debe utilizarse para aplicar los filtros y los filtros de conexión de Photoshop cuando se sepa con certeza que no habrá que editar o eliminar el filtro. Un filtro sólo se puede eliminar si el comando Deshacer está disponible.

### Instalación de filtros de conexión de Photoshop

Es posible utilizar el Inspector de propiedades para aplicar algunos filtros de conexión de Photoshop como filtros automáticos. No todos los filtros de conexión de Photoshop se pueden emplear como filtros automáticos. También es posible importar dichos filtros utilizando el cuadro de diálogo Preferencias para designar la carpeta que los contiene. Para más información, consulte “Preferencias de carpetas” en la página 335.

Si se comparte un archivo de Fireworks en el que se ha aplicado un filtro de conexión de Photoshop como filtro automático, la persona que abra el archivo sólo puede ver el filtro en un equipo que tenga instalado el filtro de conexión. Por el contrario, los filtros incorporados de Fireworks sí se almacenan en el archivo de Fireworks.

### Para instalar filtros de conexión de Photoshop:

- 1 En el Inspector de propiedades, haga clic en botón Añadir filtros y, a continuación, seleccione Opciones > Localizar filtros de conexión.
- 2 Abra la carpeta en la que se encuentran los filtros de conexión de Photoshop y haga clic en Aceptar.
- 3 Reinicie Fireworks para cargar los filtros de conexión.

*Nota:* Si mueve los filtros de conexión a otra carpeta, debe repetir los pasos anteriores o seleccionar Edición > Preferencias y hacer clic en la ficha Carpetas para cambiar la ruta de acceso a los filtros de conexión. Después debe reiniciar Fireworks.

### Para aplicar un filtro de conexión de Photoshop a un objeto seleccionado como filtro automático:

❖ En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, seleccione un filtro del submenú Opciones .

### Aplicación de efectos de capa de Photoshop

También se pueden aplicar algunos efectos de capas de Photoshop mediante el menú emergente Añadir filtros del Inspector de propiedades. Si importa un archivo PSD, también puede editar efectos de capa que ya existen en el archivo.

### Para aplicar efectos de capa de Photoshop

- 1 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros y, a continuación, seleccione Efectos automáticos de Photoshop.
- 2 Seleccione uno de los efectos en el panel de la izquierda e introduzca los cambios en el panel de la derecha. Puede seleccionar varios efectos cada vez.
- 3 Haga clic en Aceptar para aplicar los efectos de capa.

### Acerca de la aplicación de filtros a objetos agrupados

Al aplicar un filtro a un grupo, se aplica a todos los objetos que éste contiene. Si se desagrupan los objetos, cada objeto recupera los filtros que tuviera individualmente.

Para aplicar un filtro a un objeto dentro de un grupo, seleccione sólo dicho objeto utilizando la herramienta Subselección. Para más información sobre la selección de un grupo o de objetos incluidos en un grupo, consulte “Selección de objetos incluidos en grupos” en la página 55.

## Edición de filtros automáticos

Al hacer clic en el botón de información de un filtro automático en el Inspector de propiedades, Fireworks abre una ventana emergente con los parámetros actuales del filtro, que se pueden editar.

### Para editar un filtro automático:

1 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón de información situado junto al filtro que desea editar.

Se abrirá la ventana emergente o cuadro de diálogo correspondiente.

2 Ajuste los parámetros del filtro.

*Nota:* Si uno de los filtros no se puede editar, el botón de información aparece atenuado. Por ejemplo, no se pueden editar Niveles automáticos.

3 Haga clic fuera de la ventana o pulse Intro.

### Cambio de orden de los filtros automáticos

Es posible cambiar el orden de los filtros aplicados a un objeto. Así se varía la secuencia en que se aplican los filtros, lo cual puede alterar el resultado final.

En general, los filtros que modifican el interior de un objeto, como el filtro Bisel interior, deben aplicarse antes que los que modifican el exterior. Por ejemplo, el efecto Bisel interior debería aplicarse antes que los filtros Bisel exterior, Iluminado o Sombra.

### Para cambiar el orden de los filtros aplicados a un objeto seleccionado:

❖ En la lista del Inspector de propiedades, arrastre un filtro a la posición que desee.

*Nota:* Los filtros del principio de la lista se aplican antes que los situados al final.

### Eliminación de filtros automáticos

Es posible eliminar filtros individuales o todos los filtros de un objeto.

### Para eliminar un filtro aplicado a un objeto seleccionado:

❖ En el Inspector de propiedades, seleccione el filtro que desee eliminar de la lista de filtros y haga clic en el botón Eliminar filtros automáticos.

### Para eliminar todos los filtros aplicados a un objeto seleccionado:

❖ En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, en el menú emergente, elija Ninguno.

### Creación de filtros automáticos personalizados

Es posible guardar una combinación específica de parámetros de los filtros automáticos creando uno personalizado. Los filtros automáticos personalizados aparecen en el menú emergente Añadir filtros del Inspector de propiedades y en el panel Estilos. Estos filtros son en realidad estilos para los que sólo se ha seleccionado la opción de propiedad Filtro.

- Un filtro automático personalizado se puede crear mediante el Inspector de propiedades o el panel Estilos.
- Un filtro automático personalizado se puede aplicar a los objetos seleccionados desde el menú emergente Añadir filtros o desde el panel Estilos.
- Un filtro automático personalizado se puede cambiar de nombre o eliminar mediante el panel Estilos.

**Para crear un filtro automático personalizado mediante el Inspector de propiedades:**

- 1 Aplique los ajustes de filtros automáticos a los objetos seleccionados. Para más información, consulte “Aplicación de filtros automáticos” en la página 141.
- 2 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, seleccione Opciones > Guardar como estilo.

Se abre el cuadro de diálogo Nuevo estilo.

- 3 Escriba un nombre para el estilo y haga clic en Aceptar.

El nombre del filtro automático personalizado se añade al menú emergente Añadir filtros-y un icono de estilo que representa el filtro se añade al panel Estilos.

**Para crear un filtro automático personalizado mediante el panel Estilos:**

- 1 Aplique los ajustes de filtros automáticos a los objetos seleccionados. Para más información, consulte “Aplicación de filtros automáticos” en la página 141.
- 2 Seleccione Nuevo estilo en el menú de opciones del panel Estilos.

Se abre el cuadro de diálogo Nuevo estilo.

- 3 Anule la selección de todas las propiedades excepto Filtro, introduzca un nombre y haga clic en Aceptar.

El nombre del filtro automático personalizado se añade al menú emergente Añadir filtros y un icono de estilo que representa el filtro se añade al panel Estilos.

*Nota:* Si elige alguna otra propiedad en el cuadro de diálogo Añadir nuevo estilo, el estilo no se añadirá al menú emergente Añadir filtros del Inspector de propiedades, aunque sí aparecerá en el panel Estilos como un estilo más.

**Para aplicar un filtro automático personalizado a los objetos seleccionados, siga uno de estos procedimientos:**

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir filtros automáticos y, a continuación, seleccione el filtro automático personalizado.
- En el panel Estilos, haga clic en el icono del filtro automático personalizado.

Un filtro automático personalizado se puede cambiar de nombre o eliminar de la misma forma que cualquier otro estilo del panel Estilos. Para más información, consulte “Creación y eliminación de estilos” en la página 176 y “Edición de estilos” en la página 177.

*Nota:* No es posible cambiar de nombre ni eliminar un filtro estándar de Fireworks.

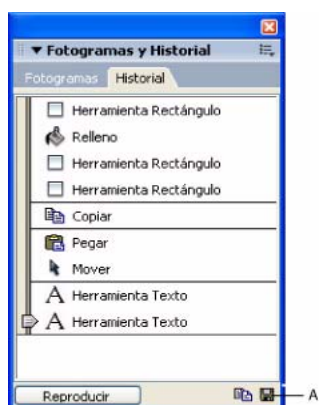
**Almacenamiento de filtros automáticos como comandos**

Es posible crear un comando basado en un filtro para así guardarlo y reutilizarlo. El panel Historial permite automatizar todos los filtros automáticos aplicados a un objeto mediante la creación de un comando que se añade al menú Comandos. Estos comandos se pueden utilizar en procesos por lotes. Para más información, consulte “Ejecución de comandos con un proceso por lotes” en la página 325.

**Para guardar los parámetros de un filtro como un comando:**

- 1 Aplique los filtros al objeto.
- 2 Si el panel Historial no está visible, seleccione Ventana > Historial.
- 3 Mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en el grupo de acciones que desea guardar como comando.
- 4 Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Guardar como comando en el menú de opciones del panel Historial.
  - Haga clic en el botón Guardar de la parte inferior del panel Historial.





A. Botón Guardar

5 Introduzca un nombre para el comando y haga clic en Aceptar para añadir el comando al menú Comandos.

# Capítulo 9: Páginas, capas, máscaras y mezclas

Fireworks CS3 añade la posibilidad de crear un solo archivo PNG que contenga varias páginas. Cada página contiene su propia configuración de lienzo, tamaño, color, resolución de imagen y guías. Estas configuraciones se pueden definir para cada página o de forma global para todas las páginas del documento. También se puede crear una página maestra para los elementos comunes.

Las capas y las páginas se pueden utilizar juntas si tiene elementos que deben aparecer en más de una página. Las capas se pueden aplicar a una sola página o bien compartirse en varias páginas. Una vez compartidas, se muestran en amarillo para distinguirse de las capas que no se han compartido. Sólo se puede compartir entre páginas la capa de página principal, situada en la parte superior.

Las capas dividen los documentos de Fireworks en planos discretos, como si los componentes de una ilustración se dibujasen en distintas hojas transparentes superpuestas. Un documento puede estar compuesto por muchas capas y cada una contener muchas subcapas u objetos. En Fireworks, el panel Capas muestra una lista de las capas y los objetos contenidos en cada capa. Las capas de Fireworks son similares a los conjuntos de capas de Adobe Photoshop. Las capas de Photoshop equivalen a los objetos individuales de Fireworks.

El uso de máscaras aporta control creativo sobre las capas y los objetos. Las máscaras y los modos de mezcla se pueden aplicar desde el panel Capas. También se pueden crear máscaras mediante las opciones de los menús Seleccionar y Modificar. Es posible utilizar un objeto vectorial o de mapa de bits para tapar parte de la imagen subyacente. Por ejemplo, para ocultar parte de una fotografía de manera que aparezca rodeada por un marco ovalado, es posible pegar una forma elíptica como máscara encima de la fotografía. Todas las áreas situadas fuera de la elipse desaparecen como si se hubieran recortado, y sólo se muestra la parte de la imagen situada dentro del óvalo.

Las técnicas de mezcla ofrecen otro nivel de control creativo. La mezcla de los colores de objetos superpuestos permite crear efectos únicos. Fireworks dispone de varios modos de mezcla para facilitar la consecución del aspecto deseado.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- “Utilización de páginas” en la página 149
- “Utilización de capas” en la página 152
- “Enmascaramiento de imágenes” en la página 157
- “Mezcla y transparencia” en la página 171

## Utilización de páginas

Un archivo de documento de Fireworks CS3 (PNG) puede contener una o varias páginas. Las páginas se pueden crear antes de comenzar el diseño o bien añadirse a medida que se necesiten. Si no se crean páginas nuevas, todos los elementos del archivo residen en una sola página (Página 1).

En el panel Páginas puede ver las páginas de su archivo. Las páginas se añaden en el orden en el que se crean.

El nombre de la página activa se resalta en el panel Páginas y se muestra en el menú desplegable de páginas en la barra del documento activo, debajo del documento activo. Los objetos de cada página aparecen en una imagen en miniatura junto al nombre de la página en el panel Páginas.

Cada página tiene una jerarquía independiente que incluye la capa Web y capas generales, que pueden compartirse en distintas páginas. También se puede crear una página maestra para los elementos comunes. Todas las demás páginas heredan los objetos y la jerarquía de capas de la página maestra.


## Cómo añadir y eliminar páginas

El panel Páginas permite añadir páginas nuevas, eliminar páginas innecesarias y duplicar páginas existentes.


Cuando se crea una nueva página, se inserta una página vacía al final de la lista de páginas. La nueva página pasa a ser la activa y aparece resaltada en el panel Páginas. Al eliminar una página, la que esté situada encima se convierte en la activa.

La creación de una página duplicada añade una nueva página que contiene los mismos objetos y jerarquía de capas que la que hay seleccionada. Los objetos duplicados conservan la opacidad y los modos de mezcla de los que se copiaron. Se pueden cambiar los objetos duplicados sin que estos cambios afecten a los originales.

### Para añadir una página, siga uno de estos procedimientos:

-  Haga clic en el botón Añadir/duplicar página en el panel Páginas.
- Seleccione Edición > Insertar > Página.
- Elija Nueva página en el menú de opciones del panel Páginas y haga clic en Aceptar.

### Para eliminar una página, siga uno de estos procedimientos:

-  En el panel Páginas, arrastre la página al icono de cubo de basura.
- Seleccione la página y haga clic en el icono de cubo de basura del panel Páginas.
- Seleccione Eliminar páginas en el menú de opciones del panel Páginas.

### Para duplicar una página, siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre la página al botón Añadir/duplicar página.
- Seleccione la página y elija Duplicar página en el menú de opciones del panel Páginas.

### Para desplazarse entre páginas, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione la página adecuada en el panel Páginas.
- Utilice los botones Av Pág y Re Pág del teclado.
- Elija la página que desee en el menú emergente Páginas que se encuentra en la parte inferior de la ventana del documento.



*Un asterisco junto al nombre de página en el menú desplegable Páginas señala la página maestra.*

## Edición de páginas

Cada página es un documento de lienzo diferente. Puede personalizar el tamaño, el color y la resolución de la imagen para cada página, según sus necesidades.

### Para editar el tamaño de lienzo, el color o la resolución de la imagen del lienzo de una página:

- 1 Elija una página en el panel Páginas o en el menú emergente Páginas que se encuentra en la parte inferior de la ventana del documento.
- 2 Seleccione Modificar > Lienzo > Tamaño de la imagen o Modificar > Lienzo > Color del lienzo, o Modificar > Lienzo > Tamaño del lienzo.
- 3 Realice los cambios necesarios. Estos cambios también pueden realizarse en el panel Propiedades cuando el lienzo de una página está seleccionado.
- 4 Para aplicar los cambios solamente a la página seleccionada, deje activa la casilla Sólo página actual. Para aplicar los cambios a todas las páginas, desactive la casilla.

## Utilización de una página maestra

Si tiene algunos elementos que desea que compartan todas las páginas, puede utilizar una página maestra. Cuando convierte una página normal en una página maestra, ésta se sitúa en la parte superior de la lista del panel Páginas y se muestra en gris. Cuando se crea una página maestra, se añade una capa de página maestra al final de la jerarquía de capas en cada página. Esta capa puede eliminarse mediante la opción Eliminar capa de página maestra del menú de opciones del panel Capas.

La visibilidad de la capa de la página maestra puede cambiarse. Para ello, se hace clic en el icono de ojo situado a la izquierda de la capa de página maestra en el panel Capas. Si cambia la visibilidad de la capa maestra en una página, este cambio se refleja en todas las páginas. Para más información sobre cómo controlar la visibilidad de las capas, consulte "Protección de capas y objetos" en la página 155.

### Para crear una página maestra

❖ En el panel Páginas, seleccione una página que haya creado y elija Definir como página maestra en el menú de opciones. Las páginas maestras no pueden tener capas compartidas, por lo que al convertir una página en página maestra, se eliminan las capas compartidas que tenga y se cambian por capas normales (no compartidas).

### Para vincular páginas a la página maestra

Una vez creada una página maestra, las páginas que se creen heredan la configuración de la página maestra, como el color y el tamaño del lienzo. Las páginas existentes no heredan esta configuración, excepto si están "vinculadas" a la página maestra. Además, si la configuración de la página maestra se modifica posteriormente, ninguna página hereda estos cambios a menos que esté vinculada a la página maestra.

Realice una de las siguientes acciones para vincular de forma permanente una página a la página maestra:

- Seleccione la página en el panel Páginas y elija Vincular con página maestra en el menú de opciones.
- Haga clic en la columna situada a la izquierda de la imagen en miniatura de la página en el panel Páginas. Aparece un icono de vínculo para mostrar que la página está vinculada a la página maestra.

*Nota:* Si cambia un parámetro de configuración, como el color del lienzo, en una página que está vinculada a la página maestra, este parámetro tiene prioridad sobre el de la página maestra y el vínculo se rompe automáticamente.

### Para eliminar capas de páginas maestras

Cuando convierte una página normal en una página maestra, la jerarquía de capas de la página maestra se añaden de forma automática en la parte inferior de la jerarquía de capas en las demás páginas. Para eliminar estas capas de página maestra:

- Seleccione la opción Eliminar capa de página maestra en el menú de opciones del panel Capas.

Si posteriormente desea añadir las capas de la página maestra a la página de nuevo, seleccione Añadir capa de página maestra en el menú de opciones del panel Capas.

### Para volver a convertir una página maestra en una página normal

❖ Seleccione la página maestra en el panel Páginas y elija Restablecer página maestra en el menú de opciones.

## Exportación de páginas a HTML

Puede exportar todas las páginas en una sola acción como archivos HTML. Si desea mostrar una vista previa de las páginas antes de exportarlas, seleccione Edición > Vista previa en el navegador > Ver todas las páginas en el navegador.

### Para exportar las páginas a HTML

1 Seleccione Archivo > Exportar.

*Nota:* Si utiliza el botón Exportación rápida para exportar el archivo, sólo se exportará la página seleccionada en ese momento.

2 Elija la ubicación de los archivos de exportación.

3 Seleccione HTML e imágenes en el menú emergente Exportar.

- 4 Haga clic en el botón Opciones y elija su editor de HTML en el menú emergente Estilo de HTML de la ficha General del cuadro de diálogo Configuración de HTML. Si su editor de HTML no aparece, elija Genérico.
- 5 Haga clic en Aceptar para volver al cuadro de diálogo Exportar.
- 6 Seleccione Exportar archivo HTML en el menú emergente HTML. Al seleccionar la opción Exportar archivo HTML, se genera un archivo HTML y los archivos de imagen asociados en la ubicación que especifique.
- 7 Seleccione Exportar divisiones en el menú emergente Divisiones si su documento contiene divisiones.
- 8 Si desea exportar todas las páginas en el archivo, desactive la casilla Sólo página actual.
- 9 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta para almacenar las imágenes en una carpeta independiente. Puede elegir una carpeta específica o utilizar el valor predeterminado de Fireworks, una carpeta denominada imagés.
- 10 Haga clic en Exportar.

Tras la exportación, los archivos de Fireworks aparecen en su unidad de disco duro. Si decide exportar todas las páginas, se crea un archivo HTML para cada página. Las imágenes y los archivos HTML se crean en la ubicación especificada en el cuadro de diálogo Exportar.

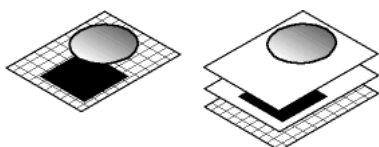
*Nota:* Para información más detallada sobre la exportación desde Fireworks, consulte "Optimización y exportación" en la página 249.

## Exportación de las páginas como archivos de imagen

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Elija la ubicación de los archivos de exportación.
- 3 Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Sólo imágenes en el menú emergente Exportar y elija si desea exportar la página actual o todas las páginas. Para ello, utilice la casilla de verificación Sólo página actual. Las páginas se exportan en el formato de imagen predeterminado, que se selecciona en el panel Optimizar.
  - Seleccione Páginas en archivos en el menú emergente Exportar y seleccione Imágenes en el menú emergente Exportar como. Todas las páginas se exportan en el formato de imagen predeterminado, que se selecciona en el panel Optimizar.
  - Seleccione Páginas en archivos en el menú emergente Exportar y seleccione PNG de Fireworks en el menú emergente Exportar como. Cada página se exporta como un archivo independiente en formato PNG. Utilice este método para crear archivos PNG que sean compatibles con Fireworks 8.

## Utilización de capas

Cada objeto de un documento reside en una capa. Es posible crear capas antes de dibujar o añadirlas cuando se vayan necesitando. El lienzo está situado debajo de todas las capas y no es una capa en sí mismo. Para más información sobre cómo trabajar con el lienzo, consulte "Cambio del lienzo" en la página 32.



El orden de apilamiento de las capas, subcapas y objetos puede verse en el panel Capas. Se trata del orden en que aparecen en el documento. Fireworks apila las capas por el orden en que se crearon, colocando la más reciente en la parte superior de la pila. El orden de apilamiento determina la manera en que los objetos de una capa se superponen a los de otras. Puede cambiar el orden de las capas y los objetos de las capas, y crear subcapas y colocar objetos en ellas.

El panel Capas muestra el estado actual de todas las capas del fotograma actual o la página de un documento. Para ver otros fotogramas, se puede utilizar el panel Fotogramas o el panel Páginas, o bien seleccionar una opción en el menú emergente de fotogramas de la parte inferior del panel Capas, o el menú emergente Páginas en la parte inferior de la ventana del documento. Para más información, consulte “Utilización de fotogramas” en la página 233 y “Utilización de páginas” en la página 149.

El nombre de la capa activa aparece resaltado en el panel Capas. Es posible expandir una capa para ver una lista de todos los objetos que contiene. Los objetos se muestran como miniaturas de forma predeterminada.

Las máscaras también se muestran en el panel Capas. Para editar una máscara, es posible seleccionar su miniatura. En el panel Capas, también se pueden crear máscaras nuevas. Para más información sobre las máscaras, consulte “Enmascaramiento de imágenes” en la página 157.

Los controles de la opacidad y de los modos de mezcla se encuentran en la parte superior del panel Capas. Para más información, consulte “Ajuste de la opacidad y aplicación de mezclas” en la página 173.



A. Expandir/contrair capa B. Bloquear/desbloquear capa C. Mostrar/ocultar capa D. Capa activa E. Eliminar capa F. Capa nueva/duplicada G. Nueva subcapa H. Añadir máscara I. Nueva imagen de mapa de bits

## Activación de capas

Cuando se hace clic en una capa o en un objeto situado en ella, esa capa se convierte en la activa. Los objetos que se dibujen, peguen o importen se encuentran en un primer momento sobre la capa activa.

### Para activar una capa, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el nombre de la capa en el panel Capas.
- Seleccione un objeto de esa capa.


## Adición y eliminación de capas

Con el panel Capas, se pueden añadir capas y subcapas nuevas, y eliminar las que no se deseen, así como duplicar las capas y objetos existentes.


Al crear una nueva capa, se inserta una capa vacía encima de la que esté seleccionada. La nueva capa pasa a ser la activa y aparece resaltada en el panel Capas. Cuando se elimina una capa, la que está situada arriba se convierte en la capa activa, a menos que sea la última, en cuyo caso se crea una nueva capa vacía.

La creación de una capa duplicada añade una nueva capa que contiene los mismos objetos que la capa seleccionada. Los objetos duplicados conservan la opacidad y los modos de mezcla de los que se copiaron. Se pueden cambiar los objetos duplicados sin que estos cambios afecten a los originales.

### Para añadir una capa, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el botón Capa nueva/duplicada .
- Elija Edición > Insertar > Capa.
- Elija Nueva capa o Nueva subcapa en el menú de opciones del panel Capas y haga clic en Aceptar.

**Para eliminar una capa, siga uno de estos procedimientos:**

-  En el panel Capas, arrastre la capa al icono de cubo de basura.
- Seleccione la capa y haga clic en el icono de cubo de basura del panel Capas.
- Seleccione la capa y elija Eliminar capa en el menú de opciones del panel Capas.

**Para duplicar una capa, siga uno de estos procedimientos:**

- Arrastre la capa al botón Capa nueva/duplicada.
- Seleccione la capa y elija Duplicar capa en el menú de opciones del panel Capas. A continuación elija el número de capas duplicadas que deben insertarse y dónde deben colocarse en el orden de apilamiento:

**Arriba** sitúa la nueva capa o capas al principio del panel Capas. La capa de Web siempre es la capa superior, por lo que elegir Arriba coloca la capa duplicada debajo de la capa de Web.

**Antes de la capa actual** sitúa la nueva capa o capas delante de la seleccionada.

**Después de la capa actual** sitúa la nueva capa o capas debajo de la seleccionada.

**Abajo** sitúa la nueva capa o capas al final del panel Capas.

- Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la capa al lugar oportuno.

**Para duplicar un objeto:**

- ❖ Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el objeto al lugar oportuno.

## Visualización de capas

El panel Capas muestra los objetos y las capas en una estructura jerárquica. Si un documento contiene muchos objetos y capas, el panel puede resultar confuso e incómodo. Para simplificarlo, es posible contraer la visualización de capas. Cuando se necesite ver o seleccionar objetos específicos de una capa, basta con expandirla. También es posible expandir o contraer todas las capas al mismo tiempo.

**Para expandir o contraer una capa:**

- ❖ Haga clic en el triángulo situado a la izquierda del nombre de la capa en el panel Capas.

**Para expandir o contraer todas las capas:**

- ❖ Pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en el triángulo a la izquierda del nombre de la capa en el panel Capas.

## Organización de las capas

Para organizar las capas y objetos de un documento, es posible asignarles un nombre y reordenarlos en el panel Capas. Los objetos pueden moverse dentro de una capa o entre capas.

El desplazamiento de capas y objetos en el panel Capas cambia el orden en que éstos aparecen en un documento. Los objetos situados en la parte superior de una capa aparecen en el lienzo delante de los demás objetos de dicha capa. Los objetos de la capa superior aparecen delante de los objetos de las capas inferiores.

*Nota:* cuando se sube o se baja una capa o un objeto más allá de los límites del área visible, el panel Capas se desplaza automáticamente.

**Para asignar un nombre a una capa u objeto:**

- 1 Haga doble clic en una capa u objeto en el panel Capas.
- 2 Escriba un nombre nuevo para la capa o el objeto y pulse Intro.

*Nota:* El nombre de la capa de Web no se puede cambiar. Sin embargo, puede cambiar el nombre de las subcapas de la capa de Web y los objetos de Web, como divisiones y zonas interactivas. Para más información, consulte "Utilización de la capa de Web" en la página 157.

**Para mover una capa o un objeto:**

- ❖ Arrastre la capa o el objeto a la posición que desee en el panel Capas.

**Para mover todos los objetos seleccionados de una capa a otro lugar, realice uno de los siguientes procedimientos:**

- Arrastre el indicador de selección azul de la capa a otra capa.
- Tras seleccionar los objetos, haga clic una vez en la columna situada a la derecha (donde aparecería el indicador de selección azul) de la capa de destino.

Todos los objetos seleccionados en la capa se mueven simultáneamente a la otra capa.

*Nota:* Una capa principal no puede arrastrarse a su capa secundaria.

**Para copiar todos los objetos seleccionados de una capa a otro lugar, realice uno de los siguientes procedimientos:**

- Manteniendo pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) arrastre el indicador de selección azul de la capa a otra capa.
- Tras seleccionar los objetos, pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en una vez en la columna situada a la derecha (donde aparecería el indicador de selección azul) de la capa de destino.

Fireworks copia en la nueva capa todos los objetos seleccionados de la capa.

## Protección de capas y objetos

El panel Capas ofrece numerosas opciones que permiten controlar la accesibilidad de los objetos.

Es posible proteger los objetos de un documento para evitar su selección y modificación accidental. Al bloquear un objeto, se evita que pueda seleccionarse o editarse. Cuando se bloquea una capa se impide que se puedan seleccionar o editar todos los objetos situados en ella. La función Editar sólo una capa impide la selección o edición inadvertidas de los objetos de todas las capas y subcapas, salvo la activa. El panel Capas también permite controlar la visibilidad de los objetos y capas en el lienzo. Cuando un objeto o una capa se oculta en el panel Capas, no se muestra en el lienzo, por lo que tampoco se puede cambiar o seleccionar de manera accidental.

*Nota:* las capas y objetos ocultos no se incluyen al exportar un documento. Por el contrario, los objetos de la capa de Web siempre se pueden exportar, estén ocultos o no. Para más información sobre la exportación, consulte “Exportación desde Fireworks” en la página 268.

**Para bloquear un objeto:**

- ❖ Haga clic en el cuadrado de la columna situada inmediatamente a la izquierda del nombre del objeto.



Un icono de candado indica que el objeto está bloqueado.

**Para bloquear una capa:**

- ❖ Haga clic en el cuadrado de la columna situada inmediatamente a la izquierda del nombre de la capa.



Un icono de candado indica que la capa está bloqueada.

**Para bloquear varias capas:**

- ❖ Arrastre el puntero por la columna de bloqueo del panel Capas.

**Para bloquear o desbloquear todas las capas:**

- ❖ Seleccione Bloquear todas o Desbloquear todas en el menú de opciones del panel Capas.

**Para activar o desactivar la opción Editar sólo una capa:**

- ❖ Seleccione Editar sólo una capa en el menú de opciones del panel Capas.

Una marca de verificación indica que la opción está activada.



**Para mostrar u ocultar una capa o los objetos de una capa:**

❖ Haga clic en el cuadrado de la columna a la izquierda del nombre de la capa u objeto.



El icono de ojo indica que una capa está visible.

**Para mostrar u ocultar varias capas u objetos:**

❖ Arrastre el puntero por la columna del icono de ojo del panel Capas.

**Para mostrar u ocultar todas las capas y objetos:**

❖ Seleccione Mostrar todas u Ocultar todo en el menú de opciones del panel Capas.

**Fusión de objetos en el panel Capas**

Si se trabaja con objetos de mapa de bits, el panel Capas puede terminar abarrotado con facilidad. Es posible fusionar objetos en el panel Capas si el último de los objetos seleccionados está situado justo encima de un objeto de mapa de bits. No es necesario que los objetos y los mapas de bits que se van a fusionar sean contiguos en el panel Capas ni que residan en la misma capa.

La fusión provoca que todos los objetos vectoriales y de mapa de bits seleccionados se allanen sobre el objeto de mapa de bits situado justo debajo del objeto seleccionado en último lugar. El resultado es un solo objeto de mapa de bits. Una vez fusionados, los objetos vectoriales y de mapa de bits no se pueden editar por separado, y se pierde la posibilidad de editar los vectoriales.

**Para fusionar objetos:**

**1** En el panel Capas seleccione el objeto u objetos que desea fusionar con un objeto de mapa de bits. Mantenga pulsada la tecla Mayús o Ctrl mientras hace clic para seleccionar más de un objeto.



*Es posible fusionar el contenido de una capa seleccionada con un objeto de mapa de bits que sea el objeto superior de la capa situada inmediatamente debajo de la capa seleccionada.*

**2** Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Fusionar con inferior en el menú de opciones del panel Capas.
- Seleccione Modificar > Fusionar con inferior.
- Seleccione Fusionar con inferior en el menú contextual que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Macintosh) en los objetos seleccionados en el lienzo.

El objeto u objetos seleccionados se fusionan con el objeto de mapa de bits. El resultado es un solo objeto de mapa de bits.

*Nota:* Fusionar con inferior no afecta a divisiones, zonas interactivas ni botones.

**Utilización compartida de capas**

Es posible compartir una capa en todas las páginas o fotogramas de un documento. De esta forma, al actualizar un objeto de esa capa se actualizará en todas las páginas o fotogramas. Esta posibilidad resulta útil cuando ciertos objetos, como elementos de fondo, deben aparecer en todas las páginas de un sitio Web o en todos los fotogramas de una animación.

*Nota:* Las subcapas no pueden compartirse en distintas páginas o fotogramas; debe seleccionar la capa principal para compartir.

**Para compartir una capa seleccionada entre fotogramas, realice una de estas acciones:**

- Seleccione Compartir capa en fotogramas en el menú de opciones del panel Capas.
- Haga doble clic en el nombre de la capa en el panel Capas y seleccione Compartir en fotogramas.

**Para compartir una capa seleccionada entre páginas, realice una de estas acciones:**

❖ Seleccione Compartir capa en páginas... en el menú de opciones del panel Capas.

Cuando se comparte una capa en una o varias páginas, aparece en color amarillo para distinguirla de las capas que no se han compartido.

Sólo se puede compartir entre páginas una capa principal. Las subcapas no pueden compartirse.

## Utilización de la capa de Web

La capa de Web es una capa especial que aparece como la capa superior de cada documento. Contiene objetos Web, como divisiones y zonas interactivas, que se utilizan para asignar interactividad a los documentos de Fireworks exportados. Para más información sobre objetos Web, consulte "Divisiones, rollovers y zonas interactivas" en la página 191.

No es posible suprimir, duplicar, mover, cambiar de nombre ni dejar de compartir la capa de Web. Tampoco se permite fusionar los objetos que residen en ella. Esta capa se comparte siempre en todas las páginas y fotogramas, y los objetos Web son visibles en todos.

### Para cambiar el nombre de una división o zona interactiva de la capa de Web:

- 1 Haga doble clic en la división o zona interactiva en el panel Capas.
- 2 Escriba el nuevo nombre y haga clic fuera de la ventana o pulse Intro.

*Nota:* el nuevo nombre se usará cuando la división se exporte.

## Importación de capas agrupadas de Photoshop

Los archivos de Photoshop que contienen capas se importan colocando cada capa como un objeto independiente en una sola capa de Fireworks. Las capas agrupadas se importan como capas individuales, como si se separasen en Photoshop antes de importarlas en Fireworks. El efecto de recorte en las capas agrupadas de Photoshop se pierde en la importación.

## Enmascaramiento de imágenes

Como el nombre sugiere, las máscaras ocultan o muestran partes de un objeto o imagen. Se pueden utilizar varias técnicas de enmascaramiento para lograr diversos tipos de efectos creativos en los objetos.

Es posible crear una máscara que actúe como un molde de galletas, cortando o recortando los objetos o imágenes que haya debajo. También se puede crear una máscara que logre el efecto de una ventana empañada, mostrando u ocultando partes de los objetos que haya debajo. Este tipo de máscara utiliza la escala de grises para hacer más o menos visibles los objetos seleccionados. También se puede crear una máscara que utilice su propia transparencia para regular la visibilidad.

Es posible crear una máscara mediante el panel Capas o los menús Edición, Seleccionar o Modificar. Una vez creada, se puede ajustar la posición de la selección enmascarada en el lienzo o modificar el aspecto de una máscara editando el objeto de máscara. También se pueden aplicar transformaciones a la máscara como un todo o a sus componentes individualmente.

### Las máscaras

Es posible crear una máscara a partir de un objeto vectorial (máscara vectorial) o de un objeto de mapa de bits (máscara de mapa de bits). También se puede crear una máscara con varios objetos u objetos agrupados.

#### Las máscaras vectoriales

Si ha utilizado otras aplicaciones de ilustración vectorial, como Adobe FreeHand, estará familiarizado con las máscaras vectoriales, que también se denominan trazados o máscaras de recorte o "pegar dentro". El objeto de máscara vectorial recorta los objetos subyacentes con la forma de su trazado, con un efecto de molde para galletas.



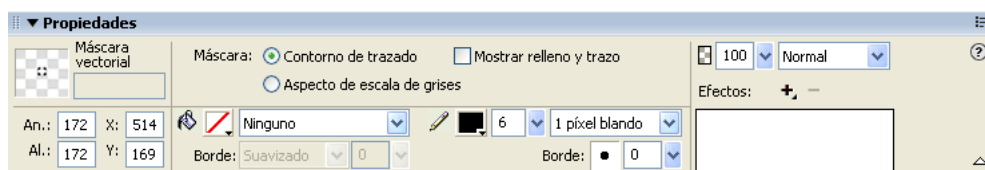
Una máscara vectorial aplicada usando su contorno de trazado

Cuando se crea una máscara vectorial, el panel Capas muestra una miniatura con un icono de pluma para indicar que se ha creado una máscara de este tipo.



Una miniatura de máscara vectorial en el panel Capas

Cuando una máscara vectorial está seleccionada, el Inspector de propiedades muestra información sobre cómo se aplica. La mitad inferior de este panel presenta propiedades adicionales que permiten editar el trazo y el relleno del objeto de máscara.



Propiedades de máscara vectorial en el Inspector de propiedades

De forma predeterminada, las máscaras vectoriales se aplican usando su contorno de trazado, pero también se pueden utilizar de otras formas. Para más información, consulte “Modificación de la forma en que se aplican las máscaras” en la página 169.

### Las máscaras de mapa de bits

Los usuarios de Photoshop estarán familiarizados con las máscaras de capa. Las máscaras de mapa de bits de Fireworks se parecen a las de capa en que los píxeles de la máscara afectan a la visibilidad de los objetos subyacentes. No obstante, las máscaras de mapa de bits de Fireworks son mucho más versátiles, ya que es fácil cambiar cómo se aplican, tanto si se utiliza el aspecto de escala de grises o su propia transparencia. Además, el Inspector de propiedades de Fireworks permite un acceso más rápido a las propiedades de las máscaras y a las opciones de las herramientas de mapa de bits, por lo que se simplifica considerablemente el proceso de edición de las máscaras. Cuando hay una máscara seleccionada, el Inspector de propiedades muestra varias propiedades, no sólo de la máscara seleccionada, sino también de las herramientas de mapa de bits que se podrían utilizar para editarla.

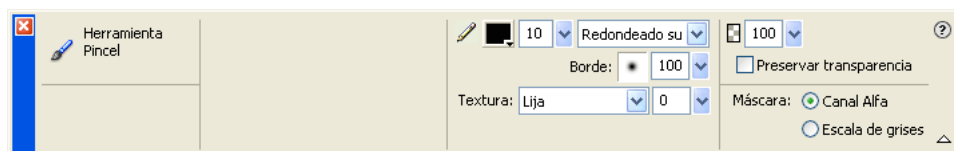


Objetos originales y una máscara de mapa de bits aplicada por su aspecto de escala de grises

Se pueden aplicar máscaras de mapa de bits de dos formas:

- Por medio de un objeto existente para enmascarar otros objetos. Esta técnica es similar a la aplicación de una máscara vectorial.
- Mediante la creación de lo que se denomina una máscara vacía. Las máscaras vacías comienzan como totalmente transparentes o totalmente opacas. Una máscara transparente (o blanca) muestra todo el objeto enmascarado, mientras que una opaca (o negra) lo oculta. Las herramientas de mapa de bits permiten dibujar sobre el objeto de máscara o modificarlo, mostrando u ocultando los objetos enmascarados situados debajo.

Cuando se crea una máscara de mapa de bits, el Inspector de propiedades presenta información sobre cómo se aplica. Si se elige una herramienta de mapa de bits cuando está seleccionada una máscara de mapa de bits, el Inspector de propiedades presenta tanto las propiedades de la máscara como las opciones correspondientes a la herramienta seleccionada, por lo que se simplifica el proceso de edición.



Propiedades de una máscara de mapa de bits en el Inspector de propiedades cuando hay seleccionada una herramienta de mapa de bits

De forma predeterminada, las máscaras de mapa de bits se aplican usando su aspecto en escala de grises, pero también se pueden aplicar usando su canal alfa. Para más información, consulte “Modificación de la forma en que se aplican las máscaras” en la página 169.

## Creación de una máscara a partir de un objeto existente

Se pueden crear máscaras a partir de un objeto existente. Cuando se usa como máscara, el contorno del trazado de un objeto vectorial puede recortar otros objetos. Si se trata de un objeto de mapa de bits, el brillo de sus píxeles o su transparencia afectan a la visibilidad de otros objetos.

### Enmascaramiento de objetos por medio del comando Pegar como máscara

El comando Pegar como máscara permite enmascarar objetos o grupos con otro objeto. Pegar como máscara crea una máscara vectorial o de mapa de bits. Cuando se utiliza un objeto vectorial como máscara, Pegar como máscara crea una máscara vectorial que recorta los objetos enmascarados usando el contorno de trazado de ese objeto. Si se usa una imagen de mapa de bits, el comando crea una máscara de mapa de bits que afecta a la visibilidad de los objetos enmascarados usando los valores de escala de grises del objeto de mapa de bits.

#### Para crear una máscara con el comando Pegar como máscara:

1 Seleccione el objeto que desea utilizar como máscara. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios objetos.

*Nota:* si se usan varios objetos como máscara, Fireworks siempre crea una máscara vectorial, aunque sean mapas de bits.

2 Coloque la selección encima del objeto o grupo de objetos que desea enmascarar.

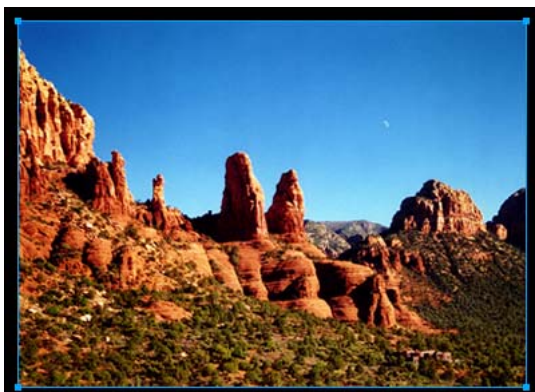
El objeto u objetos que desea utilizar como máscara pueden estar delante o detrás de los objetos o el grupo que va a enmascarar.



3 Seleccione Edición > Cortar para cortar el objeto u objetos que va a utilizar como máscara.

4 Seleccione el objeto o grupo que desea enmascarar.

Si desea enmascarar varios objetos, deben estar agrupados. Para más información sobre la agrupación de objetos, consulte “Agrupación de objetos” en la página 54.



5 Realice una de las siguientes acciones para pegar la máscara:

- Seleccione Edición > Pegar como máscara.
- Seleccione Modificar > Máscara > Pegar como máscara.



*Una máscara aplicada a una imagen con un lienzo negro*

#### **Enmascaramiento de objetos con el comando Pegar dentro**

Si ha utilizado FreeHand, tal vez esté familiarizado con el método de crear máscaras Pegar dentro. Pegar dentro crea una máscara vectorial o de mapa de bits, en función del tipo de objeto de máscara que se utilice. Para ello, rellena un trazado cerrado o un objeto de mapa de bits con otros objetos: gráficos vectoriales, texto o imágenes de mapa de bits. En ocasiones el trazado en sí se denomina trazado de recorte, y los elementos que contiene se llaman contenido o pegado interior. El contenido cuya extensión supere la del trazado de recorte queda oculto.

El comando Pegar dentro de Fireworks produce un efecto similar al de Pegar como máscara, con un par de diferencias:

- Con pegar dentro, el objeto cortado y pegado es el que se enmascara. Por el contrario, con Pegar como máscara, éste es el objeto de máscara.
- Con las máscaras vectoriales, Pegar dentro muestra el relleno y el trazo propios del objeto de máscara. De forma predefinida, el relleno y el trazo de un objeto de máscara vectorial no son visibles con Pegar como máscara. Sin embargo, es posible activarlos o desactivarlos en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte “Modificación de la forma en que se aplican las máscaras” en la página 169.

#### **Para crear una máscara con el comando Pegar dentro:**

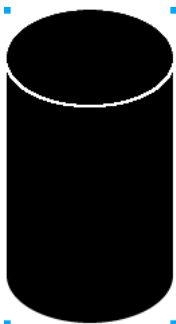
- 1 Seleccione el objeto u objetos que desea utilizar como contenido de Pegar dentro.
- 2 Coloque el objeto u objetos encima del objeto dentro del que desea pegar el contenido.

*Nota:* el orden de apilamiento no es importante, siempre que permanezcan seleccionados los objetos que se van a utilizar como contenido de Pegar dentro. Estos objetos pueden estar encima o debajo del objeto de máscara en el panel Capas.



3 Seleccione Edición > Cortar para mover los objetos al portapapeles.

4 Seleccione el objeto en el que desea pegar el contenido. Este objeto se utilizará como máscara o trazado de corte.



5 Seleccione Edición > Pegar.

Los objetos pegados parecen estar dentro del objeto de máscara o recortados por él.



#### Utilización de texto como máscara

Las máscaras de texto son un tipo de máscara vectorial y se aplican de la misma forma que otros objetos existentes: basta con utilizar el texto como objeto de máscara. La forma más habitual de aplicar una máscara de texto es por medio de su contorno de trazado, aunque también se puede utilizar su aspecto en escala de grises.



Una máscara de texto aplicada usando su contorno de trazado

Para más información, consulte “Creación de una máscara a partir de un objeto existente” en la página 159. Para más información sobre los distintos métodos de aplicar máscaras, consulte “Modificación de la forma en que se aplican las máscaras” en la página 169.

### Enmascaramiento de objetos por medio del panel Capas

El panel Capas ofrece la forma más rápida de añadir una máscara de mapa de bits transparente y vacía. Este panel añade una máscara blanca a un objeto que se puede personalizar dibujando encima con las herramientas de mapa de bits.

*Nota:* Para más información sobre cómo crear máscaras vacías y opacas (negras), consulte “Enmascaramiento de objetos usando los comandos Mostrar y Ocultar” en la página 163.

#### Para crear una máscara de mapa de bits en el panel Capas:

- 1 Seleccione el objeto que desea enmascarar.
- 2 Haga clic en el botón Añadir máscara situado en la parte inferior del panel Capas.  
Fireworks aplica una máscara vacía al objeto seleccionado. El panel Capas muestra una miniatura que representa la máscara vacía.
- 3 Si el objeto enmascarado es un mapa de bits, también puede utilizar una de las herramientas de recuadro o lazo para crear una selección de píxeles.
- 4 Seleccione una herramienta de pintura de mapa de bits en el panel Herramientas, como Pincel, Lápiz, Cubo de pintura o Degradado.
- 5 Defina las opciones que desee para la herramienta en el Inspector de propiedades.
- 6 Con la máscara aún seleccionada, dibuje en la máscara vacía. En las zonas que dibuje, el objeto enmascarado subyacente se oculta.



Imagen con la máscara aplicada



La máscara tal como aparece en el panel Capas



*Nota:* Para más información sobre la modificación del aspecto de las máscaras de mapas de bits dibujando encima de ellas, consulte “Modificación del aspecto de una máscara” en la página 168.

## Enmascaramiento de objetos usando los comandos **Mostrar y Ocultar**

El submenú Modificar > Máscara tiene varias opciones para aplicar máscaras vacías de mapa de bits a los objetos:

**Mostrar todo** aplica una máscara transparente vacía a un objeto, de forma que lo muestra entero. Para lograr el mismo efecto, haga clic en el botón Añadir máscara en el panel Capas.

**Ocultar todo** aplica una máscara opaca vacía a un objeto, que lo oculta por completo.

**Mostrar selección** sólo se puede utilizar con selecciones de píxeles. Aplica un máscara transparente de píxeles que usa la selección actual de píxeles. Los demás píxeles del objeto de mapa de bits se ocultan. Para lograr el mismo efecto, realice una selección de píxeles y, a continuación, haga clic en el botón Añadir máscara.

**Ocultar selección** sólo se puede utilizar con selecciones de píxeles. Aplica un máscara opaca de píxeles que usa la selección actual de píxeles. Los demás píxeles del objeto de mapa de bits se muestran. Para lograr el mismo efecto, realice una selección de píxeles y, a continuación, pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en el botón Añadir Máscara.

### Para utilizar los comandos **Mostrar todo y Ocultar todo para crear una máscara:**

- 1 Seleccione el objeto que desea enmascarar.
- 2 Realice una de las siguientes acciones para crear la máscara:
  - Seleccione Modificar > Máscara > Mostrar todo para mostrar el objeto.
  - Seleccione Modificar > Máscara > Ocultar todo para ocultar el objeto.
- 3 Seleccione una herramienta de pintura de mapa de bits en el panel Herramientas, como Pincel, Lápiz o Cubo de pintura.
- 4 Defina las opciones que desee para la herramienta en el Inspector de propiedades.

Si ha aplicado una máscara Ocultar todo, debe elegir cualquier color salvo el negro.

- 5 Dibuje en la máscara vacía. En las zonas que dibuje, el objeto enmascarado subyacente se oculta o se muestra, dependiendo del tipo de máscara.

*Nota:* Para más información sobre la modificación del aspecto de las máscaras de mapas de bits dibujando encima de ellas, consulte “Modificación del aspecto de una máscara” en la página 168.

### Para utilizar los comandos **Mostrar selección y Ocultar selección para crear una máscara:**

- 1 Seleccione la herramienta Varita mágica o cualquiera de recuadro o lazo en el panel Herramientas.
- 2 Seleccione píxeles en un mapa de bits.

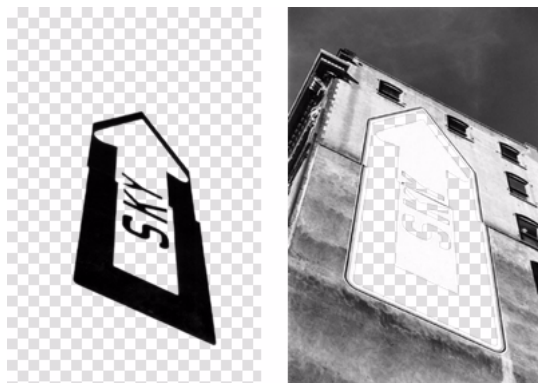


Imagen original; píxeles seleccionados con la Varita mágica



3 Realice una de las siguientes acciones para crear la máscara:

- Seleccione Modificar > Máscara > Mostrar selección para mostrar el área definida por la selección de píxeles.
- Seleccione Modificar > Máscara > Ocultar selección para ocultar el área definida por la selección de píxeles.



Resultado de Mostrar selección y de Ocultar selección

Se aplica una máscara de mapa de bits usando la selección de píxeles. Con las herramientas de mapa de bits del panel Herramientas, se puede seguir editando la máscara para mostrar u ocultar los demás píxeles del objeto enmascarado. Para más información sobre la modificación del aspecto de las máscaras de mapas de bits dibujando encima de ellas, consulte “Modificación del aspecto de una máscara” en la página 168.

### La importación y exportación de máscaras de capa de Photoshop

En Photoshop es posible enmascarar imágenes utilizando máscaras de capa o capas agrupadas. Fireworks permite importar imágenes que tengan máscaras de capa sin perder la posibilidad de editarlas. Las máscaras de capa se importan como máscaras de mapa de bits.

Las máscaras de Fireworks también se pueden exportar a Photoshop. Se convierten en máscaras de capa de Photoshop. Si los objetos enmascarados incluyen texto y se desea mantener la posibilidad de editar el texto en Photoshop, al exportar hay que elegir Mantener editabilidad sobre el aspecto.

*Nota: si se utiliza texto como objeto de máscara, se convierte en un mapa de bits y ya no podrá editarse como texto tras la importación en Photoshop.*

### Agrupación de objetos para formar una máscara

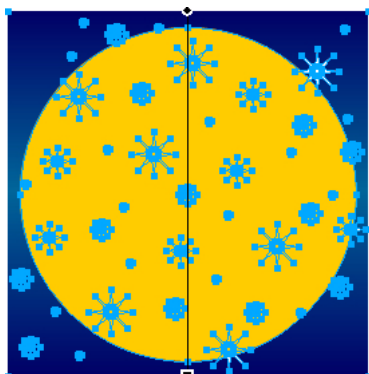
Es posible agrupar dos o más objetos para crear una máscara. El objeto superior se convierte en el objeto de la máscara.

Los objetos se pueden agrupar como máscaras de mapa de bits o como máscaras de vectores. El orden de apilamiento determina el tipo de máscara que se aplica. Si el objeto superior es vectorial, el resultado es una máscara vectorial. Si es un objeto de mapa de bits, la máscara también es de mapa de bits.

*Nota: Para más información sobre las máscaras vectoriales y de mapa de bits, consulte “Las máscaras” en la página 157.*

**Para agrupar objetos que formen una máscara:**

1 Pulse la tecla Mayús y haga clic en dos o más objetos que se solapen.



Puede seleccionar objetos que estén en capas diferentes.

2 Seleccione Modificar > Máscara > Agrupar como máscara.

**Edición de máscaras**

Las máscaras se pueden modificar de muchas formas. Cambiando la posición, forma y color de una máscara, se puede variar la visibilidad de los objetos enmascarados. También se puede modificar el tipo de máscara y la forma en que se aplica. Además, es posible sustituir, desactivar o eliminar las máscaras.

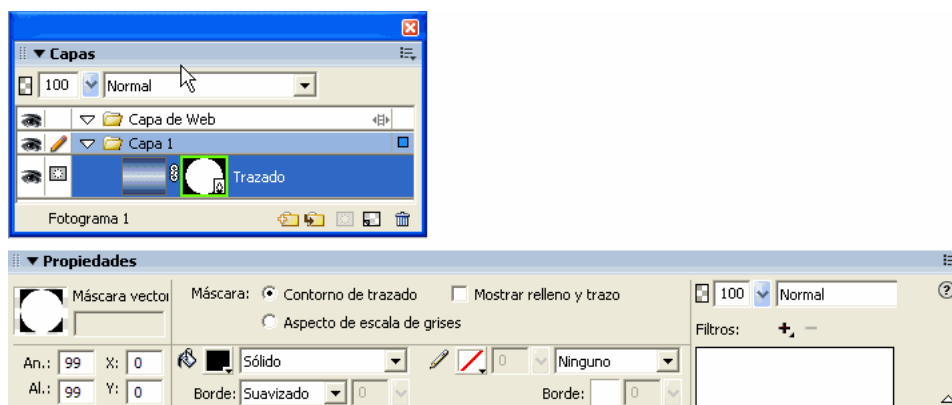
El resultado de editar una máscara es visible de inmediato aunque el objeto de máscara en sí no se muestre en el lienzo. La miniatura de la máscara en el panel Capas ilustra las modificaciones realizadas en la máscara.

Los objetos enmascarados también se pueden modificar. Es posible reordenarlos sin necesidad de mover la máscara. También cabe la posibilidad de añadir más objetos enmascarados a un grupo de máscara existente.

**Selección de máscaras y objetos enmascarados por medio de las miniaturas de máscara**

Las máscaras y los objetos enmascarados se pueden identificar y seleccionar con facilidad mediante las miniaturas del panel Capas. Las miniaturas permiten seleccionar y editar sólo la máscara o los objetos enmascarados, sin afectar a los demás objetos.

Cuando se selecciona la miniatura de una máscara, el icono de máscara aparece junto a ella en el panel Capas y sus propiedades se muestran en el Inspector de propiedades, donde se pueden cambiar si así se desea.



#### Para seleccionar una máscara:

- ❖ Haga clic en la miniatura de la máscara en el panel Capas.

El panel Capas muestra un resaltado verde alrededor de la miniatura de máscara cuando está seleccionada.

#### Para seleccionar objetos enmascarados:

- ❖ Haga clic en la miniatura del objeto enmascarado en el panel Capas.

El panel Capas muestra un resaltado azul alrededor de la miniatura del objeto enmascarado cuando está seleccionado.

#### Selección de máscaras y objetos enmascarados por medio de la herramienta Subselección

La herramienta Subselección permite seleccionar máscaras y objetos enmascarados individuales en el lienzo sin seleccionar los demás componentes de la máscara.

Cuando se selecciona una máscara o un objeto enmascarado con la herramienta Subselección, el Inspector de propiedades muestra sus propiedades.

#### Para seleccionar una máscara o un objeto enmascarado de manera independiente:

- ❖ Haga clic en el objeto en el lienzo con la herramienta Subselección.

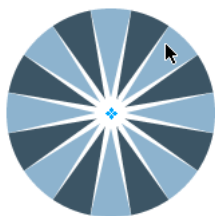
Las máscaras seleccionadas aparecen resaltadas en verde y los objetos enmascarados en azul.

#### Desplazamiento de máscaras y objetos enmascarados

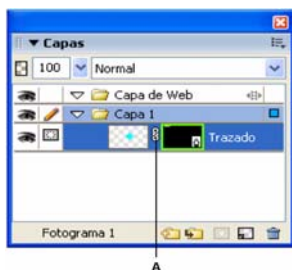
Es posible cambiar la posición de las máscaras y los objetos enmascarados. Se pueden mover de forma conjunta o por separado.

**Para mover juntos una máscara y sus objetos enmascarados:**

- 1 Seleccione la máscara en el lienzo con la herramienta Puntero.
- 2 Arrastre la máscara a otro lugar, pero con cuidado de no arrastrar el control de desplazamiento a menos que quiera mover el objeto enmascarado por separado.

**Para mover máscaras y objetos enmascarados por separado desvinculándolos:**

- 1 Haga clic en el icono de vínculo que aparece en la máscara en el panel Capas.
- Así se desvinculan las máscaras de los objetos enmascarados para que se puedan mover de manera independiente.

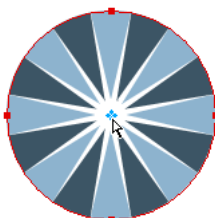


A. Icono de vínculo

- 2 Seleccione la miniatura del objeto que desea mover: la máscara o los objetos enmascarados.
  - 3 Arrastre el objeto u objetos en el lienzo con la herramienta Puntero.
- Nota: Si hay varios objetos enmascarados, se mueven todos juntos.*
- 4 Haga clic entre las miniaturas de máscara en el panel Capas. Así se restaura el vínculo entre los objetos enmascarados y la máscara.

**Para mover una máscara por separado mediante su tirador de desplazamiento:**

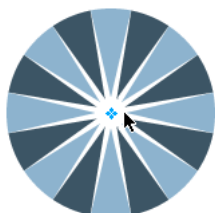
- 1 Seleccione la máscara en el lienzo con la herramienta Puntero.
- 2 Seleccione la herramienta Subselección y arrastre el tirador de desplazamiento de la máscara a otro lugar.



**Para mover los objetos enmascarados independientemente de la máscara mediante el tirador de desplazamiento:**

- 1 Seleccione la máscara en el lienzo con la herramienta Puntero.
- 2 Arrastre el tirador de desplazamiento a otro lugar.

Los objetos se mueven sin afectar a la posición de la máscara.



*Nota:* Si hay varios objetos enmascarados, se mueven todos juntos.

**Para mover los objetos enmascarados independientemente los unos de los otros:**

- ❖ Haga clic en un objeto con la herramienta Subselección para seleccionarlo y arrástrelo.

Éste es el único método que permite seleccionar y mover un objeto enmascarado individual sin afectar a otros objetos enmascarados.

**Modificación del aspecto de una máscara**

La modificación de la forma y el color de una máscara permite cambiar la visibilidad de los objetos enmascarados.

La forma de una máscara de mapa de bits se puede modificar dibujando encima de ella con las herramientas de mapa de bits. La forma de una máscara vectorial se puede modificar moviendo los puntos del objeto de máscara.

Si una máscara se aplica usando su aspecto en escala de grises, es posible cambiar sus colores para afectar a la opacidad de los objetos enmascarados situados debajo. La utilización de colores de medio tono en una máscara de escala de grises da un aspecto traslúcido a los objetos enmascarados. utilice colores más claros para mostrar los objetos enmascarados, y más oscuros para ocultarlos y mostrar el fondo.

Para modificar una máscara, también es posible añadir otros objetos de máscara o utilizar las herramientas de transformación.

**Para modificar la forma de una máscara seleccionada, realice una de estas acciones:**

- Dibuje encima de una máscara de mapa de bits con cualquiera de las herramientas de dibujo de mapas de bits.
- Desplace los puntos de un objeto de máscara vectorial con la herramienta Subselección.

**Para modificar el color de una máscara seleccionada, realice una de estas acciones:**

- Con las máscaras de mapa de bits de escala de grises, utilice las herramientas de mapa de bits para dibujar encima de la máscara usando varios valores de color de escala de grises.
- En el caso de las máscaras vectoriales de escala de grises, cambie el color del objeto de máscara.

*Nota:* utilice colores más claros para mostrar los objetos enmascarados, y más oscuros para ocultarlos.

**Para alterar una máscara añadiendo otros objetos de máscara:**

- 1 Elija Edición > Cortar para cortar el objeto u objetos seleccionados que desea añadir.
- 2 Seleccione la miniatura del objeto enmascarado en el panel Capas.
- 3 Seleccione Edición > Pegar como máscara.
- 4 Elija Añadir cuando se le pregunte si desea añadir a la máscara existente o reemplazarla.

El objeto u objetos se añaden a la máscara.

**Para modificar una máscara mediante las herramientas de transformación:**

- 1 Seleccione la máscara en el lienzo con la herramienta Puntero.
- 2 Utilice una herramienta de modificación o un comando del submenú Modificar > Transformar para aplicar una transformación a la máscara. Para más información sobre la utilización de las herramientas de transformación, consulte “Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones” en la página 51.

La transformación se aplica a la máscara y a sus objetos enmascarados.

*Nota:* para aplicar una transformación sólo al objeto de máscara, es posible desvincular primero la máscara de los objetos de máscara en el panel Capas y entonces realizar la transformación.

**Modificación de la forma en que se aplican las máscaras**

Con el Inspector de propiedades se puede comprobar que se está editando una máscara, así como identificar el tipo de máscara en el que se trabaja. Cuando hay una máscara seleccionada, el Inspector de propiedades permite cambiar la forma en que se aplica la máscara. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de expansión para ver todas las propiedades.

De forma predeterminada las máscaras vectoriales se aplican usando su contorno de trazado. El contorno del trazado o del texto se utiliza como máscara. También se puede mostrar el relleno y el trazo de la máscara. Esto produce el mismo resultado que utilizar Pegar dentro para crear máscaras. Para más información, consulte “Creación de una máscara a partir de un objeto existente” en la página 159.



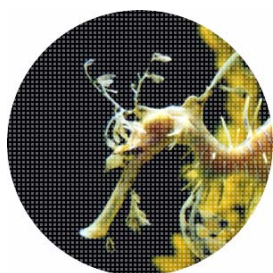
*Máscara vectorial aplicada usando el contorno de su trazado con Mostrar relleno y trazo activado*

Si se aplica una máscara de mapa de bits por su canal alfa, es posible crear una máscara que parezca una máscara vectorial aplicada por su contorno de trazado. Cuando una máscara se aplica por su canal alfa, la transparencia del objeto de máscara afecta a la visibilidad del objeto que se enmascara.



*Un máscara de mapa de bits aplicada por su canal alfa*

Tanto las máscaras de mapa de bits como las de vectores pueden aplicarse utilizando su aspecto de escala de grises. De forma predeterminada, las máscaras de mapa de bits se aplican usando su aspecto en escala de grises. En tal caso la claridad de sus píxeles determina el grado en que se muestra el objeto enmascarado. Los píxeles claros muestran el objeto enmascarado. Los píxeles más oscuros de la máscara oscurecen la imagen y muestran el fondo. La aplicación de máscaras por su aspecto en escala de grises crea efectos interesantes si el objeto de máscara contiene un relleno de patrón o degradado.



Una máscara vectorial con un relleno de patrón aplicada por su aspecto de escala de grises

También es posible convertir las máscaras vectoriales en máscaras de mapa de bits. Sin embargo, la conversión a la inversa no es posible.

Para más información sobre las máscaras vectoriales y de mapa de bits, consulte “Las máscaras” en la página 157.

#### **Para aplicar una máscara vectorial por su contorno de trazado:**

❖ Seleccione Contorno de trazado en el Inspector de propiedades cuando esté seleccionada una máscara vectorial.

#### **Para mostrar el relleno y el trazo de una máscara vectorial:**

❖ Seleccione Mostrar relleno y trazo en el Inspector de propiedades cuando esté seleccionada una máscara vectorial que se haya aplicado por su trazado de contorno.

#### **Para aplicar una máscara de mapa de bits por su canal alfa:**

❖ Seleccione Canal Alfa en el Inspector de propiedades cuando esté seleccionada una máscara de mapa de bits.

#### **Para aplicar una máscara vectorial o de mapa de bits por su aspecto de escala de grises:**

❖ Seleccione Aspecto de escala de grises en el Inspector de propiedades cuando esté seleccionada una máscara.

#### **Para convertir una máscara vectorial en una de mapa de bits:**

- 1 Seleccione la miniatura del objeto de máscara en el panel Capas.
- 2 Seleccione Modificar > Allanar selección.

#### **Adición de objetos a una selección enmascarada**

Es posible añadir más objetos a una selección enmascarada existente.

#### **Para añadir objetos enmascarados a una selección enmascarada:**

- 1 Elija Edición > Cortar para cortar el objeto u objetos seleccionados que desea añadir.
- 2 Seleccione la miniatura del objeto enmascarado en el panel Capas.
- 3 Seleccione Edición > Pegar.

El objeto u objetos se añaden a los objetos enmascarados.

*Nota:* la utilización del comando Pegar dentro en una máscara existente no mostrará el trazo y relleno del objeto de máscara, a menos que la máscara original se hubiera aplicado usando su trazo y relleno.

#### **Sustitución, desactivación y eliminación de máscaras**

Es posible sustituir una máscara por un nuevo objeto de máscara. También se puede desactivar o eliminar. La desactivación de una máscara la oculta temporalmente. La eliminación de una máscara la elimina permanentemente.

#### **Para reemplazar una máscara:**

- 1 Seleccione Edición > Cortar para cortar el objeto u objetos seleccionados que va a utilizar como máscara.
- 2 Seleccione la miniatura del objeto enmascarado en el panel Capas y elija Edición > Pegar como máscara.

**3** Haga clic en Reemplazar cuando se le pregunte si desea añadir a la máscara existente o reemplazarla.

El objeto de máscara existente se sustituye por el nuevo.

**Para desactivar o activar una máscara seleccionada, realice una de estas acciones:**

- Seleccione Desactivar máscara o Activar máscara en el menú de opciones del panel Capas.
- Seleccione Modificar > Máscara > Desactivar máscara o Modificar > Máscara > Activar máscara.

Cuando la máscara está desactivada, se muestra una X roja en su miniatura. Para activarla, puede hacer clic en la X.

**Para eliminar una máscara seleccionada:**

**1** Realice una de las siguientes acciones para eliminar la máscara:

- Seleccione Suprimir máscara en el menú de opciones del panel Capas.
- Seleccione Modificar > Máscara > Suprimir máscara.
- En el panel Capas, arrastre la miniatura de la máscara al icono de cubo de basura.

**2** Seleccione si desea aplicar o descartar el efecto de la máscara sobre los objetos enmascarados antes de quitar la máscara:

**Aplicar** mantiene los cambios realizados en el objeto, pero la máscara deja de ser editable. Si el objeto que se ha enmascarado es vectorial, la máscara y el objeto vectorial se convierten en una sola imagen de mapa de bits.

**Descartar** ignora los cambios realizados y restaura la forma original del objeto.

**Cancelar** anula la operación de eliminación y deja intacta la máscara.

## Mezcla y transparencia

*Componer* es el proceso de variar la transparencia o la interacción de colores de dos o más objetos solapados. En Fireworks, los modos de mezcla permiten crear imágenes compuestas. Asimismo, amplían el control de la opacidad de los objetos y las imágenes.

### Los modos de mezcla

Al seleccionar un modo de mezcla, Fireworks lo aplica a todo el objeto seleccionado. Los objetos en un documento o capa pueden tener modos de mezcla distintos a los de otros objetos de ese mismo documento o capa.

Cuando se agrupan objetos con distintos modos de mezcla, el modo de mezcla del grupo prevalece sobre los modos definidos para cada objeto. Éstos se restablecen al desagrupar los objetos.

*Nota:* Los modos de mezcla no funcionan en documentos de símbolos.

Un modo de mezcla consta de estos elementos:

**Color de mezcla** es el color al que se aplica el modo de mezcla.

**Opacidad** es el grado de transparencia con el que se aplica el modo de mezcla.

**Color base** es el color de los píxeles situados debajo del color de mezcla.

**Color resultante** es el resultado del efecto del modo de mezcla sobre el color base.

Estos son algunos de los modos de mezcla de Fireworks:

**Normal** no aplica ningún modo de mezcla.

**Disolver** elige de forma aleatoria colores entre la capa actual y la de fondo para crear el efecto de mezcla.

**Multiplicar** multiplica el color base por el color de mezcla, lo cual produce colores más oscuros.

**Pantalla** multiplica el color inverso del color de mezcla por el color base, lo cual produce un efecto blanqueador.

**Oscurecer** selecciona el color más oscuro del color de mezcla y el color base para utilizarlos como color resultante. Este modo sólo reemplaza los píxeles que son más claros que el color de mezcla.



**Oscurecimiento lineal** inspecciona cada canal de las capas actual y de fondo, y oscurece el color de fondo para reflejar el color de mezcla, reduciendo el brillo. El efecto general es oscurecer la imagen. El color neutro es blanco, por lo que el Oscurecimiento lineal con blanco no produce ningún efecto.

**Aclarar** selecciona el color más claro del color de mezcla y el color base para utilizarlos como color resultante. Este modo sólo reemplaza los píxeles que son más oscuros que el color de mezcla.

**Aclarado lineal** inspecciona cada canal de las capas actual y de fondo, y aclara el color de fondo para reflejar el color de mezcla, aumentando el brillo. El efecto general es aclarar la imagen. El color neutro es negro, por lo que el Aclarado lineal con negro no produce ningún efecto.

**Luz intensa** un modo de mezcla de aumento del contraste que combina los efectos de los modos Oscurecimiento de color y Aclarado de color. Si el color de mezcla es más oscuro que el gris intermedio, Luz intensa oscurece la imagen aumentando el contraste. En caso contrario, la imagen se aclara reduciendo el contraste.

**Luz lineal** se distingue de Luz intensa en que es una combinación de Oscurecimiento lineal y Aclarado lineal, y ajusta el brillo en lugar del contraste. Si el color de la capa de mezcla es más oscuro que el gris intermedio, Luz lineal oscurece la imagen reduciendo el brillo. Si el color de la capa de mezcla es más claro que el gris intermedio, el resultado es una imagen más clara debido al aumento del brillo.

**Luz focal** sustituye el color, según el color de la mezcla. Si el color de mezcla es más claro que el gris 50%, los píxeles más oscuros que el color de mezcla se reemplazan y los píxeles más claros que el color de mezcla no se modifican. Si el color de mezcla es más oscuro que el gris 50%, los píxeles más claros que el color de mezcla se reemplazan y los píxeles más oscuros que el color de mezcla no se modifican.

**Mezcla definida** reduce los colores de una imagen limitándolos a ocho colores puros.

**Diferencia** sustrae el color de mezcla del color base o el color base del color de mezcla. El color con menos brillo se resta del que tiene más brillo.

**Matiz** combina el valor de matiz del color de mezcla con la luminancia y la saturación del color base para crear el color resultante.

**Saturación** combina la saturación del color de mezcla con la luminancia y el matiz del color base para crear el color resultante.

**Color** combina el matiz y la saturación del color de mezcla con la luminancia del color base para crear el color resultante y preservar los niveles de gris para colorear imágenes monocromáticas y teñir las imágenes de color.

**Luminosidad** combina la luminancia del color de mezcla con el matiz y la saturación del color base.

**Invertir** invierte el color base.

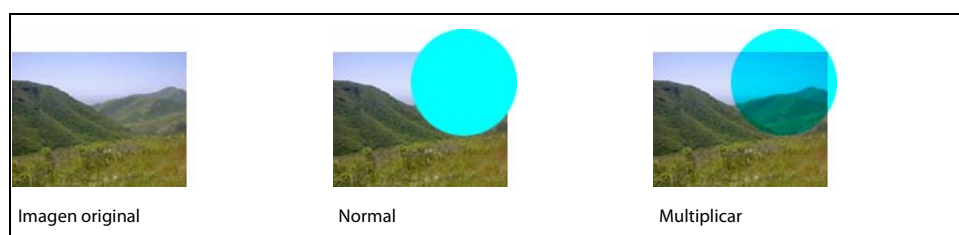
**Tinta** añade gris al color base.

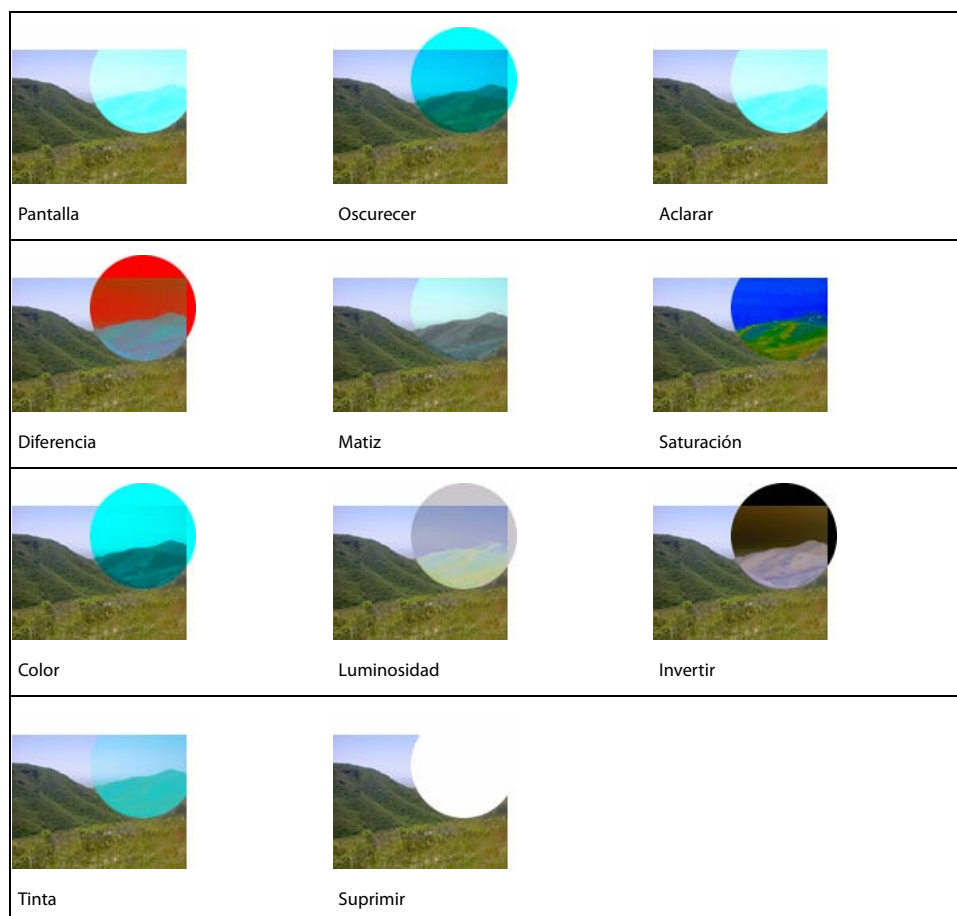
**Suprimir** elimina todos los píxeles del color base, incluidos los de la imagen de fondo.

Para obtener información general sobre los modos de mezcla, es especial los de Photoshop, visite el sitio Web siguiente: [www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/](http://www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/).

## Ejemplos de modos de mezcla

Estos son algunos ejemplos de los modos de mezcla de Fireworks: Para ver más ejemplos, consulte el siguiente sitio Web: [www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/](http://www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/).





## Ajuste de la opacidad y aplicación de mezclas

Para ajustar la opacidad de los objetos seleccionados y aplicar los modos de mezcla, se utilizan el Inspector de propiedades o el panel Capas. El valor 100 en Opacidad produce un objeto completamente opaco. El valor 0 (cero) produce un objeto totalmente transparente.

También se puede especificar un modo de mezcla y una opacidad antes de dibujar un objeto.

### Para especificar un modo de mezcla y una opacidad antes de dibujar un objeto:

❖ Con la herramienta pertinente seleccionada en el panel Herramientas, defina las opciones de mezcla y opacidad en el Inspector de propiedades antes de dibujar el objeto.

*Nota:* las opciones de mezcla y opacidad no están disponibles para todas las herramientas.

### Para definir un modo de mezcla y un nivel de opacidad para objetos existentes:

- 1 Con dos objetos superpuestos, seleccione el objeto superior.
- 2 Seleccione una opción de mezcla en el menú emergente Modo de mezcla del Inspector de propiedades o del panel Capas.
- 3 Elija un valor en el deslizador emergente Opacidad o escríbalo en el cuadro de texto.

### Para definir un modo de mezcla y un nivel de opacidad predeterminados que se apliquen a los objetos conforme los dibuje:

- 1 Elija Seleccionar > Anular selección para evitar la aplicación accidental de un modo de mezcla y de una opacidad.
- 2 Con una herramienta de dibujo vectorial o de mapa de bits seleccionada, elija un modo de mezcla y un nivel de opacidad en el Inspector de propiedades.

El modo de mezcla y el nivel de opacidad elegidos se utilizarán como predeterminados para los siguientes objetos que dibuje con esa herramienta.

### **Aplicación del filtro automático Relleno de color**

Fireworks también ofrece un filtro automático que permite ajustar el color de un objeto alterando la opacidad y el modo de mezcla del objeto. Ese filtro automático, llamado Relleno de color, produce el mismo resultado que superponer el objeto con otro que tenga otra opacidad y modo de mezcla. Para más información sobre el filtro automático Relleno de color, consulte “Utilización de filtros automáticos” en la página 141.

# Capítulo 10: Utilización de estilos, símbolos y URL

Fireworks contiene tres paneles en los que pueden almacenarse y recuperarse estilos, símbolos y direcciones URL. Los estilos se almacenan en el panel Estilos, los símbolos en el panel Biblioteca y las direcciones URL en el panel URL. De forma predeterminada, los tres paneles comparten el grupo de paneles Activos.

El panel Estilos contiene un conjunto de estilos predefinidos de Fireworks. Además, si ha creado combinaciones de trazos, rellenos, filtros y atributos de texto y desea utilizarlos otra vez, puede guardar los atributos como un estilo. En lugar de volver a asignar los atributos una y otra vez, basta con guardarlos en el panel Estilos y aplicar la combinación de atributos a otros objetos.

Fireworks cuenta con tres tipos de símbolos: gráficos, animaciones y botones. Cada uno posee características propias para usos específicos. El panel Biblioteca se emplea para crear símbolos nuevos y duplicar, importar y modificar símbolos. Para más información sobre las características especiales incorporadas en los símbolos de botón y animación, consulte “Creación de animaciones” en la página 229 y “Creación de botones y menús emergentes” en la página 211.

Un valor URL (Localizador de recursos uniforme, Uniform Resource Locator) es una dirección específica de Internet para una página o un archivo. Si utiliza la misma dirección URL con frecuencia, puede incluirla en el panel URL. Las direcciones URL se pueden organizar y agrupar en bibliotecas de URL.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- “Utilización de estilos” en la página 175
- “Utilización de símbolos” en la página 178
- “Utilización de URL” en la página 187

## Utilización de estilos

Para guardar y volver a aplicar un conjunto de rellenos, trazos, filtros y atributos de texto predefinidos, cree un estilo. Al aplicar un estilo, el objeto adopta todas sus características.



Fireworks incluye muchos estilos predefinidos. Estos estilos se pueden cambiar y eliminar, y es posible añadirles nuevas características. El DVD de Fireworks y el sitio Web de Adobe incluyen muchos otros estilos predefinidos que se pueden importar a Fireworks. También es posible exportar estilos y compartirlos con otros usuarios de Fireworks, o importarlos de otros documentos de Fireworks.

*Nota:* no puede aplicar estilos a objetos de mapa de bits.

## Aplicación de un estilo

El panel Estilos puede utilizarse para crear, almacenar y aplicar estilos a objetos o texto.



Panel Estilos

Una vez aplicado un estilo a un objeto, puede actualizarse más adelante sin que el objeto original se vea afectado. Fireworks no registra los estilos aplicados a un objeto. Si se suprime un estilo personalizado, no lo podrá recuperar. Sin embargo, cualquier objeto que utilice el estilo conservará sus atributos. Si se suprime alguno de los estilos suministrados con Fireworks, puede recuperarlo junto con los otros estilos mediante el comando Restablecer estilos del menú Opciones del panel Estilos. Sin embargo, cuando se restablecen estilos también se suprimen los estilos personalizados.

### Para aplicar un estilo a un objeto o bloque de texto seleccionado:

- 1 Seleccione Ventana > Estilos para abrir el panel Estilos.
- 2 Haga clic en un estilo del panel Estilos.

## Creación y eliminación de estilos


Es posible crear un estilo con los atributos de un objeto seleccionado. El estilo aparece en el panel Estilos.

Los estilos del panel Estilos también pueden eliminarse.

En un estilo pueden guardarse los siguientes atributos:

- Tipo y color de relleno, incluidos patrones, texturas y atributos de degradado vectorial, como ángulo, posición y opacidad
- Tipo y color de trazo
- Filtros
- Atributos de texto, como fuente, tamaño de punto, estilo (negrilla, cursiva o subrayado), alineación, suavizado, ajuste automático entre caracteres, escala horizontal, ajuste de rangos de caracteres e interlineado

### Para crear un estilo nuevo:

- 1 Cree o seleccione un objeto vectorial o de texto con los atributos de trazo, relleno, filtro o texto que desee.
- 2  Haga clic en el botón Nuevo estilo de la parte inferior del panel Estilos.
- 3 Seleccione los atributos que desee que formen parte del estilo en el cuadro de diálogo Nuevo estilo.

**Nota:** Si desea guardar atributos que no figuran en la lista, como alineación, suavizado, ajuste entre caracteres, escala horizontal, ajuste de rangos de caracteres e interlineado, elija la opción Texto otro.

4 Si lo desea, asígnele un nombre al estilo y haga clic en Aceptar.

En el panel Estilos aparece el icono correspondiente al estilo.


#### Para basar un estilo nuevo en otro existente:

- 1 Aplique el estilo existente a un objeto seleccionado.
- 2 Edite los atributos del objeto.
- 3 Guarde los atributos creando un nuevo estilo como se ha descrito en el procedimiento anterior.

#### Para suprimir un estilo:

- 1 Seleccione un estilo en el panel Estilos.

Haga clic mientras pulsa la tecla Mayús para seleccionar varios estilos o la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) si los estilos no son consecutivos.

- 2  Haga clic en el botón Eliminar estilo situado en el panel Estilos.

## Edición de estilos

Cuando es necesario cambiar los atributos que contiene un estilo, éste puede modificarse en el panel Estilos.

#### Para editar un estilo:

- 1 Elija Seleccionar > Anular selección para anular la selección de todos los objetos del lienzo.
- 2 Haga doble clic en un estilo del panel Estilos.
- 3 En el cuadro de diálogo Editar estilo, active o desactive los atributos que prefiera. El cuadro de diálogo Editar estilo contiene las mismas opciones que el cuadro de diálogo Nuevo estilo. Para obtener información sobre la elección de atributos para su inclusión en un estilo, consulte “Creación y eliminación de estilos” en la página 176.
- 4 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios al estilo.

## Exportación e importación de estilos

A veces es deseable compartir estilos con otros usuarios de Fireworks para ahorrar tiempo y guardar una uniformidad. Para compartir estilos hay que exportarlos a los otros sistemas.

#### Para exportar estilos:

- 1 Seleccione un estilo en el panel Estilos.  
Haga clic mientras pulsa la tecla Mayús para seleccionar varios estilos o la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) si los estilos no son consecutivos.
- 2 Seleccione Exportar estilos en el menú de opciones del panel Estilos.
- 3 Introduzca el nombre y la ubicación del documento donde vaya a guardar los estilos.
- 4 Haga clic en Guardar.

#### Para importar estilos:

- 1 Seleccione Importar estilos en el menú de opciones del panel Estilos.
- 2 Seleccione el documento de estilos que desee importar.

Todos los estilos del documento de estilos se importan y colocan directamente después del estilo seleccionado en el panel Estilos.

## Utilización de estilos predeterminados

Para eliminar todos los estilos personalizados del panel Estilos y restablecer los estilos predefinidos eliminados, basta con recuperar el estado predeterminado del panel Estilos. También es posible cambiar el tamaño de los iconos que aparecen en el panel Estilos.

**Para restablecer los estilos predeterminados en el panel Estilos:**

- ❖ Seleccione Restablecer estilos en el menú de opciones del panel Estilos.

*Nota:* al restablecer los estilos predeterminados se eliminan todos los estilos personalizados que tenga guardados.

**Para cambiar el tamaño de los iconos de vista previa de estilos:**

- ❖ Elija Iconos grandes en el menú de opciones del panel Estilos para alternar entre tamaño grande y pequeño de vista previa.

**Aplicación de atributos sin crear estilos**

Es posible copiar atributos de un objeto y aplicarlos a otros sin necesidad de crear un nuevo estilo en el panel Estilos. Puede utilizar este método para aplicar rápidamente atributos a un objeto si no tiene intención de volver a aplicarlos a otros objetos. Entre los atributos que pueden copiarse y aplicarse a otros objetos se encuentran los rellenos, trazos, filtros y atributos de texto.

**Para copiar atributos de un objeto y aplicarlos a otros objetos:**

- 1 Seleccione el objeto cuyos atributos desee copiar.
- 2 Seleccione Edición > Copiar.
- 3 Anule la selección del objeto original y, a continuación, seleccione los objetos a los que desee aplicar los atributos nuevos.
- 4 Seleccione Edición > Pegar atributos.

Los objetos seleccionados adoptan los mismos atributos que el objeto original.

## Utilización de símbolos

Fireworks cuenta con tres tipos de símbolos: gráficos, animaciones y botones. Cada uno posee características propias para usos específicos. Las instancias son representaciones de un símbolo de Fireworks. Cuando se modifica el objeto de símbolo (original), las instancias (copias) cambian automáticamente para reflejar las modificaciones efectuadas en el símbolo.

Los símbolos son útiles cuando se desea volver a utilizar un elemento gráfico. Es posible colocar instancias en varios documentos de Fireworks y conservar su asociación con el símbolo. Los símbolos permiten crear botones y objetos de animación en varios fotogramas. Para más información sobre las funciones adicionales incorporadas en los símbolos de animación y botón, consulte “Creación de símbolos de animación” en la página 230 y “Creación de símbolos de botón” en la página 211.

**Creación de símbolos**

Puede crear símbolos a través del submenú Edición > Insertar. Los símbolos se pueden crear a partir de cualquier objeto, bloque de texto o grupo y después organizarlos en la ficha Biblioteca del panel Activos. Para colocar instancias en un documento, basta con arrastrarlas de la ficha Biblioteca al lienzo. Tras crear una instancia del símbolo en el documento actual, ésta reside en la ficha Biblioteca del panel Activos, donde puede editarse.

**Para crear un símbolo nuevo a partir de un objeto seleccionado:**

- 1 Seleccione el objeto y elija Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo.
- 2 Escriba el nombre del símbolo en el cuadro de texto Nombre del cuadro de diálogo Convertir en símbolo.
- 3 Seleccione un tipo de símbolo: gráfico, animación o botón.
- 4 Si desea utilizar guías de escala en 9 divisiones para ampliar o reducir a escala el símbolo, seleccione la casilla de verificación Activar guías de escala en 9 divisiones. Para más información sobre la función de escala en 9 divisiones, consulte “Utilización de ajuste a escala en 9 divisiones” en la página 180.
- 5 Para añadir el símbolo al panel Biblioteca común para que pueda utilizarse en varios documentos, seleccione la casilla de verificación Guardar en Biblioteca común.

6 Haga clic en Aceptar para guardar el símbolo.

El símbolo aparece en la ficha Biblioteca del panel Activos, y en el panel Biblioteca común, si se ha elegido esa opción. El objeto seleccionado se convierte en una instancia del símbolo, y el Inspector de propiedades muestra las opciones de símbolo.

#### Para crear un símbolo desde cero:

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Edición > Insertar > Nuevo símbolo.
- Elija Nuevo símbolo en el menú de opciones del panel Biblioteca.

2 Seleccione un tipo de símbolo: gráfico, animación o botón.

3 Si desea utilizar guías de escala en 9 divisiones para ampliar o reducir a escala el símbolo, seleccione la casilla de verificación Activar guías de escala en 9 divisiones. A continuación, pulse Aceptar.

Según el tipo de símbolo elegido, se abre el editor de símbolos o el editor de botones.

4 Cree el símbolo con las herramientas del panel Herramientas y después cierre el editor.

Para más información, consulte “Creación de símbolos de botón” en la página 211, “Para intercambiar un símbolo:” en la página 180 y “Creación de símbolos de animación” en la página 230.

## Ubicación de instancias

Es posible colocar instancias de un símbolo en el documento actual.

#### Para colocar una instancia:

❖ Arrastre un símbolo desde el panel Biblioteca al documento actual.



Instancia de un símbolo del lienzo

## Edición de símbolos

Puede modificar un símbolo en el editor de símbolos, que actualiza automáticamente todas las instancias asociadas cuando termina la edición.

*Nota:* con la mayoría de modificaciones, la edición de una instancia afecta al símbolo y a todas las demás instancias. Sin embargo, hay excepciones. Para más información, consulte “Edición de instancias” en la página 184.

#### Para editar un símbolo y todas sus instancias:

1 Siga uno de estos procedimientos para abrir el editor de símbolos:

- Haga doble clic en una instancia.
- Seleccione una instancia y elija Modificar > Símbolo > Editar símbolo.
- Seleccione un símbolo en el panel Biblioteca y elija Editar símbolo en el menú de opciones.

2 Realice los cambios en el símbolo y cierre la ventana.

El símbolo y todas sus instancias reflejan las modificaciones.

*Nota:* Utilice guías de escala en 9 divisiones en el editor de símbolos para asegurarse de que no se distorsiona la forma del símbolo al cambiar de tamaño. Para más información, consulte “Utilización de ajuste a escala en 9 divisiones” en la página 180.



**Para cambiar el nombre de un símbolo:**

- 1 Haga doble clic en el nombre del símbolo en el panel Biblioteca.
- 2 Cambie el nombre en el cuadro de diálogo Propiedades de símbolo y haga clic en Aceptar.

**Para duplicar un símbolo:**

- 1 Seleccione el símbolo en el panel Biblioteca.
- 2 Seleccione Duplicar en el menú de opciones del panel Biblioteca.

**Para cambiar el tipo de símbolo:**

- 1 Haga doble clic en el nombre del símbolo en el panel Biblioteca.
- 2 Seleccione otro tipo de símbolo.

**Para seleccionar todos los símbolos que aún no se han utilizado en el panel Biblioteca:**

- ❖ Elija Seleccionar elementos no utilizados en el menú de opciones del panel Biblioteca.

**Para suprimir un símbolo:**

- 1 Seleccione el símbolo en el panel Biblioteca.
- 2 Seleccione Eliminar en el menú de opciones del panel Biblioteca.
- 3 Haga clic en Eliminar. Se eliminan el símbolo y todas sus instancias.

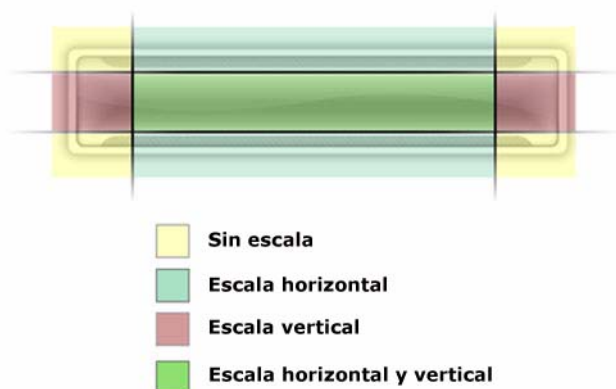
**Para intercambiar un símbolo:**

- 1 Seleccione un símbolo ya colocado en el lienzo.
- 2 Haga clic con el botón derecho del ratón y seleccione Intercambiar símbolo.
- 3 En el cuadro de diálogo Intercambiar símbolo, seleccione otra instancia existente del símbolo.
- 4 Haga clic en Aceptar.

**Utilización de ajuste a escala en 9 divisiones**

Utilice la función de ajuste a escala en 9 divisiones, nueva en Fireworks CS3, para ampliar o reducir símbolos vectoriales y de mapa de bits sin distorsionar su geometría. Se puede ajustar el símbolo utilizando 3 o 9 zonas, según la forma que tenga.

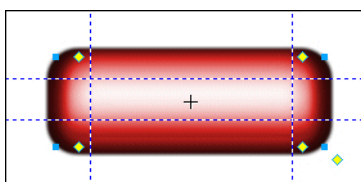
En la siguiente figura se muestran la manera en que las imágenes se ajustan a escala utilizando esta función.



Las guías de escala en 9 divisiones están activadas de manera predeterminada para todos los botones en el editor de símbolos o el editor de botones.

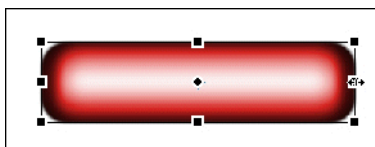
**Para ajustar a escala un símbolo utilizando la función de ajuste a escala en 9 divisiones:**

- 1 Haga doble clic en el símbolo o botón para abrir el editor de símbolos o el editor de botones.
- 2 Edite las guías de escala de 9 divisiones de la siguiente forma:
  - a Active o desactive la casilla de verificación Activar guías de escala en 9 divisiones.
  - b Desplace las guías y sitúelas correctamente en el botón o símbolo. Asegúrese de que las partes del símbolo que no desea distorsionar al ajustar a escala (por ejemplo, las esquinas) están situadas fuera de las guías, como se representa en las áreas en amarillo del gráfico que se muestra arriba.



Las guías de escala en 9 divisiones se sitúan en este botón de manera que las esquinas no se distorsionen cuando se cambie el tamaño del botón.

- c (Opcional) Active la casilla de verificación Bloquear guías de escala en 9 divisiones para bloquear las guías y evitar así que puedan moverse de manera accidental.
- 3 Cuando haya terminado de colocar las guías de escala en 9 divisiones, haga clic en Listo en el editor de símbolos o el editor de botones.
- 4 Cambie el tamaño del símbolo como desee mediante la herramienta de ajuste a escala.



El botón se ajusta a escala sin distorsionar la forma de las esquinas.

**Creación y utilización de símbolos de gráficos sofisticados**

Los símbolos sofisticados son un tipo de gráfico que puede ajustarse a escala de forma inteligente y utilizar atributos específicos para ellos mediante un archivo JavaScript (JSF). Estos atributos se pueden controlar entonces utilizando el panel Propiedades de símbolo (Ventana > Propiedades de símbolo).

Los símbolos sofisticados pueden utilizarse para crear una interfaz de usuario o diseñar un sitio Web de forma rápida; para ello basta con arrastrarlos al documento y editar sus parámetros asociados en el panel Propiedades de símbolo.

**Para ver o utilizar un símbolo sofisticado:**

- 1 Seleccione Biblioteca común en el menú Ventana para abrir el panel Biblioteca común.
  - 2 Para utilizar un símbolo, arrastre y suelte el símbolo desde el panel Biblioteca común al lienzo de Fireworks.
- Fireworks CS3 incluye una biblioteca prediseñada de símbolos sofisticados. Además, pueden personalizarse para adaptarse fácilmente al aspecto y uso de un sitio Web o una interfaz de usuario determinados.

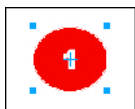
Como ocurre con todos los símbolos, una instancia del símbolo sofisticado puede editarse mediante el Inspector de propiedades, sin que afecte a otras instancias del símbolo. También puede cambiar las propiedades de símbolo en el panel Propiedades de símbolo.

Para editar el propio símbolo, haga doble clic en la instancia del símbolo y edítelo en el editor de símbolos. Estas modificaciones afectan al símbolo actual y a todas las instancias del mismo.

**Nota:** con la mayoría de modificaciones, la edición de una instancia afecta al símbolo y a todas las demás instancias. Sin embargo, hay excepciones. Para más información, consulte "Edición de instancias" en la página 184.

**Para crear un símbolo gráfico sofisticado:**

- 1 Cree un objeto con atributos que pueda ser necesario personalizar.



*Este símbolo podría tener como opciones personalizables el color y el número de marca.*

- 2 Al crear el objeto, personalice los nombres de los elementos que podrán editarse. Para ello, escriba un nombre en el panel Capas. Por ejemplo, un campo de texto editable podría llamarse “etiqueta”. Este nombre se utilizará en el archivo JavaScript.

**Nota:** No debe incluir espacios en el nombre de estos elementos. De lo contrario, se produciría un error de JavaScript. Por ejemplo, no se puede utilizar el nombre “etiqueta nombre”, pero sí “etiqueta\_nombre”.

- 3 Seleccione los objetos y elija Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo.
- 4 Escriba el nombre del símbolo en el cuadro de texto Nombre del cuadro de diálogo Convertir en símbolo.
- 5 Seleccione Gráfico como tipo de símbolo y, a continuación, elija Guardar en Biblioteca común. A continuación, haga clic en Aceptar.

La aplicación le solicita una ubicación para guardar el nuevo símbolo. De manera predeterminada, la aplicación crea una carpeta llamada “Custom Symbols”. Puede guardar el nuevo símbolo aquí o crear otra carpeta al mismo nivel que la carpeta Custom Symbols.

**Nota:** Los símbolos sofisticados deben guardarse en una carpeta dentro de la Biblioteca común.

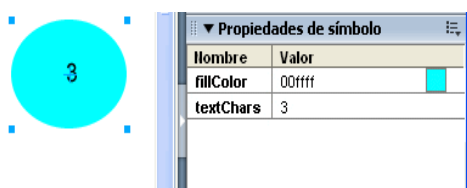
Tras guardarlo, el símbolo desaparece del lienzo y aparece en la Biblioteca común.

- 6 Abra el panel de creación de scripts de símbolos a través del menú Comandos.
- 7 Haga clic en el botón para examinar de la esquina superior derecha del panel y vaya al archivo PNG del símbolo. Éste se guarda en <Documents and Settings>\Datos de programa\Adobe\Fireworks 9\Common Library\Custom Symbols (Windows), o <nombre de usuario>/Application Support/Adobe/Fireworks9/Common Library/Custom Symbols (Macintosh), de forma predeterminada.
- 8 Haga clic en el botón más para añadir un nombre al elemento.
- 9 Añada el nombre del elemento que desea personalizar. Por ejemplo, escriba “etiqueta” en el campo de nombre del elemento si desea personalizar el campo de texto llamado “etiqueta”.
- 10 En el campo de atributo, seleccione el nombre del atributo que desea personalizar. Por ejemplo, para personalizar el texto de la etiqueta, seleccione el atributo textChars, y para personalizar el color de relleno de un objeto, seleccione el atributo fillColor.

**Nota:** Para obtener más información acerca de estas opciones de atributos, consulte *Extending Fireworks*.

- 11 En el campo de nombre de la propiedad, escriba el nombre de la propiedad personalizable, por ejemplo, “Etiqueta” o “Nombre”. Este es el nombre de propiedad que aparece en el panel Propiedades de símbolo.
- 12 Escriba un valor predeterminado para la propiedad en el campo correspondiente. Este será el valor predeterminado la primera vez que se coloque una instancia del símbolo en un documento.
- 13 En caso necesario, añada otros elementos.
- 14 Guarde las opciones seleccionadas y cree un archivo JavaScript.
- 15 Seleccione Volver a cargar en el panel Biblioteca común del menú Opciones para cargar el nuevo símbolo.

Una vez creado el archivo JavaScript, puede crear una nueva instancia del símbolo arrastrándolo al lienzo y, a continuación, puede actualizar sus atributos en el panel Propiedades de símbolo.



Edición de propiedades de símbolos en el panel Propiedades de símbolo

**Nota:** Tras crear el archivo de JavaScript, el panel Propiedades de símbolo generará errores si elimina o cambia el nombre de un objeto en el símbolo que se utilice en el archivo de comandos.

#### Para guardar un símbolo existente como símbolo sofisticado:

- 1 Seleccione un símbolo en el panel Biblioteca.
- 2 Seleccione Guardar en Biblioteca común en el panel Biblioteca del menú Opciones.
- 3 Cree un archivo JavaScript para controlar las propiedades del símbolo.

#### Creación de propiedades de símbolos editables mediante JavaScript:

Cuando se guarda un símbolo sofisticado, de forma predeterminada se guarda un archivo PNG en <Documents and Settings>\Datos de programa\Adobe\Fireworks 9\Common Library\Custom Symbols (Windows), o <nombre de usuario>/Application Support/Adobe/Fireworks9/Common Library/Custom Symbols (Macintosh).

Para crear un símbolo sofisticado, se debe crear y guardar un archivo JavaScript con extensión .JSF en la misma ubicación y con el mismo nombre que el símbolo. Por ejemplo, miboton.grafico.png crearía un archivo JavaScript con el nombre miboton.jsf.

El panel de creación de scripts de símbolos permite a los usuarios que no son programadores asignar atributos de símbolo simples y crear el archivo JavaScript automáticamente. Para abrir este panel, seleccione la opción para crear scripts de símbolos en el menú Comandos.

#### El archivo JavaScript

Para añadir parámetros editables al símbolo, es necesario definir dos funciones en el archivo JavaScript:

- función `setDefaultValues()`: define los parámetros que se pueden editar y los valores predeterminados de esos parámetros.
- función `applyCurrentValues()`: aplica al símbolo gráfico los valores introducidos a través del panel Propiedades de símbolo.

El siguiente es un ejemplo de archivo .JSF para crear un símbolo personalizado:

```
función setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //to build symbol properties
    currValues.push({name:"Selected", value:"true", type:"Boolean"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}

función applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    // Get symbol object name
    var Check = Widget.GetObjectByName("Check");
    Check.visible = currValues[0].value;
}
switch (Widget.opCode)
{
```

```

    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}

```

Este ejemplo de JavaScript muestra un símbolo sofisticado que puede cambiar de colores:

```

función setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //Name es el nombre del parámetros que se mostrará en el panel Propiedades de símbolo
    //Value es el valor predeterminado que se muestra cuando el símbolo sofisticado se carga por primera vez. En este caso, el
    color predeterminado cuando se utilice le símbolo sofisticado será el azul.
    //Color es el tipo de parámetro que se muestra. Color invocará el cuadro emergente Color del panel Propiedades de
    símbolo.
    currValues.push({name:"BG Color", value:"#003366", type:"Color"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}

función applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    //color_bg is the Layer name in the PNG that will change colors
    var color_bg = Widget.GetObjectByName("color_bg");
    color_bg.pathAttributes.fillColor = currValues[0].value;
}

switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}

```

Para comprender mejor la manera de utilizar el archivo .JSF para personalizar propiedades de símbolos, examine los componentes de ejemplo que se han incluido con el software.

## Edición de instancias

Cuando se hace doble clic sobre una instancia para modificarla, lo que en realidad se modifica es el símbolo propiamente dicho en el editor de símbolos o el editor de botones. Para editar únicamente la instancia actual, es preciso romper el vínculo entre la instancia y el símbolo. La relación entre ambos se rompe definitivamente, por lo que las modificaciones que se realicen en el símbolo a partir de ese momento ya no se reflejarán en esa instancia.

Los símbolos de botón poseen varias funciones prácticas que permiten conservar la relación entre símbolo e instancias en un grupo de botones y a la vez asignar texto y URL propias a cada instancia. Para más información, consulte “Edición de símbolos de botón” en la página 215.

## Edición de símbolos sofisticados

Si edita un símbolo sofisticado que tiene asociados comportamientos de JavaScript, no podrá editar las propiedades de JavaScript mediante el editor de símbolos. Para cambiar las propiedades de símbolo, tendrá que modificar los valores en el panel Propiedades de símbolo. Si desea añadir propiedades personalizables en el panel Propiedades de símbolo, debe editar el archivo JavaScript asociado con el símbolo.

## Eliminación de vínculos de símbolo

Para modificar una instancia sin afectar al símbolo ni a otras instancias, primero es preciso romper el vínculo entre ella y el símbolo correspondiente.

**Para separar una instancia de un símbolo:**

- 1 Seleccione la instancia.
- 2 Seleccione Modificar > Símbolo > Separar.

La instancia seleccionada se convierte en grupo. El símbolo en el panel Biblioteca deja de estar asociado a ese grupo. Tras desvincularse de un símbolo, las instancias de botón pierden sus características de símbolo de botón y las instancias de animación pierden sus características de símbolo de animación.

**Edición de propiedades de instancia**

En el Inspector de propiedades pueden modificarse las siguientes propiedades de instancia sin que ello afecte al símbolo ni a otras instancias:

- Modo de mezcla
- Opacidad
- Filtros
- Anchura y altura
- Coordenadas X e Y

*Nota:* las instancias de botón tienen otras propiedades que pueden modificarse sin que el símbolo se vea afectado. Para más información sobre la edición de instancias de botón, consulte “Edición de símbolos de botón” en la página 215.

**Para modificar las propiedades de instancia sin afectar al símbolo ni romper el vínculo:**

- 1 Seleccione la instancia.
- 2 Modifique las propiedades de la instancia en el Inspector de propiedades.

**Importación y exportación de símbolos**

El panel Biblioteca almacena los símbolos gráficos, de animación y de botón creados en el documento actual. También almacena los símbolos que se han importado en el documento actual. El panel Biblioteca es diferente para cada documento, pero es posible utilizar los símbolos de una biblioteca en varios documentos de Fireworks mediante los procedimientos de importación y exportación, cortar y pegar o arrastrar y colocar.

Pueden importarse símbolos de otras bibliotecas, tanto las que contienen símbolos preparados en Fireworks como las que contienen símbolos exportados personalmente o por otro usuario con anterioridad. Del mismo modo, si se han creado símbolos que se van a compartir o a utilizar de nuevo, es posible exportar bibliotecas de símbolos personales. Cuando se exporta una biblioteca de símbolos, se exporta como archivo PNG.

**Importación de símbolos**

Fireworks contiene bibliotecas de símbolos en la Biblioteca común, desde donde se que pueden importar símbolos preparados de animación, gráficos y de botón, así como barras de navegación y temas de varios símbolos. Con estos símbolos es posible crear rápidamente elegantes páginas Web con elementos avanzados de navegación sin necesidad de invertir tiempo creando símbolos originales.

**Para importar uno o varios símbolos preparados a partir de una biblioteca de símbolos de Fireworks:**

- 1 Abra un documento de Fireworks.
- 2 Seleccione un símbolo en el panel Biblioteca común. Estas carpetas contienen varios símbolos creados previamente, como animaciones y marcas.

Además, es posible importar símbolos de archivos PNG de biblioteca previamente exportados y situados en el disco duro, en un CD o en una red. Para más información sobre la exportación de símbolos, consulte “Exportación de símbolos” en la página 186.

**Para importar símbolos de otro archivo al documento actual:**

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Importar símbolos en el menú de opciones del panel Biblioteca.
- Seleccione Edición > Bibliotecas > Otras.

2 Abra la carpeta que contiene el archivo, elija el archivo y haga clic en Abrir.

3 Seleccione los símbolos que desee importar y haga clic en Importar.

Los símbolos importados aparecen en el panel Biblioteca.



También es posible importar y exportar símbolos sueltos desde y hacia el panel Biblioteca de varios documentos; para ello pueden utilizarse los métodos de arrastrar y colocar o copiar y pegar instancias.

**Para importar un símbolo arrastrando y pegando o copiando y pegando, siga uno de estos procedimientos:**

- Arrastre una instancia desde el documento que contiene el símbolo al documento de destino.
- Copie una instancia en el documento que contiene el símbolo y después péguela en el documento de destino.

El símbolo se importa al panel Biblioteca del documento de destino y conserva la relación con el símbolo del documento original. Para más información, consulte “Actualización de símbolos e instancias exportados en varios documentos” en la página 186.

**Exportación de símbolos**

Si ha creado o importado símbolos en un documento de Fireworks y desea guardarlos para utilizarlos después en otros documentos o compartirlos con otros usuarios, puede emplear el menú de opciones del panel Biblioteca para exportarlos en un archivo PNG. Para importar los símbolos, basta con localizar el archivo PNG que los contiene en el submenú Edición > Bibliotecas. Para más información, consulte “Importación de símbolos” en la página 185.

**Para exportar símbolos:**

- 1 Seleccione Exportar símbolos en el menú de opciones del panel Biblioteca.
- 2 Seleccione los símbolos que desee exportar y haga clic en Exportar.
- 3 Desplácese a una carpeta, escriba un nombre para el archivo de símbolos y haga clic en Guardar.

Fireworks guarda los símbolos en un archivo PNG.

**Actualización de símbolos e instancias exportados en varios documentos**

Los símbolos importados conservan su vínculo con el documento de símbolos original. Puede editar el documento de símbolos original y, a continuación, actualizar los documentos de destino para reflejar la edición.

**Para actualizar todos los símbolos e instancias exportados:**

- 1 En el documento original, haga doble clic en una instancia o seleccione una instancia y elija Modificar > Símbolo > Editar símbolo para abrir el editor de símbolos correspondiente.
- 2 Modifique el símbolo y cierre el editor.
- 3 Guarde el archivo.

4 En el documento en el que haya importado el símbolo, seleccione el símbolo en el panel Biblioteca.

5 Seleccione Actualizar en el menú de opciones del panel Biblioteca.

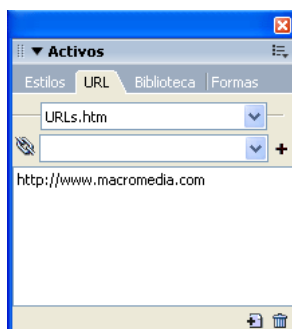
*Nota:* Para actualizar todos los símbolos importados, seleccione todos los símbolos del panel Biblioteca y elija Actualizar.

## Utilización de URL

Al asignar una URL a un objeto Web, se crea un vínculo con un archivo, como una página Web. Se pueden asignar URL a zonas interactivas, botones y objetos de división. Cuando se tiene la intención de utilizar una URL varias veces, es posible crear una biblioteca de URL en el panel URL y almacenar allí las direcciones URL. El panel URL sirve para añadir, editar y organizar direcciones URL.

Por ejemplo, si un sitio Web contiene varios botones de navegación para volver a la página inicial, puede añadir la dirección URL de la página inicial al panel URL. A continuación seleccionaría esta URL en la biblioteca de URL para asignarla a cada botón de navegación. Puede utilizar la función Buscar y reemplazar para cambiar una URL en varios documentos (consulte “Búsqueda y reemplazo” en la página 317).

Las bibliotecas de direcciones URL están disponibles para todos los documentos de Fireworks y se guardan entre sesiones.



Panel URL

### URL absolutas y relativas

Cuando se introduce una URL en el panel URL, la URL puede ser absoluta o relativa:

- Si va a crear un vínculo con una página Web que no pertenece a su sitio Web, debe utilizar una URL absoluta.
- Si va a crear un vínculo con una página Web de su sitio Web, puede utilizar una URL absoluta o relativa.

Las URL absolutas son direcciones URL completas que incluyen el protocolo de servidor, que suele ser `http://` en el caso de páginas Web. Por ejemplo, `http://www.adobe.com/go/fireworks_support_es` es la dirección URL absoluta de la página Web de asistencia técnica de Fireworks. Aunque las URL absolutas son siempre direcciones exactas que no dependen de la ubicación del documento de origen, los vínculos no se establecen correctamente si el documento cambia de destino.

Las URL relativas están relacionados con la carpeta que contiene el documento de origen. En estos ejemplos se muestra la sintaxis de navegación de URL relativas.

- `archivo.htm` establece un vínculo con un archivo ubicado en la misma carpeta que el documento de origen.
- `../archivo.htm` establece un vínculo con un archivo ubicado dos niveles por encima de la carpeta que contiene el documento de origen. Cada `../` representa un nivel.
- `htmldocs/archivo.htm` establece un vínculo con un archivo ubicado en una carpeta denominada `htmldocs`, que se encuentra dentro de la carpeta que contiene el documento de origen.

Las URL relativas suelen ser las más fáciles de utilizar para establecer un vínculo con archivos que van a permanecer en la misma carpeta que el documento actual.



## Utilización de páginas

Si su documento de Fireworks contiene varias páginas, puede crear automáticamente vínculos entre ellas utilizando las URL de cada página. El menú desplegable del campo Vínculo del Inspector de propiedades o del panel URL contiene una lista de URL para cada página del documento. Seleccione una de las URL de página para crear un vínculo a esa página.



*Si desea que las URL de páginas predeterminadas tengan una extensión que no sea “.htm”, utilice el siguiente procedimiento:*

- 1) Con el documento abierto, seleccione Archivo > Exportar.
- 2) Seleccione HTML e imágenes en el menú emergente Exportar.
- 3) Haga clic en el botón Opciones.
- 4) En la ficha General, seleccione la extensión de archivo en el menú emergente Extensión y haga clic en Aceptar.
- 5) Haga clic en Cancelar en el cuadro de diálogo Exportar. La extensión de archivo de las URL en el menú emergente Vínculos se cambia por la nueva extensión.

## Asignación de una URL a un objeto Web

### Para asignar una URL a un objeto Web:

- 1 Introduzca la URL en el cuadro de texto Vínculo.
- 2 Haga clic en el botón de signo más (+) para añadir la URL.
- 3 Seleccione un objeto Web.
- 4 Seleccione la URL en el panel de vista previa de URL.

## Creación de una biblioteca de URL

Las URL pueden agruparse en bibliotecas. De este modo, las URL relacionadas se encuentran todas en un único lugar, lo que facilita el acceso a las mismas. Las URL se pueden guardar en la biblioteca de URL predeterminada, URLs.htm, o en una biblioteca nueva que se haya creado. También puede importarlas de un documento HTML existente y, a continuación, crear una biblioteca.

URLs.htm y cualquier nueva biblioteca que cree se almacenará en la carpeta URL Libraries de la carpeta Adobe/Fireworks que se encuentra en la carpeta Datos de programa (Windows) o Soporte para las aplicaciones (Macintosh) específica del usuario. Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 337.

### Para crear una biblioteca de URL nueva:

- 1 Seleccione Nueva biblioteca de URL en el menú de opciones del panel URL.
- 2 Escriba el nombre de la biblioteca en el cuadro de texto y haga clic en Aceptar.

El nombre de la nueva biblioteca aparece en el menú emergente Biblioteca del panel URL.

### Para añadir una URL nueva a una biblioteca de URL:

- 1 Seleccione una biblioteca en el menú emergente Biblioteca.
- 2 Introduzca una URL en el cuadro de texto Vínculo.
- 3 Haga clic en el botón del signo más (+).

El botón del signo más (+) añade la URL actual a la biblioteca.

Además, puede organizar las URL añadiendo únicamente las que estén en uso en el documento.

**Para añadir una URL a la biblioteca y asignársela simultáneamente a un objeto Web:**


- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para introducir la URL:
  - Seleccione Añadir URL en el menú de opciones del panel URL, introduzca una URL absoluta o relativa y haga clic en Aceptar.
  - Introduzca una URL en el cuadro de texto Vínculo. Haga clic en el botón del signo más (+).

La URL aparece en el panel de vista previa de URL. Consulte “Asignación de URL” en la página 202 y “Definición de la URL de un símbolo de botón o instancia” en la página 217.

**Para añadir URL utilizadas a la biblioteca de URL:**

- 1 Seleccione una biblioteca en el menú emergente Biblioteca.
- 2 Seleccione Añadir URLs utilizadas a la biblioteca en el menú de opciones del panel URL.

**Para suprimir una URL seleccionada del panel de vista previa de URL:**

- ❖  Haga clic en el botón Suprimir URL de la biblioteca situado en la parte inferior del panel URL.

**Para suprimir de la biblioteca todas las URL no utilizadas:**

- 1 Seleccione Borrar URLs no utilizadas en el menú de opciones del panel URL.
- 2 Haga clic en Aceptar.

**Edición de direcciones URL**

En el panel URL es fácil modificar direcciones URL. Una URL puede modificarse una de las veces que aparece o a lo largo de todo el documento.

**Para editar una URL:**

- 1 Seleccione la URL que desee modificar en el panel de vista previa de URL.
- 2 Seleccione Editar URL en el menú de opciones del panel URL.
- 3 Modifique la URL. Seleccione Cambiar todos los casos en que aparezca en el documento si desea actualizar este vínculo en todo el documento.

**Importación y exportación de URL**

Si en el panel URL hay URL que van a utilizarse otra vez en otros documentos de Fireworks, es posible exportarlas para su utilización posterior. Más tarde, será fácil importarlas a cualquier otro documento de Fireworks para acceder a ellas con rapidez.

También es posible importar todas las URL a las que hace referencia un documento HTML existente.

**Para exportar direcciones URL:**

- 1 Seleccione Exportar URL en el menú de opciones del panel URL.
- 2 Escriba un nombre de archivo y haga clic en Guardar.

Se crea un archivo HTML. Este archivo contiene las URL exportadas.

**Para importar direcciones URL:**

- 1 Seleccione Importar URL en el menú de opciones del panel URL.
- 2 Seleccione un archivo HTML y haga clic en Abrir.

Se importan todas las URL de ese archivo.



# Capítulo 11: Divisiones, rollovers y zonas interactivas

Las divisiones son los elementos básicos para la creación de interactividad en Fireworks. Las divisiones son objetos Web; no existen como imágenes, sino como código HTML. Es posible ver, seleccionar y asignar otro nombre mediante la capa de Web del panel Capas. En este capítulo se describen los conceptos básicos sobre las divisiones y se ofrecen procedimientos para utilizarlas para añadir interactividad en páginas Web.

El método rollover de arrastrar y colocar permite añadir interactividad en las divisiones. Gracias a este método puede crear rápidamente efectos de rollover y de intercambio de imágenes en el espacio de trabajo. Los comportamientos asignados pueden verse en el panel Comportamientos y es posible crear elementos interactivos más complejos mediante este panel.

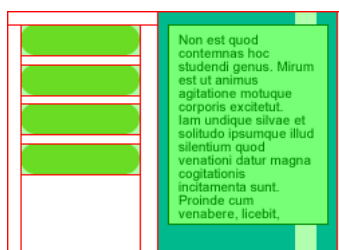
También puede incorporar mayor interactividad en páginas Web mediante zonas interactivas. Las zonas interactivas se utilizan para crear un mapa de imágenes, que es código HTML que define un *área interactiva* en un documento HTML. Esas áreas no son necesariamente un vínculo; pueden activar un comportamiento o definir un texto alternativo. Estas zonas interactivas también pueden utilizar los eventos de ratón, de forma que se pueden utilizar comportamientos JavaScript que actúan como en las divisiones.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- “Creación y edición de divisiones” en la página 191
- “Cómo añadir interactividad en las divisiones” en la página 196
- “Preparación de las divisiones para la exportación” en la página 202
- “Utilización de zonas interactivas y mapas de imagen” en la página 206

## Creación y edición de divisiones

La división "corta" un documento de Fireworks en porciones más pequeñas que se exportan como archivos independientes. Durante la exportación, Fireworks también crea un archivo HTML que contiene el código de la tabla que recompone el gráfico en un navegador Web.



*La división 'corta' un documento de Fireworks en varias porciones que se exportan como archivos independientes.*

Existen tres razones por las que resulta útil realizar este paso:

**Optimización** Uno de los retos del diseño gráfico para la Web es el mantener las imágenes lo suficientemente pequeñas para que se descarguen rápidamente sin sacrificar la calidad. Las divisiones permiten optimizar cada división individual con el formato de archivo y los ajustes de compresión más adecuados. Para más información, consulte “Optimización y exportación” en la página 249.

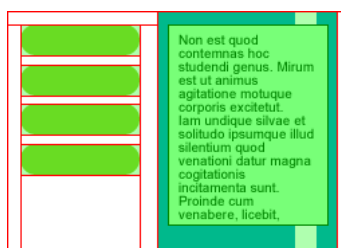
**Interactividad** Puede utilizar divisiones para crear áreas que se activen con las acciones del ratón. Para obtener más información sobre cómo añadir interactividad en divisiones, consulte “Cómo añadir interactividad en las divisiones” en la página 196.

**Actualización de partes de una página Web** El uso de divisiones permite actualizar fácilmente partes de una página Web que cambia con frecuencia. Por ejemplo, suponga que su empresa tiene una página Web con una sección para el empleado del mes que cambia de forma mensual. Las divisiones permiten cambiar rápidamente sólo el nombre y la foto del empleado sin tener que reemplazar toda la página.

## Creación de objetos de división

Puede crear un objeto de división dibujándolo con la herramienta División o insertando una división que se base en un objeto seleccionado.

Las líneas que se extienden desde el objeto de división son las guías de división, determinan los límites de los distintos archivos de imagen en los que se dividirá el documento durante la exportación. De forma predeterminada, estas guías son de color rojo.



### Para insertar una división rectangular en función de un objeto seleccionado:


**1** Seleccione Edición > Insertar > División. La división es un rectángulo cuya área incluye los bordes más externos del objeto seleccionado.

**2** Si selecciona más de un objeto, elija cómo desea aplicar las divisiones:

**Una** creará un único objeto de división que abarcará todos los objetos seleccionados.

**Varias** creará un objeto de división para cada objeto seleccionado.

### Para dibujar un objeto de división rectangular:

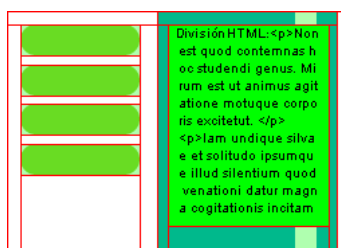
**1**  Seleccione la herramienta División.

**2** Arrastre para dibujar el objeto de división. El objeto de división aparece en la capa de Web y las guías de división aparecen en el documento.

*Nota:* la posición de una división puede ajustarse mientras se dibuja. Mantenga pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora, después, arrastre la división hasta otro punto del lienzo. Suelte la barra espaciadora para continuar el dibujo de la división.

### Creación de divisiones HTML

Una división HTML designa el área donde se presenta texto HTML estándar en el navegador. Una división HTML no exporta una imagen; exporta el texto HTML que aparece en la celda de la tabla definida por la división.



Las divisiones HTML son muy útiles para actualizar texto que aparece en el sitio Web sin tener que crear otros elementos gráficos.

**Para crear una división HTML:**

- 1 Dibuje un objeto de división y selecciónelo.
- 2 En el Inspector de propiedades, elija HTML en el menú emergente Tipo.
- 3 Haga clic en Edición.
- 4 Escriba texto en la ventana Editar división HTML y asigne el formato que desee mediante etiquetas de formato de texto HTML.

*Nota:* como alternativa, puede añadir etiquetas de formato al código HTML después de exportarlo utilizando un editor de texto o de HTML como Adobe Dreamweaver.

- 5 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios y cerrar la ventana Editar división HTML.

El texto y las etiquetas HTML que haya introducido aparecen en el archivo PNG de Fireworks en el cuerpo de la división como código HTML sin formato.

*Nota:* las divisiones de texto HTML creadas de esta forma pueden variar de aspecto cuando se visualicen en distintos navegadores y en otros sistemas operativos, ya que en el navegador Web es posible definir el tamaño y la fuente.


**Creación de divisiones no rectangulares**

A veces, las divisiones rectangulares no son suficientes al tratar de añadir más interactividad a una imagen no rectangular. Por ejemplo, si desea incluir un comportamiento rollover en una división y los objetos de la división se solapan o tienen una forma irregular, una división rectangular podría intercambiar los gráficos de fondo junto con la imagen. Para solucionar este problema, Fireworks permite dibujar divisiones con cualquier forma poligonal gracias a la herramienta División poligonal.



También es posible insertar una división sobre el trazado vectorial para crear divisiones con formas irregulares.

**Para dibujar un objeto de división poligonal:**

- 1  Seleccione la herramienta División poligonal.
- 2 Haga clic para colocar los puntos de vector del polígono. La herramienta División poligonal dibuja sólo segmentos en línea recta.
- 3 Cuando dibuje un objeto de división poligonal alrededor de objetos con bordes suaves, debe incluir todo el objeto para evitar la creación involuntaria de bordes duros en el elemento gráfico de la división.
- 4 Para dejar de utilizar la herramienta División poligonal, elija otra herramienta en el panel Herramientas. No es necesario que haga clic de nuevo en el primer punto para cerrar el polígono.

*Nota:* no es conveniente abusar de las divisiones poligonales, ya que requieren más código JavaScript que las divisiones rectangulares. La utilización de demasiadas divisiones poligonales puede aumentar el tiempo de proceso del navegador Web.

**Para crear una división poligonal o una rectangular a partir de un objeto de vectores o un trazado:**

- 1 Seleccione un trazado vectorial.
- 2 Seleccione Editar > Insertar > Insertar división rectangular o Insertar división poligonal (dependiendo de la forma que desee).

## Visualización de las divisiones y de las guías

Puede controlar la visibilidad de las divisiones y de otros objetos Web del documento mediante el panel Capas y el panel Herramientas. Cuando desactiva la visibilidad de las divisiones para todo el documento, también se ocultan las guías de división.

Gracias al Inspector de propiedades puede organizar las divisiones asignando un color diferente a cada objeto de división. También puede cambiar el color de las guías de división mediante el menú Ver.

### Visualización de las divisiones en el panel Capas

La capa de Web muestra todos los objetos Web presentes en el documento de forma que puede seleccionar y ver cada uno de ellos.

#### Para visualizar y seleccionar una división en el panel Capas:

- 1 Seleccione Ventana > Capas para abrir el panel Capas.
- 2 Expanda la Capa de Web haciendo clic en el signo más (+) (Windows) o triángulo (Macintosh).  
La capa de Web muestra la lista completa de objetos Web presentes actualmente en el documento.


- 3 Haga clic en un nombre de división para seleccionarla.

La división aparece resaltada en la capa de Web y se selecciona en el lienzo.

### Visualización y ocultación de divisiones

Cuando se oculta una división, ésta se hace invisible en el archivo PNG de Fireworks. Es posible desactivar todos o algunos de los objetos Web. Las divisiones son objetos Web y aparecen enumerados en la capa de Web y del panel Capas; en dicha capa puede activar y desactivar la visibilidad de una división seleccionada. También es posible controlar la visibilidad de una división mediante el panel Herramientas. Cuando se oculta un objeto de división no se evita que la división se exporte en el código HTML.

#### Para ocultar y mostrar unas divisiones y zonas interactivas determinadas:

- 1  Haga clic en el icono de ojo junto a cada objeto Web individual del panel Capas.
- 2 Haga clic en la columna Ojo para volver a activar la visibilidad. El icono de ojo vuelve a aparecer cuando los objetos Web son de nuevo visibles.

#### Para ocultar o mostrar todas las zonas interactivas, divisiones y guías, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el botón Ocultar/Mostrar divisiones adecuado de la sección de herramientas Web del panel Herramientas.



- Haga clic en el icono de ojo junto a la capa de Web del panel Capas.

#### Para ocultar o mostrar las guías de división en todas las vistas de documento:

- ❖ Seleccione Ver > Guías de división.

### Cambio del color de la división y de las guías de división

Si los colores utilizados en un documento son similares al color de la división, puede resultar difícil ver las divisiones en estos objetos del documento. Para facilitar la visualización, puede asignar un color diferente a las divisiones seleccionadas. Cada división puede tener un color exclusivo para organizarlas mejor. También es posible modificar el color de las guías de división.

*Nota:* en la Vista previa, las divisiones no seleccionadas aparecen con una superposición de color blanco.

**Para cambiar el color de un objeto de división seleccionado:**

- ❖ En el Inspector de propiedades elija un nuevo color en el cuadro de colores.

**Para cambiar el color de las guías de división:**

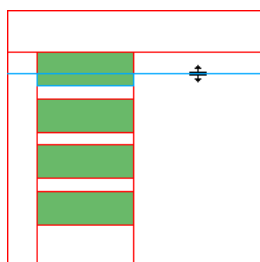
- 1 Seleccione Ver > Guías > Editar guías.
- 2 Seleccione un nuevo color en la sección Color división del cuadro de diálogo Guías y haga clic en Aceptar.

**Edición de divisiones**

En Fireworks un diseño de divisiones se manipula como una tabla en un procesador de textos. Cuando arrastre una guía para cambiar el tamaño de una división, Fireworks también cambiará automáticamente de tamaño todas las divisiones rectangulares adyacentes. Además, puede utilizar el Inspector de propiedades para cambiar el tamaño y transformar divisiones como lo haría con los objetos vectoriales y de mapa de bits.

**Desplazamiento de guías para editar divisiones**

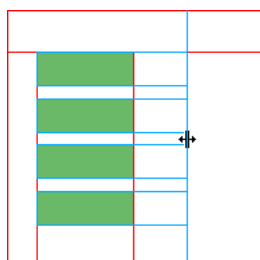
Las guías de división definen el perímetro y la posición de las divisiones. Las guías de división que se extienden más allá de los objetos de división definen cómo se dividirá el resto del documento durante la exportación. La forma de un objeto de división rectangular puede cambiarse arrastrando las guías que lo rodean. No es posible cambiar el tamaño de los objetos de división no rectangulares al mover las guías de división.



Cambio del tamaño de un objeto de división arrastrando sus guías

**Nota:** cuando se arrastran las guías de división que rodean un botón de Fireworks en la ventana de documento, Fireworks cambiará el tamaño de la división que define el área activa de dicho botón. Sin embargo, no es posible eliminar el área activa de un botón de Fireworks arrastrando las guías de división que lo rodean.

Si se ha alineado varios objetos de división a lo largo de una única guía de división, podrá arrastrar dicha guía de división para cambiar el tamaño de todos los objetos de forma simultánea.



Cambio del tamaño de varios objetos de división arrastrando una guía

Además, si arrastra una guía a lo largo de una coordenada determinada, el resto de las guías en la misma coordenada se moverá con ella.

**Para cambiar el tamaño de una o varias divisiones:**

- 1 Sitúe la herramienta Puntero o Subselección sobre una guía de división.



El cursor adopta la forma del puntero de movimiento de guías.

- 2 Arrastre la guía de división hasta la ubicación que desee.



Se cambiará el tamaño de las divisiones y todas las divisiones adyacentes también cambiarán de tamaño automáticamente.

**Para cambiar la posición de una guía de división hasta el borde del lienzo:**

❖ Utilice la herramienta Puntero o Subselección para arrastrar la guía de división fuera del borde del lienzo.

**Para desplazar guías de división adyacentes:**

1 Arrastre, manteniendo pulsada la tecla Mayús, una guía de división a lo largo de otras guías de divisiones adyacentes.

2 Libere la guía de división en la ubicación que desee.

Todas las guías de división que ha arrastrado se desplazarán hasta esta ubicación.



*Puede cancelar esta operación liberando la tecla Mayús antes de soltar el botón del ratón. Todas las guías de división que ha seleccionado se ajustarán en sus posiciones originales.*

**Utilización de herramientas para editar objetos de división**

Utilice las herramientas Puntero, Subselección y Transformar para modificar la forma o el tamaño de una división. Sólo se pueden sesgar y distorsionar las divisiones poligonales.

*Nota: al utilizar estas herramientas para cambiar el tamaño y la forma de las divisiones, es posible que se creen divisiones superpuestas, debido a que el tamaño de los objetos de división adyacentes no se ajusta automáticamente. Si las divisiones se superponen, la división superior en el orden de apilamiento tendrá prioridad al utilizar funciones para interactividad. Para evitar la superposición de divisiones utilice las guías para editar las divisiones. Para más información, consulte “Desplazamiento de guías para editar divisiones” en la página 195.*

**Para editar la forma de una división seleccionada, siga uno de estos procedimientos:**

- Seleccione la herramienta Puntero o Subselección y arrastre los puntos de esquina de la división para modificar su forma.
- Utilice una herramienta de transformación para realizar la transformación que desee.

Para más información sobre la utilización de las herramientas de transformación, consulte “Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones” en la página 51.

*Nota: al transformar una división rectangular puede cambiar su forma, posición o tamaño, pero la propia división sigue siendo rectangular.*

**Utilización del Inspector de propiedades o panel Información para editar objetos de división**

Es posible cambiar la posición y el tamaño de un objeto de división introduciendo valores numéricos en el Inspector de propiedades. Para obtener más información sobre cómo cambiar el tamaño de un objeto introduciendo valores numéricos, consulte “Transformación numérica de objetos” en la página 53. Para obtener más información sobre cómo cambiar la posición de un objeto introduciendo valores numéricos, consulte “Edición de objetos seleccionados” en la página 50.

## Cómo añadir interactividad en las divisiones

Los elementos básicos para la creación de interactividad en Fireworks son los objetos de división. Fireworks ofrece dos métodos para añadir interactividad en las divisiones:

- La forma más sencilla es el método rollover de arrastrar y colocar. Con sólo arrastrar el tirador de comportamiento de una división y colocarlo en una división de destino podrá crear rápidamente una interactividad sencilla.
- El panel Comportamientos permite crear una interactividad más compleja. Además, el panel Comportamientos contiene diferentes comportamientos interactivos que puede incluir en las divisiones. Si incluye varios comportamientos en una única división, podrá crear interesantes efectos. También puede elegir entre una variedad de acciones de ratón que activan comportamientos interactivos.

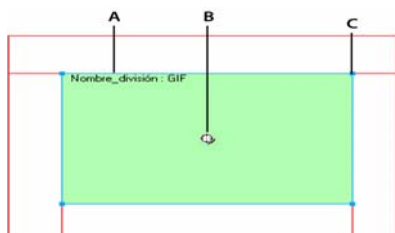
Los comportamientos de Fireworks son compatibles con los de Dreamweaver. Cuando exporta un rollover de Fireworks a Dreamweaver, puede editar los comportamientos de Fireworks mediante el panel Comportamientos de Dreamweaver.

## Cómo añadir interactividad sencilla a las divisiones

El método de rollover de arrastrar y colocar es una forma rápida y eficaz de crear efectos de rollover y de intercambio de imagen.

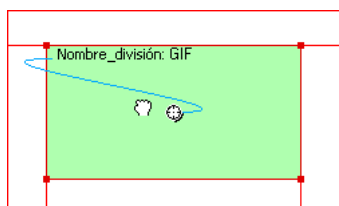
De forma específica, el método de rollover de arrastrar y colocar permite determinar lo que sucede en una división cuando el puntero del ratón pasa sobre ella. El resultado final se denomina imagen de rollover. Las imágenes de rollover son gráficos cuyo aspecto cambia en un navegador Web al mover el puntero sobre ellas.

Cuando se selecciona una división aparece un círculo con una cruz en el centro. Se trata del denominado *tirador de comportamiento*.



A. Nombre de división B. Tirador de comportamiento C. Tirador de selección

Si arrastra el tirador de comportamiento desde una división de activación y lo coloca en una división de destino creará fácilmente efectos de rollover y de intercambio de imagen. El elemento activador y el de destino pueden ser la misma división.

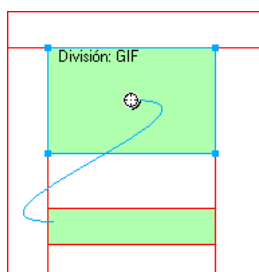


Las zonas interactivas también incluyen tiradores de comportamiento para incorporar efectos de rollover. Para más información, consulte "Creación de zonas interactivas" en la página 207.

### Acerca de los rollovers

Todos los rollovers funcionan del mismo modo. Un gráfico activa la visualización de otro cuando se sitúa el puntero sobre el primero. El elemento activador siempre es un objeto Web: una división, zona interactiva o un botón.

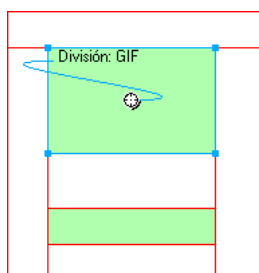
El rollover más sencillo intercambia una imagen en el Fotograma 1 con una imagen que se encuentra justo debajo en el Fotograma 2. También puede crear rollovers más complejos. Los rollovers pueden intercambiar una imagen de cualquier fotograma; los rollovers desunidos intercambian imágenes de una división diferente de la división de activación.



Cuando selecciona un objeto Web de activación en Fireworks que se haya creado mediante un tirador de comportamiento o el panel Comportamientos, aparecen todas sus relaciones de comportamiento. De forma predeterminada, una interacción de rollover se representa mediante una línea azul de comportamiento.

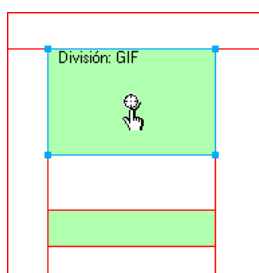
### Creación de un rollover simple

Un rollover simple intercambia el fotograma que se encuentra justo debajo del fotograma superior y requiere sólo una división.



#### Para incluir un rollover simple en una división:

- 1 Asegúrese de que el objeto de activación no se encuentra en una capa compartida. Para más información, consulte “Utilización compartida de capas” en la página 156.
  - 2 Seleccione Edición > Insertar > División para crear una división sobre el objeto de activación.
  - 3 Cree un nuevo fotograma en el panel Fotogramas haciendo clic en el botón Fotograma nuevo/duplicado.
  - 4 Cree, pegue o importe una imagen para utilizarla como imagen de intercambio en el nuevo fotograma.
- Sitúe la imagen debajo de la división que creó en el paso 2, que está aún visible aunque ahora esté en el Fotograma 2. Las divisiones son visibles en todos los fotogramas.
- 5 Seleccione el Fotograma 1 en el panel Fotogramas para volver al fotograma que contiene la imagen original.
  - 6 Seleccione la división y coloque el puntero sobre el tirador de comportamiento. El puntero cambia a una mano.



**Nota:** puede seleccionar la división en cualquier fotograma.

- 7 Haga clic en el tirador de comportamiento y elija Rollover simple en el menú.
- 8 Haga clic en la ficha Vista previa y pruebe el rollover simple o pulse F12 para verlo en un navegador.

### Creación de un rollover desunido

Un rollover desunido intercambia una imagen bajo un objeto Web cuando el puntero se sitúa sobre otro objeto Web. En respuesta a la acción de colocar el cursor o puntero sobre el área o a la acción de hacer clic en la imagen de activación, aparece otra imagen en una ubicación distinta de la página Web. La imagen sobre la que se sitúa el cursor se considera el elemento activador; la imagen que cambia se considera el elemento destino.

Al igual que en el caso de los rollovers simples de sólo una división, primero debe configurar la división del elemento activador y la división de destino con el fotograma en el que reside la imagen de intercambio. Después, debe vincular el área de activación y la división de destino con una línea de comportamiento.

**Nota:** no es necesario que el área de activación de un rollover desunido sea una división. Las zonas interactivas y los botones también tienen tiradores de comportamiento que pueden utilizarse para crear rollovers desunidos. Para obtener más información sobre las zonas interactivas, consulte “Creación de zonas interactivas” en la página 207. Para más información sobre los botones, consulte “Creación de símbolos de botón” en la página 211.

**Para incluir un rollover desunido en una imagen seleccionada:**

**1** Seleccione Edición > Insertar > División o Zona interactiva para incluir una división o zona interactiva en la imagen de activación.

*Nota:* este paso no es necesario si el objeto seleccionado es un botón o si ya existe una división o una zona interactiva en la imagen.

**2** Cree un nuevo fotograma haciendo clic en el botón Fotograma nuevo/duplicado del panel Fotogramas.

**3** Coloque una segunda imagen, que se utilizará como elemento destino, en el nuevo fotograma y en la posición que desee en el lienzo. Puede colocar la imagen en cualquier punto salvo debajo de la división que creó en el paso 1.

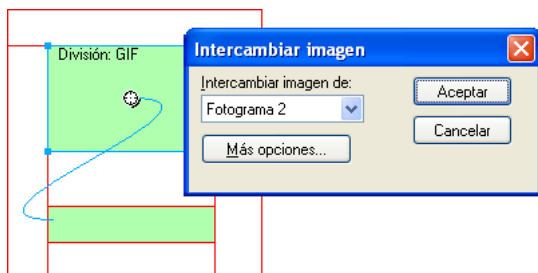
**4** Seleccione la imagen y elija Edición > Insertar > División para incluir una división en la imagen.

**5** Seleccione el Fotograma 1 en el panel Fotogramas para volver al fotograma que contiene la imagen original.

**6** Seleccione la división, zona interactiva o botón que cubre el área de activación (la imagen original) y coloque el puntero sobre el tirador de comportamiento. El puntero cambia a una mano.

**7** Arrastre el tirador de comportamiento de la zona activa o división de activación a la división de destino que creó en el paso 4.

La línea de comportamiento se extiende desde el centro del objeto activador hasta la esquina superior izquierda de la división de destino y se abre el cuadro de diálogo Intercambiar imagen.

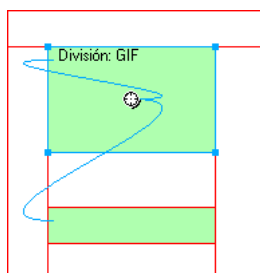


**8** En el menú emergente Intercambiar imagen de, seleccione el fotograma que creó en el paso 2 y haga clic en Aceptar.

**9** Haga clic en el botón Vista previa para ver una presentación preliminar y probar el rollover desunido.

**Aplicación de varios rollovers a una división**

Es posible arrastrar más de un tirador de comportamiento desde una división para crear varios comportamientos de intercambio. Por ejemplo, es posible activar un rollover normal y otro desunido a partir de la misma división.



Una división que activa un comportamiento de rollover y un comportamiento de rollover desunido

*Nota:* también puede añadir varios comportamientos mediante el panel Comportamientos. Para más información, consulte “Utilización del panel Comportamientos para añadir interactividad a las divisiones” en la página 200.

**Para aplicar más de un rollover a una división seleccionada:**

**1** Arrastre un tirador de comportamiento desde la división seleccionada hasta el borde de la misma división o sobre otra división.

Al arrastrar el tirador hasta el borde superior izquierdo de la misma división, se crea una imagen de intercambio, si la arrastra hasta otra división se crea un rollover desunido.

**2** Seleccione el fotograma de la imagen de intercambio y haga clic en Aceptar.

**3** Cree más rollovers repitiendo los pasos 1 y 2 tantas veces como lo desee.

**Eliminación de un rollover de arrastrar y colocar**

Puede eliminar fácilmente un rollover de arrastrar y colocar de una división, zona interactiva o botón.

**Para eliminar un rollover de arrastrar y colocar de un objeto Web o botón seleccionado:**

**1** Haga clic en la línea azul de comportamiento que desee eliminar.

**2** Haga clic en Aceptar para eliminar el comportamiento de intercambio de imagen.

**Utilización del panel Comportamientos para añadir interactividad a las divisiones**

Además de los rollovers, es posible incluir otros tipos de interactividad en las divisiones utilizando el panel Comportamientos. Puede crear sus propias interacciones personalizadas si edita los comportamientos existentes.

*Nota: aunque es posible crear rollovers simples, desunidos y complejos con el panel Comportamientos, se recomienda utilizar el método de rollover de arrastrar y colocar. Para más información, consulte “Cómo añadir interactividad sencilla a las divisiones” en la página 197.*

En Fireworks están disponibles los siguientes comportamientos:

**Rollover simple** añade un comportamiento de rollover a la división seleccionada utilizando el Fotograma 1 como estado Arriba y el Fotograma 2 como estado Sobre. Después de seleccionar este comportamiento, debe crear una imagen en un segundo fotograma, en la misma división, para crear el estado Sobre. En realidad, la opción Rollover simple es un grupo de comportamientos que contiene los comportamientos Intercambiar imagen y Restaurar imagen de intercambio.

**Intercambiar imagen** reemplaza el contenido de la división especificada por el de otro fotograma o el de un archivo externo.

**Restaurar imagen intercambiada** devuelve el objeto destino a su aspecto predeterminado del Fotograma 1.

**Definir Imagen de barra de navegación** define una división como parte de una barra de navegación de Fireworks. Todas las divisiones que forman parte de la barra de navegación deben tener este comportamiento. En realidad, la opción Establecer imagen de barra de navegación es un grupo de comportamientos que contiene los comportamientos Bar Nav Sobre, Bar Nav Abajo y Restaurar Bar Nav. Este comportamiento se define automáticamente de forma predeterminada cuando utiliza el Editor de botones para crear un botón que incluya los estados Incluir estado Sobre y Abajo o Mostrar imagen Abajo después de cargar. Al crear un botón de dos estados, se asigna un comportamiento rollover simple a la división. Al crear un botón de tres o cuatro estados, se asigna un comportamiento Establecer imagen de barra de navegación a la división. Para obtener más información sobre los botones, consulte “Creación de símbolos de botón” en la página 211.

**Bar Nav Sobre** especifica el estado Sobre para la división seleccionada cuando forma parte de una barra de navegación y también puede especificar los estados Precargar imágenes e Incluir estado Sobre y Abajo.

**Bar Nav Abajo** especifica el estado Abajo para la división seleccionada cuando forma parte de una barra de navegación y también puede especificar el estado Precargar imágenes.

**Restaurar Bar Nav** restaura las otras divisiones de la barra de navegación vuelvan a su estado Arriba.

**Establecer menú emergente** asocia un menú emergente a una división o zona interactiva. Al aplicar un comportamiento de menú emergente, se puede utilizar el Editor de menús emergentes. Para más información, consulte “Creación de menús emergentes” en la página 219.

**Definir texto de barra de estado** permite definir texto para mostrarlo en la barra de estado en la parte inferior de la mayoría de las ventanas del navegador.

### Asociación de comportamientos

Gracias al panel Comportamientos puede asociar un comportamiento a una división. También es posible asociar más de un comportamiento.

#### Para asociar un comportamiento a una división seleccionada mediante el panel Comportamientos:

- 1 Haga clic en el botón Añadir comportamiento (el botón más) del panel Comportamientos.



A. Botón Añadir comportamiento B. Botón Quitar comportamiento

- 2 Seleccione un comportamiento en el botón Añadir comportamiento. Para obtener una explicación de cada comportamiento, consulte “Utilización del panel Comportamientos para añadir interactividad a las divisiones” en la página 200.

### Edición de comportamientos

El panel Comportamientos también ofrece la posibilidad de editar comportamientos existentes. Puede especificar el tipo de evento de ratón (como onClick) que activa el comportamiento.

*Nota: no es posible cambiar el evento de Rollover simple ni de Establecer imagen de barra de navegación.*

#### Para cambiar el evento de ratón que activa el comportamiento:

- 1 Seleccione la división de activación o zona interactiva que contiene el comportamiento que desee modificar. Todos los comportamientos asociados con dicha división o zona activa aparecen en el panel Comportamientos.
- 2 Seleccione el comportamiento que desee editar.
- 3 Haga clic en la flecha que se encuentra junto al evento y elija un nuevo evento en el menú desplegable:
  - onMouseOver** activa el comportamiento cuando el puntero se encuentra sobre el área de activación.
  - onMouseOut** activa el comportamiento cuando el puntero abandona el área de activación.
  - onClick** activa el comportamiento cuando se hace clic en el objeto de activación.
  - onLoad** activa el comportamiento cuando se carga la página Web.

### Utilización de imágenes externas como imágenes de intercambio

Puede utilizar una imagen externa al documento actual de Fireworks como origen para una imagen de intercambio. Las imágenes de origen pueden estar en formato GIF, GIF animado, JPEG o PNG. Si elige un archivo externo como origen del rollover, Fireworks intercambia dicho archivo con la división de destino cuando se activa la imagen de intercambio en un navegador Web.

El archivo debe tener la misma altura y anchura que la división en que se va a colocar. En caso contrario, el navegador acomoda el archivo para encajarlo dentro del objeto de división. Este cambio de tamaño puede reducir la calidad, especialmente si se trata de un GIF animado.

#### Para seleccionar un archivo de imagen externo como origen de una imagen de intercambio:

- 1 Elija Archivo de imagen y haga clic en el icono de carpeta en los cuadros de diálogo Intercambiar imagen, Bar Nav Sobre o Bar Nav Abajo.

*Nota: Si no aparece esta opción en el cuadro de diálogo Intercambiar imagen, elija Más opciones y realice el paso 1.*

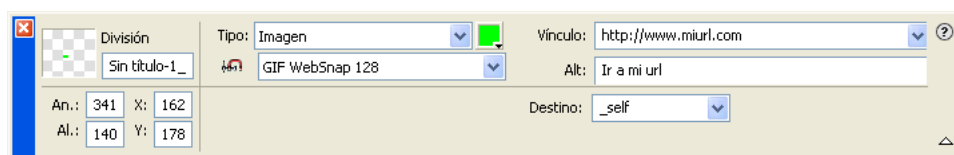
- 2 Localice el archivo que desee utilizar y haga clic en Abrir.
- 3 Si fuera necesario, no seleccione la casilla Precargar imágenes (si el archivo externo es un archivo GIF animado).

El caché previo puede interrumpir la visualización de los archivos GIF animados como estados de rollover. No seleccione la casilla Precargar imágenes cuando defina el rollover para evitar este problema.

**Nota:** si desea exportar el documento para utilizarlo en la Web, asegúrese de que es posible acceder al archivo de imagen externo desde el código HTML exportado de Fireworks. Fireworks crea rutas de acceso relativas al documento para los archivos de imagen. Se recomienda copiar los archivos externos en su ubicación local antes de utilizarlos como imágenes de intercambio en Fireworks. Cuando transfiera sus archivos a la Web, asegúrese de transferir también los archivos de imagen externos. Para más información sobre el código HTML de Fireworks, consulte “Exportación de HTML” en la página 272.

## Preparación de las divisiones para la exportación

Mediante el Inspector de propiedades es posible crear divisiones interactivas a las que puede asignar vínculos y destinos. Asimismo puede especificar texto alternativo que aparecerá en un navegador conforme se carga una imagen. También puede elegir un formato de exportación de archivo para optimizar una división seleccionada. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de expansión que se encuentra en la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades de la división.



Propiedades de la división en el Inspector de propiedades

Utilice el Inspector de propiedades o el panel Capas para asignar diferentes nombres a las divisiones. Fireworks utiliza el nombre que especifique para asignar nombres a los archivos que se generarán a partir de la división durante la exportación. Si no introduce un nombre de división en el Inspector de propiedades, Fireworks asignará de forma automática nombres para las divisiones durante la exportación. Puede cambiar el criterio de denominación automática que utiliza Fireworks en el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Fireworks exporta un documento de Fireworks con divisiones como un archivo HTML y varios archivos de imagen. Las propiedades del archivo HTML exportado pueden definirse en el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

### Asignación de URL

Un valor URL (Uniform Resource Locator) es una dirección específica de Internet para una página o un archivo. Cuando se asigna un valor URL a una división, el usuario puede ir directamente a la dirección cuando haga clic en el área definida dentro del navegador Web.

Si el archivo contiene páginas que se van a exportar, abra el menú emergente Vínculo y seleccione una de las páginas para la URL. Una vez que las páginas se han exportado, el vínculo llevará al usuario a la página especificada.

#### Para asignar un vínculo URL a una división seleccionada:

- ❖ Introduzca un valor URL en el cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades.



Si piensa volver a utilizar los mismos valores URL, puede crear una biblioteca de vínculos en el panel URL para guardar estos valores. Para más información, consulte “Utilización de URL” en la página 187.

### Introducción de texto alternativo

El texto alternativo o alt aparece en el marcador de posición de la imagen mientras ésta se descarga de la Web. También aparece en lugar de una imagen que no se descargue correctamente. En algunas de las versiones más recientes de los navegadores, este texto también aparece como texto de herramienta.

La introducción de texto alternativo conciso y útil adquiere cada vez más importancia en el diseño Web. Un número creciente de personas con problemas de visión utilizan aplicaciones de lectura de la pantalla que leen el texto alternativo con una voz sintética cuando el puntero se sitúa sobre las imágenes de una página Web.

**Para especificar texto alt en una división o zona interactiva seleccionada:**

❖ En el inspector Propiedades, escriba el texto en el cuadro de texto Alt.

## Asignación de un destino

Un destino es un marco de página Web alternativo, o una ventana de navegador Web, en el que se abre el documento vinculado. Puede especificar un destino para una división seleccionada en el Inspector de propiedades. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de expansión para ver todas las propiedades.

**Para especificar un destino de una división o zona interactiva seleccionada en el Inspector de propiedades:**

❖ Introduzca un nombre de marco HTML en el cuadro de texto Destino o elija un destino reservado en el menú emergente Destino:

**\_blank** carga los documentos vinculados en una ventana de navegador nueva sin nombre.

**\_parent** carga el documento vinculado en el conjunto de marcos relacionados o en la ventana del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, el documento vinculado se carga en la ventana de navegador completa.

**\_self** carga el documento vinculado en el mismo marco o en la misma ventana que el vínculo. Normalmente no es necesario especificar el destino, ya que está implícito.

**\_top** carga el documento vinculado en la ventana de navegador completa y, por consiguiente, se eliminan todos los marcos.

## Configuración de exportación

Es posible optimizar una división seleccionando una opción del menú emergente Configuración de exportación en el Inspector de propiedades o en el panel Optimizar. Puede elegir diferentes ajustes de exportación para definir rápidamente un formato de archivo y aplicar ajustes específicos de un formato. Para obtener más información sobre la utilización y la personalización de estas configuraciones, consulte "Utilización de las configuraciones de optimización" en la página 254.

## Asignación de nombres a las divisiones

La división corta una imagen en varios trozos. Fireworks exporta cada porción de cada fotograma como un archivo independiente que debe tener un nombre.

Fireworks asigna un nombre a cada archivo de división durante la exportación. Puede aceptar los criterios de denominación predeterminados, cambiar estos criterios, o especificar un nombre específico para cada división.

### Denominación personalizada de archivos de división

Puede ser conveniente asignar nombres a las divisiones para identificar fácilmente los archivos de división en la estructura de archivos de su sitio Web. Por ejemplo, si tiene un botón en una barra de navegación que vuelve a la página inicial, puede denominarlo *Inicio*.

**Para introducir un nombre personalizado de división, siga uno de estos procedimientos:**

- Seleccione la división en el lienzo, introduzca un nombre en el cuadro Nombre de objeto en el Inspector de propiedades y pulse Intro.
- Haga doble clic en el nombre de la división de la capa de Web, escriba un nuevo nombre y pulse Intro.

No añada ninguna extensión de archivo al nombre base. Durante la exportación, Fireworks añade la extensión de archivo de forma automática a los archivos de división.



**Denominación automática de archivos de división**

Si no introduce un nombre de división en el Inspector de propiedades o en el panel Capas, Fireworks asignará de forma automática nombres para las divisiones. La denominación automática asigna un nombre específico a cada archivo de división según los criterios de denominación predeterminados.

**Para asignar de forma automática un nombre a un archivo de división:**

❖ Cuando exporte la imagen con divisiones, especifique un nombre en el cuadro de texto Nombre de archivo (Windows) o Nombre (Macintosh) del cuadro de diálogo Exportar. No añada ninguna extensión de archivo. Durante la exportación, Fireworks añade la extensión de archivo de forma automática a los archivos de división.

**Modificación de los criterios predeterminados de denominación automática**

La ficha Específico del documento del cuadro de diálogo Configuración de HTML permite cambiar los criterios de denominación de las divisiones.

Fireworks permite especificar su propio criterio de denominación que utilice una amplia variedad de opciones para asignar nombres. Puede crear un criterio de denominación que tenga hasta ocho elementos. Un elemento puede constar de cualquiera de las opciones siguientes de denominación automática.

Opción	Descripción
Ninguna	No se aplica ningún nombre al elemento.
nombre.doc	El elemento utiliza el nombre del documento.
"división"	Inserta la palabra "división" en el criterio de denominación.
Nº de división (1,2,3...)	El elemento se enumera de forma numérica o alfabética, según el estilo que elija.
Nº de división (01,02,03...)	
Nº de división (A,B,C...)	
Nº de división (a,b,c...)	
fila/columna (r3_c2, r4_c7...)	Fila (r##) y Col (c##) designan las filas y las columnas de la tabla que utilizarán los navegadores Web para reconstruir una imagen dividida. Puede utilizar esta información en el criterio de denominación.
Subrayado	El elemento utiliza cualquiera de estos caracteres, normalmente, como separadores entre otros elementos.
Punto	
Espacio	
Guión	

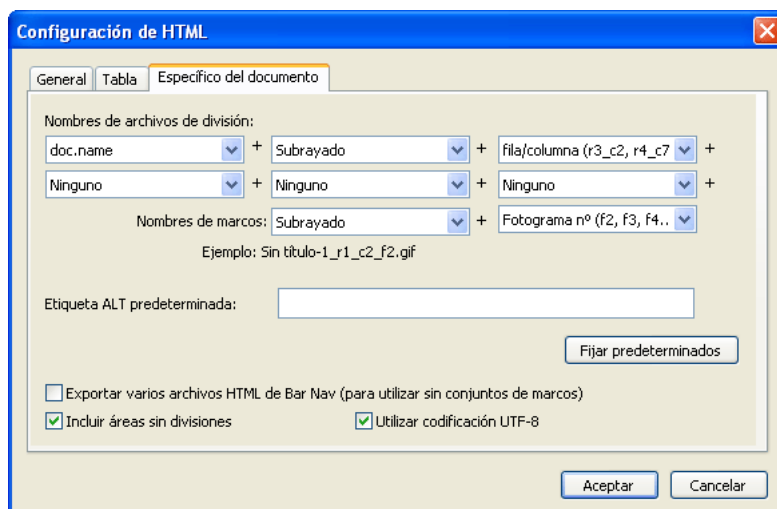
Por ejemplo, si el nombre del documento es midoc, el criterio de denominación nombre.doc + "división" + División nº. (A,B,C...) creará una división denominada midocdivisiónA. Es probable que nunca necesite un criterio de denominación que utilice los ocho elementos.

Si una división tiene más de un fotograma, Fireworks añade, de forma predeterminada, un número a cada archivo de fotograma. Por ejemplo, si especifica el nombre personalizado de archivo de división **principal** para un botón con tres estados, Fireworks asigna el nombre "principal.gif" al gráfico del estado Arriba, "principal\_f2.gif" al gráfico del estado Sobre y "principal\_f3.gif" al gráfico del estado Abajo. Fireworks permite crear su propio criterio de denominación para las divisiones con varios fotogramas mediante el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

**Para cambiar los criterios predeterminados de denominación automática:**

- 1 Seleccione Archivo > Configuración de HTML para abrir el cuadro de diálogo Configuración de HTML.
- 2 Haga clic en la ficha Específico del documento.

3 En la sección Nombres de archivo, cree el criterio que desee seleccionando elementos en las listas.



4 (Opcional) Para definir esta información como valor predeterminado en los nuevos documentos de Fireworks, haga clic en Fijar predeterminados.

*Nota:* Tenga cuidado si utiliza la opción de menú Ninguno como denominación automática de divisiones. Si elige Ninguno en las tres primeras opciones, Fireworks exporta archivos de división que se sobrescribirán, se exportará un único archivo gráfico y una tabla que mostrará este gráfico en cada celda.

## Definición de la exportación de tablas HTML

La creación de divisiones define cómo aparecerá la estructura de la tabla HTML cuando exporte un documento Fireworks para utilizarlo en la Web.

Si exporta un documento con divisiones de Fireworks como HTML, el documento se vuelve a ensamblar mediante una tabla HTML. Cada elemento de división del documento Fireworks reside en una celda de tabla. Tras la exportación, una división de Fireworks se convierte en una celda de tabla en el código HTML.

Puede elegir cómo se reconstruye una tabla de Fireworks en un navegador. Entre las diversas opciones disponibles, puede elegir si desea utilizar espaciadores o tablas anidadas durante la exportación a HTML:

- Los espaciadores son imágenes que permiten alinear correctamente las celdas de tabla al mostrarse en un navegador.
- Una tabla anidada es una tabla dentro de otra tabla. Las tablas anidadas no utilizan espaciadores. Pueden tardar más en cargarse en un navegador, pero la edición del código HTML resulta más fácil al no haber espaciadores.

Para más información sobre HTML, consulte “Exportación de HTML” en la página 272.

### Para definir la forma en que Fireworks exporta tablas HTML:

1 Seleccione Archivo > Configuración de HTML o haga clic en el botón Opciones en el cuadro de diálogo Exportar.

2 Haga clic en la ficha Tabla.

3 Seleccione una opción de espaciado en el menú emergente Espacio con:

**Tablas anidadas — Sin espaciadores** crea una tabla anidada sin espaciadores.

**Tabla única — Sin espaciadores** crea una sola tabla sin espaciadores. Esta opción puede provocar que las tablas aparezcan incorrectamente en algunos casos.

**Espaciador transparente de 1 píxel** utiliza un archivo GIF transparente de 1x1 píxeles como espaciador cuyo tamaño puede cambiarse conforme sea necesario en el código HTML. Genera una fila de 1 píxel de altura a lo ancho de la parte superior de la tabla y una columna de 1 píxel de ancho en la parte derecha de la tabla.

4 Seleccione un color de celda para las divisiones HTML:

- Seleccione Usar color del lienzo para que las celdas tengan el mismo color de fondo que el lienzo del documento.
- Si desea elegir otro color, no seleccione Usar color del lienzo y elija un color en la ventana emergente Color.

**Nota:** Si elige un color de la ventana emergente, sólo se aplicará a las divisiones HTML; las divisiones de imagen seguirán utilizando el color del lienzo.

5 En el menú emergente Contenido, elija lo que desea colocar en las celdas vacías:

**Ninguno** hace que las celdas permanezcan vacías.

**Imagen espaciadora** coloca un pequeño archivo de imagen transparente denominado spacer.gif en las celdas vacías.

**Espacio indivisible** coloca una etiqueta HTML de espacio en las celdas vacías. La celda aparece hueca.

**Nota:** las celdas vacías sólo se producen si no se selecciona Incluir áreas sin divisiones en el cuadro de diálogo Exportar.

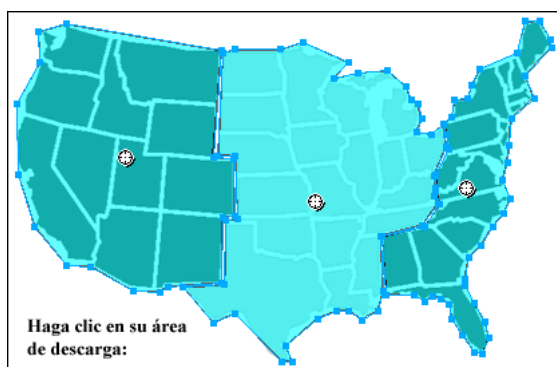
6 Haga clic en Aceptar.

Para más información sobre las opciones de exportación de HTML, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 277.

**Nota:** es posible especificar valores diferentes de exportación de tabla para cada objeto dividido de cada documento. Si lo desea, puede utilizar el botón Fijar predeterminados de la ficha Específico del documento del cuadro de diálogo Configuración de HTML para utilizar estos valores como predeterminados en todos los nuevos documentos.

## Utilización de zonas interactivas y mapas de imagen

Los diseñadores Web pueden utilizar pequeñas zonas interactivas en imágenes más grandes, vinculando áreas de gráficos Web a una URL. En Fireworks es posible crear un mapa de imagen exportando HTML de un documento que contenga zonas interactivas.



Un mapa de imagen con zonas interactivas

Las zonas interactivas y los mapas de imagen necesitan normalmente menos recursos que los gráficos con divisiones. La creación de divisiones necesita más recursos por parte de los navegadores Web debido a que es preciso descargar el código HTML adicional y volver a ensamblar los gráficos divididos.

**Nota:** es posible crear un mapa de imagen con divisiones. Al exportar un mapa de imagen con divisiones, se suelen generar varios archivos gráficos. Para obtener información adicional sobre las divisiones, consulte “Creación de objetos de división” en la página 192.

Las zonas interactivas resultan convenientes cuando desea vincular áreas de una imagen con otras páginas Web, pero no necesita resaltar estas áreas ni producir efectos de rollover en respuesta a los movimientos o acciones del ratón. Las zonas interactivas y los mapas de imagen también son perfectas cuando el gráfico en el que ha insertado las zonas interactivas se exporta mejor como un único archivo de imagen, es decir, utilizando un mismo formato de archivo y la misma configuración de optimización.

## Creación de zonas interactivas

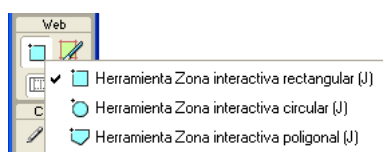
Después de identificar las áreas del gráfico origen que podrían servir como zonas interactivas, puede crear estas zonas y asignarles vínculos URL, menús emergentes, mensajes de barra de estado y texto alt. Existen dos formas de crear zonas interactivas:

- Puede dibujar un área de destino en el gráfico, utilizando las herramientas Zona interactiva rectangular, circular o poligonal (forma irregular).
- Es posible seleccionar un objeto e insertar en él la zona interactiva.

Las zonas interactivas pueden tener formas que no sean rectángulos ni círculos. También puede crear zonas interactivas poligonales que consten de muchos puntos. Esto puede ser necesario cuando se trabaje con imágenes complejas.

### Para crear una zona interactiva rectangular o circular:

**1** Seleccione la herramienta Zona interactiva rectangular o Zona interactiva circular en la sección Web del panel Herramientas.



**2** Arrastre la herramienta Zona interactiva para dibujar una zona interactiva sobre un área del gráfico. Mantenga pulsadas las teclas Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Macintosh) para dibujar a partir de un punto central.

*Nota:* es posible ajustar la posición de una zona interactiva al arrastrarla mientras la dibuja. Mantenga pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora, después, arrastre la zona interactiva hasta otro punto del lienzo. Suelte la barra espaciadora para continuar el dibujo de la zona interactiva.

### Para crear una zona interactiva con forma irregular:

**1**  Elija la herramienta Zona interactiva poligonal.

**2** Haga clic en la herramienta para trazar los puntos de vector, igual que si estuviese dibujando segmentos de línea recta con la herramienta Pluma. El relleno permite definir el área de la zona interactiva, sin importar si el trazado está abierto o cerrado.

### Para crear una zona interactiva mediante el trazado de uno o varios objetos seleccionados:

**1** Seleccione Edición > Insertar > Zona interactiva.

Si selecciona varios objetos, aparece un mensaje en el que se pregunta si desea crear una única zona interactiva rectangular que abarque todos los objetos o varias zonas interactivas, una para cada objeto.

**2** Haga clic en Uno o en Varios. En la capa de Web aparece una o varias zonas interactivas nuevas.

## Edición de zonas interactivas

Las zonas interactivas son objetos Web y, al igual que otros muchos objetos, pueden modificarse mediante las herramientas Puntero, Subselección y Transformar. Para obtener más información sobre la utilización de las herramientas para editar un objeto Web, consulte “Utilización de herramientas para editar objetos de división” en la página 196.

Es posible cambiar la posición y el tamaño de una zona interactiva introduciendo valores numéricos en el Inspector de propiedades o panel Información. Para obtener más información sobre cómo cambiar el tamaño de un objeto introduciendo valores numéricos, consulte “Transformación numérica de objetos” en la página 53. Para obtener más información sobre cómo cambiar la posición de un objeto introduciendo valores numéricos, consulte “Edición de objetos seleccionados” en la página 50.

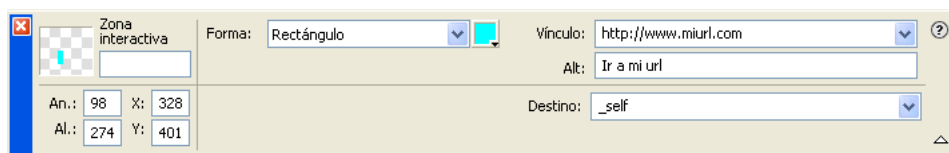
El Inspector de propiedades también permite cambiar la forma de una zona interactiva.

**Para convertir una zona interactiva seleccionada en otra rectangular, circular o poligonal:**

❖ En el Inspector de propiedades, elija Rectángulo, Círculo o Polígono en el menú emergente Forma de la zona interactiva.

**Preparación de las zonas interactivas para la exportación**

Puede utilizar el Inspector de propiedades para asignar valores URL, texto alternativo, marcos destino y nombres personalizados a las zonas interactivas. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.



Las propiedades de una zona interactiva se asignan del mismo modo que las propiedades de una división. Para más información sobre la utilización del Inspector de propiedades para asignar URL, texto alternativo, marcos destino y nombres personalizados, consulte “Preparación de las divisiones para la exportación” en la página 202.

**Creación de mapas de imagen**

Una vez que ha añadido varias zonas interactivas sobre una imagen, es preciso exportar la imagen para que funcione como un mapa de imagen en un navegador Web. Cuando se exporta un mapa de imagen, se generan el archivo gráfico y el archivo HTML que contiene la información de mapa para las zonas interactivas y los vínculos URL correspondientes.

*Nota:* Fireworks sólo crea mapas de imagen de cliente durante la exportación.

Como alternativa a la exportación, puede copiar el mapa de imagen en el Portapapeles y pegarlo en Dreamweaver u otro editor de HTML.

**Para exportar un mapa de imagen o copiarlo en el Portapapeles:**

**1** Para preparar el gráfico con el fin de exportarlo, debe optimizarlo.

Para más información, consulte “Acerca de la optimización” en la página 249.

**2** Seleccione Archivo > Exportar.

**3** Si desea exportar una imagen (en lugar de copiarla en el Portapapeles), abra la carpeta en la que desea colocar el archivo HTML y asigne un nombre al archivo.

Si ya ha creado una estructura local de archivos para el sitio Web, puede guardar el gráfico en la carpeta correcta del sitio.

**4** En el menú desplegable Tipo, elija HTML e imágenes.

**5** Seleccione una opción en el menú emergente HTML:

**Exportar archivo HTML** genera el archivo HTML necesario y los archivos de gráficos correspondientes que después podrá importar en Dreamweaver u otro editor de HTML.

**Copiar al portapapeles** copia todo el HTML necesario, incluida una tabla si se trata de un documento con divisiones, al portapapeles de forma que pueda pegarlo después en Dreamweaver u otro editor de HTML.

**6** En Divisiones, elija Ninguna sólo si el documento no contiene ninguna división.

**7** Si fuera necesario, seleccione la opción Colocar imágenes en subcarpeta y abra la carpeta adecuada.

*Nota:* Si elige Copiar al portapapeles, este paso no es necesario y, por tanto, se desactivará la opción.

**8** Haga clic en Guardar para cerrar el cuadro de diálogo Exportar.



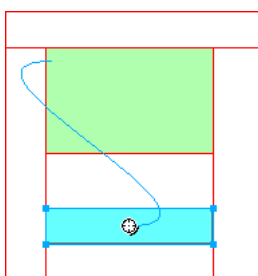
Quando exporte archivos, Fireworks emplea comentarios HTML para marcar con claridad el comienzo y el final del código de los mapas de imagen y de otras funciones Web creadas en Fireworks. De forma predeterminada, los comentarios HTML no se incluyen en el código. Si desea incluirlos, seleccione Incluir comentarios HTML en la ficha General del cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Para más información sobre la colocación de contenido exportado de Fireworks en Dreamweaver, consulte “Funcionamiento con Dreamweaver” en la página 282.

## Creación de rollovers con zonas interactivas

Si utiliza el método de rollover de arrastrar y colocar para crear interactividad, podrá incluir fácilmente un efecto de rollover desunido en una zona interactiva si el área destino está definida como una división. Los efectos rollover se aplican en zonas interactivas como si fueran divisiones. Para más información, consulte “Cómo añadir interactividad sencilla a las divisiones” en la página 197.

**Nota:** una zona interactiva sólo puede activar un rollover desunido. No puede ser el destino de un rollover que provenga de otra zona interactiva o división.

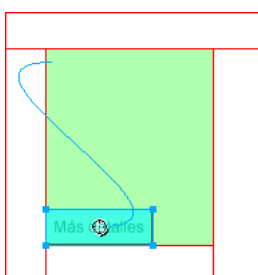


Después de crear un rollover desunido con una zona interactiva, la línea azul de conexión permanece visible al seleccionar la zona interactiva.

## Utilización de zonas interactivas sobre divisiones

Puede colocar una zona interactiva sobre una división para activar una acción o comportamiento. Esto es conveniente si tiene una gran imagen y sólo desea que una pequeña porción actúe como activador de una acción.

Por ejemplo, si tiene un gráfico grande con texto sobre el mismo y desea que sólo el texto active una acción o comportamiento, como un efecto rollover, puede colocar una división sobre el gráfico y después una zona interactiva sobre el texto. Al situar el cursor sobre el texto se activa el efecto rollover, aunque todo el gráfico que se encuentra debajo de la división desaparece al producirse el efecto rollover. Evite la creación de zonas interactivas que se superpongan sobre más de una división ya que puede producirse un efecto impredecible.



### Para crear un activador para un efecto rollover utilizando una zona interactiva sobre una división:

- 1 Inserte una división sobre la imagen que desee intercambiar.
- 2 Cree un nuevo fotograma en el panel Fotogramas e inserte una imagen que se utilizará como imagen de intercambio. Asegúrese de colocarla debajo de la división insertada en el paso 1.
- 3 Arrastre una línea de comportamiento desde la zona interactiva hasta la división que contiene la imagen que desea intercambiar.

Se abre el cuadro de diálogo Intercambiar imagen.

- 4 Seleccione el fotograma que contiene la imagen de rollover en la lista Intercambiar imagen de, y haga clic en Aceptar.



# Capítulo 12: Creación de botones y menús emergentes

Fireworks permite crear distintos botones JavaScript y menús emergentes CSS o JavaScript incluso a usuarios que no conocen JavaScript y el código CSS.

El editor de botones de Fireworks guía al usuario a través del proceso de creación y permite automatizar muchas de las tareas. El resultado es un práctico símbolo de botón a partir del cual se pueden crear instancias fácilmente para diseñar una barra de navegación o bar nav.

Fireworks también incluye el Editor de menú emergente que permite crear rápida y fácilmente menús emergentes horizontales y verticales. La ficha Avanzado del Editor de menú emergente le ofrece un control creativo sobre el espaciado, relleno y bordes de celdas, la sangría del texto y otras propiedades.

Al exportar un botón o menú emergente, Fireworks genera de forma automática el código CSS o JavaScript necesario para mostrarlo en un navegador Web. En Adobe Dreamweaver, puede insertar fácilmente el código CSS, HTML y JavaScript de Fireworks en las páginas Web o cortar y pegar el código en cualquier archivo HTML.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- “Creación de símbolos de botón” en la página 211
- “Creación de barras de navegación” en la página 219
- “Creación de menús emergentes” en la página 219

## Creación de símbolos de botón

Los botones constituyen los elementos de navegación de una página Web. Los botones creados en el Editor de botones tienen las características siguientes:

- Puede convertir prácticamente cualquier gráfico u objeto de texto en un botón.
- Se puede crear un botón nuevo o convertir un objeto existente en un botón además de importar otros ya creados.
- Un botón es un tipo especial de símbolo. Es posible arrastrar instancias suyas desde la biblioteca de símbolos al documento.

De este modo puede cambiar el aspecto gráfico de un botón y actualizar automáticamente el aspecto de todas las instancias del botón en una bar nav. Para más información sobre símbolos, consulte “Utilización de símbolos” en la página 178.

- Es posible editar el texto, la URL y el elemento destino de una instancia de botón sin afectar al resto de las instancias del mismo botón y sin romper la relación símbolo-instancia.
- Las instancias de botón están encapsuladas. Si arrastra la instancia de botón en el documento, Fireworks desplaza todos los componentes y estados asociados, por lo que no es necesario editar los distintos fotogramas.
- Un botón puede editarse de forma sencilla. Haga doble clic en la instancia del lienzo y podrá modificarlo en el Editor de botones o el Inspector de propiedades.
- Al igual que otros símbolos, los botones tienen un punto de registro. El punto de registro es un punto central que facilita la alineación del texto y de los distintos estados del botón cuando esté en el Editor de botones.



## Acerca de los estados de botón

Un botón puede tener hasta cuatro estados diferentes. Cada estado representa el aspecto del botón en respuesta a una acción del ratón:

**El estado Arriba.** es el estado predeterminado o el aspecto "de reposo" del botón.

**El estado Sobre** es el nuevo aspecto con el que aparecerá el botón al mover el puntero sobre el mismo. Este estado avisa al usuario de que al hacer clic es probable que se produzca una acción.

**El estado Abajo** representa el botón una vez que se ha pulsado. A menudo se utiliza una imagen cóncava del botón para indicar que se ha pulsado. Este estado representa normalmente la página Web actual en las barras de navegación con varios botones.

**Estado Sobre y Abajo** es el aspecto cuando el usuario mueve el puntero sobre un botón que está en estado Abajo. Este estado de botón normalmente indica que el puntero está sobre el botón correspondiente a la página Web actual en las barras de navegación con varios botones.

Con el Editor de botones puede crear todos estos estados, así como el área para la activación de la acción del botón.

## Utilización del Editor de botones

Utilice el Editor de botones de Fireworks para crear y editar un símbolo de botón JavaScript. Las fichas que se encuentran en la parte superior del Editor de botones se corresponden con los cuatro estados de botón y el área activa. Las sugerencias que puede observar en cada opción del Editor de botones le ayudan a tomar decisiones de diseño para los cuatro estados de botón.

## Creación de un botón simple de dos estados

Mediante el Editor de botones puede crear botones personalizados dibujando formas, importando imágenes o arrastrando objetos desde la ventana de documento. A continuación, el Editor de botones le guiará por los pasos que permiten controlar el comportamiento del botón.

### Para crear un estado Arriba:

**1** Seleccione Edición > Insertar > Nuevo botón para abrir el Editor de botones.

Se abre el Editor de botones con la ficha del estado Arriba.

**2** Importe o cree el gráfico del estado Arriba:

- Arrastre y coloque o importe el gráfico que aparecerá como el estado Arriba del botón en el área de trabajo del Editor de botones.
- Utilice las herramientas de dibujo para crear un gráfico o utilice la herramienta Texto para crear un botón a partir de texto.
- Seleccione guías de escala en 9 divisiones para conservar la forma del botón e impedir que se distorsione al cambiar su tamaño. Para más información, consulte "Utilización de ajuste a escala en 9 divisiones" en la página 180.
- Haga clic en Importar un botón y seleccione un botón editable ya creado en la biblioteca Importar un botón. Si elige esta opción no debe preocuparse de la creación del resto de los estados del botón. Cada uno de los estados del botón aparecerá automáticamente con los gráficos y el texto adecuados.

**3** Si lo desea, elija la herramienta Texto y cree el texto del botón.

### Para crear un estado Sobre:

**1** Haga clic en la ficha Sobre del Editor de botones.

**2** Siga uno de los procedimientos siguientes para crear el estado Sobre del botón:

- Haga clic en Copiar gráfico Arriba, pegue la copia del botón en estado Arriba en la ventana del estado Sobre y modifique el aspecto o texto.
- Importe, dibuje o arrastre y coloque un gráfico.

## Creación de un botón con tres o cuatro estados

Al crear un botón, es posible añadir el estado Abajo y Sobre y Abajo además de los estados Arriba y Sobre. Estos estados presentan indicaciones visuales extra a los usuarios de páginas Web.

Es posible crear una barra de navegación que utilice dos o incluso tres botones de estado, pero sólo un botón con los cuatro estados puede considerarse un verdadero botón de barra de navegación en Fireworks. Fireworks incluye varios comportamientos de bar nav para que los botones actúen como si estuvieran relacionados unos con otros. Por ejemplo, puede crear botones de barra de navegación que actúen como pulsadores de una radio de un coche antiguo: al hacer clic en un botón, permanece pulsado hasta que se haga clic en otro.

Aunque no es obligatorio crear botones de cuatro estados en una barra de navegación, si los utiliza, podrá sacar partido de los comportamientos de la barra de navegación en Fireworks.

Para más información sobre la creación de los estados de botón Arriba y Sobre, consulte “Creación de un botón simple de dos estados” en la página 212.

### Para crear el estado Abajo:

- 1 Abra un botón de dos estados en el Editor de botones y haga clic en la ficha Abajo.
- 2 Siga uno de los procedimientos siguientes para crear el estado Abajo del botón:
  - Haga clic en Copiar gráfico Sobre para pegar una copia del elemento gráfico del estado Sobre en la ventana del estado Abajo y modifíquelo para cambiar su aspecto.
  - Importe, dibuje o arrastre y coloque un gráfico.

*Nota:* Al insertar o crear un gráfico para el estado Abajo, se selecciona automáticamente la opción Incluir estado Abajo en Bar Nav. Este estado de botón es adecuado para los botones que forman parte de barras de navegación.

### Para crear un estado Sobre y Abajo:

- 1 Abra un botón de tres estados en el Editor de botones y haga clic en la ficha Sobre y Abajo.
- 2 Siga uno de los procedimientos siguientes para crear el estado Sobre y Abajo del botón:
  - Haga clic en Copiar gráfico Abajo para pegar una copia del elemento gráfico del estado Abajo en la ventana del estado Sobre y Abajo y modifíquelo para cambiar su aspecto.
  - Importe, dibuje o arrastre y coloque un gráfico.

*Nota:* Al insertar o crear un gráfico para el estado Sobre y Abajo, se selecciona automáticamente la opción Incluir estado Sobre y Abajo en Bar Nav. Este estado de botón es adecuado para los botones que forman parte de barras de navegación.





## Utilización de filtros de biselado para dibujar estados de un botón

Al crear gráficos para cada estado de botón, puede aplicar filtros automáticos preestablecidos para lograr el aspecto común de cada estado. Por ejemplo, si se desea crear un botón de cuatro estados, puede utilizar el filtro Elevado en el gráfico del estado Arriba, el efecto Resaltado para el estado Abajo, etc.

### Para aplicar un filtro automático preestablecido a un símbolo de botón:

- 1 Abra el símbolo de botón que desee en el Editor de botones y seleccione el gráfico en el que desea añadir un filtro automático.
- 2 Haga clic en el botón Añadir filtros del Inspector de propiedades.
- 3 En el menú emergente, realice uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Bisel y Relieve > Bisel interior.
  - Seleccione Bisel y Relieve > Bisel exterior.

4 En la ventana emergente, elija un filtro preestablecido de botón. Encontrará una descripción a continuación.

Filtro preestablecido de botón	Descripción
	El bisel parece elevarse respecto a los objetos subyacentes.
	El color del botón se aclara.
	El bisel parece hundirse respecto a los objetos subyacentes.
	El bisel parece hundirse en los objetos subyacentes y los colores se iluminan.

5 Repita los pasos del 1 al 4 para el resto de los estados de botones, incluya en cada estado un filtro preestablecido de botón diferente.

## Conversión de rollovers de Fireworks en botones

Se pueden crear botones a partir de rollovers creados en versiones anteriores de Fireworks. Los componentes se convierten en un botón y el nuevo botón se coloca en la biblioteca.

Para más información sobre los rollover, consulte “Cómo añadir interactividad en las divisiones” en la página 196.

### Para convertir un rollover de Fireworks en un botón:

- 1 Borre la división o zona interactiva que cubre las imágenes de rollover.
- 2 Elija Mostrar todos los fotogramas en el menú emergente Papel cebolla en el panel Fotogramas.
- 3 Seleccione todos los objetos que se incluirán en el botón.



Utilice la herramienta Seleccionar detrás para seleccionar los objetos que están ocultos detrás de otros. Para más información, consulte “Utilización de la herramienta Seleccionar detrás” en la página 40.

- 4 Seleccione Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo.

Se abre el cuadro de diálogo Propiedades de símbolo.

- 5 Introduzca un nombre para el símbolo en el cuadro de texto Nombre.

- 6 Elija el tipo de símbolo de botón.

- 7 Haga clic en Aceptar.

El nuevo botón se agrega a la biblioteca.



También es posible convertir animaciones de cuatro fotogramas en botones. Sólo debe seleccionar los cuatro objetos y cada uno se colocará en su propio estado de botón.

## Inserción de botones en un documento

Es posible insertar instancias de símbolos de botón en un documento desde el panel Biblioteca.

### Para colocar instancias de un símbolo de botón en un documento:

- 1 Abra el panel Biblioteca.
- 2 Arrastre el símbolo de botón al documento.

**Para colocar instancias adicionales de un símbolo de botón en un documento, siga uno de los procedimientos siguientes:**

- Seleccione una instancia y elija Edición > Clonar para colocar otra instancia delante de la seleccionada. La nueva instancia se convierte en el objeto seleccionado.



*La clonación de instancias de botones resulta útil al crear una barra de navegación alineada, ya que permite mover las copias en una dirección con las teclas de flecha manteniendo la alineación con la otra coordenada de posición.*

- Arrastre otra instancia de botón desde el panel Biblioteca hasta el documento.
- Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra una instancia en el lienzo para crear otra instancia de botón.
- Copie una instancia y pegue instancias adicionales.

## Importación de símbolos de botón

Los símbolos de botón del panel Biblioteca son específicos del documento. Si ha abierto un documento con símbolos en el panel Biblioteca y crea uno nuevo, el panel Biblioteca del nuevo documento estará vacío. No obstante, existen varios métodos para importar símbolos de botón en el panel Biblioteca de un documento, ya sea desde una biblioteca o desde otro documento de Fireworks.

**Para importar símbolos de botón en el panel Biblioteca de un documento, siga uno de los procedimientos siguientes:**

- Arrastre y coloque una instancia de botón de otro documento de Fireworks en el documento actual.
- Corte y pegue una instancia de botón de otro documento de Fireworks en el documento actual.
- Importe símbolos de botón desde un archivo PNG de Fireworks.
- Exporte símbolos de botón de otro documento de Fireworks en un archivo de biblioteca PNG, después, importe los símbolos de botón desde el archivo de biblioteca PNG en el documento actual.
- Seleccione Edición > Bibliotecas e importe los símbolos de botón en el panel Biblioteca del documento desde las bibliotecas de botones del submenú. Estas bibliotecas contienen una amplia variedad de símbolos de botón predefinidos preparados por Adobe.

Los símbolos de botón se importan y exportan como las animaciones y símbolos gráficos. Para más información, consulte “Importación de símbolos” en la página 185 y “Exportación de símbolos” en la página 186.

## Edición de símbolos de botón

Los símbolos de botón de Fireworks son de una clase especial y presentan dos tipos de propiedades: las que cambian en todas las instancias cuando se edita una instancia del símbolo y otras que sólo afectan a la instancia actual.

Los símbolos de botón de Fireworks permiten aprovechar la facilidad de uso de los símbolos a la vez que hacen posible la edición de determinadas propiedades de una instancia de botón como, por ejemplo, el texto, sin afectar al resto de las instancias.

### Edición de las propiedades de símbolo

Los símbolos de botón se editan en el Editor de botones. Las propiedades de instancia que puede modificar son las que normalmente son consistentes en los botones de una barra de navegación:

- Las modificaciones del aspecto gráfico como el color y tipo de trazo, el color y tipo de relleno, forma del trazado y las imágenes
- Filtros automáticos, opacidad o el modo de mezcla aplicado a objetos independientes dentro del símbolo de botón
- Tamaño y posición del área activa
- Comportamiento principal de un botón
- Configuración de optimización y de exportación
- Vínculo URL (también disponible como una propiedad a nivel de instancia)
- Marco destino (también disponible como una propiedad a nivel de instancia)

**Para editar las propiedades de un botón como símbolo:**

1 Siga uno de los procedimientos siguientes para abrir el botón en el Editor de botones:

- Haga doble clic en una instancia del botón en el espacio de trabajo.
- En el panel Biblioteca, haga doble clic en la vista previa del botón o en el icono de símbolo que se encuentra junto al símbolo de botón.

2 Modifique las características del botón y haga clic en Listo.

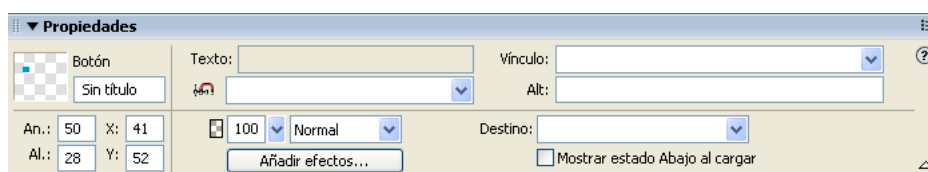
Los cambios se aplican a todas las instancias del símbolo de botón.

**Edición de las propiedades de instancia**

Las propiedades de instancia se editan en el Inspector de propiedades cuando se selecciona una única instancia. La edición no afecta a los símbolos asociados o a ninguna otra instancia del símbolo en particular. Estas propiedades normalmente son diferentes de un botón a otro en una serie de botones:

- Un nombre de objeto de instancia, que aparece en el panel Capas y que se utiliza para asignar nombres a las divisiones de la instancia de botón durante la exportación
- Filtros automáticos u opacidad aplicados a toda la instancia
- Los caracteres de texto y su formato, como fuente, tamaño, orientación y color
- Vínculo URL (prevalece cualquier URL que sea una propiedad de símbolo)
- Texto alternativo (alt) con la descripción de imagen
- Fotograma destino (prevalece cualquier fotograma destino que sea una propiedad de símbolo)
- Comportamientos adicionales asignados a una instancia mediante el panel Comportamientos
- La opción Mostrar imagen Abajo después de cargar del Inspector de propiedades para las instancias de una barra de navegación

*Nota:* No es necesario que elija la opción *Mostrar imagen Abajo después de cargar* cada instancia de botón de una barra de navegación. La sección *Específico del documento* del cuadro de diálogo *Configuración HTML* contiene la opción *Exportar varios archivos*. Al escoger esta opción y exportar una barra de navegación, Fireworks CS3 exporta las páginas HTML con el estado *Abajo* correspondiente del botón. Para más información, consulte "Ajuste de las opciones de exportación de HTML" en la página 277.

**Para editar las propiedades de instancia de una única instancia de símbolo de botón:**

- 1 Seleccione la instancia de botón en el área de trabajo.
- 2 Defina las propiedades en el Inspector de propiedades.

**Definición de las propiedades interactivas de botón**

Con Fireworks puede controlar los elementos interactivos de un botón, incluidos el área activa, URL, elemento destino y texto alternativo (alt) con la descripción de la imagen.

**Modificación del área activa de un símbolo de botón**

El área activa de un símbolo de botón es la zona en la que se activa la interactividad cuando un usuario desplaza el cursor por encima o hace clic en un navegador Web. El área activa de un botón es una propiedad de símbolo que sólo tienen los símbolos de botón.

Cuando crea un símbolo de botón, Fireworks crea de forma automática una división lo suficientemente grande como para abarcar todos los estados del botón. Sólo puede editar una división de botón en la ficha Área activa del Editor de botones. Cada botón sólo puede tener una división. Si dibuja una división mediante una herramienta de división en el área activa, la división anterior se sustituye por la nueva división. Puede dibujar objetos de zona interactiva en la ficha Área activa, pero sólo puede editar dichas zonas interactivas en el Editor de botones.

*Nota:* Los objetos Web que definen el área activa del símbolo de botón aparecen en el documento cuando las divisiones y las zonas interactivas no están ocultas. Sin embargo, los objetos Web de botones no aparecen en el panel Capas y no pueden editarse en el espacio de trabajo.

#### **Para editar una división o zona interactiva en el área activa del símbolo de botón:**

- 1 Siga uno de los procedimientos siguientes para abrir un símbolo de botón en el editor de botones:
  - Haga doble clic en una instancia del botón en el espacio de trabajo.
  - En el panel Biblioteca, haga doble clic en la vista previa del botón o en el icono de símbolo que se encuentra junto al símbolo de botón.
- 2 Haga clic en la ficha Área activa.
- 3 Siga uno de estos procedimientos:
  - Utilice la herramienta Puntero para mover o modificar la forma de división y desplazar una guía de división.
  - Utilice cualquiera de las herramientas de división o de zona interactiva para dibujar la nueva área activa.

#### **Definición de la URL de un símbolo de botón o instancia**

Una URL (Uniform Resource Locator) es un vínculo a otra página Web, sitio Web o punto de anclaje en la misma página Web. La URL puede ser una propiedad de símbolo o de instancia. Puede incorporar una URL a una instancia de botón seleccionada en el Inspector de propiedades o en el panel URL.

Es posible incorporar una URL a un símbolo, de este modo, para cada instancia, aparecerá la misma URL en el cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades. Esto resulta útil cuando introduce URL absolutas en un sitio, ya que, para vincular las instancias de botón, sólo necesita modificar la última parte de la URL en el cuadro de texto Vínculo de cada instancia en el Inspector de propiedades.

*Nota:* Para más información sobre URL absolutas o relativas, consulte “URL absolutas y relativas” en la página 187.

#### **Para definir la URL de un símbolo de botón en el Editor de botones:**

- 1 Siga uno de los procedimientos siguientes para abrir el botón en el Editor de botones:
  - Haga doble clic en una instancia del botón en el espacio de trabajo.
  - En el panel Biblioteca, haga doble clic en la vista previa del botón o en el icono de símbolo que se encuentra junto al símbolo de botón.
- 2 Haga clic en la ficha Área activa del editor de botones.
- 3 Seleccione la división o zona interactiva de área activa.
- 4 Siga uno de estos procedimientos:
  - Introduzca la URL en el cuadro de texto Vínculo en el Inspector de propiedades o seleccione una página en el menú emergente. Esta lista contiene todas las páginas del documento actual.
  - Elija una URL en el panel URL.

*Nota:* Si cambia la URL de un símbolo de botón no se cambiará la URL de las instancias de botón de dicho símbolo que ya tengan URL exclusivas asignadas. Igual ocurre con las modificaciones realizadas en el destino de un símbolo de botón y el texto alt.

#### **Para configurar la URL de una instancia de botón seleccionada en el espacio de trabajo, siga uno de los procedimientos siguientes:**

- Introduzca la URL en el cuadro de texto Vínculo en el Inspector de propiedades o seleccione una página en la lista desplegable. Esta lista contiene todas las páginas del documento actual.
- Elija una URL en el panel URL.

### Configuración del destino de un botón

El elemento destino es la ventana o fotograma en la que aparecerá la página Web al hacer clic en una instancia de botón. Si no introduce un elemento destino en el Inspector de propiedades, la página Web aparecerá en el mismo fotograma o ventana que el vínculo. El valor de destino puede ser una propiedad de símbolo o de instancia. Puede definir el destino de un símbolo de forma que todas sus instancias tengan la misma opción de destino.

#### Para definir el elemento destino de un símbolo de botón en el Editor de botones:

**1** Siga uno de los procedimientos siguientes para abrir el botón en el Editor de botones:

- Haga doble clic en una instancia del botón en el espacio de trabajo.
- En el panel Biblioteca, haga doble clic en la vista previa del botón o en el icono de símbolo que se encuentra junto al símbolo de botón.

**2** Siga uno de los procedimientos siguientes en el Inspector de propiedades:

- Seleccione un destino preestablecido en el menú emergente Destino.

**None o \_self** carga la página Web en el mismo fotograma o ventana que el vínculo.

**\_blank** carga la página Web en una ventana nueva sin nombre del navegador.

**\_parent** carga la página Web en el conjunto de marcos primario o en la ventana del marco que contiene el vínculo.

**\_top** carga la página Web en la ventana completa del navegador eliminando todos los marcos.

- Introduzca un valor de destino en el cuadro de texto Destino.

*Nota:* Si cambia el valor de destino de un símbolo de botón no se cambiará dicho valor en las instancias de botón de este símbolo que ya tengan valores destino únicos asignados. Igual ocurre con las modificaciones realizadas en la URL y el texto alt de un símbolo de botón.

#### Para configurar el valor destino de una instancia de botón en el espacio de trabajo:

**1** Seleccione la instancia de botón en el espacio de trabajo.

**2** Siga uno de los procedimientos siguientes en el Inspector de propiedades:

- Seleccione un destino preestablecido en el menú emergente Destino.

**None o \_self** carga la página Web en el mismo fotograma o ventana que el vínculo.

**\_blank** carga la página Web en una ventana nueva sin nombre del navegador.


**\_parent** carga la página Web en el conjunto de marcos primario o en la ventana del marco que contiene el vínculo.

**\_top** carga la página Web en la ventana completa del navegador eliminando todos los marcos.

- Introduzca un valor de destino en el cuadro de texto Destino.

#### Definición del texto alternativo (alt) para un símbolo de botón o instancia

El texto Alt (alternativo) aparece sobre el marcador de posición de la imagen o cerca mientras ésta se descarga de la Web, también aparece en lugar del gráfico cuando la imagen no se descarga correctamente. También aparece en lugar de los gráficos si el usuario a definido en su navegador que no se muestren imágenes. El texto Alt puede ser una propiedad de símbolo o de instancia. Es posible definir el texto alternativo para un símbolo de botón o instancia en el Inspector propiedades.

 Las aplicaciones de ayuda para las personas con problemas de visión leen el texto alternativo de los gráficos en las páginas Web de un navegador. Para los textos alternativos, se deberán realizar descripciones claras y concisas de los elementos gráficos.

#### Para definir el texto Alt de un símbolo de botón en el Editor de botones:

**1** Siga uno de los procedimientos siguientes para abrir el botón en el Editor de botones:

- Haga doble clic en una instancia del botón en el espacio de trabajo.
- En el panel Biblioteca, haga doble clic en la vista previa del botón o en el icono de símbolo que se encuentra junto al símbolo de botón.

2 En el Inspector de propiedades introduzca el texto que desee que aparezca como texto alt en un navegador.

*Nota:* Si cambia el texto alt de un símbolo de botón no se cambiará el texto alt de las instancias de botón que haya para dicho símbolo que ya tengan texto alt asignado. Igual ocurre con las modificaciones realizadas en el destino y la URL de un símbolo de botón.

**Para configurar el texto alt de una instancia de botón en el espacio de trabajo:**

- 1 Seleccione la instancia de botón en el espacio de trabajo.
- 2 Introduzca la descripción en el cuadro de texto Alt del Inspector de propiedades.

## Creación de barras de navegación

Una barra de navegación, también denominada bar nav, es un grupo de botones que ofrece vínculos a otras áreas de un sitio Web. Normalmente, no cambia de aspecto en el sitio de modo que ofrece un método coherente de navegación sin importar el lugar en que se encuentre el usuario en el sitio Web. El aspecto de las barras de navegación no cambian de una página Web a otra, pero los vínculos pueden ser específicos para el funcionamiento de cada página.

En Fireworks, puede crear una bar nav creando un símbolo en el Editor de botones y colocando instancias de dicho símbolo en el espacio de trabajo.

**Para crear una bar nav básica:**

- 1 Cree un símbolo de botón. Para más información, consulte “Creación de símbolos de botón” en la página 211.
- 2 Arrastre una instancia (copia) del símbolo desde el panel Biblioteca hasta el área de trabajo.
- 3 Siga uno de los procedimientos siguientes para crear una copia de la instancia de botón:
  - Seleccione la instancia de botón y elija Edición > Clonar.
  - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la instancia de botón.
- 4 Pulse la tecla de mayúsculas y arrastre el botón para alinearlo en horizontal o vertical. Para mover las instancias de forma más precisa, utilice las teclas de flecha.
- 5 Repita los pasos 3 y 4 para crear instancias de botón adicionales.
- 6 Seleccione cada instancia y asígnele un texto único, una URL y otras propiedades con ayuda del Inspector de Propiedades.

## Creación de menús emergentes

Los menús emergentes aparecen en el navegador cuando el usuario mueve el puntero sobre un objeto Web o bien hace clic en él, por ejemplo, en una división o zona interactiva. Los elementos de estos menús pueden incluir vínculos URL para la navegación. Por ejemplo, puede utilizar los menús emergentes para organizar diferentes opciones de navegación que estén relacionadas con un botón de una barra de navegación. Además, puede crear tantos submenús como desee.

Cada elemento de un menú emergente aparece como una celda HTML o de imagen, con un estado Arriba, un estado Sobre y texto en ambos estados. Para ver una presentación preliminar de un menú emergente en un navegador, pulse F12. Las vistas previas del área de trabajo de Fireworks no muestran los menús emergentes.

### Acerca del Editor de menú emergente

El Editor de menú emergente es un cuadro de diálogo con fichas que le guía durante el proceso de creación de un menú emergente. Contiene muchas opciones para controlar las características de un menú emergente y están organizadas en cuatro fichas:

**Contenido** tiene opciones que determinan la estructura básica del menú, así como el texto, vínculo URL y el valor de destino de cada elemento de menú.

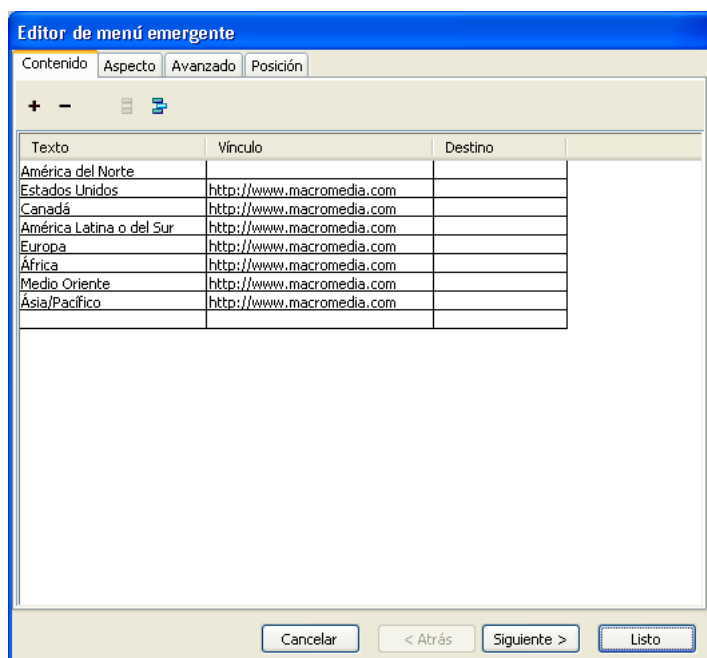


**Aspecto** contiene opciones que determinan el aspecto de estado Arriba y de estado Sobre de cada celda del menú, así como la orientación vertical y horizontal del mismo.

**Avanzado** contiene opciones que determinan las dimensiones de celda, relleno y espaciado; la anchura del borde de la celda y el color; la demora de menú y el sangrado del texto.

**Posición** contiene opciones que determinan la ubicación del menú y del submenú:

- La opción Menú coloca el menú emergente en relación con la división. La opción Preestablecido lo incluye en la parte inferior, inferior derecha, superior y superior derecha de una división.
- El ajuste Submenú coloca el submenú emergente en la parte derecha o inferior derecha del menú principal, o debajo del mismo.




Dependiendo del diseño del menú emergente, es posible que no se puedan utilizar todas las fichas u opciones del Editor de menú emergente. Puede modificar los ajustes en cualquier ficha en cualquier momento, pero debe añadir al menos un elemento de menú a la ficha Contenido para crear un menú que pueda ver en un navegador.

## Creación de un menú emergente básico

En la ficha Contenido del Editor de menú emergente creará la estructura básica y el contenido del menú emergente. Cuando crea un menú se aplican los ajustes actuales o predeterminados de las opciones del resto de las fichas del Editor de menú emergente.

### Para crear un menú emergente sencillo:

- 1 Seleccione una zona interactiva o división que corresponda al área de activación del menú emergente.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el Editor de menú emergente:
  - Seleccione Modificar > Menú emergente > Añadir menú emergente.
  - Haga clic en el tirador de comportamiento de la división y elija Añadir menú emergente.
- 3 Si la ficha Contenido no está visible, haga clic en ella.
- 4  Haga clic en el botón Añadir menú para añadir un elemento vacío de menú.

Se pueden añadir, eliminar y editar celdas en cualquier momento.

- 5 Haga doble clic en cada celda e introduzca o elija la información adecuada:

**Texto** especifica el texto para el elemento de menú.

**Vínculo** determina la URL del elemento de menú. Puede introducir un vínculo personal o elegir uno del menú emergente Vínculo, si hubiera alguno disponible. Si ha introducido direcciones URL para el resto de los objetos Web del documento, éstas aparecerán en el menú emergente Vínculo.

**Destino** designa el elemento destino de la URL. Puede introducir un elemento destino personal o elegir un valor preestablecido en el menú emergente Destino.

Al añadir texto en la última línea de la ventana se agrega una línea vacía debajo de la misma.



*Para ir de una celda activa a otra celda y seguir introduciendo información, pulse la tecla de tabulador para desplazarse por las distintas celdas y las teclas Flecha arriba y abajo para desplazarse verticalmente.*

**6** Repita los pasos 4 y 5 hasta añadir todos los elementos de menú.

**7** Si lo prefiere, para eliminar un elemento de menú, resáltelo y haga clic en el botón Suprimir menú.

**8** Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en Siguiente para ir hasta la ficha Aspecto o elija otra ficha para continuar con la creación del menú emergente.
- Cree entradas de submenú para el menú emergente. Para obtener información, consulte “Creación de submenús en un menú emergente” en la página 221.
- Haga clic en Listo para finalizar el menú emergente y cerrar el Editor de menú emergente.

En el área de trabajo, la zona interactiva o división utilizada para crear el menú emergente muestra una línea azul de comportamiento unida a un contorno del nivel superior del menú emergente.

***Nota:** Para ver el menú emergente en un navegador debe pulsar F12. Las vistas previas del área de trabajo de Fireworks no muestran los menús emergentes.*


## Creación de submenús en un menú emergente

Gracias a los botones Sangrar menú y Menú con sangría inversa de la ficha Contenido del Editor de menú emergente puede crear submenús emergentes que aparecerán cuando se mueva el puntero o se haga clic sobre el elemento de menú emergente correspondiente. Puede crear tantos niveles de submenús como desee.

### Para crear un submenú emergente:

**1** Abra la ficha Contenido del Editor de menú emergente y cree elementos de menú. Cree los elementos de menú que desee utilizar para el submenú, colóquelos directamente bajo el elemento de menú que activará el submenú. Para más información, consulte “Creación de un menú emergente básico” en la página 220.

**2** Haga clic para resaltar un elemento de menú emergente que desee convertir en elemento de submenú.

**3**  Haga clic en el botón Sangrar menú para convertir el elemento resaltado en una opción de submenú del elemento que le sigue por arriba en la lista.

**4** Para añadir el elemento siguiente del submenú, resáltelo y haga clic en el botón Sangrar menú.

Todos los elementos que están sangrados de forma contigua en el mismo nivel componen un submenú emergente.

**5** De forma opcional, resalte un elemento de menú o submenú y haga clic en Añadir menú para insertar un nuevo elemento justo debajo del elemento resaltado.

**6** Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en Siguiente para ir hasta la siguiente ficha o elija otra ficha para continuar con la creación del menú emergente.
- Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menú emergentes.


### Para crear un submenú emergente dentro de un submenú emergente:

**1** Resalte un elemento de submenú en la ficha Contenido del Editor de menú emergente. Para más información, consulte el procedimiento anterior.

**2** Haga clic en el botón Sangrar menú para sangrarlo de nuevo, de modo que aparezca sangrado respecto al elemento de submenú que se encuentra encima.

Puede sangrar cuantos elementos de submenús considere para lograr los niveles que desee.

**Para mover un elemento de menú hasta un submenú de mayor nivel o hasta el menú emergente principal:**

- 1 Resalte el elemento de menú en la ficha Contenido del Editor de menú emergentes.
- 2  Haga clic en el botón Menú con sangría inversa.

Para más información sobre la posición de los submenús, consulte “Posición de los menús y submenús emergentes” en la página 225.

- 3 Siga uno de los procedimientos siguientes para finalizar el menú emergente o seguir con su creación:
  - Haga clic en Siguiente para ir hasta la ficha Aspecto o elija otra ficha para continuar con la creación del menú-emergente.
  - Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menú emergentes.

En el área de trabajo, la zona interactiva o división utilizada para crear el menú emergente muestra una línea azul de comportamiento unida a un contorno del nivel superior del menú emergente.

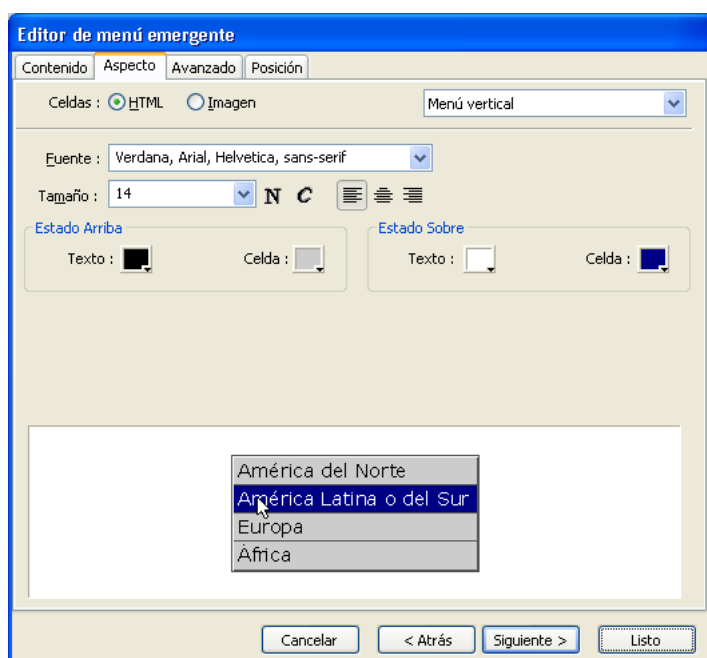
*Nota:* Para ver una presentación de un menú emergente en un navegador, pulse F12. Las vistas previas del área de trabajo de Fireworks no muestran los menús emergentes.

**Para desplazar una entrada en el menú emergente:**

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menú emergente y haga clic en la ficha Contenido.
- 2 Arrastre la entrada de menú hasta una posición distinta en la lista.
- 3 Haga clic en Listo.

**Diseño del aspecto de un menú emergente**

Tras crear un menú básico y los submenús opcionales, puede dar formato al texto, aplicar estilos de gráfico para los estados Sobre y Arriba y elegir la orientación vertical u horizontal en la ficha Aspecto del Editor de menú emergente.

**Para establecer la orientación de un menú emergente:**

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menú emergente y haga clic en la ficha Aspecto.

Para más información sobre cómo abrir un menú emergente en el Editor de menú emergente, consulte “Edición de menús emergentes” en la página 226.

- 2 Seleccione Vertical u Horizontal en el menú emergente Orientación.

**Para establecer si un menú emergente se basa en HTML o en imágenes:**

**1** Abra el menú emergente que desee en el Editor de menú emergente y haga clic en la ficha Aspecto.

Para más información sobre cómo abrir un menú emergente en el Editor de menú emergente, consulte “Edición de menús emergentes” en la página 226.

**2** Elija una opción de Celdas:

**HTML** define el aspecto del menú utilizando sólo códigos HTML. Esta configuración produce páginas con el menor tamaño posible.

**Imagen** le permite seleccionar un estilo de imagen que se utilizará como fondo de celda. Esta configuración produce páginas de mayor tamaño.

*Nota:* Puede añadir opciones a esta selección de estilos creando estilos personalizados de menús emergentes. Para más información, consulte “Adición de estilos de menú emergente” en la página 223.

**Para asignar formatos al texto del menú emergente actual:**

**1** Abra el menú emergente que desee en el Editor de menú emergente y haga clic en la ficha Aspecto.

Para más información sobre cómo abrir un menú emergente en el Editor de menú emergente, consulte “Edición de menús emergentes” en la página 226.

**2** Elija un tamaño preestablecido en el menú emergente Tamaño o introduzca un valor en el cuadro de texto Tamaño.

*Nota:* Si en la ficha Avanzado del Editor de menú emergente se establece la anchura y altura de celda en Automático, el tamaño del texto determina el tamaño de los gráficos asociados con el elemento de menú.

**3** Elija un grupo de fuentes del sistema en el menú emergente Fuentes o introduzca el nombre de una fuente.

*Nota:* Tenga cuidado al escoger una fuente. Si los usuarios que vean su página Web no tienen instalada la fuente que ha elegido, se utilizará una fuente de sustitución en su navegador Web.

**4** De forma opcional, puede hacer clic en un botón de estilo de texto como negrita o cursiva.

**5** Haga clic en un botón de justificación para alinear el texto por la izquierda, la derecha o centrarlo.

**6** Elija un color de texto en el cuadro Color de texto.

**Para establecer el aspecto de las celdas de menú:**

**1** Abra el menú emergente que desee en el Editor de menú emergente y haga clic en la ficha Aspecto.

Para más información sobre cómo abrir un menú emergente en el Editor de menú emergente, consulte “Edición de menús emergentes” en la página 226.

**2** Elija los colores del texto y de la celda para cada estado.

**3** Si ha seleccionado Imagen como tipo de celda, elija un estilo gráfico para cada estado.

**4** Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en Siguiente para ir hasta la ficha Avanzado o elija otra ficha para continuar con la creación del menú-emergente.
- Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menú emergente.

En el espacio de trabajo, la zona interactiva o división utilizada para crear el menú emergente muestra una línea azul de comportamiento unida a un contorno del nivel superior del menú emergente.

*Nota:* Para ver una presentación de un menú emergente en un navegador, pulse F12. Las vistas previas del espacio de trabajo de Fireworks no muestran los menús emergentes.

**Adición de estilos de menú emergente**

Puede añadir estilos de celda personales en el Editor de menú emergente. Los estilos de celda personalizados están disponibles junto con las opciones preestablecidas en la ficha Aspecto al elegir la opción Imagen como tipo de celda (las celdas de los menús emergentes utilizan fondos gráficos).

**Para añadir un estilo de celda personalizado al Editor de menú emergente:**

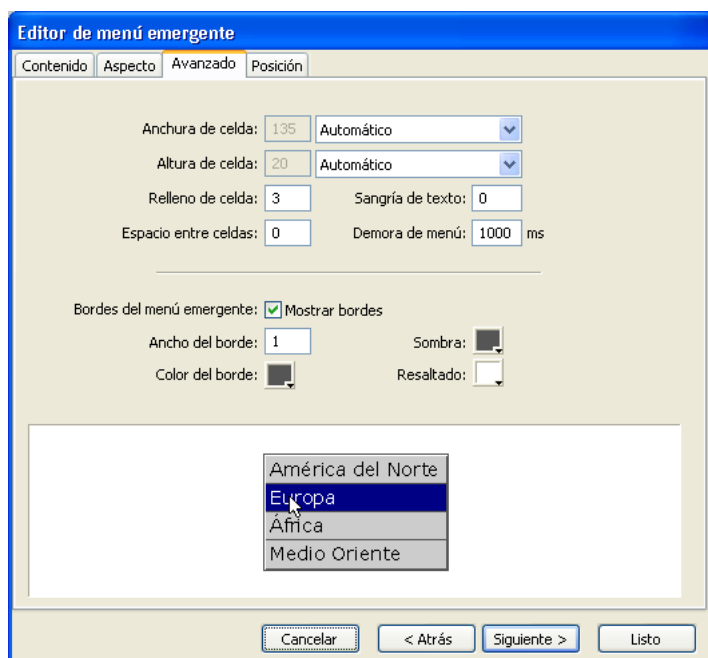
- 1 Aplique cualquier combinación de trazos, rellenos, texturas y filtros automáticos a un objeto, y guárdelo como un estilo utilizando el panel Estilos. Para más información, consulte “Creación y eliminación de estilos” en la página 176.
- 2 Seleccione el nuevo estilo en el panel Estilos, después, elija Exportar estilo en el menú de opciones de dicho panel.
- 3 Abra la carpeta Nav Menu del disco duro, cambie el nombre del estilo si lo desea y haga clic en Guardar.

*Nota:* La ubicación exacta de la carpeta Nav Menu varía en función del sistema operativo. Para más información, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 337.

Al volver a la ficha Aspecto del Editor de menú emergente y elegir la opción Imagen para fondo de celda, aparecerá el nuevo estilo junto con los preestablecidos para los estados Arriba y Sobre de las celdas del menú emergente.

**Definición de las propiedades avanzadas de menú emergente**

La ficha Avanzado del Editor de menú emergente le ofrece opciones adicionales para controlar el tamaño de celda, relleno y espaciado; el sangrado del texto; el tiempo de visualización del menú y la anchura del borde, color, sombra y resaltado.

**Para definir las propiedades de celda avanzadas del menú emergente actual:**

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menú emergente y haga clic en la ficha Avanzado.

Para más información sobre cómo abrir un menú emergente en el Editor de menú emergente, consulte “Edición de menús emergentes” en la página 226.

- 2 Seleccione una restricción de anchura o de altura en el menú emergente Automático/Píxeles:

**Automático** restringe la altura de la celda al tamaño del texto definido en la ficha Aspecto del Editor de menú emergente y la anchura al del elemento de menú con el texto de mayor longitud.

**Píxeles** permite introducir medidas específicas en píxeles en los cuadros de texto Anchura de celda y Altura de celda.

- 3 Introduzca un valor en el cuadro de texto Relleno celda para determinar la distancia que habrá entre el texto del menú emergente y el borde de la celda.
- 4 Introduzca un valor en el cuadro de texto Espacio entre celdas para definir el espacio que habrá entre las celdas de menú.
- 5 Introduzca un valor en el cuadro de texto Sangría de texto para definir el sangrado del texto del menú emergente.
- 6 Introduzca un valor en el cuadro de texto Demora de menú para definir los milisegundos que el menú permanecerá visible después de que el puntero se aleje.

7 Defina las propiedades del borde de un menú emergente:

**Mostrar bordes** permite mostrar u ocultar los bordes de un menú emergente. Si esta opción no se selecciona, las siguientes opciones estarán desactivadas.

**Ancho del borde** define la anchura del borde del menú emergente.

**Color del borde, sombra y resaltado** permiten modificar el color de los bordes de menús emergentes.

*Nota:* Muchas de estas opciones están desactivadas si se ha seleccionado el tipo de celda Imagen en la ficha Aspecto.

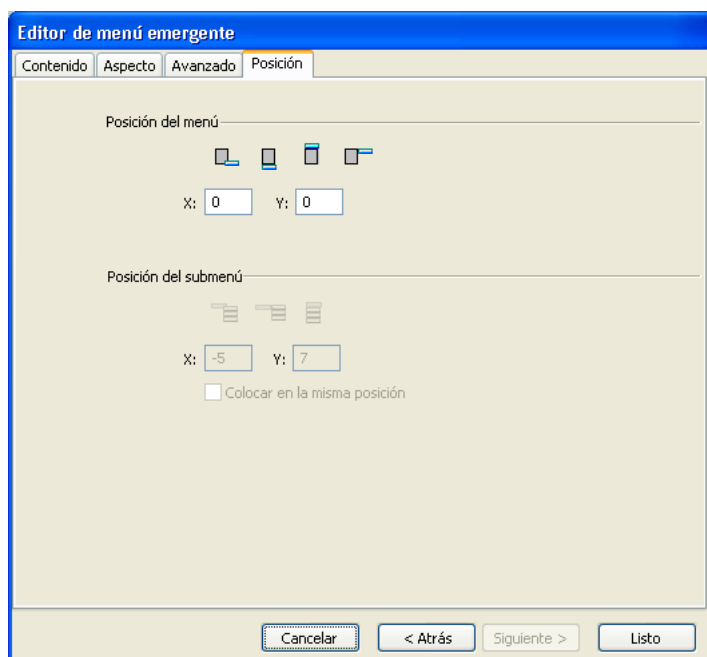
8 Siga uno de los procedimientos siguientes para finalizar el menú emergente o seguir con su creación:

- Haga clic en Siguiente para ir hasta la ficha Posición o elija otra ficha para continuar con la creación del menú emergente.
- Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menú emergente. En el área de trabajo, la zona interactiva o división utilizada para crear el menú emergente muestra una línea azul de comportamiento unida a un contorno del nivel superior del menú emergente.

*Nota:* Para ver una presentación de un menú emergente en un navegador, pulse F12. Las vistas previas del espacio de trabajo de Fireworks no muestran los menús emergentes.

## Posición de los menús y submenús emergentes

La ficha Posición del Editor de menú emergente permite especificar la posición de un menú emergente. También es posible situar un menú emergente de nivel superior arrastrando su contorno en el espacio de trabajo cuando la capa de Web está visible.



**Para definir la posición de un menú emergente utilizando el Editor de menú emergente:**

1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menú emergente y haga clic en la ficha Posición.

Para más información sobre cómo abrir un menú emergente en el Editor de menú emergente, consulte “Edición de menús emergentes” en la página 226.

2 Siga uno de estos procedimientos para definir la posición del menú:

- Haga clic en un botón Posición del menú para situar el menú emergente en relación con la división que lo activa.
- Introduzca las coordenadas  $x$  e  $y$ . Las coordenadas 0,0 permiten alinear la esquina superior izquierda del menú emergente con la esquina superior izquierda de la división o zona interactiva que lo activa.

**3** Siga uno de estos procedimientos:

- Si tiene submenús, sitúelos tal como se describe en el procedimiento siguiente.
- Haga clic en Atrás para modificar las propiedades de otras fichas
- Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menú emergente.

**Para definir la posición de un submenú emergente utilizando el Editor de menú emergente:**

**1** Abra el menú emergente que desee en el Editor de menú emergente y haga clic en la ficha Posición.

Para más información sobre cómo abrir un menú emergente en el Editor de menú emergente, consulte “Edición de menús emergentes” en la página 226.

**2** Siga uno de estos procedimientos para definir la posición del submenú:

- Haga clic en un botón Posición del submenú para situar el submenú emergente en relación con el elemento de menú emergente que lo activa.
- Introduzca las coordenadas  $x$  e  $y$ . Las coordenadas 0,0 permiten alinear la esquina superior izquierda del submenú emergente con la esquina superior izquierda del menú o elemento de menú que lo activa.

**3** Siga uno de estos procedimientos:

- Para que la posición de cada submenú esté relacionada con el elemento de menú que lo activa, anule la selección de la opción Colocar en la misma posición.
- Para que la posición de cada submenú esté relacionada con el menú que lo activa, seleccione Colocar en la misma posición.

**4** Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menú emergente o haga clic en Atrás para modificar las propiedades de otras fichas.

**Para definir la posición de un menú emergente arrastrándolo:**

**1** Si fuera necesario, siga uno de los procedimientos siguientes para ver a la capa de Web:

- Haga clic en el botón Mostrar divisiones y zonas interactivas del panel Herramientas.
- Haga clic en la columna Ojo del panel Capas.

**2** Seleccione el objeto Web que activa el menú emergente.

**3** Arrastre el contorno de menú emergente hasta otra posición en el espacio de trabajo.

## Edición de menús emergentes

En el Editor de menú emergente puede editar o actualizar el contenido de un menú emergente, reorganizar sus elementos y cambiar otras propiedades en cualquiera de las cuatro fichas.

**Para editar un menú emergente en el editor de menús emergentes:**

**1** Si fuera necesario, siga uno de los procedimientos siguientes para ver a la capa de Web:

- Haga clic en el botón Mostrar divisiones y zonas interactivas del panel Herramientas.
- Haga clic en la columna Ojo del panel Capas.

**2** Seleccione la división a la que el menú emergente se encuentra asociado.

**3** En el espacio trabajo, haga doble clic en el contorno azul del menú emergente.

Se abre el Editor de menú emergente mostrando las entradas del menú emergente.

**4** Realice las modificaciones que desee en cualquiera de las cuatro fichas y haga clic en listo.

**Para cambiar una entrada de un menú emergente:**

**1** Abra el menú emergente que desee en el Editor de menú emergente y haga clic en la ficha Contenido.

**2** Haga doble clic en los cuadros de texto Texto, Vínculo o Destino y modifique el texto del menú

- 3 Haga clic fuera de la lista de entradas para aplicar los cambios.
- 4 Haga clic en Listo.

**Para desplazar una entrada en el menú emergente:**

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menú emergente y haga clic en la ficha Contenido.
- 2 Arrastre la entrada de menú hasta una posición distinta en la lista.
- 3 Haga clic en Listo.

**La exportación de menús emergentes**

Fireworks genera todo el código CSS o JavaScript (según la opción elegida) necesario para ver menús emergentes en navegadores Web.

Si decide utilizar código CSS para sus menús emergentes, se exporta a HTML un documento Fireworks con menús emergentes utilizando código CSS. Puede escribirse el código CSS en un archivo .css externo y exportarlo junto con un archivo mm\_css\_menu.js a la misma ubicación que el archivo HTML.

Si decide no utilizar código CSS para los menús emergentes, se utilizará JavaScript. En tal caso, se exporta a HTML un documento Fireworks que contiene menús emergentes y un archivo JavaScript denominado mm\_menu.js en la misma ubicación que el archivo HTML.

Cuando transfiera los archivos, el archivo mm\_css\_menu.js (o mm\_menu.js, para JavaScript) debe transferirse al mismo directorio que la página Web que contenga al menú emergente. Si desea colocar los archivos en otra ubicación, debe actualizar el hipervínculo que haga referencia a mm\_css\_menu.js y el archivo .css (o mm\_menu.js) en el código HTML de Fireworks para reflejar la nueva ubicación. Para cada documento que contenga menús emergentes CSS, que exporte como HTML e imágenes desde Fireworks, se exporta un archivo .css exclusivo. Por ejemplo, digamos que fred.png y frida.png contenían ambos menús emergentes y los ha exportado a la misma carpeta utilizando código CSS para dichos menús. El resultado sería un único archivo mm\_css\_menu.js y dos archivos .css files: uno llamado fred.css y el otro frida.css.

Cuando incluye submenús, Fireworks genera un archivo de imagen denominado arrows.gif. Esta imagen corresponde a la flecha pequeña que aparece junto a la entrada principal de menú para indicar que existe un submenú. Independientemente del número de submenús presentes en el documento, Fireworks siempre utilizará el mismo archivo arrows.gif.

Para más información sobre exportación de HTML, consulte "Exportación de HTML" en la página 272.





# Capítulo 13: Creación de animaciones

Las imágenes animadas confieren un aspecto más atractivo y sofisticado a los sitios Web. En Fireworks, puede crear animaciones con anuncios en titulares, logotipos y viñetas en movimiento. Por ejemplo, puede hacer que la mascota de su empresa se desplace por la página mientras el logotipo aparece y desaparece de forma paulatina.

Una forma de generar animaciones en Fireworks es mediante la creación de símbolos y la modificación de sus propiedades en el tiempo para crear la ilusión del movimiento. Un símbolo es como un actor del que se coreografían los movimientos. La acción de cada símbolo se almacena en un fotograma. La animación se consigue al reproducir todos los fotogramas en secuencia.

Pueden aplicarse distintas configuraciones al símbolo para cambiar de forma gradual el contenido de los fotogramas sucesivos. Es posible crear un símbolo que se mueva por el lienzo, que aparezca o desaparezca de forma paulatina, que aumente o disminuya de tamaño, o que gire.

Puesto que un archivo puede contener varios símbolos, se pueden crear animaciones complejas en las que sucedan varias acciones a la vez.

El panel Optimizar permite establecer las opciones de optimización y exportación para controlar el modo de creación del archivo. Fireworks puede exportar animaciones en forma de archivos GIF Animado o Adobe Flash SWF. También puede importar directamente las animaciones de Fireworks a Flash para modificarlas.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- “Creación de una animación” en la página 229
- “Utilización de símbolos de animación” en la página 230
- “Utilización de fotogramas” en la página 233
- “Interpolación” en la página 236
- “Presentación preliminar de una animación” en la página 237
- “Exportación de la animación” en la página 238
- “Utilización de animaciones existentes” en la página 239
- “Utilización de varios archivos como una única animación” en la página 240

## Creación de una animación

En Fireworks, puede crear animaciones mediante la asignación de propiedades a objetos llamados *símbolos de animación*. La animación de un símbolo se divide en *fotogramas*, que contienen las imágenes y objetos que conforman cada paso de la animación. Una animación puede contener más de un símbolo y cada uno de ellos puede realizar una acción diferente. Los distintos símbolos pueden tener un número diferente de fotogramas. La animación termina cuando acaba la acción de todos los símbolos.

### Para crear una animación mediante símbolos en Fireworks:

**1** Cree un símbolo de animación; puede crearlo desde cero o convertir un objeto existente en un símbolo. Para más información, consulte “Creación de símbolos de animación” en la página 230.

**2** Utilice el Inspector de propiedades o el cuadro de diálogo Animar para introducir los valores del símbolo. Puede definir el grado y la dirección de movimiento, la escala, la opacidad (aparición o desaparición paulatina) y el ángulo y la dirección de rotación. Para más información, consulte “Edición de símbolos de animación” en la página 231.

*Nota:* Las opciones para el grado y la dirección de movimiento sólo se encuentran en el cuadro de diálogo Animar.

**3** Utilice los controles Demora de fotogramas en el panel Fotogramas para establecer la velocidad de movimiento de la animación. Para más información, consulte “Configuración de la demora de fotogramas” en la página 233.

**4** Optimice el documento como un archivo GIF animado. Para más información, consulte “Optimización de una animación” en la página 238.

**5** Puede exportar el documento como un archivo GIF animado o SWE, o guardarlo como PNG de Fireworks e importarlo después en Flash para modificarlo. Para más información, consulte “Formatos de exportación de animación” en la página 239.

## Utilización de símbolos de animación

Los símbolos de animación llevan a cabo las acciones en un archivo de Fireworks como si fueran los actores de una película. Por ejemplo, en una animación en la que aparecen tres gansos volando, cada ganso es un personaje.

Un símbolo de animación puede ser cualquier objeto creado o importado y pueden guardarse varios en un único archivo. Cada símbolo tiene sus propiedades particulares y su animación es independiente de los otros. Se pueden crear símbolos que se desplacen por la pantalla mientras otros desaparecen o disminuyen de tamaño.

No es necesario utilizar símbolos en cada momento de la animación. Sin embargo, al utilizar símbolos e instancias para los gráficos que aparecen en varios fotogramas, se consigue un archivo de animación de reducido tamaño, además de otras ventajas descritas en este mismo capítulo.

Las propiedades del símbolo de animación pueden cambiarse en cualquier momento a través del cuadro de diálogo Animar o desde el Inspector de propiedades. También se pueden modificar las ilustraciones del símbolo en el editor de símbolos. El editor de símbolos permite editar el símbolo sin alterar el resto del documento. También se puede desplazar el trazado de movimiento de un símbolo para cambiar el movimiento.

Puesto que los símbolos de animación se guardan de forma automática en la biblioteca, pueden volver a utilizarse para crear otras animaciones.

### Creación de símbolos de animación

Una vez creado un símbolo de animación se pueden establecer propiedades que determinen el número de fotogramas de la animación y el tipo de acción, como cambio de escala o rotación. De forma predeterminada, el símbolo de animación nuevo tiene cinco fotogramas, cada uno con una demora de 0,07 segundos.

#### Para crear un símbolo de animación:

- 1 Seleccione Edición > Insertar > Nuevo símbolo.
- 2 En el cuadro de diálogo Propiedades de símbolo, escriba un nombre para el símbolo nuevo.
- 3 Seleccione Animación y haga clic en Aceptar.
- 4 En el editor de símbolos, utilice las herramientas de texto o de dibujo para crear un objeto nuevo.

Se pueden dibujar objetos vectoriales o de mapas de bits.

- 5 Cierre la ventana del editor de símbolos.

Fireworks guarda el símbolo en la biblioteca y coloca una copia en el centro del documento.

Pueden añadirse fotogramas nuevos al símbolo con el control deslizante Fotogramas del Inspector de propiedades. Seleccione Ventana > Propiedades para abrir el Inspector de propiedades, si no está abierto.

#### Para convertir un objeto en un símbolo de animación:

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Seleccione Modificar > Animación > Animar selección.
- 3 Introduzca el valor deseado en el cuadro de diálogo. Para más información sobre configuración, consulte “Edición de símbolos de animación” en la página 231.

Aparecen controles de animación en el recuadro delimitador del objeto y se añade una copia a la biblioteca.

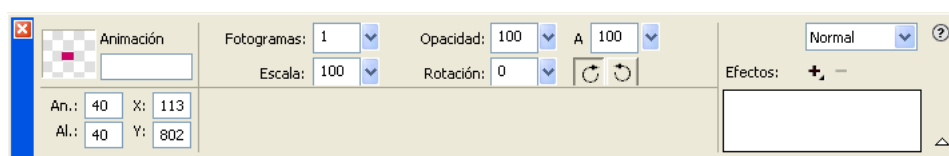
## Edición de símbolos de animación

Las propiedades de los símbolos de animación se pueden manipular para que el sitio Web cobre vida. Pueden cambiarse varias de las propiedades de un símbolo, desde la velocidad de animación a la opacidad y rotación. Mediante la manipulación de estas propiedades se puede conseguir que un símbolo gire, acelere, aparezca o desaparezca de forma gradual, o cualquier combinación de todo lo anterior.

Una propiedad esencial para cualquier símbolo de animación es el número de fotogramas. Define los pasos que tarda el símbolo en terminar la animación. Cuando se establece el número de fotogramas de un símbolo, Fireworks añade de forma automática al documento la cantidad de fotogramas necesaria para llevar a cabo la acción. Si el símbolo necesita más fotogramas de los existentes en la animación, Fireworks le pregunta si desea añadir fotogramas adicionales.

### Cambio de las propiedades de animación

Las propiedades de la animación pueden cambiarse a través del cuadro de diálogo Animar o desde el Inspector de propiedades.



Las propiedades de símbolo de animación en el Inspector de propiedades

Es posible editar cualquiera de las propiedades siguientes de un símbolo de animación:

**Fotogramas** es el número de fotogramas que deben incluirse en la animación. Aunque el control deslizante permite establecer un máximo de 250, en el cuadro de texto Fotogramas puede introducir cualquier número. El valor predeterminado es 5.

**Mover** es la distancia en píxeles que debe recorrer cada objeto. Esta opción sólo está disponible en el cuadro de diálogo Animar. Aunque el valor predeterminado es 72, en el cuadro de texto Mover puede introducir cualquier número. El movimiento es lineal y no existen fotogramas clave (a diferencia de Flash y Adobe Director).

**Dirección** es la dirección, en grados, en que debe moverse el objeto. El rango de valores es de 0 a 360°. Esta opción sólo está disponible en el cuadro de diálogo Animar.

También puede modificar los valores de Mover y Dirección si arrastra los tiradores de animación del objeto. Consulte "Edición de trazados de movimiento de símbolos" en la página 232.

**Escala** es el cambio de tamaño, en porcentaje, desde el principio al final. Aunque el valor predeterminado es 100%, en el cuadro de texto Escala puede introducir cualquier número. Para ajustar a escala un objeto de 0 al 100%, el objeto original debe ser muy pequeño; se recomienda utilizar objetos vectoriales.

**Opacidad** es el grado de aparición o desaparición paulatina de principio a final. Los valores están comprendidos entre 0 a 100, el valor predeterminado es 100%. Para crear un fundido se requieren dos instancias del mismo símbolo: una para que aparezca y otra para que desaparezca.

**Rotación** es el giro del símbolo, en grados, de principio a final. El rango de valores es de 0 a 360°. Se pueden introducir valores más altos para realizar más de una rotación. El valor predeterminado es 0°.

**A la derecha y A la izquierda** indican la dirección en la que se rota el objeto. A la derecha equivale al sentido de las agujas del reloj y a la izquierda equivale al sentido contrario a las agujas del reloj.

#### Para cambiar las propiedades de símbolo de animación:

- 1 Seleccione un símbolo de animación.
- 2 Seleccione Modificar > Animación > Configuración para abrir el cuadro de diálogo Animar o Ventana > Propiedades para abrir el Inspector de propiedades, si no está abierto.
- 3 Cambie las propiedades que desee.
- 4 Si está en el cuadro de diálogo Animar, haga clic en Aceptar para aceptar los cambios.

### Eliminación de animaciones

Es posible eliminar animaciones al suprimir el símbolo de animación de la biblioteca o al eliminar la animación del símbolo.

#### Para eliminar un símbolo de la biblioteca:

- 1 En el panel Biblioteca, seleccione el símbolo de animación que desea eliminar.
- 2 Arrastre el símbolo hasta el icono de papelera situado en la esquina inferior derecha.

#### Para eliminar la animación de un símbolo de animación seleccionado:

- ❖ Seleccione Modificar > Animación > Eliminar animación.

El símbolo se convierte en símbolo gráfico y deja de estar animado. Si más adelante se vuelve a convertir en animación, el símbolo recupera la configuración anterior.

### Edición de imágenes de símbolo

Se puede cambiar la imagen gráfica en la que se basa un símbolo, así como sus propiedades. Las imágenes de símbolo se modifican en el editor de símbolos. El editor de símbolos permite utilizar herramientas de dibujo, texto y color para modificar el gráfico. Mientras trabaja en el editor de símbolos sólo se modifica el símbolo seleccionado.

El símbolo es un elemento de biblioteca. Por tanto, si se modifica el aspecto de una de las instancias, el resto también cambia.

#### Para cambiar los atributos gráficos de un símbolo seleccionado:

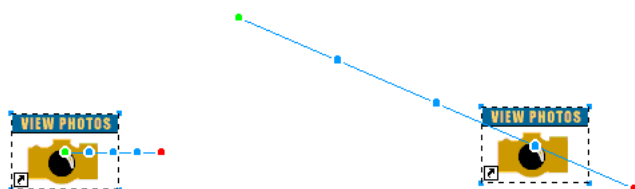
- 1 Siga uno de estos procedimientos para abrir el editor de símbolos:
  - Haga doble clic en el objeto de símbolo.
  - Seleccione Modificar > Símbolo > Editar símbolo.
  - Haga clic en el botón Edición del cuadro de diálogo Animar.
- 2 Modifique el símbolo de animación y cambie el texto, los trazos, los rellenos y los efectos deseados.
- 3 Cierre el editor de símbolos.

### Edición de trazados de movimiento de símbolos

Cuando se selecciona un símbolo de animación, éste cuenta con un recuadro delimitador y un trazado de movimiento que indica la dirección de desplazamiento del símbolo.

El punto verde del trazado de movimiento indica el punto de partida y el rojo el final. Los puntos azules representan los fotogramas. Por ejemplo, un símbolo con cinco fotogramas debe contar con un punto verde, tres puntos azules y uno rojo en su trazado. La posición del objeto en el trazado indica el fotograma actual. Si el objeto aparece en el tercer punto, el fotograma actual es el 3.

Para cambiar la dirección de movimiento se puede modificar el ángulo del trazado.



#### Para cambiar el movimiento o la dirección:

- ❖ Arrastre alguno de los tiradores de inicio o de final de animación del símbolo a una posición nueva. El punto verde indica el punto de partida y el rojo el del final.

Para restringir la dirección de movimiento a incrementos de 45°, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra.

## Utilización de fotogramas

Las animaciones se construyen a partir de la creación de varios fotogramas. El contenido de cada uno de ellos puede verse en el panel Fotogramas. El panel Fotogramas permite crear y organizar los fotogramas. Se puede asignar un nombre a cada fotograma, reorganizarlos, establecer de forma manual los tiempos de animación y mover objetos de un fotograma a otro.



Cada fotograma tiene una serie de propiedades asociadas. Mediante la configuración de la demora de fotogramas o la ocultación de un fotograma puede alterar el aspecto de la animación a su gusto durante el proceso de creación y edición.

### Configuración de la demora de fotogramas

La demora de fotogramas determina el tiempo durante el que se va a mostrar el fotograma actual. Se especifica en centésimas de segundo. Por ejemplo, el valor 50 hace que el fotograma se muestre durante medio segundo, mientras que con el valor 300 se muestra durante tres segundos.

#### Para establecer el valor de demora de fotogramas:

- 1 Seleccione uno o varios fotogramas:
  - Para seleccionar un rango contiguo de fotogramas, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en los nombres del primer y del último fotograma.
  - Para seleccionar un rango no contiguo de fotogramas, mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en cada nombre de fotograma.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Propiedades en el menú de opciones del panel Fotogramas.
  - Haga doble clic en la columna Demora de fotogramas.
 Aparece la ventana emergente Propiedades de fotograma.
- 3 Introduzca un valor para la demora de fotogramas.
- 4 Pulse Intro o haga clic fuera del panel para cerrar la ventana emergente.

### Visualización y ocultación de fotogramas durante la reproducción

Es posible mostrar u ocultar fotogramas durante la reproducción. Si se oculta un fotograma, éste no aparece durante la reproducción y tampoco se exportará.

#### Para mostrar u ocultar un fotograma:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Propiedades en el menú de opciones del panel Fotogramas.
  - Haga doble clic en la columna Demora de fotogramas.
 Aparece la ventana emergente Propiedades de fotograma.
- 2 Desactive Incluir al exportar.
 

Aparece una X roja en lugar del tiempo de demora de fotograma.
- 3 Pulse Intro o haga clic fuera de la ventana emergente Propiedades de fotograma para cerrarlo.

## Asignación de nombres a fotogramas de animación

A medida que se configura una animación, Fireworks crea el número de fotogramas adecuado y los muestra en el panel Fotogramas. De forma predeterminada, a los fotogramas se les asigna el nombre Fotograma 1, Fotograma 2, etc. Cuando se mueve un fotograma en el panel, Fireworks modifica el nombre del resto para reflejar el cambio.

Se recomienda asignar un nombre a los fotogramas para facilitar la referencia y el seguimiento. De este modo se sabe siempre qué parte de la animación contiene cada fotograma. Al mover un fotograma que haya cambiado de nombre, el nombre no se modificará.


### Para cambiar el nombre de un fotograma:

- 1 En el panel Fotogramas, haga doble clic en el nombre del fotograma.
- 2 En el cuadro de texto que aparece, escriba un nombre nuevo y pulse Intro.

## Adición, desplazamiento, copia y eliminación de fotogramas

En el panel Fotogramas se puede añadir, copiar y eliminar fotogramas y también cambiar su orden.

### Para añadir un fotograma nuevo:

- ❖  Haga clic en el botón Fotograma nuevo/duplicado en la parte inferior del panel Fotogramas.

### Para añadir fotogramas en un punto concreto de la secuencia:

- 1 Seleccione Añadir fotogramas en el menú de opciones del panel Fotogramas.
- 2 Introduzca el número de fotogramas que desee añadir.
- 3 Elija el punto de inserción: antes del fotograma actual, después del mismo, o al principio o final de la secuencia. Después, pulse Aceptar.

### Para copiar un fotograma:

- ❖ Arrastre un fotograma existente hacia el botón Fotograma nuevo/duplicado de la parte inferior del panel Fotogramas.

### Para copiar un fotograma seleccionado y colocarlo en una secuencia:


- 1 Seleccione Duplicar fotograma en el menú de opciones del panel Fotogramas.
- 2 Introduzca el número de duplicados que desea crear del fotograma seleccionado, elija dónde deben insertarse y pulse Aceptar.

La duplicación de un fotograma resulta útil cuando se quiere que los objetos vuelvan a aparecer en otra parte de la animación.

### Para volver a ordenar los fotogramas:

- ❖ Arrástrelos uno a uno hasta una posición distinta de la lista.

### Para eliminar el fotograma seleccionado, realice uno de estos procedimientos:

-  Haga clic en el botón Eliminar fotograma en el panel Fotogramas.
- Arrastre el fotograma hacia el botón Suprimir fotograma.
- Seleccione Duplicar fotograma en el menú de opciones del panel Fotogramas.

## Desplazamiento de objetos seleccionados en el panel Fotogramas

El panel Fotogramas puede utilizarse para mover objetos de un fotograma a otro. Los objetos que aparecen en un único fotograma dan la sensación de desvanecerse cuando se reproduce la animación. Puede mover objetos para que aparezcan y desaparezcan en distintos puntos de la película.

**Para mover un objeto seleccionado a un fotograma distinto:**

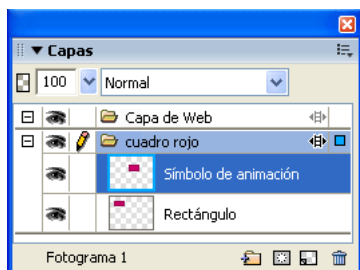
❖ En el panel Fotogramas, arrastre el indicador de selección (el cuadrado azul a la derecha del tiempo de demora) hasta el fotograma nuevo.

**Utilización compartida de capas entre fotogramas**

Las capas dividen un documento de Fireworks en planos velados, como si se tratase de hojas de papel vegetal superpuestas. En las animaciones, las capas sirven para organizar los objetos que forman parte del decorado o del fondo de la animación. Proporcionan la comodidad de poder editar objetos en una capa de modo que no interfieran con el resto de la animación. Para más información, consulte “Utilización de capas” en la página 152.

Si desea que determinados objetos aparezcan en toda la animación, los puede colocar en una capa y utilizar, después, el panel Capas para compartir la capa entre fotogramas. Cuando se comparte una capa entre fotogramas, todos los objetos de dicha capa son visibles en cada fotograma.

Los objetos presentes en capas compartidas pueden editarse en cualquier fotograma; las modificaciones se reflejan en el resto de fotogramas.



En este ejemplo, la capa con el cuadro rojo se comparte entre fotogramas.

**Para compartir una capa entre varios fotogramas:**

- 1 Haga clic en la capa para seleccionarla.
- 2 Seleccione Compartir en fotogramas.

*Nota:* El contenido de una capa compartida aparece en cada fotograma.

**Para anular la posibilidad de que varios fotogramas compartan una capa:**

- 1 Haga clic en la capa compartida para seleccionarla.
- 2 Desactive Compartir en fotogramas.
- 3 Seleccione una de las opciones siguientes para copiar objetos en fotogramas:
  - Deje el contenido de la capa compartida sólo en el fotograma actual.
  - Copie el contenido de la capa en todos los fotogramas.

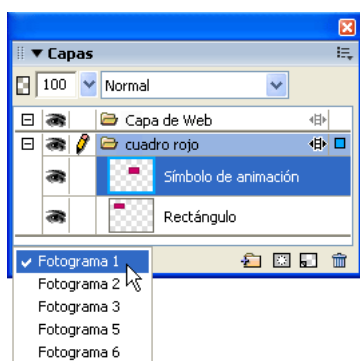
**Visualización de objetos dentro de un fotograma específico**

Puede ver fácilmente objetos dentro de un fotograma específico utilizando el menú emergente Fotograma del panel Capas.



**Para ver objetos dentro de un fotograma específico:**

❖ Seleccione el fotograma que desee en el menú emergente Fotograma que se encuentra en la parte inferior del panel Capas.



Todos los objetos dentro del fotograma seleccionado se enumeran en el panel Capas y aparecen en el lienzo.

**Utilización de papel cebolla**

Utilice papel cebolla para visualizar el contenido de los fotogramas anteriores y posteriores al que está seleccionado actualmente. Puede animar suavemente los objetos sin tener que avanzar y retroceder por ellos. El término *papel cebolla* procede de una técnica de animación tradicional que consiste en utilizar papel de calcar fino y translúcido para visualizar secuencias animadas.

Cuando el papel cebolla está activado, los objetos de los fotogramas situados delante o detrás del actual aparecen atenuados, para poder distinguirlos de los objetos del fotograma actual.

De forma predeterminada, se activa Editar varios fotogramas, es decir, los objetos atenuados en otros fotogramas pueden seleccionarse y editarse sin salir del fotograma actual. Es posible utilizar la herramienta Seleccionar detrás para seleccionar objetos en fotogramas según su orden secuencial.

**Para ajustar el número de fotogramas visibles antes y después del actual:**

**1** En el panel Fotogramas, haga clic en el botón Papel cebolla.

**2** Elija una opción de visualización:

**Sin papel cebolla** desactiva el papel cebolla; sólo se muestra el contenido del fotograma actual.

**Mostrar fotograma siguiente** muestra el contenido del fotograma actual y también el siguiente.

**Anterior y posterior** muestra el contenido de los fotogramas situados delante y detrás del actual.

**Mostrar todos los fotogramas** muestra el contenido de todos los fotogramas.

**Personalizar** establece un número personalizado de fotogramas y controla la opacidad del papel cebolla.

**Editar varios fotogramas** permite seleccionar y editar todos los objetos visibles. No seleccione esta opción si desea seleccionar y editar sólo los objetos del fotograma actual.

**Interpolación**


*Interpolación* es un término de la animación tradicional que describe el proceso por el que un animador jefe dibuja sólo los fotogramas clave (fotogramas que contienen cambios de cierta importancia) mientras que los asistentes dibujan los fotogramas intermedios.

En Fireworks, la interpolación mezcla dos o más instancias del mismo símbolo creando instancias intermedias con atributos interpolados. La interpolación es un proceso manual que resulta útil para obtener un movimiento más sofisticado de un objeto en el lienzo y en el caso de los objetos cuyos filtros automáticos cambian en cada fotograma de la animación.

Por ejemplo, puede interpolar un objeto de forma que parezca moverse a lo largo de un trazado lineal.

**Para interpolar instancias:**

- 1 Seleccione dos o más instancias del mismo símbolo gráfico en el lienzo. No seleccione instancias de símbolos diferentes.
- 2 Seleccione Modificar > Símbolo > Entre instancias.
- 3 En el cuadro de diálogo Entre instancias, introduzca el número de pasos de interpolación que se insertan entre el par original.
- 4 Para distribuir los objetos interpolados en fotogramas independientes, elija Distribuir en fotogramas y haga clic en Aceptar.

 Si decide no distribuir los objetos en fotogramas independientes, podrá hacerlo posteriormente seleccionando todas las instancias y haciendo clic en el botón Distribuir en fotogramas del panel Fotogramas.

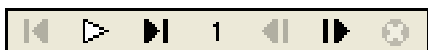
*Nota:* En la mayoría de los casos, es preferible utilizar símbolos de animación en lugar de la interpolación. Para más información, consulte "Utilización de símbolos de animación" en la página 230.

## Presentación preliminar de una animación

Puede ver una presentación preliminar de una animación mientras se trabaja, para apreciar cómo avanza. También es posible ver una presentación preliminar de una animación después de la optimización y ver su aspecto en un navegador Web.

**Para ver una presentación preliminar de una animación en el espacio de trabajo:**

❖ Utilice los controles de fotogramas que aparecen en la parte inferior de la ventana del documento.



Controles de fotogramas

Debe tenerse en cuenta lo siguiente cuando vea una presentación preliminar de una animación:

- Para establecer la duración de cada fotograma en la ventana del documento, introduzca los valores de demora de fotogramas en el panel Fotogramas.
- Los fotogramas excluidos de la exportación no aparecen en la presentación preliminar.
- En la ventana de vista Original, la vista previa de la animación presenta las imágenes con resolución completa, en lugar de utilizar la presentación optimizada del archivo exportado.

**Para ver una presentación preliminar de la animación en la Vista previa:**

- 1 Haga clic en el botón Vista previa en el margen superior izquierdo de la ventana del documento.
- 2 Utilice los controles de fotogramas.

*Nota:* No se recomienda ver presentaciones preliminares de animaciones en las vistas 2 copias ni 4 copias.

**Para ver una presentación preliminar de una animación en un navegador Web:**

❖ Seleccione Archivo > Presentación preliminar en el navegador y elija un navegador del submenú.

*Nota:* Es preciso seleccionar GIF animado como formato de exportación de archivo, en caso contrario no se verá ningún movimiento al ver la presentación preliminar del documento en el navegador. Esto es necesario incluso si piensa importar la animación como un archivo SWF de Flash o PNG de Fireworks.

## Exportación de la animación


Una vez definidos los símbolos y los fotogramas que conforman la secuencia animada, ya se puede exportar el archivo como una animación. Antes de exportar archivos deben configurarse una serie de valores para simplificar la carga de la animación y facilitar su reproducción. Puede establecer valores de reproducción, como reproducciones indefinidas y transparencias, y utilizar la optimización para reducir el tamaño del archivo exportado y facilitar su descarga.

*Nota:* Si piensa importar su animación en Flash para seguir modificándola, no es necesario que la exporte. Flash puede importar directamente archivos originales PNG de Fireworks. Para más información, consulte “Funcionamiento con Flash” en la página 293.

### Configuración de animación repetida

El valor de reproducción indefinida, en el panel Fotogramas, determina el número de veces que se repite la animación. Con esta función, los fotogramas se repiten una y otra vez, lo que permite minimizar el número de ellos necesario para crear la animación.

#### Para establecer la repetición de la animación seleccionada.

- 1 Seleccione Ventana > Fotogramas para abrir el panel Fotogramas.
- 2  Haga clic en el botón Bucle de animación GIF de la parte inferior del panel.
- 3 Elija el número de repeticiones de la animación que deben seguir a la primera.

Si elige 4, por ejemplo, la animación se reproduce cinco veces en total. Con la opción Siempre la animación se repite de forma continua.

### Configuración de transparencia

Como parte del proceso de optimización, se pueden definir uno o más colores de un archivo GIF animado para que se muestren transparentes en el navegador Web. Resulta útil cuando se quiere que una imagen o el color de fondo de una página Web se vea en la animación.

#### Para mostrar un color como transparente en un navegador Web:

- 1 Seleccione Ventana > Optimizar si el panel Optimizar no está visible.
- 2 En el menú emergente Transparencia del panel Optimizar, seleccione Transparencia de índice o Transparencia alfa. Para obtener una descripción de estas opciones, consulte “Definición de determinadas áreas como transparentes” en la página 262.
- 3 Utilice las herramientas de transparencia del panel Optimizar para seleccionar los colores transparentes.



### Optimización de una animación

La optimización comprime el archivo hasta el tamaño más pequeño posible para permitir una carga y exportación rápidas, y acelerar el tiempo de descarga en el sitio Web.

#### Para optimizar una animación:

- 1 Si piensa exportar la animación como un archivo GIF animado, elija GIF animado como formato de exportación en el panel Optimizar.  
Si el panel no está visible, seleccione Ventana > Optimizar.
- 2 Establezca las opciones de Paleta, Trama o Transparencia. Para más información sobre las opciones de optimización, consulte “Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 257.
- 3 En el panel Fotogramas, establezca la demora de fotogramas. Para más información, consulte “Configuración de la demora de fotogramas” en la página 233.

## Formatos de exportación de animación

Tras crear y optimizar una animación podrá exportarla.

Los archivos GIF animados ofrecen los mejores resultados en animaciones tipo ilustración o dibujos animados. Para obtener más información sobre la exportación de archivos GIF animados, consulte “Exportación de una animación” en la página 270.

Puede exportar la animación como un archivo Flash SWF, e importarla a Flash. O bien, puede omitir este paso e importar el archivo original PNG de Fireworks directamente en Flash. Esta opción le ofrece un mayor control sobre la importación de la animación. Es posible importar todas las capas y fotogramas de la animación si lo desea, después, puede seguir modificándola en Flash. Para más información, consulte “Funcionamiento con Flash” en la página 293.

También puede exportar fotogramas o capas de una animación como varios archivos. Esto resulta útil cuando existen muchos símbolos en distintas capas para el mismo objeto. Por ejemplo, puede exportar un titular publicitario como varios archivos si cada letra de un nombre de empresa está animada en una imagen. Cada letra es independiente de las otras. Para más información sobre la exportación de capas o fotogramas a varios archivos, consulte “Exportación de fotogramas o capas” en la página 271.

## Utilización de animaciones existentes

Un archivo GIF animado puede formar parte de una animación de Fireworks. Existen dos maneras de utilizar el archivo: puede importar en archivo GIF en un archivo de Fireworks existente o puede abrirlo como un archivo nuevo.

Cuando se importa un archivo GIF animado, Fireworks lo convierte en símbolo de animación y lo coloca en el fotograma seleccionado. Si el número de fotogramas de la animación es superior a los existentes en la película actual, pueden añadirse más fotogramas de forma automática.

Los archivos GIF importados pierden sus valores originales de demora de fotogramas y adoptan los del documento actual. Puesto que el archivo importado es un símbolo de animación, se le puede aplicar movimiento adicional. Por ejemplo, puede importar la animación de una persona que camina sin moverse de su sitio y aplicarle propiedades de dirección y movimiento para que camine por la pantalla.

Cuando se abre un archivo GIF animado en Fireworks, se crea un nuevo archivo y cada fotograma del archivo GIF se coloca en un fotograma independiente. Aunque el archivo GIF no es un símbolo de animación, sí conserva los valores de demora de fotogramas del archivo original.

Una vez importado el archivo, se debe establecer su formato como GIF Animado para poder exportar el movimiento desde Fireworks.

### Para importar un archivo GIF animado:

- 1 Seleccione Archivo > Importar.
- 2 Localice el archivo y haga clic en Abrir.
- 3 Haga clic en Sí para añadir nuevos fotogramas en la animación.

Si hace clic en Cancelar sólo se muestra el primer fotograma del archivo GIF animado. Aunque se importa todo el documento, deben añadirse fotogramas adicionales para verlo.

### Para abrir un archivo GIF animado:

- ❖ Seleccione Archivo > Abrir y localice el archivo GIF.

## Utilización de varios archivos como una única animación

Fireworks puede crear una animación a partir de un grupo de archivos de imagen. Por ejemplo, para crear un anuncio basado en varios gráficos existente, abra cada gráfico y sitúelo en un fotograma separado del mismo documento.

### Para abrir varios archivos como animación:

- 1 Seleccione Archivo > Abrir.
- 2 Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios archivos.
- 3 Seleccione Abrir como animación y haga clic en Aceptar.

Fireworks abre los archivos en un nuevo documento y coloca cada archivo en un fotograma independiente, según el orden en que se han seleccionado.

# Capítulo 14: Creación de presentaciones de diapositivas

Crear presentación es un comando incorporado en Flash que ofrece la posibilidad de generar presentaciones de diapositivas basadas en Flash o en HTML/SPRY con solo seleccionar una carpeta con imágenes y añadir las opciones de presentación de diapositivas correspondientes.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- “El comando Crear presentación” en la página 241
- “Creación o edición de una presentación de diapositivas” en la página 242
- “Propiedades de diapositiva” en la página 243
- “Creación de un reproductor de álbumes de Fireworks” en la página 245

## El comando Crear presentación

Utilice el comando Crear presentación para realizar las siguientes tareas:

- Exportar imágenes a tamaño completo y en miniatura al mismo tiempo
- Generar de forma automática un archivo XML con varios álbumes o exportar un archivo XML sin una presentación de diapositivas especificando un directorio de imágenes.
- Exportar imágenes a tamaño completo y en miniatura sin crear una presentación de diapositivas.
- Editar las propiedades de una presentación de diapositivas y añadir varios álbumes a la presentación.
- Añadir varias imágenes a un álbum existente.
- Ver y rotar imágenes en la ventana de vista previa de Crear presentación.
- Ordenar imágenes en un álbum.
- Eliminar las imágenes y/o álbumes que no le interesen.
- Aplicar intervalos de imágenes (cuánto tiempo permanece la imagen en la pantalla) en segundos para un álbum determinado o para todos los álbumes.
- Aplicar transiciones a las imágenes del álbum.
- Exportar la presentación de diapositivas a una carpeta concreta.
- Utilizar un reproductor de álbum de Fireworks para su presentación de diapositivas o buscar otros reproductores en el sitio Fireworks Adobe Exchange.

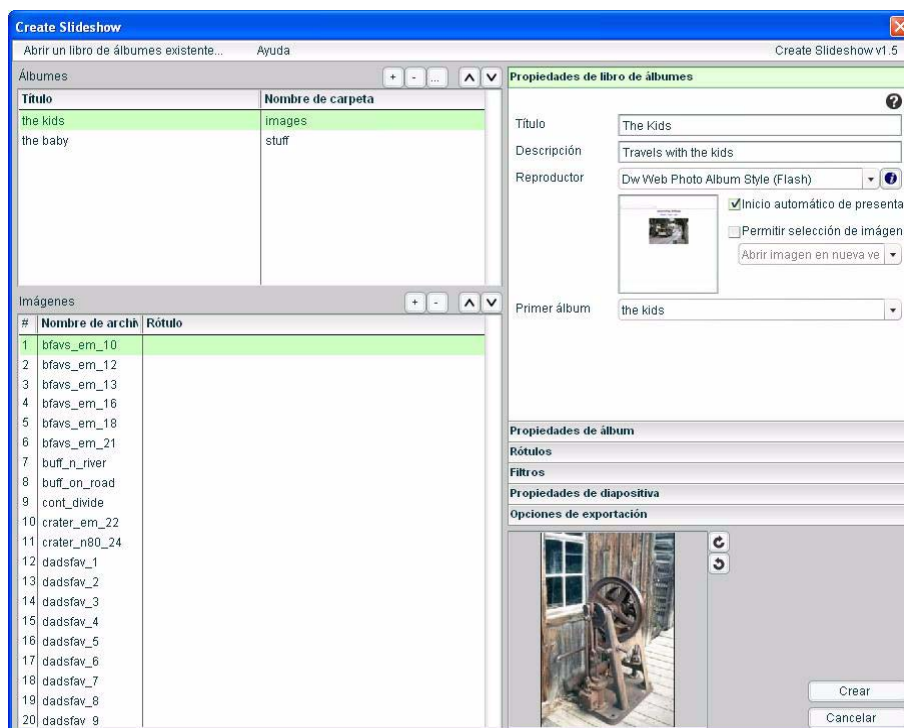


*La salida de Crear presentación se genera de forma que cualquier diseñador/ desarrollador de Flash puede crear un reproductor de álbum de Fireworks que utilice la salida XML generada.*

## Creación o edición de una presentación de diapositivas

El comando Crear presentación permite crear una presentación de diapositivas basada o en Flash (o en otra aplicación). Para ello, debe seleccionar una carpeta con imágenes, añadir las opciones necesarias y generar la presentación para utilizarla en la Web. Puede añadir o eliminar presentaciones de diapositivas existentes, o bien incluir varios álbumes en una sola presentación.

Los diseñadores o desarrolladores de Flash pueden también crear un reproductor de álbumes personalizado en Flash para mostrar la salida XML del Creador de álbumes de Fireworks. Para más información, consulte “Creación de un reproductor de álbumes de Fireworks” en la página 245.



### Para crear una presentación de diapositivas:

- 1 Seleccione Comandos > Crear presentación.
- 2 Haga clic en el botón Añadir un álbum (el signo más) junto a Álbumes.
- 3 Elija los archivos de imágenes que desea incluir en a presentación. Después, haga clic en Aceptar.
- 4 Especifique las Propiedades de libro de álbumes y las Propiedades de álbum. Para más información sobre estas propiedades, consulte “Panel Propiedades de libro de álbumes” en la página 243.
- 5 Seleccione cada uno de los paneles a la derecha para configurar las propiedades de las diapositivas. Para más información sobre las propiedades de presentación de diapositivas disponibles, consulte “Propiedades de diapositiva” en la página 243.
- 6 Elija la ubicación para la presentación finalizada en el panel Opciones de exportación.
- 7 Tras configurar la presentación, haga clic en Crear.
- 8 Cuando haya finalizado el proceso, puede seleccionar Iniciar presentación en navegador y hacer clic en Cerrar para mostrar la presentación de diapositivas en su navegador predeterminado.

### Para abrir una presentación existente:

- 1 Seleccione Comandos > Crear presentación.
- 2 En la ventana Crear presentación, seleccione Álbumes > Abrir un libro de álbumes existente.
- 3 Localice la carpeta que contiene el archivo XML de la presentación y haga clic en Abrir.

**Nota:** También puede abrir una presentación existente mediante el botón Examinar (...) que hay junto a Álbumes.

**Para eliminar un álbum:**

- 1 Seleccione Comandos > Crear presentación.
- 2 En la ventana Crear presentación, seleccione Álbumes > Abrir un libro de álbumes existente.
- 3 Localice la carpeta que contiene el archivo XML de la presentación y haga clic en Abrir.
- 4 Seleccione el álbum en las listas de álbumes y haga clic en el botón Quitar un álbum (el signo menos).

**Para añadir otras imágenes a un álbum:**

- 1 Seleccione Comandos > Crear presentación.
- 2 En la ventana Crear presentación, cree un álbum nuevo o seleccione Álbumes > Abrir un libro de álbumes existente para abrir un álbum.
- 3 Si va a abrir un álbum existente, localice la carpeta que contiene el archivo XML de la presentación de diapositivas y haga clic en Abrir.
- 4 Haga clic en el álbum en la lista para seleccionarlo.
- 5 Haga clic en el botón Añadir imágenes (el signo más) junto a Imágenes.
- 6 Haga clic en el botón Examinar (...) y seleccione una o varias imágenes para añadirlas al álbum, a continuación, haga clic en Listo. Las nuevas imágenes se añaden al final de la lista de imágenes del álbum.

**Para cambiar el orden de las imágenes en un álbum:**

- 1 Seleccione Comandos > Crear presentación.
- 2 En la ventana Crear presentación, cree un álbum nuevo o seleccione Álbumes > Abrir un libro de álbumes existente para abrir un álbum.
- 3 Si va a abrir un álbum existente, localice la carpeta que contiene el archivo XML de la presentación de diapositivas y haga clic en Abrir.
- 4 Haga clic en el álbum en la lista para seleccionarlo.
- 5 Seleccione las imágenes y haga clic en los botones de flecha arriba o abajo en la parte superior de la lista de imágenes para subir o bajar las imágenes.

## Propiedades de diapositiva

Las siguientes propiedades permiten personalizar las presentaciones de diapositivas. Haga clic en cada panel de propiedades en el lado derecho de la ventana Crear presentación para abrir el panel y cambiar las propiedades.

### Panel Propiedades de libro de álbumes

Las propiedades de libro de álbumes se aplican a un libro de álbumes, que puede contener varios álbumes.

**Título:** Título del libro de álbumes.

**Descripción:** Descripción del libro de álbumes.

**Reproductor:** El tipo de reproductor de presentaciones de diapositivas que muestra las imágenes (de forma predeterminada las opciones son Player\_Black, Player\_White, DW PhotoAlbum, Simple, Sliver Silver o Flex Blue)

**Icono de información (junto a Reproductor):** Cuando está activado, se puede hacer clic en él para ver más información sobre el reproductor, como qué propiedades de libro de álbumes y de álbumes admite el tipo de reproductor seleccionado.

**Inicio automático de presentación:** Inicia la presentación de diapositivas automáticamente cuando se abre el reproductor.

**Permitir selección de imágenes:** Permite hacer clic y abrir la imagen en una nueva ventana de navegador. De esta forma el visor de la presentación puede guardar imágenes, verlas en una nueva ficha o ver la versión de la imagen a tamaño completo.

**Primer álbum:** Seleccione qué álbum del libro se carga al iniciar el reproductor.



## Panel Propiedades de álbum

Las siguientes propiedades sólo se aplican al álbum seleccionado.

**Título:** Título del álbum en la presentación de diapositivas. (Puede contener espacios, por ejemplo, "Mi viaje".)

**Nombre de carpeta:** Nombre de la carpeta generada para el álbum actual. Si tiene intención de cargar la presentación en un servidor Web, se recomienda que: 1) No incluya caracteres especiales ni espacios en el nombre y 2) No utilice letras mayúsculas.

**Descripción:** Descripción del libro actual.

**Miniatura:** Opción de vista previa de imagen en miniatura para el álbum actual. Cuando está seleccionada, un menú emergente permite elegir una imagen para utilizarla en la vista previa de miniatura en la presentación.

**Fondo:** La imagen de fondo seleccionada para el álbum actual. Seleccione esta opción si desea utilizar una imagen de fondo personalizada para la presentación de diapositivas. Los menús emergentes permiten seleccionar la imagen que se va a utilizar y cómo se va a ajustar a escala.

## Panel Rótulos

Utilice estas opciones para personalizar los rótulos de la presentaciones de diapositivas.

**Aplicar a todos los álbumes:** Aplique las opciones de rótulos seleccionadas a todos los álbumes del libro. Esta opción está seleccionada de forma predeterminada.

**Sin cambios:** No se realizan cambios a los rótulos existentes.

**Borrar todos los rótulos:** Cuando se genera la presentación, se borran todos los rótulos de todas las imágenes del álbum actual.

**Utilizar nombres de archivo:** Para el rótulo de cada imagen en el álbum actual se usa el nombre real del archivo, con o sin extensión.

**Insertar texto:** Se utiliza el texto especificado como el rótulo de todas las imágenes del álbum actual.

**Botón Aplicar:** Haga clic para aplicar las propiedades de rótulos especificadas. No se realizará ningún cambio hasta que se haga clic en este botón.

## Panel Filtros

Estas opciones permiten aplicar uno de los filtros incluidos para modificar las imágenes de la presentación. Sólo puede aplicar filtros a un álbum nuevo.

**Aplicar a todos los álbumes:** Aplique los filtros especificados a todos los álbumes del Libro de álbumes o sólo al álbum seleccionado.

**Elegir filtro:** Seleccione un filtro para aplicarlo. Los filtros incluidos son Nivel automático, Desenfocar, Convertir en escala de grises, Convertir en tono sepia, Invertir y Perfilar.

**Botón Eliminar:** Elimina el filtro seleccionado.

**Botón Subir filtro:** Sube en la lista el filtro seleccionado.

**Botón Bajar filtro:** Baja en la lista el filtro seleccionado.

## Panel Propiedades de diapositiva

Estas opciones permiten personalizar la presentación de diapositivas seleccionada.

**Aplicar a todos los álbumes:** Aplique las opciones especificadas a todos los álbumes del Libro de álbumes o sólo al álbum seleccionado.

**Intervalo:** Número de segundos entre cada imagen.

**Utilizar transición:** Seleccione esta opción para utilizar un efecto de transición entre imágenes en la presentación.

**Primera imagen:** Seleccione el número de imagen de la primera imagen que va a mostrar el reproductor en la presentación.

**Secuencia de visualización:** Elija si las imágenes se van a mostrar en orden o de forma aleatoria.

## Panel Opciones de exportación

Estas opciones permiten configurar la exportación de las imágenes.

**Exportar imágenes:** Seleccione esta opción para exportar las imágenes a tamaño completo y en miniatura con los parámetros especificados. Desactive esta opción para exportar únicamente el archivo XML.

**Generar XML:** Seleccione esta opción para generar el archivo slideshow.xml para las imágenes y directorios seleccionados para la presentación de diapositivas. Desactive esta opción para exportar únicamente las imágenes.

**Ruta de exportación:** Ubicación donde se exportarán o generarán la presentación y los archivos asociados.

**Anchura y altura:** Anchura y altura de las imágenes exportadas a tamaño completo. Las imágenes se ajustan a escala al tamaño especificado, manteniendo las proporciones originales.

**Exportar miniaturas:** Seleccione esta opción para exportar las imágenes en miniatura con las imágenes a tamaño completo.

**Anchura y altura:** Anchura y altura de las imágenes exportadas en miniatura.

**Calidad de imagen:** Determina la calidad final de las imágenes a tamaño completo y en miniatura exportadas. 100 indica la mejor calidad posible.

**Ampliar imágenes para encajar:** Si el tamaño de la imagen original es inferior a la anchura y la altura especificada, esta opción la ampliará hasta el tamaño de exportación.

## Creación de un reproductor de álbumes de Fireworks

Puede crear su propio reproductor personalizado para utilizarlo con el comando Crear presentación. Además, los archivos de origen de los reproductores de presentaciones predeterminados se incluyen con el software para que pueda modificar o adaptarlos. Siga estos pasos para añadir su reproductor predeterminado a Fireworks o compartir su reproductor con otros usuarios.

Al publicar o empaquetar un reproductor de álbumes de Fireworks, tenga en cuenta lo siguiente:

- Debe publicar el archivo SWF y el archivo HTML (con extensión .htm o .html). El archivo HTML es opcional.
- Cambie la extensión .swf del SWE.

*Nota:* En Macintosh, es posible que no baste con cambiar el nombre del archivo SWF en Finder (a menos que haya seleccionado la opción para mostrar las extensiones de archivo). Es posible que deba asignarle otro nombre en el cuadro de diálogo de propiedades de archivo, en Nombre y extensión.

- Cree un archivo XML en la misma carpeta que el archivo SWF con el formato siguiente:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<FWACPlayer>
  <Player name="Player - Black (Flash)" preview="player_black.jpg" launch="index.html">
    <File src="player_black.fap" dst="player_black.swf"/>
    <File src="player_black.html" dst="index.html" />
    <Info src="player_black.info"/>
  </Player>
  <Player name="Player - White (Flash)" preview="player_white.jpg" launch="index.html">
    <File src="player_white.fap" dst="player_white.swf"/>
    <File src="player_white.html" dst="index.html" />
    <Info src="player_white.info"/>
  </Player>
</FWACPlayer>
```

- Si tiene varias versiones del mismo reproductor básico, puede incluirlas en el XML (como se muestra en el ejemplo).
- Para cada nodo del reproductor, incluya los nombres de archivo de origen y destino, dentro del nodo File.

- Si decide incluir más información sobre el reproductor, añada el nodo Info, con el nombre de archivo en el atributo src. El archivo info debe contener texto HTML. Si el archivo contiene texto no HTML simple, los saltos de línea, retornos de carro y tabuladores se eliminarán antes de mostrar el texto.
- Cree o modifique el archivo MXI de forma que los SWF y HTML se sitúen en la carpeta “Configurations/Commands/Create Slideshow/players”.

*Nota:* Compruebe que los archivos SWF y HTML tengan el mismo nombre, para que la opción Iniciar en el navegador funcione al final del proceso.

El archivo XML generado tiene la estructura siguiente:

```
<AlbumBook... >
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
</AlbumBook>
```

## Definiciones de nodos

### Nodo AlbumBook

**ver:** versión del comando Crear presentación que generó el archivo XML

**title:** título principal de la presentación de diapositivas

**description:** descripción de la presentación de diapositivas completa

**firstAlbum:** índice basado en cero del primer álbum que se va a mostrar.

**width:** anchura de la presentación de diapositivas

**height:** altura de la presentación de diapositivas

**showThumbnails:** si se van a mostrar las imágenes en miniatura; o si se exportaron

**thumbWidth:** anchura de la imagen en miniatura

**thumbHeight:** altura de la imagen en miniatura

**autoStart:** inicia automáticamente la presentación

**allowClick:** si los usuarios podrán hacer clic en las imágenes

**clickAction:** la acción que se va a producir cuando se hace clic en una imagen (abrirla en una nueva ventana, en una nueva ficha o dejar que el reproductor decida)

### Nodo Album

**title:** título de este álbum concreto

**description:** descripción del álbum

**path:** nombre de la carpeta que contiene las imágenes del álbum; las imágenes en miniatura se exportan en la carpeta “thumbs”

**hasThumb:** tiene imagen en miniatura

**thumbSrc:** imagen en miniatura del álbum

**hasBg:** tiene imagen de fondo

**bgSrc:** imagen de fondo del álbum

**bgScale:** método de escala para el fondo del álbum

**interval:** intervalo en segundos de la presentación de diapositivas para este álbum

**useTransition:** utilizar transición al cambiar entre imágenes

**transType:** transición utilizada en la presentación para este álbum

**transTime:** duración de la transición

**firstImage:** índice basado en cero de la primera imagen que se va a mostrar

**dispSequence:** orden en el que se van a mostrar las imágenes (secuencial o aleatorio)

**Nodo Slide**

**src:** nombre del archivo de imagen para esta diapositiva

**caption:** rótulo de la diapositiva

**width:** anchura de la diapositiva

**height:** altura de la diapositiva

**thumbWidth:** anchura de la imagen en miniatura de la diapositiva

**thumbHeight:** altura de la imagen en miniatura de la diapositiva



# Capítulo 15: Optimización y exportación

El objetivo final del diseño de gráficos Web es la creación de bellas imágenes que se descarguen lo más rápidamente posible. Para ello, es necesario seleccionar un formato de archivo con la mejor compresión para la imagen y mantener la mayor calidad posible. Este equilibrio es la *optimización*, es decir, buscar la proporción correcta de color, compresión y calidad.

La exportación de gráficos desde Fireworks es un proceso de dos pasos.

- Primero debe preparar un documento o gráficos con divisiones independientes para la exportación, elegir ajustes de optimización y comparar las vistas previas para determinar un equilibrio aceptable entre la calidad y el tamaño de archivo.
- Y segundo, debe exportar (o en algunos casos, guardar) el documento o los gráficos con divisiones independientes utilizando los parámetros de exportación adecuados para su destino en la Web o en cualquier otro medio.

Si no está familiarizado con la optimización ni con la exportación de gráficos Web, puede utilizar el Asistente de exportación. Este asistente le guía en todo el proceso de exportación y le sugiere diferentes ajustes. También muestra la presentación preliminar de la imagen donde podrá optimizar un documento como parte del proceso de exportación.

Si se siente cómodo con las tareas de optimización y de exportación de gráficos, es posible que desee utilizar otras herramientas disponibles en Fireworks para optimizar y exportar. Para la optimización, puede utilizar el panel Optimizar y las fichas de vista previa de la ventana Documento. Ofrecen un mayor control sobre el proceso de optimización. Para la exportación puede utilizar el cuadro de diálogo Exportar o el botón Exportación rápida. En algunas ocasiones, no hay necesidad de exportar el gráfico y sólo basta con guardarlo. Para más información, consulte “Almacenamiento de documentos en otros formatos” en la página 21.

El botón Exportación rápida facilita la exportación de gráficos para utilizarlos en otras aplicaciones ya que ajusta automáticamente las opciones adecuadas en el cuadro de diálogo Exportar. Si utiliza Fireworks con otras aplicaciones, el botón Exportación rápida puede simplificar su flujo de trabajo de diseño.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- “Acerca de la optimización” en la página 249
- “Utilización del Asistente de exportación” en la página 250
- “Optimización en el área de trabajo” en la página 253
- “Exportación desde Fireworks” en la página 268
- “Envío por correo electrónico de un documento de Fireworks como archivo adjunto” en la página 280
- “Utilización del botón Administración de archivos” en la página 280

## Acerca de la optimización

La optimización de gráficos en Fireworks requiere realizar los procedimientos siguientes:

- Elección del mejor formato de archivo. Cada formato de archivo tiene diferentes métodos de comprimir la información de color. La elección del formato adecuado para determinados tipos de gráficos puede reducir en gran medida el tamaño del archivo.
- Definición de las opciones específicas del formato. Cada formato de archivo gráfico tiene su propio conjunto de opciones. Puede utilizar opciones como la profundidad de color para reducir el tamaño de archivo. Algunos formatos de gráficos como GIF y JPEG también tienen opciones para controlar la compresión de la imagen.
- Ajuste de los colores del gráfico (sólo en el caso de los formatos de archivo de 8 bits). Puede limitar los colores al asignar a la imagen un número determinado de colores, llamado paleta de colores. Después es posible eliminar los colores no utilizados de la paleta de colores. Un número reducido en la paleta significa que habrá menos colores en la imagen, el resultado será un archivo de imagen con paleta con un tamaño más reducido.

Debe experimentar con todos los controles de optimización para encontrar el equilibrio entre calidad y tamaño que mejor se ajuste a sus requisitos.

## Utilización del Asistente de exportación

Utilice el Asistente de exportación si no está familiarizado con la optimización ni con la exportación de gráficos Web. Gracias al Asistente de exportación puede exportar gráficos fácilmente sin tener que conocer los detalles de la optimización o de la exportación.

El Asistente de exportación le guía en todo el proceso de la optimización y exportación. Responda a las preguntas sobre el destino del archivo y el uso previsto del mismo y el Asistente de exportación le sugerirá el tipo de archivo y las opciones de optimización.

Si prefiere optimizar hasta un tamaño destino de archivo, el Asistente de exportación optimiza el archivo exportado para ajustarlo dentro de la restricción de tamaño que defina.

Cuando esté más familiarizado con la optimización y exportación, es posible que desee utilizar el panel Optimizar y los botones de vista previa de la ventana del documento para optimizar gráficos. Resultan más adecuados que el asistente de exportación y ofrecen un mayor control sobre la optimización a los usuarios que ya están familiarizados con el proceso de optimización. Tras optimizar los gráficos de este modo, debe realizar otro proceso para exportarlos o, según el caso, guardarlos. Para más información sobre la exportación, consulte “Optimización en el área de trabajo” en la página 253 o “Exportación desde Fireworks” en la página 268. Para más información sobre cómo guardar, consulte “Almacenamiento de documentos en otros formatos” en la página 21.

### Para exportar un documento con el Asistente de exportación:

- 1 Seleccione Archivo > Asistente de exportación.
- 2 Responda a todas preguntas que aparecen y haga clic en Continuar en cada panel.

Fireworks realiza recomendaciones sobre los formatos de archivo.



*En el primer panel, elija Tamaño de archivo de exportación objetivo hasta que el archivo que optimiza alcance el tamaño máximo.*

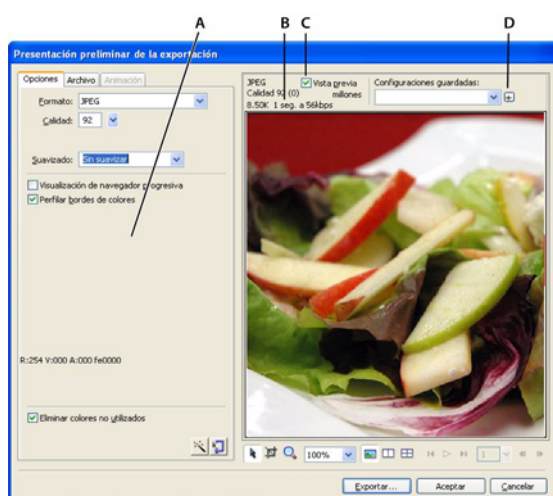
- 3 Haga clic en Salir en la ventana Resultados del análisis del asistente.

Se abre la ventana Presentación preliminar de la imagen con las opciones de exportación recomendadas. Para más información, consulte “Utilización de la Presentación preliminar de la imagen” en la página 250.

### Utilización de la Presentación preliminar de la imagen

Si se accede a través del Asistente de exportación, el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la imagen muestra valores recomendados para la optimización y exportación del documento en cuestión. Ahora bien, si Presentación preliminar de la imagen se selecciona directamente desde el menú Archivo, se mostrarán los parámetros de exportación del documento según se definieron en el panel Optimizar.

El área de vista previa de la ventana Presentación preliminar de la imagen muestra el documento o el gráfico exactamente como si se exportara y ofrece una estimación del tamaño de archivo y tiempo de descarga con los ajustes actuales de exportación.





A. Conjunto de opciones guardadas para la presentación preliminar de exportación B. Tamaño de archivo y estimación de tiempo de descarga C. Vista previa de configuración de exportación elegida D. Guardar configuración de exportación de vista activa

Puede utilizar vistas divididas para comparar diferentes configuraciones hasta conseguir el tamaño de archivo menor que mantenga un nivel aceptable de calidad. También puede restringir el tamaño de archivo mediante el asistente Optimizar tamaño.

Cuando se exportan archivos GIF animados o rollovers JavaScript, el tamaño de archivo previsto es la suma de todos los fotogramas.

**Nota:** Para aumentar la velocidad de actualización de la pantalla en el cuadro de diálogo *Presentación preliminar de la imagen*, anule la sección de *Vista previa*. Pulse *Esc* para detener la renovación del área de presentación preliminar mientras cambie las configuraciones.

#### Para exportar mediante *Presentación preliminar de la imagen*:

- 1 Seleccione *Archivo > Presentación preliminar de la imagen* para abrir el cuadro de diálogo correspondiente.
  - Para modificar las configuraciones de optimización, haga clic en la ficha *Opciones*. Para más información sobre las opciones disponibles en esta ficha, consulte los siguientes procedimientos.
  - Para modificar el tamaño y el área de la imagen exportada, haga clic en la ficha *Archivo* y cambie los parámetros que desee. Para más información sobre las opciones disponibles en esta ficha, consulte los siguientes procedimientos.
  - Para editar los parámetros de animación de la imagen, haga clic en la ficha *Animación* y cambie las opciones que desee. Para más información sobre las opciones disponibles en esta ficha, consulte los siguientes procedimientos.
- 2  Utilice el botón *Zoom* de la parte inferior del cuadro de diálogo para ampliar o reducir la presentación preliminar. Haga clic en este botón para activar la herramienta de ampliación del zoom y haga clic en la vista previa para ampliarla. Pulse *Alt* (Windows) u *Opción* (Macintosh) y haga clic en el botón de vista previa para reducir la ampliación.
- 3 Siga uno de los procedimientos siguientes para realizar una panorámica del área de vista previa:
  -  Haga clic en el botón *Puntero* de la parte inferior del cuadro de diálogo y arrástrelo en la vista previa.
  - Con el puntero del zoom activo, mantenga pulsada la barra espaciadora y arrástrelo en la vista previa.
- 4 Haga clic en un botón de vista dividida para dividir el área de vista previa en dos o cuatro y comparar los ajustes.



Cada ventana de presentación preliminar puede mostrar una vista preliminar del gráfico exportado según determinados valores de exportación.

**Nota:** Cuando *amplía/reduce* o realiza una panorámica con varias vistas abiertas, todas las vistas se *amplían/reducen* o se *desplazan* de forma simultánea.




5 Haga clic en Exportar cuando termine de cambiar los ajustes.

6 En el cuadro de diálogo Exportar escriba un nombre para el archivo, elija una ubicación, defina cualquier otra opción pertinente y haga clic en Guardar.

Para más información sobre las opciones del cuadro de diálogo Exportar, consulte “Exportación desde Fireworks” en la página 268.

#### Para definir los ajustes de optimización con la Presentación preliminar de la imagen:

1 Haga clic en la ficha Opciones. La mayoría de las opciones que se muestran son similares a las del panel Optimizar. Para más información sobre estas opciones, consulte “Utilización de las configuraciones de optimización” en la página 254.

2  Para optimizar un gráfico según el tamaño de archivo de destino, haga clic en el botón Asistente Optimizar tamaño. Especifique el tamaño de archivo en kilobytes y haga clic en Aceptar.

El asistente Optimizar tamaño intenta obtener un archivo con el tamaño indicado mediante los métodos siguientes:

- Ajuste de calidad de los archivos JPEG
- Modificando el suavizado JPEG
- Alterando el número de colores en imágenes de 8 bits
- Cambiando la configuración de trama en imágenes de 8 bits
- Activando o desactivando valores de optimización

#### Para definir las dimensiones de las imágenes exportadas con la Presentación preliminar de la imagen:

1 Haga clic en la ficha Archivo.

2 Indique un porcentaje de escala o especifique la anchura y altura deseadas en píxeles. Seleccione Restringir para ajustar la anchura y la altura de forma proporcional.

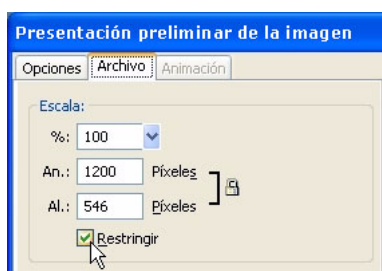


#### Para definir la exportación de sólo una parte de la imagen con la Presentación preliminar de la imagen:

1 Haga clic en la ficha Archivo.

2 Seleccione la opción Exportar área y siga uno de estos pasos para especificar el área que se va a exportar:

- Arrastre el borde discontinuo que aparece alrededor de la presentación preliminar hasta que encierre el área de exportación deseada. (Arrastre dentro de la presentación preliminar para poder ver las áreas ocultas.)
- Introduzca las coordenadas de píxeles de los contornos del área de exportación.



**Para definir los ajustes de animación con la Presentación preliminar de la imagen:**

- 1 Haga clic en la ficha Animación.
- 2 Utilice los siguientes métodos para obtener una presentación preliminar de los fotogramas de la animación:
  - Para presentar un solo fotograma, selecciónelo en la lista situada en lado izquierdo del cuadro de diálogo o bien utilice los controles de fotograma situados en el área inferior derecha del cuadro de diálogo.
  - Para reproducir la animación, haga clic en el control Reproducir/Detener situado en el área inferior derecha del cuadro de diálogo.
- 3 Edite la animación:
  - Para especificar el método de eliminación de un fotograma, seleccione el fotograma en la lista y elija una opción en el menú emergente (indicado por el icono de cubo de basura).
  - Para establecer la demora de un fotograma, selecciónelo en la lista e introduzca el tiempo de demora en centésimas de segundo en el campo Demora de fotogramas.



- Para definir que la animación se reproduzca de forma repetida, haga clic en el botón Reproducir indefinidamente y elija el número de repeticiones en el menú emergente.
- Seleccione la opción Recorte automático para recortar cada fotograma como un área rectangular, de manera que sólo se dé salida al área de la imagen que difiera entre fotogramas. La selección de esta opción reduce el tamaño del archivo.
- Seleccione la opción Diferencia automática para dar salida sólo a los píxeles que cambien entre fotogramas. La selección de esta opción reduce el tamaño del archivo.

## Optimización en el área de trabajo

La exportación de gráficos para su uso en la Web es un proceso de dos pasos: optimización y exportación (o según el caso, guardar en vez de exportar). La optimización de los gráficos asegura que tienen la combinación correcta de color, compresión y calidad. Tras finalizar la configuración de los ajustes de optimización, el gráfico estará listo para la exportación.

Si se siente cómodo con las tareas de optimización y de exportación de gráficos, no es necesario que utilice el Asistente de exportación y la Presentación preliminar de la imagen. Fireworks incluye funciones de optimización y de exportación en el espacio de trabajo que ofrecen un mayor control sobre cómo se exportan los archivos:

- El panel Optimizar contiene los controles clave para optimizar. En el caso de los formatos de archivo de 8 bits, también contiene una tabla de colores que muestra los colores de la paleta de color actual de exportación.

**Nota:** Cuando selecciona una división, el panel Optimizar muestra los ajustes de optimización de la selección. De la misma forma, si ha seleccionado el documento completo, este panel también muestra los ajustes de optimización globales del documento. Es decir, los valores que se pueden comprobar a través del panel Optimizar dependen de la selección activa.

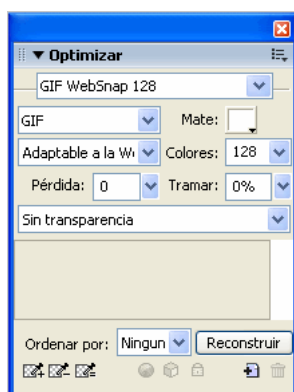
- Cuando selecciona una división, el Inspector de propiedades muestra el menú emergente Configuración de exportación de divisiones en el que puede elegir ajustes de optimización preestablecidos o previamente guardados.
- Los botones de vista previa en la ventana del documento sirven para mostrar cómo aparecería el gráfico exportado con los ajustes de optimización aplicados.

Es posible optimizar todo el documento del mismo modo, o bien, puede seleccionar divisiones independientes o áreas seleccionadas de un JPEG y asignar diferentes ajustes de optimización en cada una de ellas.

## Utilización de las configuraciones de optimización

Se pueden elegir ajustes comunes de optimización en el Inspector de propiedades o en el panel Optimizar para definir rápidamente un formato de archivo y aplicar diversos ajustes específicos de dicho formato. Al elegir una opción del menú emergente Opciones de exportación predeterminadas del Inspector de propiedades, el resto de opciones del panel Optimizar se definen de forma automática. Puede ajustar aún más cada opción de forma individual si lo desea.

Si necesita un control de la optimización más personal que el ofrecido por las opciones preestablecidas, puede crear configuraciones personales de optimización en el panel Optimizar. También puede modificar la paleta de colores de un gráfico utilizando la tabla de colores del panel Optimizar.



### Para elegir una optimización preestablecida:

❖ Seleccione un valor preestablecido en el menú emergente Configuraciones del Inspector de propiedades o el panel Optimizar:

**GIF Web 216** determina que todos los colores sean seguros para la Web. La paleta de colores contiene hasta 216 colores. Consulte “Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 257.

**GIF WebSnap 256** convierte los colores que no son seguros para la Web en sus correspondientes seguros más cercanos. La paleta de colores puede contener hasta 256 colores como máximo.

**GIF WebSnap 128** convierte los colores que no son seguros para la Web en sus correspondientes seguros más cercanos. La paleta de colores contiene hasta 128 colores.

**GIF adaptable 256** es una paleta de colores que contiene sólo los colores utilizados en el gráfico. La paleta de colores puede contener hasta 256 colores como máximo.

**JPEG – Calidad superior** define la calidad como 80 y el suavizado como 0, creando un gráfico de alta calidad pero más grande.

**JPEG – Archivo más pequeño** define la calidad como 60 y el suavizado como 2, creando un gráfico de calidad reducida pero que ocupa la mitad que uno de calidad superior.

**GIF animado WebSnap 128** define el formato del archivo como GIF animado y convierte los colores que no sean seguros para la Web en sus correspondientes seguros más cercanos. La paleta de colores contiene hasta 128 colores.

Para más información sobre los tipos de archivo, consulte “Elección de un tipo de archivo” en la página 257.

### Para especificar ajustes de optimización personales:

- 1 En el panel Optimizar, elija una opción en el menú emergente Formato del archivo de exportación.
- 2 Establezca las opciones específicas de formato, como la profundidad de color, tramado y calidad.
- 3 Si fuera necesario, elija otros ajustes de optimización en el menú de opciones del panel Optimizar.

Para más información sobre los controles específicos de optimización, consulte los apartados correspondientes en “Optimización en el área de trabajo” en la página 253.

**4** Es posible asignar un nombre y guardar una configuración personalizada de la optimización. Los nombres de los ajustes guardados aparecen en las configuraciones de optimización preestablecidas en el menú emergente Configuración del panel Optimizar y del Inspector de propiedades cuando se seleccionan divisiones, botones o el lienzo. Para más información, consulte “Almacenamiento y reutilización de ajustes de optimización” en la página 267.

#### Para modificar la paleta de colores:

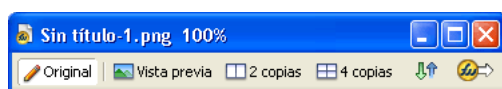
❖ Para ver y editar la paleta de colores de un documento, si el panel Optimizar no está abierto, elija Ventana > Optimizar . Para más información, consulte “Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 257.

#### Para optimizar divisiones individuales:

- 1 Haga clic en una división para seleccionarla. Mantenga pulsada la tecla Mayús para seleccionar más de una división.
- 2 Optimice de las divisiones seleccionadas utilizando el panel Optimizar.

### Presentación preliminar y comparación de la configuración de optimización

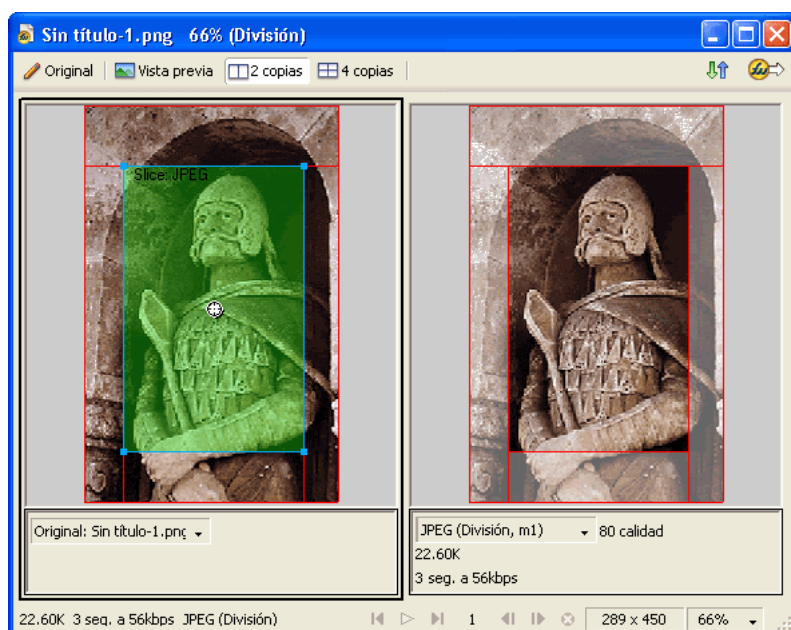
Las botones de vista previa muestran la imagen tal como aparecería en un navegador Web, conforme a los parámetros de optimización. Puede ver el comportamiento de los rollovers y las barras de navegación, además de las animaciones.



Botón Original y botones de vista previa del documento

Los botones de vista previa del documento muestran el tamaño total, el tiempo de descarga estimado y el formato del archivo. El tiempo de descarga estimado es la media de tiempo que llevará la descarga de todas las divisiones y marcos del documento si se utiliza un módem de 56K. Las vistas 2 copias y 4 copias muestran datos adicionales que varían en función del tipo de archivo seleccionado.


Puede utilizar el panel Optimizar para optimizar un documento mientras ve una vista previa del mismo modo que si estuviera en la vista Original. Es posible optimizar todo el documento o sólo las divisiones seleccionadas. El solapamiento de división permite diferenciar el área del documento que está siendo optimizada del resto del documento. El solapamiento de división presenta las áreas que no son objeto de optimización con un tono blanco atenuado y transparente. Puede activar o desactivar el solapamiento de división.



Cuando optimiza una división seleccionada, las secciones que no se están optimizando aparecen atenuadas.

**Para obtener la vista previa de una imagen según la configuración de optimización actual:**

❖ Haga clic en el botón Vista previa en la esquina superior izquierda de la ventana del documento.

**Nota:**  Haga clic en Ocultar divisiones del panel Herramientas para ocultar las divisiones y guías durante la presentación preliminar.

**Para comparar vistas con distintas configuraciones de optimización:**

- 1 Haga clic en el botón 2 copias o 4 copias de la ventana del documento.
- 2 Haga clic en una de las presentaciones preliminares para seleccionarla.
- 3 Introduzca ajustes de optimización en el panel Optimizar.
- 4 Seleccione las otras presentaciones preliminares y especifique otros ajustes de optimización en cada una de ellas para compararlas.

Al seleccionar 2 copias o 4 copias, la primera vista dividida muestra el documento PNG de Fireworks original para que pueda compararlo con las versiones optimizadas. Puede cambiar esta vista con otra versión optimizada.

**Para intercambiar una vista optimizada con la vista original de las de 2 copias o 4 copias:**

- 1 Seleccione una vista optimizada.
- 2 Elija Original (sin vista previa) en el menú emergente Vista previa en la parte inferior de la ventana de previsualización.

**Para intercambiar la vista original con una optimizada de las divididas como 2 copias o 4 copias:**

- 1 Seleccione la vista que contiene el original.
- 2 Elija Presentación preliminar de la imagen en el menú emergente Presentación preliminar.

**Para ocultar o visualizar el solapamiento de división:**

❖ Seleccione Ver > Solapamiento de división.

**Nota:** Este comando resulta útil cuando está en Vista previa, en 2 copias o 4 copias.

## Elección de un tipo de archivo

Debe basar su elección en el diseño y uso previstos para el gráfico. El aspecto de un gráfico puede variar de un formato a otro, sobre todo cuando se utilizan diferentes métodos de compresión en cada uno de ellos. Además, la mayoría de los navegadores Web sólo admite determinados tipos de archivos gráficos. Otros archivos resultan idóneos para la publicación impresa o las aplicaciones multimedia.

Están disponibles los siguientes tipos de archivo:

**GIF** (Graphics Interchange Format) es un formato de gráfico Web muy extendido. Los archivos GIF tienen hasta 256 colores. Los archivos GIF pueden contener un área transparente y varios fotogramas animados. Las imágenes que contienen áreas de colores planos se comprimen mejor cuando se exportan con el formato GIF. Por lo general, los archivos GIF son idóneos para crear gráficos animados, logotipos, gráficos con áreas transparentes o animaciones.

**JPEG** es un formato desarrollado por el grupo Joint Photographic Experts Group específicamente para imágenes fotográficas. El formato JPEG admite millones de colores (24 bits). JPEG es el formato óptimo para fotografías digitalizadas, imágenes que utilizan texturas, imágenes con transiciones de color en degradado o cualquier imagen que precise más de 256 colores.

**PNG**, o Portable Network Graphic, es un formato de gráfico Web bastante versátil. Sin embargo, no todos los navegadores Web pueden mostrar imágenes PNG. Los archivos PNG son compatibles con profundidades de color de hasta 32 bits, pueden contener transparencia o un canal alfa y ser progresivos. PNG es el formato de archivo nativo de Fireworks. Sin embargo, los archivos PNG de Fireworks contienen información adicional específica de la aplicación que no se almacena en un archivo PNG exportado o en los archivos creados en otras aplicaciones.

**WBMP**, o Wireless Bitmap, es un formato de gráficos utilizado en dispositivos portátiles como teléfonos móviles y PDA. Este formato se utiliza en páginas WAP (Wireless Application Protocol). Al ser WBMP un formato de 1 bit, sólo son visibles dos colores: blanco y negro.

**TIFF**, o Tagged Image File Format, es un formato de gráficos utilizado para almacenar mapas de bits. Los archivos TIFF se utilizan principalmente en las publicaciones impresas. Además, muchas aplicaciones multimedia admiten gráficos TIFF importados.

**BMP**, el formato de archivo gráfico de Microsoft Windows, es un popular formato de archivo utilizado para mostrar imágenes de mapa de bits. Los archivos BMP se utilizan principalmente en el sistema operativo Windows. Muchas aplicaciones pueden importar imágenes BMP.

**PICT**, desarrollado por Apple Computer, es un formato de archivo gráfico utilizado normalmente en los sistemas operativos Macintosh. La mayoría de las aplicaciones Mac pueden importar imágenes PICT.

## Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT

En Fireworks cada formato de archivo gráfico tiene sus propias opciones de optimización. En líneas generales, sólo los tipos de archivo de 8 bits como GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8 y PICT 8 ofrecen un gran control de optimización.

*Nota:* Los archivos JPEG son una excepción. Para más información sobre los controles de optimización para archivos JPEG, consulte "Optimización de archivos JPEG" en la página 264.

Los ajustes de optimización de Fireworks son similares para todos los formatos de archivo de 8 bits. En el caso de los formatos de archivo Web como GIF y PNG, también puede especificar la compresión que desee para el gráfico.

Es posible optimizar los tipos de archivo de 8 bits ajustando sus paletas de colores. Un número reducido de colores en la paleta significa que habrá menos colores en la imagen, el resultado será un archivo con un tamaño más reducido. La reducción del número de colores también puede reducir la calidad de la imagen.

Cuando pruebe diferentes ajustes de optimización, puede utilizar los botones 2 copias y 4 copias para comprobar y comparar el aspecto y tamaño previsto del archivo. Para más información sobre la utilización de los botones de vista previa del documento, consulte "Presentación preliminar y comparación de la configuración de optimización" en la página 255.

*Nota:* Todos los tipos de archivo mencionados (excepto PICT, que es un formato que sólo se admite en la versión para Macintosh de Fireworks) pueden guardarse en sus formatos originales en Fireworks CS3 en el cuadro de diálogo "Guardar como". Esta función es diferente a la de versiones anteriores de Fireworks. Para más información, consulte "Almacenamiento de documentos en otros formatos" en la página 21.

### Elección de una paleta de color

Los archivos GIF y otros formatos de imagen de 8 bits contienen una paleta de colores. Una paleta de colores es una lista de hasta 256 colores disponible en el archivo. Sólo los colores definidos en dicha paleta aparecen en la imagen; sin embargo, algunas paletas de colores contienen colores que no están presentes en el gráfico.

En Fireworks están disponibles las siguientes paletas:

**Adaptable** es una paleta personalizada que se crea a partir de los colores del documento. Las paletas adaptables permiten producir imágenes de alta calidad.

**Adaptable a la Web** es una paleta adaptable en la que un color que se aproxime a uno seguro para la Web se convierta en su correspondiente más parecido. Los colores seguros para la Web son los que están en la paleta Web 216.

**Web 216** es una paleta con los 216 colores comunes a los equipos Windows y Macintosh. A menudo, esta paleta recibe el nombre de paleta segura para la Web o "browser-safe" porque produce resultados bastante coherentes entre plataformas y navegadores diferentes cuando se visualizan en monitores de 8 bits.

**Exacta** contiene exactamente los colores empleados en la imagen. Solamente las imágenes que tengan 256 colores o menos pueden utilizar esta paleta. Si la imagen contiene más de 256 colores, la paleta cambia a Adaptable.

**Windows y Macintosh** contiene cada uno los 256 colores definidos por los estándares de las plataformas Windows o Macintosh.

**Escala de grises** es una paleta compuesta por 256 o menos tonos de gris. Al elegir esta paleta, la imagen se convierte en escala de grises.

**Blanco y negro** es una paleta de dos colores que consta sólo de blanco y negro.

**Uniforme** es una paleta matemática basada en valores de píxeles RGB.

**Personalizar** es una paleta que se modifica o carga desde una paleta externa (archivo .ACT) o un archivo GIF.

El ajuste de la paleta de colores durante la optimización afecta a los colores de la imagen. Puede optimizar y personalizar las paletas de colores mediante la tabla de colores del panel Optimizar.

#### Para seleccionar una paleta de colores:

- ❖ Seleccione una opción en el menú emergente Paleta indexada del panel Optimizar.

#### Para importar una paleta de colores personalizada:

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Cargar paleta en el menú de opciones del panel Optimizar.
- Seleccione Personalizada en el menú emergente Paleta indexada del panel Optimizar.

2 Localice un archivo de paleta ACT o GIF y haga clic en Abrir.

Los colores del archivo ACT o GIF se añaden a la tabla de colores del panel Optimizar.

*Nota:* Los usuarios de Windows deben elegir Archivos GIF en el menú emergente Tipo para poder ver los archivos con la extensión .gif en el cuadro de diálogo Abrir.

#### Ajuste de la profundidad de color

La profundidad de color es el número de colores de un gráfico. Puede crear archivos de menor tamaño si reduce el número de colores que utilizan. La reducción de la profundidad de color descarta algunos colores de la imagen, comenzando por los menos utilizados. Los píxeles que contienen colores descartados se convierten al color más aproximado que esté incluido en la paleta. Esto puede reducir la calidad de la imagen.

*Nota:* La opción de profundidad de color sólo está disponible en los archivos GIF y en otros formatos de archivos de 8 bits.

**Para seleccionar una profundidad de color:**

❖ Seleccione una opción en el menú emergente Colores del panel Optimizar o escriba un valor en el cuadro de texto. Puede elegir de 2 a 256 colores.

*Nota:* Los colores reales de la imagen puede ser inferior al número máximo de colores que elija. El número que aparece en la parte inferior izquierda de la tabla de colores indica el número real de colores que se emplea en la imagen. Si no aparece ningún número, verá un botón Reconstruir que indica que debe reconstruir la paleta de colores. Para más información, consulte “Visualización de colores en una paleta” en la página 260.

**Para elegir una profundidad de color superior a los 256 colores:**

❖ Elija un formato de archivo de 24 o de 32 bits en el menú emergente Formato del archivo de exportación del panel Optimizar.

*Nota:* Una profundidad de color superior crea archivos de mayor tamaño que, por lo general, no resultan adecuados como gráficos Web. Utilice solamente profundidades de color de 24 o 32 bits al exportar o guardar imágenes fotográficas con tonos continuos o complejas mezclas degradadas de colores. En el caso de imágenes con profundidad de color de alta densidad, utilice archivos JPEG. Para más información, consulte “Optimización de archivos JPEG” en la página 264.

**Eliminación de los colores no utilizados**

Si se eliminan los colores no usados de una imagen antes de exportarla o guardarla, se reduce el tamaño del archivo.

*Nota:* Esta opción sólo está disponible en los archivos GIF y en otros formatos de archivos de 8 bits.

**Para eliminar los colores no utilizados:**

❖ Seleccione Eliminar colores no utilizados en el menú de opciones del panel Optimizar.

**Para incluir todos los colores en la paleta, con independencia de que se utilicen o no en la imagen exportada o guardada:**

❖ Anule la selección de Eliminar colores no utilizados.

**Tramado para conseguir una aproximación a los colores no presentes**

El tramado consigue aproximaciones de colores que no se encuentran en la paleta actual al alternar dos colores similares. Desde una determinada distancia los colores se mezclan para crear el aspecto del color ausente. El tramado es especialmente útil cuando se exportan imágenes que incorporan mezclas complejas o degradados, o bien cuando se exportan imágenes fotográficas a un formato de 8 bits como el formato GIF.

El tramado puede aumentar considerablemente el tamaño de los archivos.

*Nota:* La opción de tramado sólo está disponible en los archivos GIF, en otros formatos de archivos de 8 bits y archivos WBMP.

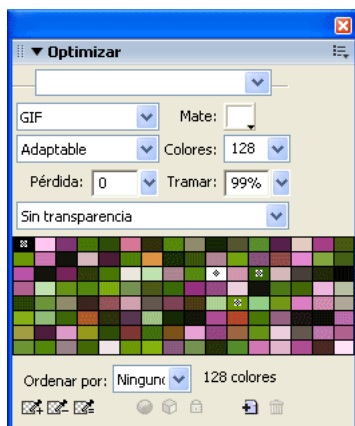
**Para tramar un gráfico:**

❖ Introduzca un valor de porcentaje en el campo Trama del panel Optimizar.



### Visualización de colores en una paleta

La tabla de colores del panel Optimizar muestra los colores en la presentación preliminar actual al trabajar con colores de 8 bits o menos y permite modificar la paleta de una imagen. La tabla de colores se actualiza automáticamente cuando se encuentra en el modo Vista previa. Aparecerá vacío si desea optimizar más una división al mismo tiempo o si no optimiza un formato de 8 bits como GIF.



Las muestras de color pueden presentar diversos símbolos que indican determinadas características de los colores, de este modo:

Símbolo	Significado
	El color se ha editado, sólo afecta al documento exportado. No cambia el color del documento original.
	El color está bloqueado.
	El color es transparente.
	El color es seguro para la Web.
	El color tiene varios atributos. En este caso, el color es seguro para la Web, está bloqueado y se ha editado.

Si modifica el documento, es posible que la tabla de colores no muestre todos los colores del documento. En este caso, debe reconstruir la tabla de colores. Siempre que sea necesario reconstruir la tabla de colores, aparecerá el botón Reconstruir en la parte inferior del panel Optimizar.

#### Para reconstruir la tabla de colores y reflejar las ediciones en el documento:

- ❖ Haga clic en el botón Reconstruir en la parte inferior del panel Optimizar.

Tras reconstruir la tabla, el botón Reconstruir desaparece y aparece el número real de colores presentes en la imagen.

#### Para seleccionar un color:

- ❖ Haga clic en el color de la tabla de colores del panel Optimizar.

#### Para seleccionar varios colores:

- ❖ Haga clic con la tecla Control pulsada (Windows) o con la tecla Comando pulsada (Macintosh) en los colores.

#### Para seleccionar un rango de colores:

- 1 Haga clic en un color.
- 2 Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras hace clic en el último color que desea seleccionar.

**Para ver todos los píxeles del documento que contienen un determinado color:**

- 1 Haga clic en el botón Vista previa en el margen superior izquierdo de la ventana del documento.
- 2 Haga clic y mantenga pulsado el botón del ratón sobre una muestra de la tabla de colores del panel Optimizar.


Los píxeles que contienen el color seleccionado de la muestra cambian temporalmente a otro color de resalte hasta que suelte el botón del ratón.

*Nota:* Al ver los píxeles del documento con la vista 2 copias o 4 copias, seleccione una vista diferente de la original.

**Bloqueo de colores en una paleta**

Es posible bloquear colores independientes para que no se eliminen o se editen al cambiar de paleta o al reducir el número de colores de una paleta. Si cambia a otra paleta después de bloquear colores, los colores bloqueados se añaden a la nueva paleta.

**Para bloquear el color seleccionado, siga uno de estos procedimientos:**

-  Haga clic en el botón Bloquear color situado en la parte inferior del panel Optimizar.
- haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Macintosh) en la muestra de color y elija Bloquear color en el menú contextual.

**Para desbloquear un color:**

- 1 Seleccione un color bloqueado en la tabla de colores del panel Optimizar.
- 2 Haga clic en el botón Bloquear color del panel Optimizar o haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Macintosh) en la muestra y elija Bloquear color.


**Para desbloquear todos los colores:**

- ❖ Seleccione Desbloquear todos los colores en el menú de opciones del panel Optimizar.

**Edición de colores en una paleta**

Puede cambiar un color de la paleta actual al editarlo en la tabla de colores del panel Optimizar. Al editar un color se reemplazan todas las instancias de ese color en la imagen que se va a exportar o guardar con formato de mapa de bits. La edición no reemplaza el color en la imagen original, a menos que trabaje con un archivo de mapa de bits y lo guarde con el mismo formato. Si desea conservar una versión de la imagen original que pueda editar, guárdela también como archivo PNG.

**Para editar un color:**

- 1 Abra el selector de color del sistema mediante uno de estos procedimientos:
  -  Seleccione un color y haga clic en el botón Editar color situado en la parte inferior del panel Optimizar.
  - Haga doble clic en un color de la tabla de colores.
- 2 Cambie el color mediante el selector de colores del sistema.

El nuevo color reemplaza cada instancia del color reemplazado en el área de presentación preliminar.

*Nota:* Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) sobre un color de la paleta para que aparezca un menú de métodos abreviados correspondientes a las opciones de edición del color.

**Utilización de colores seguros para la Web**

Los colores seguros para la Web son colores comunes a las plataformas Windows y Macintosh. Estos colores no se traman cuando se visualizan en un navegador Web con la pantalla definida en 256 colores.

Fireworks aplica y utiliza los colores seguros para la Web con diferentes métodos.

**Para forzar que todos los colores sean colores websafe:**

- ❖ Elija Web 216 en el menú emergente Paleta indexada del panel Optimizar.


**Para crear una paleta adaptable que prefiera colores seguros para la Web:**

❖ Elija Adaptable a la Web en el menú emergente Paleta indexada del panel Optimizar.

Los colores que no sean seguros para la Web y sean parecidos a uno seguro se convertirán en el correspondiente más aproximado.

**Para convertir un color a su equivalente seguro para la Web más cercano:**

1 Seleccione un color en la tabla de colores del panel Optimizar.

2  Haga clic en el botón Ajustar a Web Safe.

Si guarda un archivo PNG de Fireworks, al cambiar los colores por otros seguros para la Web en el panel Optimizar sólo se modifica la versión exportada de la imagen, no la original.

**Almacenamiento de paletas**

Es posible guardar paletas personalizadas como archivos de paleta externos. Puede utilizar paletas guardadas con otros documentos de Fireworks o en otras aplicaciones que admitan archivos externos de paleta, como Adobe FreeHand, Adobe Flash y Adobe Photoshop. Los archivos de paleta tienen la extensión .act.

**Para guardar una paleta de colores personalizada:**

1 Seleccione Guardar paleta en el menú de opciones del panel Optimizar.

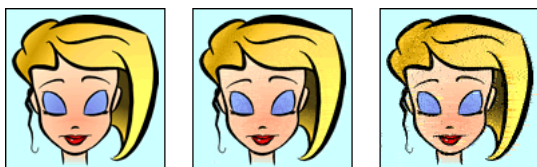
2 Escriba un nombre para la paleta y elija una carpeta de destino.

3 Haga clic en Guardar.

Puede cargar el archivo de paleta en el panel Muestras o el panel Optimizar para utilizarlo al exportar otros documentos.

**Ajuste de la compresión**

Es posible comprimir las imágenes con formato GIF aún más si introduce un ajuste de pérdida. Los ajustes altos de pérdida consiguen archivos más pequeños pero con una calidad menor. Normalmente, un ajuste de pérdida entre 5 y 15 genera los mejores resultados.



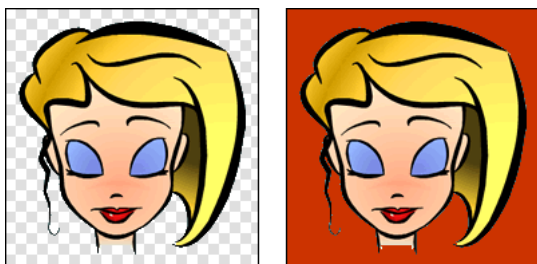
*GIF original; pérdida de valor de 30; pérdida de valor de 100*

**Para cambiar la compresión de un archivo GIF:**

❖ Introduzca un valor de pérdida en el panel Optimizar.

**Definición de determinadas áreas como transparentes**

Es posible definir áreas transparentes en imágenes GIF y PNG de 8 bits para que al aparecer en un navegador Web, el fondo de la página Web sea visible a través de las áreas transparentes. En Fireworks, un tablero a cuadros grises y blancos indica las áreas transparentes en las vistas preliminares del documento.



*Presentación preliminar de una imagen en Fireworks; imagen exportada con transparencia e insertada en una página Web con un fondo de color*

**Nota:** Los archivos PNG de 32 bits incluyen transparencia de forma automática, aunque no aparezca una opción para la transparencia en el panel Optimizar para los archivos PNG de 32 bits.

Debe utilizar la transparencia de índice al exportar archivos que contienen áreas transparentes. Con la transparencia de índice debe definir los colores específicos que serán transparentes después de la exportación. La transparencia de índice activa o desactiva píxeles con valores de color específicos. Debido a que los archivos GIF admiten la transparencia de índice, es la forma más común de efectos de transparencia utilizada en la Web.

**Nota:** De forma predeterminada las imágenes se exportan sin transparencia en Fireworks. Aunque el lienzo detrás de una imagen u objeto aparezca transparente en la vista Original de Fireworks, esto no significa que el fondo de dicha imagen vaya a ser transparente cuando la exporte como un archivo GIF para utilizarlo en la Web. Debe elegir Transparencia de índice antes de exportarlo.


También puede utilizar transparencia alfa, aunque no se utiliza con frecuencia en gráficos Web ya que sólo el formato PNG la admite y no todos los navegadores Web admiten el formato PNG. La transparencia alfa se utiliza a menudo en gráficos exportados que contienen transparencia degradada y píxeles semiopacos. La transparencia alfa también resulta útil si va a exportar archivos a Flash o Adobe Director, ya que estas aplicaciones admiten perfectamente este tipo de transparencia.

**Nota:** Los colores definidos como transparentes sólo afectan a la versión exportada de la imagen y no a la imagen real. Puede ver el aspecto de la imagen exportada en una presentación preliminar. Para más información sobre los botones de vista previa del documento, consulte “Presentación preliminar y comparación de la configuración de optimización” en la página 255.

#### Para seleccionar un color y hacerlo transparente:

**1** Haga clic en el botón Vista previa, 2 copias o 4 copias en la esquina superior izquierda de la ventana del documento. En 2 copias o 4 copias, haga clic en una vista que no sea la original.

**2** En el panel Optimizar, elija Transparencia de índice en el menú emergente Transparencia en la parte inferior del panel. El color del lienzo se volverá transparente en la presentación preliminar.

**3**  Para elegir un color distinto, haga clic en el botón Seleccionar color transparente.

El cursor adopta la forma de cuentagotas.

**4** Siga uno de los procedimientos siguientes para convertir un color en transparente:

- Haga clic en una muestra en la tabla de colores del panel Optimizar.
- Haga clic en un color del documento.

#### Para añadir o eliminar colores transparentes:

**1** Haga clic en el botón Vista previa, 2 copias o 4 copias en la esquina superior izquierda de la ventana del documento. En 2 copias o 4 copias, haga clic en una vista que no sea la original.

**Nota:** Puede añadir o eliminar colores transparentes en la vista Original pero no podrá ver los resultados hasta mostrar una vista previa.

**2** En el panel Optimizar, haga clic en los botones Añadir color a la transparencia o Eliminar el color de la transparencia.



**3** Realice uno de los siguientes procedimientos para elegir un color y añadirlo o eliminarlo de la transparencia:

- Haga clic en una muestra en la tabla de colores del panel Optimizar.
- Haga clic en un color de la presentación preliminar.

#### Para convertir el fondo de una imagen en transparente:

**1** Haga clic en el botón Vista previa, 2 copias o 4 copias en la esquina superior izquierda de la ventana del documento. En 2 copias o 4 copias, haga clic en una vista que no sea la original.

**2** Seleccione GIF como el formato de archivo en el panel Optimizar y Transparencia de índice en el menú-emergente Transparencia.

El color del lienzo aparece transparente en la presentación preliminar y el gráfico está listo para la exportación.

**Entrelazado: descarga gradual**

Cuando se muestran en un navegador Web, las imágenes entrelazadas aparecen de forma gradual cuando se descargan. Al principio se abren con baja resolución y, conforme se descargan, la resolución aumenta hasta llegar a completa al final del proceso.

*Nota:* Esta opción sólo está disponible en los formatos de archivo GIF y PNG. Puede obtener unos resultados similares con un archivo JPEG progresivo. Para más información, consulte “Optimización de archivos JPEG” en la página 264.

**Para entrelazar un archivo GIF o PNG que no sea de Fireworks:**

❖ Seleccione Entrelazado en el menú de opciones del panel Optimizar.

**Optimización de archivos JPEG**

Gracias al panel Optimizar, puede optimizar archivos JPEG definiendo opciones de compresión y de suavizado.

Los archivos JPEG siempre se guardan y exportan en color de 24 bits, de modo que no es posible optimizar un JPEG modificando su paleta de colores. La tabla de colores aparece vacía cuando se selecciona una imagen JPEG.

Cuando pruebe diferentes ajustes de optimización, puede utilizar los botones 2 copias y 4 copias para comprobar y comparar el aspecto y tamaño previsto del gráfico JPEG. Para más información sobre la utilización de los botones de vista previa del documento, consulte “Presentación preliminar y comparación de la configuración de optimización” en la página 255.

*Nota:* En Fireworks CS3, los archivos JPEG se pueden guardar directamente en el cuadro de diálogo “Guardar como”. Esta función es diferente a la de versiones anteriores de Fireworks. Para más información, consulte “Almacenamiento de documentos en otros formatos” en la página 21.

**Ajuste de calidad de los archivos JPEG**

JPEG es un formato en el que se descartan algunos datos durante la compresión de archivos, lo que reduce la calidad del archivo final. Sin embargo, el hecho de descartar datos es aceptable cuando no se observa una reducción evidente de la calidad.

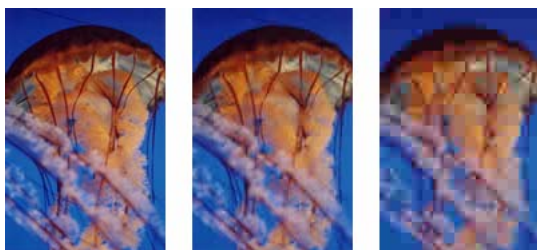


Imagen original; ajuste de la calidad en 50; ajuste de la calidad en 20

**Para controlar la pérdida de calidad cuando se comprime un archivo JPEG:**

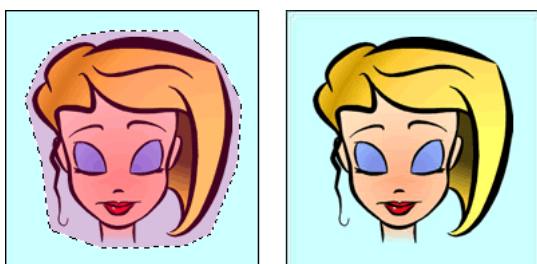
❖ Ajuste la calidad con el control deslizante Calidad del panel Optimizar.

Utilice un porcentaje alto para preservar la calidad de la imagen y aplicar menos compresión, como resultado, obtendrá archivos de mayor tamaño.

Utilice un porcentaje bajo para producir un archivo pequeño, aunque con menor calidad de imagen.

**Compresión selectiva de áreas de un archivo JPEG**

La compresión JPEG selectiva permite comprimir diferentes partes de una imagen JPEG con diferentes niveles. Las áreas de una imagen particularmente interesantes se puede comprimir con un nivel de calidad superior. Las áreas de menor importancia, como los fondos, pueden comprimirse con un nivel inferior, de este modo se reduce el tamaño de la imagen manteniendo la calidad de las áreas más significativas.



El área seleccionada de esta imagen se está comprimiendo con un nivel de calidad de 90, mientras que las áreas no seleccionadas se comprimen con un nivel de calidad de 50.

#### Para comprimir las áreas seleccionadas de un archivo JPEG:

- 1 En la vista Original, seleccione un área de la imagen para compresión utilizando una de las herramientas Recuadro.
- 2 Seleccione Modificar > JPEG selectivo > Guardar selección como máscara JPEG.
- 3 Elija JPEG en el menú emergente Formato del archivo de exportación del panel Optimizar, si no estuviera ya seleccionado.
- 4 Haga clic en el botón Editar opciones de calidad selectiva del panel Optimizar.

Se abre el cuadro de diálogo Configuración JPEG selectivo.

- 5 Seleccione Activar calidad selectiva e introduzca un valor en el cuadro de texto.

Si se introduce un valor bajo, el área de JPEG selectivo se comprime más que el resto de la imagen. Si se introduce un valor alto, el área de JPEG selectivo se comprime menos que el resto de la imagen.

- 6 Si lo desea, puede cambiar el color de solapamiento del área JPEG selectivo. Esto no afecta al resultado.
- 7 Seleccione Preservar calidad de texto. Todos los elementos de texto se exportarán automáticamente con un nivel superior de calidad, sin importar el valor de Calidad selectiva.
- 8 Seleccione Preservar calidad de botón. Todos los símbolos de botón se exportarán automáticamente con un nivel superior de calidad.
- 9 Haga clic en Aceptar.

#### Para modificar el área de compresión de JPEG selectivo:

- 1 Seleccione Modificar > JPEG selectivo > Restaurar máscara JPEG como selección.

La selección se resalta.

- 2 Mediante la herramienta Recuadro u otra herramienta de selección para cambiar el tamaño del área.
- 3 Seleccione Modificar > JPEG selectivo > Guardar selección como máscara JPEG.
- 4 Si lo desea, puede cambiar la configuración de calidad selectiva en el panel Optimizar.

*Nota:* Para deshacer una selección, elija Modificar > JPEG selectivo > Eliminar máscara JPEG.

#### Desenfoque y perfilado de detalles

Puede definir un valor de Suavizado en el panel Optimizar para reducir el tamaño de los archivos JPEG. El suavizado difumina los bordes duros, que no se comprimen satisfactoriamente en los archivos JPEG. Un número alto produce un difuminado mayor del archivo JPEG guardado o exportado, lo que permite crear archivos más pequeños. Un valor de 3 reduce el tamaño de la imagen y se mantiene una calidad razonable.

#### Para preservar los bordes finos entre dos colores:

- ❖ Seleccione Perfilar bordes JPEG en el menú de opciones del panel Optimizar.

Utilice esta opción cuando desee exportar o guardar archivos JPEG con texto o que estén muy detallados para preservar el perfil de tales contenidos. La opción Perfilar bordes JPEG aumenta el tamaño del archivo.

### Utilización de archivos JPEG progresivos

Los archivos JPEG progresivos, al igual que los archivos GIF y PNG entrelazados, se muestran primero con baja resolución, y su calidad aumenta a medida que se realiza su descarga.

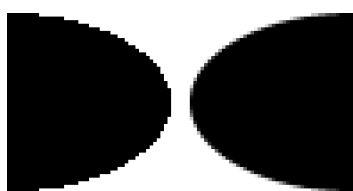
#### Para exportar o guardar un archivo JPEG progresivo:

❖ Seleccione JPEG progresivo en el menú de opciones del panel Optimizar.

*Nota:* Algunas aplicaciones antiguas de edición de mapa de bits no pueden abrir archivos JPEG progresivos.

### Coincidencia con un color de fondo determinado

El suavizado hace que un objeto aparezca más difuminado, al mezclar su color con el color del fondo en el que se coloca. Por ejemplo, si el objeto es negro y la página es blanca, el suavizado añadirá varios tonos grises a los píxeles que rodean el borde para que la transición del negro al blanco sea más natural.



Si activa la opción Mate en el panel Optimizar, puede suavizar los objetos residan directamente sobre el lienzo sobre el color mate. Esto resulta útil cuando se exportan o guardan gráficos para colocarlos en páginas Web con fondos en color.

#### Para hacer coincidir un color de fondo determinado:

❖ En el panel Optimizar, seleccione un color del menú emergente Mate. Intente que coincida lo más posible con el color del fondo de la página Web en la que aparecerá el gráfico.

*Nota:* El suavizado se aplica sólo a los objetos con bordes blandos que residen directamente sobre el lienzo.

### Eliminación de halos

Cuando crea un lienzo de color transparente en una imagen suavizada anteriormente, los píxeles modificados en esta operación no se eliminan. Por tanto, si exporta (o guarda, según el caso) un gráfico y lo coloca en una página Web con un fondo de distinto color, es posible que se distingan los píxeles del perímetro del objeto suavizado sobre el fondo de dicha página. Estos píxeles formarán un halo, muy visible en los fondos oscuros.




Estos halos se pueden evitar fácilmente en los archivos PNG nativos de Fireworks o en archivos importados de Photoshop. Sin embargo, para archivos del tipo GIF, es necesario eliminar el halo manualmente.

#### Para evitar los halos en los archivos PNG nativos de Fireworks o en archivos importados de Photoshop, siga uno de estos procedimientos:

- Defina el color del lienzo en el Inspector de propiedades o el color mate en el panel Optimizar con el color del fondo de la página Web destino.
- Seleccione el objeto que desea exportar, elija Duro en el menú emergente Borde del Inspector de propiedades.

#### Para eliminar manualmente un halo de un archivo GIF u otro archivo gráfico:

- 1 Abra el archivo en Fireworks, haga clic en el botón Vista previa, 2 copias o 4 copias situado en la esquina superior izquierda de la ventana del documento. En 2 copias o 4 copias, haga clic en una vista que no sea la original.
- 2 En el panel Optimizar, elija Transparencia de índice en el menú-emergente Transparencia.

3  Haga clic en el botón Añadir color a la transparencia y haga clic en un píxel del halo.

Los píxeles del mismo color se eliminarán en la vista previa.

4 Si el halo aún es visible, repita el paso 3 hasta que desaparezca.



## Almacenamiento y reutilización de ajustes de optimización

Fireworks recuerda los últimos ajustes de optimización utilizados tras realizar cualquiera de las siguientes acciones:

- Archivo > Guardar
- Archivo > Guardar como
- Archivo > Guardar como/Guardar una copia
- Archivo > Exportar

Fireworks aplica esos ajustes a los nuevos documentos.

*Nota:* Como en anteriores versiones de Fireworks, las nuevas divisiones siguen obteniendo sus ajustes de optimización predeterminados del documento principal.

También puede guardar los ajustes de optimización para utilizarlos en el futuro en operaciones de optimización o en proceso por lotes. La siguiente información se guarda en las optimizaciones predeterminadas personalizadas:

- Ajustes y tabla de colores del panel Optimizar
- La demora de fotogramas elegida en el panel Fotogramas (sólo en el caso de las animaciones)

### Para guardar los ajustes de optimización como un preestablecido:

- 1 Seleccione Guardar configuraciones en el menú de opciones del panel Optimizar.
- 2 Escriba un nombre para el preestablecido de optimización y haga clic en Aceptar.

Los ajustes de optimización almacenados aparecen en la parte inferior del cuadro emergente Configuración del panel Optimizar y del Inspector de propiedades. Estarán disponibles en todos los documentos que abra a partir de ese momento. El archivo preestablecido se guarda en la carpeta Export Settings dentro de la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte "Acerca de los archivos de configuración de usuario" en la página 338.

### Para compartir los ajustes de optimización con otro usuario de Fireworks:

❖ Copie el archivo de preestablecidos de optimización de la carpeta Export Settings a la misma carpeta del otro sistema.

*Nota:* La ubicación de la carpeta Export Settings varía en función del sistema operativo. Para más información, consulte el procedimiento anterior.

### Para eliminar un preestablecido de optimización personalizado:

- 1 En el menú emergente Configuraciones guardadas del panel Optimizar, elija el ajuste de optimización que desee eliminar.
- 2 Seleccione Suprimir configuraciones en el menú de opciones del panel Optimizar.

No es posible eliminar un preestablecido de optimización estándar de Fireworks.



## Exportación desde Fireworks

La exportación desde Fireworks es un proceso de dos pasos. Primero es necesario optimizar el documento o gráfico que desee exportar. A continuación, podrá proceder a exportarlo (o a guardarlo, dependiendo del tipo de archivo original). Para más información sobre la optimización, consulte “Acerca de la optimización” en la página 249. Para más información sobre cómo guardar, consulte “Almacenamiento de documentos en otros formatos” en la página 21.

Existen varios métodos para exportar gráficos de Fireworks. Es posible exportar (o guardar, según el caso) un documento como una imagen en formato GIF, JPEG u otro archivo gráfico. También es posible exportar todo el documento como un archivo HTML y sus archivos de imagen asociados. Puede elegir exportar sólo las divisiones seleccionadas. También puede exportar sólo un área específica de su documento. Además, también es posible exportar fotogramas y capas de Fireworks como archivos de imágenes independientes.

La ubicación en la que Fireworks exporta los archivos de forma predeterminada se establece según los siguientes factores y en este orden:

- 1 Las preferencias de exportación actuales del documento, que podrá definir si ha exportado el documento y, a continuación, ha guardado como archivo PNG.
- 2 La ubicación actual para exportar/guardar, que se define cada vez que elige una ubicación diferente a la presentada de forma predeterminada en los cuadros de diálogo Guardar, Guardar como, Guardar una copia o Exportar.
- 3 La ubicación actual del archivo.
- 4 La ubicación predeterminada en la que se guardan las imágenes o documentos nuevos en el sistema operativo.

No obstante, Fireworks establece una ubicación predeterminada para guardar documentos de acuerdo con unos criterios diferentes. Para más información, consulte “Almacenamiento de archivos de Fireworks” en la página 20.

### Exportación de una única imagen

Utilice Archivo > Exportar si ha finalizado de optimizar el gráfico en el espacio de trabajo y desea exportarlo.

Si está trabajando con una imagen existente que abrió en Fireworks, puede guardarla en lugar de exportarla. Para más información, consulte “Almacenamiento de documentos en otros formatos” en la página 21.

*Nota:* Para exportar sólo ciertas imágenes de un documento, primero debe crear divisiones en el documento y exportar las que considere oportuno. Para más información, consulte “Exportación de las divisiones seleccionadas” en la página 269.

#### Para exportar un documento de Fireworks como una única imagen:

- 1 Seleccione el formato de archivo que desea para la exportación en el panel Optimizar y defina las opciones específicas para ese formato.
- 2 Seleccione Archivo > Exportar.
- 3 Seleccione una ubicación para el archivo de imagen que se va a exportar.

En el caso de los gráficos Web, la mejor ubicación es normalmente una carpeta dentro del sitio Web local.

4 Introduzca un nombre de archivo. No es necesario que introduzca una extensión para el archivo; Fireworks introducirá la extensión correcta durante la exportación utilizando el tipo de archivo que especificó en los ajustes de optimización. Para más información sobre la optimización, consulte “Acerca de la optimización” en la página 249.

- 5 Seleccione Sólo imágenes en el menú emergente Exportar.
- 6 Haga clic en Exportar.

### Exportación de un documento con divisiones

De forma predeterminada, cuando exporta un documento de Fireworks con divisiones, se exporta un archivo HTML y las imágenes asociadas. El archivo HTML exportado puede verse en un navegador Web o importarse en otras aplicaciones para seguir modificándolo.

*Nota:* Es posible utilizar varios métodos para incluir el código HTML de Fireworks en otras aplicaciones. Para más información sobre HTML y otros métodos para exportar código HTML desde Fireworks, consulte “Exportación de HTML” en la página 272.

Antes de realizar la exportación asegúrese de seleccionar el estilo HTML adecuado en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 277.

#### **Para exportar un documento de Fireworks con divisiones:**

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Abra la carpeta que desee en el disco duro.
- 3 Seleccione HTML e imágenes en el menú emergente Exportar.
- 4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de texto Nombre de archivo (Windows) o Guardar como (Macintosh).
- 5 Seleccione Exportar archivo HTML en el menú emergente HTML.
- 6 Seleccione Exportar divisiones en el menú emergente Divisiones.
- 7 (Opcional) Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta.
- 8 Haga clic en Exportar.

Los archivos de Fireworks exportados aparecen en el disco duro. Las imágenes y un archivo HTML se crean en la ubicación que especifique en el cuadro de diálogo Exportar. Para más información sobre las opciones del cuadro de diálogo Exportar cuando selecciona HTML e imágenes como tipo de archivo, consulte “Exportación de HTML de Fireworks” en la página 273.

### **Exportación de las divisiones seleccionadas**

Es posible exportar las divisiones seleccionadas de un documento de Fireworks. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varias divisiones.

*Nota:* Para más información sobre la creación de divisiones, consulte “Creación y edición de divisiones” en la página 191.

#### **Para exportar divisiones seleccionadas:**

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Archivo > Exportar.
  - Si desea exportar una única división, haga clic con el botón derecho (Windows) o Control-clic (Macintosh) y elija Exportar división seleccionada.
- 2 Elija una ubicación para almacenar los archivos exportados.

Normalmente, la mejor ubicación es una carpeta de su sitio Web local.

- 3 Introduzca un nombre de archivo. No es necesario que introduzca una extensión, ya que Fireworks especificará la correcta.

Si desea exportar varias divisiones, Fireworks utilizará el nombre que introduzca como nombre base para todos los gráficos exportados, a excepción de aquellos que haya asignado en el panel Capas o en el Inspector de propiedades.

- 4 Seleccione Exportar divisiones en el menú emergente Divisiones.
- 5 Para exportar sólo las divisiones seleccionadas antes de la exportación, elija Sólo divisiones seleccionadas y asegúrese de que la opción Incluir áreas sin divisiones **no** está seleccionada.
- 6 Haga clic en Exportar.

Cada división se exporta con los ajustes de optimización definidos en el panel Optimizar. Para más información sobre la optimización, consulte “Acerca de la optimización” en la página 249.

### Actualización de divisiones

Si ya ha exportado un documento con divisiones y ha modificado el documento original en Fireworks posteriormente, puede actualizar sólo la imagen o división que ha cambiado, sin tener que exportar y transferir la imagen con divisiones completa. Se recomienda utilizar un nombre personalizado para que resulte más fácil localizar la división de reemplazo. Para más información, consulte “Asignación de nombres a las divisiones” en la página 203.

#### Para actualizar una única división:

- 1 Oculte la división y edite el área que se encuentra debajo.
- 2 Visualice la división de nuevo.
- 3 Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse Control y haga clic (Macintosh) en la división y elija Exportar división seleccionada en el menú contextual.
- 4 Haga clic en Exportar para exportar la división en la misma carpeta que la división original utilizando el mismo nombre base.
- 5 Haga clic en Aceptar cuando se le pregunte si desea reemplazar el archivo existente.

Si mantiene el nombre de archivo original para la división actualizada y transfiere la división en el mismo lugar del sitio Web de donde proviene el original, la nueva división reemplaza la división original en el documento HTML.

*Nota:* Procure no asignar un tamaño de división mayor que el de la exportación original en Fireworks, de este modo evitará resultados inesperados en el documento HTML tras actualizar la división.

### Exportación de una animación

Tras crear y optimizar una animación podrá exportarla. Puede exportar una animación como un GIF animado, como un archivo Flash SWF o como varios archivos.

Si su documento contiene más de una animación, puede insertar divisiones sobre cada animación para exportar cada una utilizando diferentes ajustes de animación como bucles y demoras de fotograma.

Para más información sobre la exportación a varios archivos, consulte “Exportación de fotogramas o capas” en la página 271. Para más información sobre la exportación de animaciones como archivos SWF de Flash, consulte “Funcionamiento con Flash” en la página 293.

#### Para exportar una animación como un archivo GIF Animado:

- 1 Elija Edición > Anular selección para anular la selección de todas las divisiones y objetos, y seleccione GIF Animado como formato de archivo en el panel Optimizar.

Para más información sobre la optimización, consulte “Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 257.

- 2 Seleccione Archivo > Exportar.
- 3 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre para el archivo y seleccione el destino.
- 4 Haga clic en Exportar.

#### Para exportar varias animaciones con diferentes ajustes de animación como archivos GIF animados:

- 1 Seleccione todas las animaciones que desee haciendo clic con la tecla Mayús pulsada.
- 2 Seleccione Edición > Insertar > División.

Aparece un cuadro de mensaje que le solicita si desea insertar una o varias divisiones.

- 3 Haga clic en Varias.
- 4 Seleccione cada división y utilice el panel Fotogramas para definir diferentes ajustes de animación en cada una. Para más información sobre las configuraciones de animación, consulte “Creación de animaciones” en la página 229.
- 5 Seleccione las divisiones que desea animar y escoja GIF Animado como formato de archivo en el panel Optimizar.

Para más información sobre la optimización, consulte “Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 257.

6 Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) en cada división y elija Exportar división seleccionada en el menú contextual para exportar cada división. En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre para cada archivo, elija una ubicación y haga clic en Exportar.

## Exportación de fotogramas o capas

Fireworks puede exportar cada fotograma o capa de un documento como un archivo de imagen independiente según los ajustes de optimización especificados en el panel Optimizar. El nombre de la capa o fotograma determina el nombre de archivo de cada archivo exportado. Este método de exportación se utiliza a veces para exportar animaciones.

### Para exportar fotogramas o capas como varios archivos:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 3 En el menú emergente Exportar, elija una de las opciones siguientes:

**Fotogramas en archivos** exporta fotogramas como varios archivos.

**Capas en archivos** exporta capas como varios archivos.

*Nota:* De este modo se exportan todas las capas del fotograma actual.

- 4 Seleccione Recortar imágenes para recortar automáticamente las imágenes y que los objetos encajen en cada fotograma. Si desea exportar fotogramas o capas con el mismo tamaño que el documento, no seleccione Recortar imágenes.
- 5 Haga clic en Exportar.

## Exportación de áreas



Puede utilizar la herramienta Exportar área para exportar una parte de un documento de Fireworks.

### Para exportar una parte de un documento:

- 1 Seleccione la herramienta Exportar área en el panel Herramientas.
- 2 Arrastre un recuadro que defina la parte del documento que desee exportar.

*Nota:* Es posible ajustar la posición del recuadro mientras lo arrastra. Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora y arrastre el recuadro a otro lugar del lienzo. Suelte la barra espaciadora para continuar el dibujo del recuadro.

Después de soltar el botón del ratón, el área a exportar permanece seleccionada.

- 3 Si lo desea, puede cambiar el tamaño del área que desee exportar:
  - Mantenga pulsada la tecla Mayús y arrastre para cambiar proporcionalmente el tamaño del área que desee exportar.
  - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre un tirador para cambiar el tamaño del recuadro respecto al centro.
  - Mantenga pulsadas las teclas Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Macintosh) y arrastre para restringir las proporciones y cambiar el tamaño respecto al centro.
- 4 Haga doble clic en el interior del área seleccionada que va a exportar para abrir la presentación preliminar de imagen.
- 5 Ajuste las configuraciones en la presentación preliminar de imagen y haga clic en Exportar.
- 6 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 7 Seleccione Sólo imágenes en el menú emergente Exportar.
- 8 Haga clic en Exportar.

*Nota:* Para cancelar la operación sin llegar a exportar, haga doble clic fuera del recuadro de selección del área que se pretendía exportar, pulse Esc o seleccione una herramienta diferente.

## Exportación de HTML

Salvo que especifique lo contrario, al exportar un documento de Fireworks con divisiones, lo que realmente se exporta es un archivo HTML y sus imágenes.

Fireworks genera código HTML puro que la mayoría de los navegadores Web y editores de HTML pueden leer. Fireworks puede exportar HTML de varias formas:

- Puede exportar un archivo HTML y abrirlo después en un editor de HTML para su edición.
- Exporte cada página de un archivo de Fireworks en un archivo HTML diferente.
- Puede copiar el código HTML en el portapapeles desde Fireworks y pegar dicho código directamente en un documento HTML existente.
- Es posible exportar un archivo HTML, abrirlo en un editor de HTML, copiar manualmente secciones del código del archivo y pegarlas en otro documento HTML.
- También puede utilizar el comando Actualizar HTML para modificar un archivo HTML creado anteriormente.

***Nota:** Adobe Dreamweaver se integra perfectamente con Fireworks. Fireworks controla la exportación del código HTML a Dreamweaver de forma diferente a como lo hace para otros editores de HTML. Si exporta HTML de Fireworks a Dreamweaver, consulte "Funcionamiento con Dreamweaver" en la página 282.*

De forma predeterminada, Fireworks especifica codificación UTF-8 al exportar HTML, lo que garantiza que los caracteres del archivo HTML se muestren correctamente en todos los idiomas.

También es posible exportar código HTML como capas CSS (Cascading Style Sheet) y como XHTML.

Para definir cómo exporta Fireworks el código HTML, debe utilizar el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Esta configuración puede ser específica del documento o utilizarse como el valor predeterminado de todo el código HTML que exporte Fireworks.

### Acerca de HTML

El código HTML se genera automáticamente en Fireworks cuando exporta, copia o actualiza HTML. No es necesario saber cómo utilizarlo. Además, no hay que modificar el código después de generarlo para que funcione, siempre y cuando no cambie el nombre ni desplace archivos.

HTML (Hypertext Markup Language) es el estándar actual para mostrar páginas Web en Internet. Un archivo HTML es un archivo de texto que contiene los siguientes elementos:

- Texto que aparecerá en la página Web.
- Etiquetas HTML que definen el formato y la estructura del texto y de todo el documento, así como vínculos a imágenes y otros documentos HTML (páginas Web).

Las etiquetas (o códigos) HTML aparecen entre corchetes y tienen el siguiente aspecto:

```
<ETIQUETA> texto con formato </ETIQUETA>
```

La etiqueta de apertura indica al navegador el formato del texto o la inclusión de un gráfico. La etiqueta de cierre (</ETIQUETA>), cuando existe, indica el final de dicho formato.

### Adición de comentarios en HTML

El código HTML de Fireworks contiene comentarios que indican el propósito de los códigos. Estos comentarios se abren con `<!--` y se cierran con `-->`. Cualquier texto contenido entre dichos marcadores no se interpretan como código HTML o JavaScript. Si desea incluir comentarios en el código HTML, debe indicar a Fireworks que desea activar esta opción.

### Para incluir comentarios en el código HTML exportado:

❖ Antes de realizar la exportación, elija la opción Incluir comentarios HTML en la ficha General del cuadro de diálogo Configuración de HTML.

### Resultados de la exportación

Cuando exporta o copia el código HTML desde Fireworks, se generan los siguientes elementos de forma que pueda volverse a crear la imagen en una página Web:

- El código HTML necesario para volver a crear las imágenes divididas y cualquier código JavaScript si el documento contiene elementos interactivos. El código HTML de Fireworks contiene vínculos a las imágenes exportadas y define el color de fondo de la página Web con el color del lienzo.
- Uno o varios archivos de imagen, según el número de divisiones creadas en el documento y de estados incluidos en los botones.
- Un archivo denominado Spacer.gif, si fuera necesario. Spacer.gif es un archivo GIF transparente de 1x1 píxeles que Fireworks utiliza para solucionar problemas de espaciado al reorganizar imágenes con divisiones en una tabla HTML. Puede decidir si Fireworks debe exportar o no un espaciador. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 277.
- Si su documento de Fireworks contiene menús emergentes y los exporta, se exportan los siguientes archivos: mm\_css\_menu.js y un archivo .css que contienen código de menú emergente CSS. Además, si los menús emergentes contienen submenús, se exportará también el archivo arrows.gif.
- Si exporta o copia código HTML en Dreamweaver, se crean archivos de notas que facilitan la integración entre Fireworks y Dreamweaver. Estos archivos tienen la extensión .mno.

### Exportación de HTML de Fireworks

Fireworks permite exportar código HTML en formato genérico, y en formatos de Dreamweaver, FrontPage y Adobe GoLive. El formato HTML genérico funciona con la mayoría de editores de HTML. La exportación HTML de Fireworks genera un archivo HTML y los archivos de imagen asociados en la ubicación que especifique.

*Nota:* Fireworks también exporta código HTML al exportar a capas CSS y a Director. Para más información sobre las capas CSS, consulte “Exportación de capas CSS” en la página 276. Para más información sobre Director, consulte “Funcionamiento con Director” en la página 305.

El método utilizado para incorporar código HTML de Fireworks en otras aplicaciones resulta conveniente si trabaja en un entorno de equipo. La exportación de un archivo HTML segmenta el proceso de trabajo de forma que un usuario puede empezar una tarea en una aplicación y otro la puede continuar en otra aplicación distinta.

Puede definir preferencias globales de exportación HTML gracias al cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 277.

*Nota:* Dreamweaver se integra perfectamente con Fireworks. Fireworks exporta código HTML de Dreamweaver de forma diferente a cómo lo hacen otros editores de HTML. Si exporta HTML de Fireworks a Dreamweaver, siga estas instrucciones, aunque puede encontrar notas específicas para la aplicación en “Funcionamiento con Dreamweaver” en la página 282.

### Para exportar HTML de Fireworks:

**1** Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Exportar:

- Seleccione Archivo > Exportar.
- Haga clic en el botón Exportación rápida situado en la esquina superior derecha de la ventana del documento, y, a continuación, elija una opción de exportación para la aplicación destino. Fireworks rellena automáticamente los cuadros de texto del cuadro de diálogo Exportar con los ajustes correspondientes a la aplicación seleccionada.

*Nota:* Las aplicaciones que no son de Adobe se encuentran en el submenú Exportación rápida > Otras.

**2** Abra la carpeta que desee en el disco duro.

**3** Seleccione HTML e imágenes en el menú emergente Exportar.

**4** Haga clic en el botón Opciones y elija su editor de HTML en el menú emergente Estilo de HTML de la ficha General del cuadro de diálogo Configuración de HTML. Si su editor de HTML no aparece, elija Genérico.

*Nota:* Es importante que elija su editor HTML en el menú Estilo de HTML; en caso contrario, es posible que los elementos interactivos como los botones y los rollovers no funcionen correctamente al importarlos en su editor.

**5** Haga clic en Aceptar para volver al cuadro de diálogo Exportar.

**6** Seleccione Exportar archivo HTML en el menú emergente HTML.

Al seleccionar la opción Exportar Archivo HTML genera un archivo HTML y los archivos de imagen asociados en la ubicación que especifique.

**7** Seleccione Exportar divisiones en el menú emergente Divisiones si su documento contiene divisiones.

**8** Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta para almacenar las imágenes en una carpeta independiente. Puede elegir una carpeta específica o utilizar el valor predeterminado de Fireworks, una carpeta denominada 'images'.

**9** Si va a exportar un documento de Fireworks con varias páginas, anule la selección de la casilla Sólo página actual para exportar todas las páginas en documentos HTML independientes.

**10** Haga clic en Exportar.

Tras la exportación, los archivos de Fireworks aparecen en su unidad de disco duro. Las imágenes y un archivo HTML se crean en la ubicación que especifique en el cuadro de diálogo Exportar.

### **Copia del código HTML en el portapapeles**

Un método rápido para exportar el código HTML generado por Fireworks es copiarlo al portapapeles.

Puede copiar código HTML en Fireworks de dos formas distintas. Puede utilizar el comando Copiar código HTML o puede utilizar la opción Copiar al Portapapeles del cuadro de diálogo Exportar. De este modo se copiará el código HTML de Fireworks en el Portapapeles y se generarán los archivos de imagen asociados en la ubicación que especifique. Después puede pegar este código HTML en un documento en su editor de HTML preferido.

Aunque la copia en el Portapapeles es un método rápido para colocar el código HTML de Fireworks en otras aplicaciones, no resulta idóneo en algunas situaciones. La copia del código HTML al portapapeles tiene los inconvenientes siguientes:

- No tiene la opción de guardar las imágenes en una subcarpeta. Deben residir en la misma carpeta que el archivo HTML en el que pega el código HTML. Una excepción es el código HTML copiado en Dreamweaver.
- Todos los vínculos o rutas de acceso utilizados en los menús emergentes de Fireworks se asignarán a rutas de acceso de su disco duro. El código HTML copiado en Dreamweaver constituye una excepción.
- Si utiliza un editor de HTML distinto de Dreamweaver o Microsoft FrontPage, el código JavaScript asociado con botones, comportamientos e imágenes de rollover se copia, pero es posible que no funcione correctamente.

Si esto le constituye un problema, utilice la opción Exportar Archivo HTML en lugar de copiar el código HTML en el Portapapeles.

***Nota:** Antes de copiar el código HTML, asegúrese de seleccionar el estilo HTML adecuado y de seleccionar la opción Incluir comentarios HTML en la ficha General del cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte "Ajuste de las opciones de exportación de HTML" en la página 277.*

### **Para copiar código HTML de Fireworks utilizando la opción Copiar código HTML:**

**1** Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Edición > Copiar código HTML.
- Haga clic en el botón Exportación rápida y elija Copiar código HTML en el menú emergente.

**2** Siga los pasos del asistente conforme le guía en el proceso de configuración de la exportación del código HTML e imágenes. Cuando el sistema lo solicite, especifique la carpeta destino para las imágenes exportadas. Esta debe ser la ubicación en la que residirá el archivo HTML.

***Nota:** Si desea pegar el código HTML en Dreamweaver, no importa el lugar en que exporte las imágenes, siempre que residan en el mismo sitio de Dreamweaver que el archivo HTML en el que pegue el código.*

El asistente exporta las imágenes a la carpeta especificada y copia el código HTML en el Portapapeles.

### **Para copiar código HTML de Fireworks utilizando el cuadro de diálogo Exportar:**

**1** Seleccione Archivo > Exportar.

***Nota:** Si va a exportar a Dreamweaver, haga clic en el botón Exportación rápida y elija Copiar HTML en el portapapeles en el submenú Dreamweaver.*

2 En el cuadro de diálogo Exportar, especifique una carpeta destino para las imágenes exportadas. Esta debe ser la misma ubicación que la del archivo HTML.

*Nota:* Si desea pegar el código HTML en Dreamweaver, no importa el lugar en que exporte las imágenes, siempre que residan en el mismo sitio de Dreamweaver que el archivo HTML en el que pegue el código.

3 Seleccione HTML e imágenes en el menú emergente Exportar.

4 Seleccione Copiar en el Portapapeles en el menú emergente HTML.

5 Elija Exportar divisiones en el menú emergente Divisiones si su documento contiene divisiones.

6 Haga clic en el botón Opciones, elija el editor de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML y haga clic en Aceptar.

7 En el cuadro de diálogo Exportar, haga clic en Exportar.

#### **Para pegar el código HTML copiado de Fireworks en un documento HTML:**

1 En el editor de HTML, abra un documento HTML existente o cree uno nuevo. Guarde el documento en la misma ubicación en la que exportó las imágenes.

*Nota:* No es necesario guardar el archivo HTML en la misma ubicación que las imágenes exportadas si utiliza Dreamweaver. Siempre que exporte las imágenes de Fireworks en un sitio Dreamweaver y guarde el archivo HTML en una ubicación perteneciente al sitio, Dreamweaver actualizará automáticamente las rutas de acceso de las imágenes asociadas.

2 Revise el código HTML y coloque el punto de inserción en la ubicación que desee entre las etiquetas <BODY> .

*Nota:* El código HTML copiado desde Fireworks no incluye las etiquetas de apertura y cierre <HTML> y <BODY> .

3 Pegue el código HTML. Consulte el sistema de ayuda de su editor de HTML para obtener instrucciones sobre cómo pegar el contenido del Portapapeles.

Cuando pegue código en editores de HTML, resulta importante mantener las imágenes y los archivos HTML en la ubicación correcta, ya que los vínculos podrían romperse. Si es posible, cuando copie en el portapapeles, asegúrese de exportar las imágenes en la ubicación final en la que residirán en el sitio Web. Fireworks utiliza direcciones URL relativas en los documentos, de manera que si el código HTML o las imágenes se mueven, los vínculos URL se rompen.

#### **Cómo copiar y pegar HTML desde un archivo exportado de Fireworks**

Es posible abrir archivos con código HTML exportado de Fireworks en un editor de HTML y copiar y pegar secciones de código en otro archivo HTML.

#### **Para copiar código de un archivo Fireworks exportado y pegarlo en otro documento HTML:**

1 Abra el archivo HTML de Fireworks que ha exportado en un editor de HTML.

2 Seleccione el código necesario y cópielo en el Portapapeles.

3 Abra un documento HTML existente o cree uno nuevo.

4 Pegue el código del portapapeles en la ubicación que desee dentro del nuevo archivo HTML. No tiene que copiar las etiquetas <HTML> y <BODY> puesto que ya deben estar incluidas en el documento HTML de destino.

Si eligió Incluir comentarios HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML en Fireworks, siga las instrucciones incluidas en los comentarios para copiar y pegar el código en la ubicación adecuada.

5 Si el documento de Fireworks contiene elementos interactivos, necesitará copiar también el código JavaScript.

El código de JavaScript incluye etiquetas <SCRIPT> y se encuentra en la sección <HEAD> del documento. Copie y pegue toda la sección <SCRIPT>, a menos que el documento destino ya tenga una sección <SCRIPT>. Si es así, copie y pegue el contenido de la sección <SCRIPT> en la sección <SCRIPT> existente, con cuidado de no sobrescribir el contenido de dicha sección.

Además, deberá comprobar que no hay funciones JavaScript duplicadas en la sección <SCRIPT> después de pegar el código.

#### **Actualización de HTML exportado**

El comando Actualizar HTML permite realizar cambios en un documento HTML de Fireworks exportado anteriormente. Esta función resulta útil si sólo desea actualizar una parte de un documento.



*Nota:* Actualizar HTML funciona de forma diferente en documentos de Dreamweaver que con otros documentos HTML. Para más información, consulte “Funcionamiento con Dreamweaver” en la página 282.

Cuando actualice código HTML de Fireworks, puede elegir sustituir sólo las imágenes modificadas o sobrescribir todo el código y las imágenes. Si elige reemplazar sólo las imágenes modificadas, se conservará cualquier cambio realizado en el archivo HTML fuera de Fireworks.

*Nota:* En los casos en que se cambie considerablemente el diseño del documento, realice las modificaciones en Fireworks y vuelva exportar el archivo HTML.

#### **Para actualizar el código HTML mediante el comando Actualizar HTML:**

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Archivo > Actualizar HTML.
- Haga clic en el botón Exportación rápida y elija Actualizar HTML en el menú emergente.

2 Seleccione el archivo que desee actualizar en el cuadro de diálogo Localizar archivo HTML.

3 Haga clic en Abrir.

4 Si no se encuentra un documento HTML generado por Fireworks, haga clic en Aceptar para insertar el nuevo código HTML al final del documento.

5 Si se encuentra un documento HTML de Fireworks, realice una de las acciones siguientes y haga clic en Aceptar:

**Reemplazar imágenes y su código HTML** sustituye el HTML anterior de Fireworks.

**Actualizar sólo imágenes** sobrescribe únicamente las imágenes.

6 Si aparece el cuadro de diálogo Seleccionar carpeta de imágenes, elija una carpeta y haga clic en Abrir.

#### **Exportación de capas CSS**

Las Hojas de estilo en cascada (CSS) permiten un mayor control sobre cómo aparecen las páginas Web. Las capas CSS permiten crear hojas de estilos o plantillas que definen cómo aparecerán los distintos elementos, como cabeceras y vínculos. Gracias a CSS, es posible controlar el estilo y diseño de varias páginas Web a la vez. Las capas CSS pueden superponerse y apilarse unas encima de otras. En Fireworks, la salida normal HTML no se superpone.

#### **Para exportar un gráfico como Capas CSS:**

1 Seleccione Archivo > Exportar.

2 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.

3 Seleccione Capas CSS en el menú emergente Exportar.

4 En el menú emergente Origen, elija una de las opciones siguientes:

**Capas de Fireworks** exporta todas las capas como capas CSS.

**Fotogramas de Fireworks** exporta todos los fotogramas como capas CSS.

**Divisiones de Fireworks** exporta las divisiones del documento como capas CSS.

5 Seleccione Recortar imágenes para recortar automáticamente las imágenes exportadas para encajar los objetos.

6 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta para elegir una carpeta para las imágenes.

7 Haga clic en Exportar.

#### **Exportación de XHTML**

En un futuro no muy lejano, se espera que XHTML sustituya a HTML como el estándar para mostrar contenido Web. XHTML es compatible con versiones actuales de la mayoría de los navegadores Web y puede leerse en cualquier dispositivo capaz de mostrar contenido XML, como los PDA, teléfonos móviles y otros dispositivos portátiles.

XHTML es una combinación de HTML, el estándar actual para asignar formatos y mostrar páginas Web, y de XML (Extensible Markup Language). XHTML contiene los elementos de HTML e incorpora las reglas de sintaxis más estrictas de XML.

Fireworks permite exportar XHTML para admitir este estándar.

*Nota:* Fireworks también puede importar XHTML. Para más información, consulte “Creación de archivos PNG de Fireworks a partir de archivos HTML” en la página 16.

Para más información sobre XHTML, consulte las especificaciones para XHTML en la página del World Wide Web Consortium (W3C) en [www.w3.org](http://www.w3.org).

#### **Para exportar XHTML desde Fireworks:**

**1** Elija Archivo > Configuración de HTML, seleccione un estilo XHTML en el menú emergente Estilo de HTML en la ficha General y haga clic en Aceptar.

**2** Exporte el documento utilizando cualquiera de los métodos disponibles para exportar o copiar código HTML. Para más información sobre las distintas formas de exportar y copiar HTML desde Fireworks, consulte “Exportación de HTML” en la página 272.

*Nota:* Fireworks utiliza la codificación UTF-8 al exportar a XHTML. Para más información sobre la codificación UTF-8, consulte “Exportación de archivos con y sin codificación UTF-8” en la página 277.

#### **Exportación de archivos con y sin codificación UTF-8**

Por norma, los navegadores Web no eran capaces de mostrar diferentes juegos de caracteres dentro de un único documento HTML. Por ejemplo, el texto en chino y en español no podían aparecer en la misma página debido a que los navegadores no mostraban diferentes juegos de caracteres en un único documento.

UTF-8, acrónimo de Universal Character Set Transformation Format-8, es un método de codificación de texto que permite a los navegadores Web mostrar diferentes juegos de caracteres en la misma página HTML. Fireworks permite exportar HTML con codificación UTF-8.

*Nota:* Fireworks también puede importar documentos que utilizan la codificación UTF-8. Para más información, consulte “Creación de archivos PNG de Fireworks a partir de archivos HTML” en la página 16.

En Fireworks, la codificación UTF-8 está activada de forma predeterminada de manera que cualquier documento HTML que se exporte puede mostrar caracteres de distintos juegos. Si lo prefiere, puede desactivar la codificación UTF-8.

#### **Para exportar documentos sin codificación UTF-8:**

**1** Seleccione Archivo > Configuración de HTML.

**2** En la ficha Específico del documento, desactive la casilla de codificación UTF-8 y haga clic en Aceptar.

*Nota:* Para más información sobre las opciones de configuración de HTML, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 277.

**3** Exporte el documento utilizando cualquiera de los métodos disponibles para exportar o copiar código HTML. Para más información sobre las distintas formas de exportar y copiar HTML desde Fireworks, consulte “Exportación de HTML” en la página 272.

#### **Ajuste de las opciones de exportación de HTML**

El cuadro de diálogo Configuración de HTML permite definir cómo se exporta el código HTML de Fireworks. Estos ajustes pueden ser específicos del documento o pueden utilizarse como valor predeterminado para todas las exportaciones de HTML. Los cambios realizados en la ficha Específico del documento afectan sólo al documento actual, pero puede utilizar estos ajustes como valores predeterminados para nuevos documentos si hace clic en el botón Fijar predeterminados antes de cerrar el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Los ajustes General y Tabla son preferencias globales que afectan a todos los documentos nuevos.

#### **Para definir la forma en que Fireworks exporta el código HTML:**

**1** Seleccione Archivo > Configuración de HTML o haga clic en el botón Opciones en el cuadro de diálogo Exportar.

**2** En la ficha General elija una de las opciones siguientes:

- Seleccione un estilo HTML para definir el estilo del HTML exportado.

El formato HTML genérico funciona en todos los editores de HTML. Sin embargo, si el documento contiene comportamientos u otro contenido interactivo, elija un editor específico si aparece en la lista. Los elementos interactivos se exportan de forma diferente desde Fireworks en función del estilo HTML seleccionado.

Para exportar el documento con el estándar XHTML, elija el estilo XHTML adecuado en el menú emergente. Para más información sobre HTML, consulte “Exportación de XHTML” en la página 276.

- Elija una extensión de archivo en el menú emergente Extensión o introduzca una nueva.
- Elija Incluir comentarios HTML para incluir los comentarios relativos a la forma de copiar y pegar el código HTML. Se recomienda utilizar esta opción si el documento contiene elementos interactivos como botones, comportamientos o imágenes de rollover. Los comentarios HTML ayudan a determinar la partes del código que debe copiar y pegar.
- Seleccione Elija Nombre de archivo en minúsculas para que el nombre del archivo HTML y el de los archivos de imagen asociados aparezcan en minúsculas tras la exportación.

**Nota:** Esta opción no pondrá la extensión del archivo HTML en minúsculas si eligió mayúsculas en el menú emergente Extensión.

- Seleccione Usar CSS para los menús emergentes si desea utilizar CSS en lugar de JavaScript para los menús emergentes. De esta forma, será más fácil entender y actualizar el código. Además, podrá indexar los menús, así como actualizar los vínculos del código que emplea Dreamweaver.
- Seleccione Escribir CSS en un archivo externo si desea que el código CSS se escriba en un archivo .css externo exportado en la misma ubicación que el archivo HTML. El nombre del archivo .css coincide con el del archivo HTML (excepto por la extensión). Al elegir esta opción, también se exporta un archivo con el nombre mm\_css\_menu.js en la misma ubicación que el archivo HTML.

**Nota:** La opción Escribir CSS en un archivo externo sólo estará disponible si ha elegido Usar CSS para los menús emergentes.

- Seleccione una aplicación asociada en el menú emergente Creador de archivo (Macintosh). Si hace doble clic en el archivo HTML exportado del disco duro, se abre automáticamente en la aplicación especificada.

**3** En la ficha Tabla, elija la configuración de las tablas HTML. Para más información sobre la definición de propiedades en las tablas HTML de Fireworks exportadas, consulte “Definición de la exportación de tablas HTML” en la página 205.

**4** En la ficha Específico del documento, elija una de las opciones siguientes:

- Seleccione una fórmula para la denominación automática en los menús emergentes Denominación automática de divisiones. Puede utilizar la configuración predeterminada o utilizar sus propias opciones.

**Nota:** Tenga cuidado si utiliza la opción de menú Ninguno como denominación automática de divisiones. Si elige Ninguno en las tres primeras opciones, Fireworks exporta archivos de división que se sobrescribirán, se exportará un único archivo gráfico y una tabla que mostrará este gráfico en cada celda.

- Introduzca el texto en el cuadro de texto Descripción de imagen alternativa. El texto alt aparece en el marcador de posición de la imagen mientras ésta se descarga de la Web o en lugar del gráfico cuando la imagen no se descarga correctamente. En algunos navegadores, puede aparecer también como información sobre una herramienta cuando se pasa el puntero sobre la imagen. Esto también constituye una ayuda para los usuarios Web con problemas de visión.
- Seleccione Varias páginas HTML de Bar Nav cuando exporte una barra de navegación que vincule varias páginas. Cuando elige esta opción, Fireworks exporta páginas adicionales para cada barra de navegación.
- La codificación UTF-8 está activada de forma predeterminada en Fireworks, lo que permite mostrar caracteres de distintos juegos en los documentos exportados. Si desea desactivar esta opción, borre la marca de la casilla Codificación UTF-8. Para más información sobre la codificación UTF-8, consulte “Exportación de archivos con y sin codificación UTF-8” en la página 277.

**5** Haga clic en Fijar predeterminados para guardar esta configuración como configuración predeterminada global.

**6** Haga clic en Aceptar.

## Utilización del botón Exportación rápida



El botón Exportación rápida, situado en la esquina superior derecha de la ventana de documento, ofrece un acceso fácil a las opciones habituales para exportar archivos Fireworks a otras aplicaciones. Con el botón Exportación rápida, se puede exportar a distintos formatos, incluidos Dreamweaver y GoLive.

Es posible acceder a todas las opciones de exportación disponibles mediante el botón Exportación rápida desde otros puntos de Fireworks, como el cuadro de diálogo Exportar y el menú Edición. El botón Exportación rápida ofrece un acceso rápido a las opciones de exportación más comunes. Para información sobre la exportación en cada formato, consulte “Utilización de Fireworks con otras aplicaciones” en la página 281.

En la mayoría de los formatos existen varios métodos de exportación. Por ejemplo, puede exportar a HTML de Dreamweaver o actualizar HTML de Dreamweaver existente. También puede copiar el código HTML de Dreamweaver en el Portapapeles. Es posible exportar un archivo SWF de Flash o copiar objetos seleccionados como vectores.

Incluso puede utilizar el botón Exportación rápida para ejecutar otras aplicaciones y tener una vista previa de los documentos de Fireworks en el navegador que prefiera. Al facilitar el proceso de exportación, el botón Exportación rápida permite ahorrar tiempo y mejora el proceso de elaboración del diseño.

**Nota:** El botón Exportación rápida exporta gráficos y divisiones de acuerdo con los ajustes especificados en el panel Optimizar. Asegúrese de optimizar el gráfico antes de exportarlo con este botón. Para más información sobre la optimización, consulte “Acerca de la optimización” en la página 249.

### Para exportar un documento de Fireworks o los gráficos seleccionados mediante el botón Exportación rápida:

- 1 Haga clic en el botón Exportación rápida y elija una opción de exportación en el menú emergente que aparece. Las opciones adecuadas se definirán automáticamente en el cuadro de diálogo Exportar. Modifique las opciones si lo desea.
- 2 Elija una ubicación para almacenar los archivos exportados, escriba un nombre de archivo y haga clic en Exportar.

### Para iniciar otra aplicación utilizando el botón Exportación rápida:

- ❖ Haga clic en el botón Exportación rápida y elija la opción Ejecutar en el submenú de aplicaciones.

### Personalización del menú emergente Exportación rápida

Es posible añadir opciones adicionales en el menú Exportación rápida si conoce JavaScript y XML.

### Para añadir opciones en el menú emergente Exportación rápida:

- 1 Cree sus propios archivos JSF y arrástrelos a la carpeta Quick Export Menu del disco duro.

**Nota:** La ubicación exacta de esta carpeta varía en función del sistema operativo. La carpeta Quick Export Menu se encuentra en la subcarpeta Spanish de la aplicación Fireworks en los sistemas Windows. En los sistemas Macintosh, esta carpeta se encuentra en la carpeta Contents/Resources/English.lproj del paquete de la aplicación Fireworks. Para más información sobre los paquetes de la aplicación, consulte “Visualización del contenido del paquete (sólo Macintosh)” en la página 339.

- 2 Edite el archivo Quick Export Menu.xml incluyendo las referencias a los nuevos archivos JSF.

La próxima vez que inicie Fireworks, las nuevas opciones creadas aparecerán en el menú emergente Exportación rápida. Para más información, consulte [Extending Fireworks \(Ampliación de Fireworks\)](#).

## Envío por correo electrónico de un documento de Fireworks como archivo adjunto

Fireworks permite adjuntar fácilmente documentos en un correo electrónico. Puede enviar archivos PNG de Fireworks, JPEG comprimidos o cualquier otro cuyo formato o ajuste de optimización esté disponible en el panel Optimizar.

### Para enviar un documento mediante un archivo adjunto a los clientes predeterminados de correo electrónico:

1 Elija Archivo > Enviar al correo electrónico.

2 Seleccione una de las siguientes opciones:

**PNG de Fireworks** adjunta el documento PNG al mensaje de correo electrónico nuevo.

**JPG comprimido** adjunta el documento a un mensaje de correo electrónico nuevo utilizando el ajuste de optimización JPEG - Calidad superior.

**Utilizar configuración de exportación** adjunta el documento a un mensaje de correo electrónico según los valores definidos en el panel Optimizar.

*Nota: Mozilla, Netscape 6 y Nisus Mailer no son compatibles en los sistemas Macintosh.*

## Utilización del botón Administración de archivos



El botón Administración de archivos, situado en la parte superior de la ventana del documento junto al botón Exportación rápida, le ofrece un fácil acceso a los comandos de tratamientos de archivos. Este botón se puede utilizar si el documento se encuentra en una carpeta de sitio de Dreamweaver y si el sitio tiene acceso a un servidor remoto. Fireworks reconoce la carpeta como un sitio o como la carpeta raíz local de un sitio si ha utilizado el cuadro de diálogo Administrar sitios de Dreamweaver para especificar la carpeta destino u otra que la contenga.

El botón Administración de archivos presenta los siguientes comandos:

**Obtener** sobrescribe el archivo del sitio local con una copia del archivo del sitio remoto.

**Proteger** protege el archivo sobrescribiendo el local con la copia del remoto. Para utilizar este comando en Fireworks, la opción Permitir desproteger y proteger archivo deberá estar activada en Dreamweaver para el sitio en que se encuentra el documento.

**Colocar** sobrescribe el archivo del sitio remoto con una copia del archivo del sitio local.

**Desproteger** desprotege el archivo local sobrescribiendo el remoto con la copia local. Para utilizar este comando en Fireworks, la opción Permitir desproteger y proteger archivo deberá estar activada en Dreamweaver para el sitio en que se encuentra el documento.

**Deshacer proteger** deshace la protección del archivo local y lo desprotege sobrescribiéndolo con la copia remota. Para utilizar este comando en Fireworks, la opción Permitir desproteger y proteger archivo deberá estar activada en Dreamweaver para el sitio en que se encuentra el documento.

*Nota: Para que los comandos de administración de archivos estén activos en Fireworks, el documento tendrá que estar en una carpeta de sitio de Dreamweaver y deberá haber un servidor remoto definido. Estos comandos se pueden utilizar sólo para archivos ubicados en sitios que utilicen los métodos de transporte Local/red y FTP. Los archivos que estén en sitios con protocolos FTP o con métodos de transporte de otros sistemas como SourceSafe, WebDAV y RDS no pueden enviarse o recibirse desde un servidor remoto si trabaja en Fireworks.*

Para más información sobre el menú Administración de archivos, consulte "Funcionamiento con Dreamweaver" en la página 282.

# Capítulo 16: Utilización de Fireworks con otras aplicaciones

Tanto para crear contenido Web como si se trata de contenido multimedia, Fireworks es un componente esencial de la caja de herramientas de cualquier diseñador. Fireworks funciona bien con otras aplicaciones, gracias a diversas funciones de integración que racionalizan el proceso de diseño.

Los gráficos de Fireworks se pueden exportar a muchas aplicaciones, entre las que se encuentran otros productos de Adobe. Cuando se utiliza junto con otras aplicaciones de Adobe, Fireworks ofrece potentes funciones de integración:

- Fireworks puede ejecutarse para editar gráficos seleccionados desde dentro de muchas aplicaciones de Adobe, como Adobe Dreamweaver, Adobe Flash, HomeSite, Adobe FreeHand y Adobe Director.
- Los comportamientos de Fireworks se conservan al exportarlos a Dreamweaver y Director, por lo que se pueden exportar elementos interactivos como botones y rollovers.
- Dreamweaver y Fireworks comparten una estrecha integración, denominada HTML de ida y vuelta. Esta técnica permite realizar cambios en una de las aplicaciones y verlos reflejados sin problemas en la otra.
- Dreamweaver y Fireworks comparten una función de gestión de archivos que permite a los usuarios seleccionar los archivos que forman parte y los que no de un sitio Web de Dreamweaver.
- Flash y Fireworks también comparten una estrecha integración. Es posible importar archivos PNG de Fireworks directamente a Flash sin tener que exportarlos a ningún otro formato gráfico. Flash ofrece varias opciones que permiten controlar cómo se importan los objetos y capas de Fireworks.

Fireworks también simplifica la tarea de trabajar con aplicaciones tales como Adobe Photoshop y Adobe GoLive. Por ejemplo, puede importar y exportar fácilmente gráficos de Photoshop como archivos totalmente editables, o crear y editar HTML a través de Fireworks y GoLive.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- “Funcionamiento con Dreamweaver” en la página 282
- “Funcionamiento con Flash” en la página 293
- “Funcionamiento con Freehand” en la página 300
- “Funcionamiento con Director” en la página 305
- “Funcionamiento con HomeSite” en la página 308
- “Funcionamiento con Photoshop” en la página 310
- “Funcionamiento con Illustrator” en la página 314
- “Funcionamiento con GoLive” en la página 315
- “Funcionamiento con editores HTML” en la página 315
- “Ampliación de Fireworks” en la página 315
- “Adobe XMP” en la página 315
- “Adobe Bridge” en la página 316
- “Integración con Flex para el diseño de aplicaciones de Internet sofisticadas (exportación MXML)” en la página 316

## Funcionamiento con Dreamweaver

Las exclusivas características de integración permiten trabajar con los archivos en Dreamweaver y en Fireworks. Dreamweaver y Fireworks reconocen y comparten muchas de las ediciones de los mismos archivos, como cambios de vínculos, mapas de imágenes, divisiones de tablas, y otras. Juntas, las dos aplicaciones ofrecen un flujo de trabajo racionalizado para editar, optimizar y colocar archivos de gráficos Web en páginas HTML.

Para modificar imágenes y tablas de Fireworks colocadas en un documento de Dreamweaver, es posible iniciar Fireworks desde el Inspector de propiedades de Dreamweaver para realizar los cambios y volver después al documento actualizado en Dreamweaver. Para optimizar con rapidez imágenes y animaciones, se puede abrir el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación de Fireworks desde el Inspector de propiedades de Dreamweaver e introducir la configuración actualizada. En cualquier caso, las actualizaciones se realizan en los archivos colocados en Dreamweaver, así como en los archivos origen de Fireworks, si éstos se hubiesen abierto.

Para racionalizar aún más el flujo de trabajo del diseño Web, es posible crear marcadores de la posición de las imágenes en Dreamweaver para futuras imágenes de Fireworks. Posteriormente se pueden seleccionar esos marcadores de posición e iniciar Fireworks para crear los gráficos con las dimensiones especificadas por los marcadores de Dreamweaver. Una vez en Fireworks, cabe la posibilidad de cambiar las dimensiones si es necesario.

### Colocación de imágenes de Fireworks en archivos de Dreamweaver

Existen varias formas de colocar gráficos de Fireworks en un documento de Dreamweaver. Puede colocar un gráfico de Fireworks terminado mediante el panel Archivos o el menú Insertar de Dreamweaver o puede crear un nuevo documento de Fireworks a partir de un marcador de posición de imagen de Dreamweaver.

Cualquier formato de archivo gráfico que Fireworks y Dreamweaver admitan puede insertarse directamente en un documento de Dreamweaver a través del panel Archivos o del menú Insertar de Dreamweaver. Pero antes hay que exportarlas desde Fireworks. Para más información sobre la exportación de imágenes, consulte la Ayuda de Fireworks.

#### Para insertar una imagen de Fireworks en un documento de Dreamweaver a través del panel Archivos:

- 1 Exporte la imagen de Fireworks a la carpeta de sitio local tal y como se indica en Dreamweaver.
- 2 Abra el documento de Dreamweaver y asegúrese de estar en una vista de diseño.
- 3 Arrastre la imagen desde el panel Archivos hasta el documento de Dreamweaver.

#### Para insertar una imagen de Fireworks en un documento de Dreamweaver a través del menú Insertar:

- 1 Coloque el punto de inserción donde desee que aparezca la imagen en la ventana del documento de Dreamweaver.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Insertar > Imagen.
  - Haga clic en el botón Imágenes: Imagen en la categoría Común de la barra Insertar.
- 3 Desplácese a la imagen que ha exportado desde Fireworks y haga clic en Abrir.

Si el archivo de imagen no se encuentra en el sitio actual de Dreamweaver, aparece un mensaje que pregunta si desea copiar el archivo a la carpeta del sitio.

#### Creación de nuevos archivos de Fireworks a partir de marcadores de Dreamweaver

Los marcadores de posición de imagen combinan la potencia de Fireworks y Dreamweaver, y permiten experimentar con diversos diseños de página Web antes de crear la ilustración final para la página. Con estos marcadores de posición se puede especificar el tamaño y la posición de futuras imágenes de Fireworks que se colocarán en Dreamweaver.

Cuando se crea una imagen de Fireworks a partir de un marcador de imagen de Dreamweaver, se genera un documento nuevo en Fireworks con un lienzo de las mismas dimensiones que el marcador seleccionado. Dentro de Fireworks, todas las herramientas de Fireworks están disponibles para crear el gráfico. Incluso se puede dividir un documento y añadir interactividad por medio de botones, rollovers y otros comportamientos.

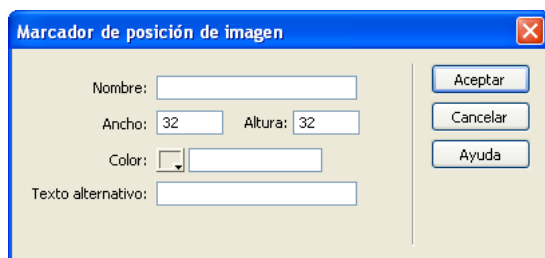
**Nota:** Todos los comportamientos aplicados dentro de Fireworks se mantienen al exportar a Dreamweaver. De forma similar, muchos de los comportamientos de Dreamweaver aplicados a los marcadores de imagen también se mantienen al ejecutar y editar con Fireworks. No obstante, existe una excepción: los rollovers no conectados que se aplican a los marcadores de imagen en Dreamweaver no se mantienen cuando se abren y editan en Fireworks.

Cuando se termine la sesión de Fireworks y se regrese a Dreamweaver, el nuevo gráfico creado en Fireworks sustituye al marcador de posición seleccionado originalmente.

#### Para crear una imagen de Fireworks a partir de un marcador de posición en Dreamweaver:

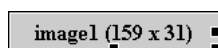
- 1 En Dreamweaver, guarde el documento HTML en un lugar dentro de la carpeta del sitio de Dreamweaver.
- 2 Sitúe el punto de inserción en el lugar pertinente del documento y siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Insertar > Objetos de imagen > Marcador de posición de imagen.
  - Haga clic en el botón Imágenes: menú emergente Imagen de la categoría Común de la barra Insertar y elija Marcador de posición de imagen.

Aparece el cuadro de diálogo Marcador de posición de imagen.



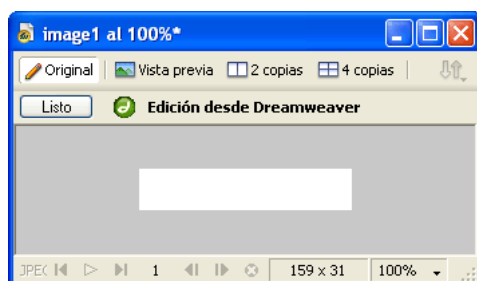
- 3 Introduzca el nombre, las dimensiones, el color y el texto alternativo para el marcador de posición de imagen y haga clic en Aceptar.

En el documento de Dreamweaver se inserta un marcador de posición de imagen.



- 4 Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione el marcador de la posición de la imagen y haga clic en Crear en el Inspector de propiedades.
  - Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en el marcador de la imagen.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Crear imagen en Fireworks.

Se abre Fireworks con un lienzo vacío del mismo tamaño que la imagen del marcador de posición. La ventana del documento indica que se está editando una imagen de Dreamweaver.



- 5 Cree una imagen en Fireworks y haga clic en Listo cuando haya terminado.
- 6 Especifique un nombre y una carpeta para el archivo PNG origen en el cuadro de diálogo Guardar como, y haga clic en Guardar.



**Nota:** Si se introdujo un nombre para el marcador de imagen en el Inspector de propiedades de Dreamweaver, éste se propone como nombre de archivo predeterminado en Fireworks.

Para más información sobre cómo guardar archivos PNG de Fireworks, consulte la Ayuda de Fireworks.

**7** En el cuadro de diálogo Exportar, especifique un nombre para el archivo o archivos de imagen exportados.

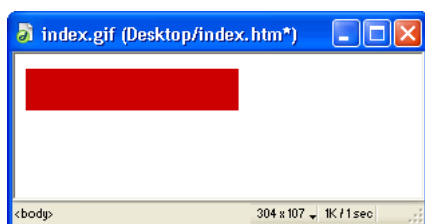
Estos son los archivos de imagen que se muestran en Dreamweaver.

**8** Especifique un lugar para guardar el archivo o archivos de imagen exportados. El lugar que elija debe estar dentro de la carpeta del sitio de Dreamweaver.

Para más información sobre la exportación, consulte la Ayuda de Fireworks.

**9** Haga clic en Guardar.

Cuando regrese a Dreamweaver, el marcador de posición de la imagen que había seleccionado originalmente se habrá sustituido por la nueva tabla o imagen de Fireworks que ha creado.



## Utilización de código HTML de Fireworks HTML en Dreamweaver

Existen varias formas de incluir código HTML generado en Fireworks en Dreamweaver. Puede exportar HTML o copiar código HTML de Fireworks en el portapapeles. También se puede abrir en Dreamweaver un archivo HTML de Fireworks exportado, y copiar y pegar secciones de código seleccionadas. El código exportado a Dreamweaver es fácil de actualizar mediante el comando Actualizar HTML de Fireworks. Incluso cabe la posibilidad de exportar HTML como elemento de biblioteca de Dreamweaver.

Para más información sobre la exportación de HTML, consulte la Ayuda de Fireworks.

**Nota:** Antes de exportar, copiar o actualizar HTML de Fireworks para su uso en Dreamweaver, asegúrese de elegir Dreamweaver como estilo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

### Exportación de HTML de Fireworks a Dreamweaver

La exportación de archivos de Fireworks a Dreamweaver es un proceso de dos fases. En primer lugar, en Fireworks, los archivos se exportan directamente a una carpeta de sitio de Dreamweaver. Esta operación genera un archivo HTML y los archivos de imagen asociados en el lugar especificado. A continuación, se inserta el código HTML en Dreamweaver usando la función Insertar HTML de Fireworks.

**Nota:** Antes de iniciar la exportación, asegúrese de elegir Dreamweaver como estilo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

#### Para exportar HTML de Fireworks:

❖ Exporte el documento a formato HTML. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

#### Para insertar código HTML de Fireworks en un documento de Dreamweaver:

- 1** En Dreamweaver, guarde el documento en un sitio definido.
- 2** Coloque el punto de inserción en el lugar del documento en que desee que comience el código HTML insertado.
- 3** Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Insertar > Objetos de imagen > HTML de Fireworks.
  - Haga clic en el botón Imágenes: menú emergente Imagen de la categoría Común de la barra Insertar y elija HTML de Fireworks.

**4** En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, haga clic en Examinar para seleccionar el archivo HTML de Fireworks que desee.

**5** Seleccione Eliminar archivo después de insertar para desplazar el archivo HTML a la Papelera de reciclaje (Windows) o para eliminarlo de forma permanente (Macintosh) al finalizar la operación.

Utilice esta opción si no va a necesitar el archivo HTML de Fireworks después de insertarlo. Esta opción no afecta al archivo PNG origen asociado con el archivo HTML.

*Nota:* Si el archivo HTML se encuentra en una unidad de red, se elimina de forma permanente, no se desplaza a la Papelera de reciclaje (Windows).

**6** Haga clic en Aceptar para insertar el código HTML, junto con sus imágenes, divisiones y código Javascript asociados, en el documento de Dreamweaver.

### **Copia de HTML de Fireworks en el Portapapeles para su uso en Dreamweaver**

Un método rápido para incluir código HTML generado por Fireworks en Dreamweaver es copiarlo en el Portapapeles desde Fireworks y pegarlo directamente en un documento de Dreamweaver. Todo el código HTML y JavaScript asociado con el documento de Fireworks se copia en el documento de Dreamweaver, las imágenes se exportan a un lugar especificado y Dreamweaver actualiza el código HTML con vínculos a esas imágenes en el documento.

*Nota:* Antes de copiar al Portapapeles, asegúrese de elegir Dreamweaver como el estilo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

### **Para copiar HTML de Fireworks en el Portapapeles para su uso en Dreamweaver, siga uno de estos procedimientos:**

- Copie el código HTML al Portapapeles en Fireworks y péguelo en un documento de Dreamweaver.
- Haga clic en el botón Exportación rápida y elija Copiar código HTML. A continuación, péguelo en el documento de Dreamweaver.

Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

*Nota:* Este método funciona sólo con Dreamweaver y no con otros editores HTML. Únicamente Dreamweaver actualiza los vínculos a imágenes de Fireworks como relativos al documento al pegar el código HTML en el documento de Dreamweaver.

### **Copia de código de un archivo exportado por Fireworks y pegado en Dreamweaver**

Es posible abrir un archivo HTML exportado por Fireworks en Dreamweaver y copiar y pegar manualmente secciones seleccionadas de código en otro documento de Dreamweaver.

*Nota:* Antes de exportar desde Fireworks, asegúrese de elegir Dreamweaver como estilo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

### **Para copiar código de un archivo exportado por Fireworks y pegarlo en Dreamweaver:**

❖ Exporte un archivo HTML de Fireworks y luego copie y pegue el código en un documento existente de Dreamweaver. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

### **Actualización de código HTML de Fireworks exportado a Dreamweaver**

El comando Actualizar HTML de Fireworks permite realizar cambios en un documento HTML que se ha exportado previamente a Dreamweaver.

*Nota:* Aunque Actualizar HTML es una práctica función para actualizar código HTML previamente exportado a Dreamweaver, HTML de ida y vuelta aporta más ventajas aún. Para más información, consulte "Edición de archivos de Fireworks en Dreamweaver" en la página 287.

El comando Actualizar HTML permite editar una imagen PNG origen en Fireworks y, a continuación, actualizar automáticamente los archivos de imagen y de código HTML exportados que se hayan colocado en un documento de Dreamweaver. Este comando es capaz de actualizar archivos de Dreamweaver aunque Dreamweaver no esté ejecutándose.

*Nota:* Antes de actualizar HTML, asegúrese de elegir Dreamweaver como estilo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

**Para actualizar el código HTML de Fireworks colocado en Dreamweaver:**

- 1 En Fireworks realice modificaciones en el documento PNG que desee.
- 2 Seleccione Archivo > Actualizar HTML, o bien haga clic en el botón Exportación rápida y elija Actualizar HTML en el menú emergente Dreamweaver.
- 3 Desplácese al archivo de Dreamweaver que contiene el código HTML que desea actualizar, y haga clic en Abrir.
- 4 Desplácese a la carpeta de destino donde desee colocar los archivos de imágenes actualizados y haga clic en Abrir.

Fireworks actualiza el código HTML y JavaScript del documento de Dreamweaver. Fireworks también exporta las imágenes actualizadas asociadas con el código HTML y las coloca en la carpeta de destino especificada.

Si Fireworks no encuentra el código HTML correspondiente, ofrece la opción de insertar nuevo código HTML en el documento de Dreamweaver. Fireworks coloca la sección JavaScript del nuevo código al principio del documento y la tabla HTML o el vínculo con la imagen al final.

**Exportación de archivos de Fireworks a bibliotecas de Dreamweaver**

Los elementos de biblioteca de Dreamweaver simplifican el proceso de editar y actualizar componentes frecuentes de un sitio Web, como logotipos de empresa u otros gráficos que aparecen en todas las páginas de un sitio. Un elemento de biblioteca es una porción de un archivo HTML ubicado en una carpeta denominada Library en la carpeta raíz del sitio. Los elementos de biblioteca aparecen como una categoría en el panel Activos de Dreamweaver. Es posible arrastrar un elemento de biblioteca (un archivo con la extensión .lbi) desde el panel Activos a cualquier página de su sitio Web para insertar el elemento de biblioteca en su archivo de Dreamweaver.

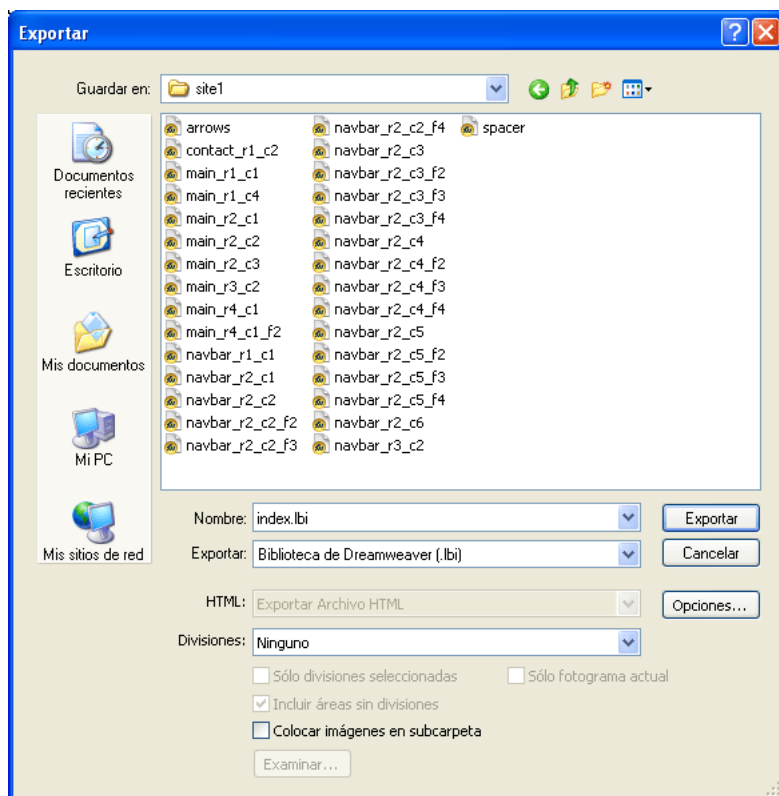
Un elemento de biblioteca no se puede editar directamente en el documento de Dreamweaver; sólo es posible editar el elemento de biblioteca maestro. Después, se puede indicar a Dreamweaver que actualice todas las copias de dicho elemento colocadas en el sitio Web. Los elementos de biblioteca de Dreamweaver equivalen en gran parte a los símbolos de Fireworks; los cambios realizados en el documento de biblioteca maestra (LBI) se reflejan en todas las copias de la biblioteca presentes en el sitio.

*Nota:* Los elementos de biblioteca de Dreamweaver no admiten menús emergentes.

**Para exportar un documento de Fireworks como elemento de biblioteca de Dreamweaver:**

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.

2 Seleccione Biblioteca de Dreamweaver en el menú emergente Guardar como archivos de tipo.



Seleccione la carpeta Library en el sitio de Dreamweaver como ubicación para colocar los archivos. Si no existe, utilice el cuadro de diálogo Seleccionar carpeta para crear o buscar la carpeta. La carpeta debe tener el nombre Library, con el uso indicado de mayúsculas y minúsculas pues Dreamweaver las diferencia.

**Nota:** Dreamweaver no reconoce el archivo exportado como elemento de biblioteca salvo que se haya guardado en la carpeta Library.

- 3 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre para el archivo.
- 4 Si la imagen contiene divisiones, elija opciones de división. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.
- 5 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta para definir una carpeta independiente para guardar las imágenes.
- 6 Haga clic en Guardar.

### Edición de archivos de Fireworks en Dreamweaver

Roundtrip HTML es una versátil característica que integra estrechamente Fireworks y Dreamweaver. Esta técnica permite realizar cambios en una de las aplicaciones y verlos reflejados sin problemas en la otra. Con HTML de ida y vuelta, se utiliza la integración de la ejecución y edición para modificar imágenes y tablas generadas por Fireworks y colocadas en un documento de Dreamweaver. Dreamweaver abre automáticamente el archivo PNG origen de Fireworks correspondiente a la imagen o tabla colocada, y permite realizar las modificaciones que se deseen en Fireworks. Los cambios que se efectúen en Fireworks se aplican a la imagen o tabla colocada al volver a Dreamweaver.

**Nota:** Antes de trabajar con HTML de ida y vuelta (Roundtrip HTML), es preciso llevar a cabo algunas tareas preliminares. Para más información, consulte "Definición de las opciones de ejecución y edición" en la página 291.

## HTML de ida y vuelta

Fireworks reconoce y conserva la mayoría de los cambios realizados en un documento en Dreamweaver, lo que incluye modificación de vínculos, edición de mapas de imágenes, modificación de texto y código HTML en divisiones HTML y comportamientos compartidos entre Fireworks y Dreamweaver. El Inspector de propiedades de Dreamweaver ayuda a identificar las imágenes, divisiones de tabla y tablas generadas por Fireworks en un documento.

Aunque Fireworks admite muchos de los tipos de modificaciones de Dreamweaver, la realización de cambios radicales en la estructura de una tabla en Dreamweaver puede generar diferencias incompatibles entre las dos aplicaciones. Si se efectúan cambios radicales en el diseño de una tabla en Dreamweaver y luego se intenta ejecutar y editar la tabla en Fireworks, aparece un mensaje advirtiendo de que los cambios que se realicen en Fireworks reemplazarán los efectuados previamente en la tabla en Dreamweaver. Para modificar el diseño de una tabla considerablemente, es conveniente utilizar la función de ejecución y edición de Dreamweaver para editar la tabla en Fireworks.

## Edición de imágenes de Fireworks

Es posible iniciar Fireworks para editar imágenes individuales colocadas en un documento de Dreamweaver.

*Nota:* Antes de editar gráficos de Fireworks desde Dreamweaver, es preciso llevar a cabo algunas tareas preliminares. Para más información, consulte “Definición de las opciones de ejecución y edición” en la página 291.

### Para abrir y editar una imagen de Fireworks colocada en Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, elija Ventana > Propiedades para abrir el Inspector de propiedades, si no estuviese ya abierto.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione la imagen que desee. (El Inspector de propiedades identifica la selección como una imagen de Fireworks y muestra el nombre del archivo PNG origen conocido de la imagen.) A continuación, haga clic en Editar en el Inspector.
  - Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en la imagen que desea editar.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la imagen deseada, y seleccione Editar con Fireworks en el menú contextual.

Dreamweaver inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto ya.

- 3 Si el sistema le pregunta, especifique si desea buscar un archivo de Fireworks como origen para la imagen colocada. Para más información sobre los archivos PNG origen de Fireworks, consulte la Ayuda de Fireworks.

- 4 En Fireworks, edite la imagen. La ventana del documento indica que se está editando una imagen de Dreamweaver.

Dreamweaver reconoce y conserva todas las modificaciones aplicadas a la imagen en Fireworks.

- 5 Cuando haya terminado de editar la imagen, haga clic en Listo en la ventana de documento.

La imagen se exporta con la configuración de optimización actual, el archivo GIF o JPEG utilizado por Dreamweaver se actualiza y el archivo PNG origen se guarda en caso de haberse seleccionado.

*Nota:* Haciendo uso de la tecnología de Fireworks, Dreamweaver proporciona funciones básicas de edición de imágenes que permiten modificar las imágenes sin necesidad de utilizar una aplicación externa de edición. Es posible recortar, cambiar el tamaño, volver a muestrear y demás, sin necesidad de salir de Dreamweaver. Las funciones de edición de imágenes de Dreamweaver sólo se pueden aplicar a los formatos de archivo de imagen JPEG y GIF. El resto de formatos de archivo de imagen de mapa de bits no se pueden editar con estas funciones. Para más información sobre la edición de imágenes en Dreamweaver, consulte la Ayuda de Dreamweaver.

*Nota:* Al abrir una imagen desde el panel de sitio de Dreamweaver, el editor predeterminado para esa imagen, que está definido en las preferencias de Dreamweaver, abre el archivo. Al abrir una imagen desde esta ubicación, Fireworks no abre el archivo PNG original. Para utilizar las funciones de integración con Fireworks, hay que abrir las imágenes desde la ventana del documento de Dreamweaver.

## Edición de tablas de Fireworks

Cuando se abre y edita una división de imagen que forma parte de una tabla colocada de Fireworks, Dreamweaver abre automáticamente el archivo PNG origen de toda la tabla.

Antes de editar tablas de Fireworks desde Dreamweaver, es preciso llevar a cabo algunas tareas preliminares. Para más información, consulte “Definición de las opciones de ejecución y edición” en la página 291.

*Nota:* Puede que se produzca un error de Dreamweaver si anida otra tabla dentro de la tabla original generada por Fireworks. En tal caso, intente editar la tabla en Dreamweaver mediante edición de ida y vuelta. Para más información, consulte la nota técnica 19231 en el sitio Web de Adobe.

#### **Para abrir y editar una tabla de Fireworks colocada en Dreamweaver:**

- 1 En Dreamweaver, elija Ventana > Propiedades para abrir el Inspector de propiedades, si no estuviese ya abierto.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic dentro de la tabla, y haga clic en la etiqueta `TABLE` en la barra de estado para seleccionar toda la tabla. (El Inspector de propiedades identifica la selección como una tabla de Fireworks y muestra el nombre del archivo PNG origen conocido de la tabla). A continuación, haga clic en Editar en el Inspector.
  - Haga clic en la esquina superior izquierda de la tabla para seleccionarla y, a continuación, en Editar en el Inspector de propiedades.
  - Seleccione una imagen en la tabla y haga clic en Editar en el Inspector de propiedades.
  - Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en la imagen que desea editar.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la imagen, y seleccione Editar con Fireworks en el menú contextual.

Dreamweaver inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto ya. El archivo PNG origen de toda la tabla aparece en la ventana de documento.

Para más información sobre los archivos PNG origen de Fireworks, consulte la Ayuda de Fireworks.

- 3 En Fireworks, realice las modificaciones que desee.

Dreamweaver reconoce y conserva todas las modificaciones aplicadas a la tabla en Fireworks.

- 4 Cuando haya terminado de editar la tabla, haga clic en Listo en la ventana de documento.

Los archivos HTML y de divisiones de la imagen se exportan con la configuración de optimización actual, la tabla colocada en Dreamweaver se actualiza y el archivo PNG origen se guarda.

#### **Acerca de los comportamientos de Dreamweaver**

Si un solo gráfico no dividido de Fireworks se inserta en un documento de Dreamweaver y se aplica un comportamiento de Dreamweaver, ese gráfico tendrá una división encima cuando se abra y edite en Fireworks. La división no estará visible inicialmente porque las divisiones se desactivan de forma automática al abrir y editar gráficos individuales no divididos a los que se han aplicado comportamientos de Dreamweaver. Para ver la división, hay que activar su visibilidad en la capa de Web del panel Capas.

Cuando en Fireworks se ven las propiedades de una división que tiene asignado un comportamiento de Dreamweaver, el cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades puede mostrar `javascript:;`. La eliminación de este texto es inocua. Es posible sobrescribirlo para introducir una dirección URL, si así se desea, y el comportamiento seguirá intacto cuando se vuelva a Dreamweaver.

Cuando se trabaja con HTML de ida y vuelta de Dreamweaver, Fireworks admite formatos de archivo del servidor tales como CFM y PHP.

Dreamweaver admite todos los comportamientos que se apliquen en Fireworks, incluso los necesarios para los rollovers y los botones. Los siguientes comportamientos de Dreamweaver se admiten en Fireworks durante una sesión de ejecución y edición:

- Rollover simple
- Intercambiar imagen
- Restaurar imagen intercambiada
- Definir texto de barra de estado

- Definir Imagen de barra de navegación
- Menú emergente

*Nota:* Fireworks no admite los comportamientos no nativos, incluidos los comportamientos de servidor.

*Nota:* Los elementos de biblioteca de Dreamweaver no admiten menús emergentes.

## Optimización de imágenes y animaciones de Fireworks insertadas en Dreamweaver

Es posible iniciar Fireworks desde Dreamweaver para realizar rápidos cambios de exportación, como volver a muestrear o cambiar el tipo de archivo, en imágenes y animaciones colocadas de Fireworks. Fireworks permite cambiar las configuraciones de optimización y animación, y el tamaño y el área de la imagen exportada.

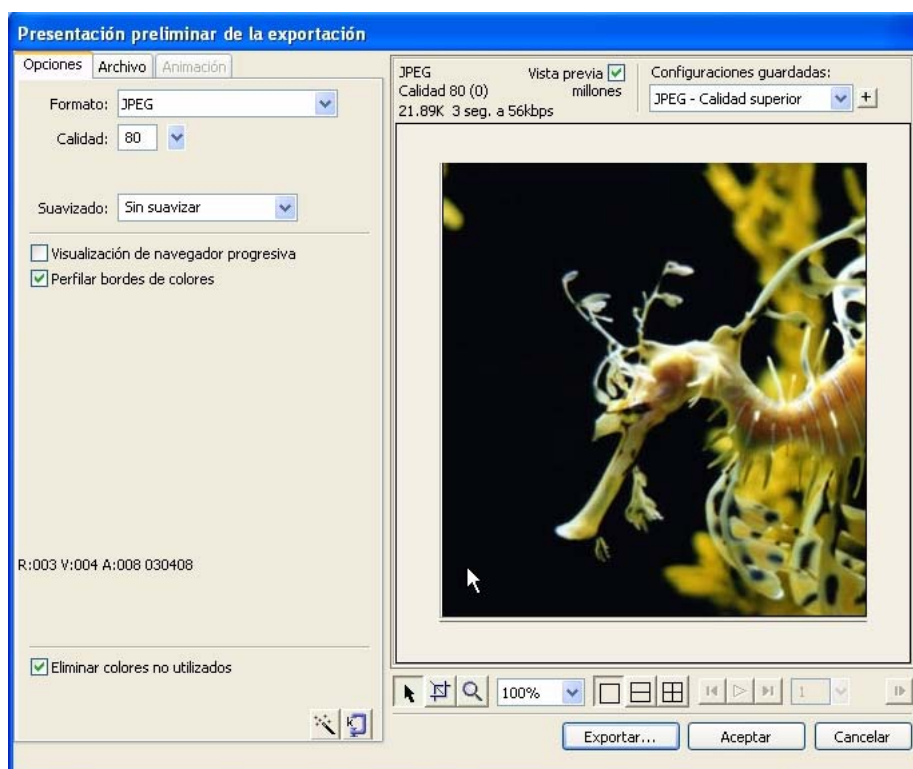
### Para cambiar las configuraciones de optimización de una imagen de Fireworks colocada en Dreamweaver:

**1** En Dreamweaver, seleccione la imagen pertinente y siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Comandos > Optimizar imagen en Fireworks.
- Haga clic en el botón Optimizar en Fireworks en el Inspector de propiedades.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh), y seleccione Optimizar en Fireworks en el menú emergente.

**2** Si el sistema le pregunta, especifique si desea abrir un archivo de Fireworks como origen para la imagen insertada.

Se abre un cuadro de diálogo. Aunque la barra de título no muestre un nombre, en realidad se trata del cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación de Fireworks.



**3** Realice las ediciones que desee en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación:

- Para modificar las configuraciones de optimización, haga clic en la ficha Opciones.
- Para modificar el tamaño y el área de la imagen exportada, haga clic en la ficha Archivo y cambie los parámetros que desee. Si modifica las dimensiones de la imagen en Fireworks, también deberá restablecerlas en el Inspector de propiedades cuando vuelva a Dreamweaver.
- Para editar los parámetros de animación de la imagen, haga clic en la ficha Animación y cambie las opciones que desee.

Para más información sobre las opciones disponibles en estas fichas, consulte la Ayuda de Fireworks.

**4** Cuando termine de editar la imagen, haga clic en Actualizar.

La imagen se exporta con la nueva configuración de optimización, el archivo GIF o JPEG colocado en Dreamweaver se actualiza y el archivo PNG origen se guarda en caso de haberse seleccionado.

Si ha cambiado el formato de la imagen, el verificador de vínculos de Dreamweaver solicita actualizar las referencias a la imagen. Por ejemplo, si cambió el formato de la imagen mi\_imagen de GIF a JPEG y hace clic en Aceptar en respuesta a la solicitud del verificador, todas las referencias a mi\_imagen.gif del sitio se cambian por mi\_imagen.jpg.

### **Modificación de la configuración de animación**

Si abre y optimiza un archivo GIF animado, también es posible editar su configuración. Las opciones de animación del cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación son similares a las disponibles en el panel Fotogramas de Fireworks.

***Nota:** Durante una sesión de optimización iniciada desde Dreamweaver, no es posible editar los elementos gráficos individuales contenidos en una animación de Fireworks. Para editarlos, debe abrir y editar la animación de Fireworks. Para más información, consulte “Edición de archivos de Fireworks en Dreamweaver” en la página 287.*

Para modificar las configuraciones de una animación colocada, consulte “Optimización de imágenes y animaciones de Fireworks insertadas en Dreamweaver” en la página 290 y “Utilización de la Presentación preliminar de la exportación” en la Ayuda de Fireworks.

### **Definición de las opciones de ejecución y edición**

Para utilizar con eficacia HTML de ida y vuelta, es conveniente llevar a cabo algunas tareas preliminares, como convertir Fireworks en el editor de imágenes principal en Dreamweaver y especificar las preferencias de ejecución y edición en Fireworks.

***Nota:** También se debería definir un sitio local en Dreamweaver antes de trabajar con HTML de ida y vuelta. Para más información, consulte Utilización de Dreamweaver.*

### **Designación de Fireworks como editor externo principal de Dreamweaver**

Dreamweaver ofrece preferencias para iniciar automáticamente determinadas aplicaciones con el fin de editar tipos de archivos específicos. Para utilizar las funciones de ejecución y edición de Fireworks, asegúrese de establecer Fireworks como editor principal de archivos GIF, JPEG y PNG en Dreamweaver.

Aunque es posible utilizar versiones anteriores de Fireworks como editor externo de imágenes, dichas versiones ofrecen una capacidad limitada de ejecutar y editar. Cuando se trabaja con HTML de ida y vuelta, Fireworks MX y Fireworks 4 no admiten totalmente las ediciones realizadas en las propiedades de las celdas de las tablas de Dreamweaver, ni admiten los comportamientos aplicados en Dreamweaver. Fireworks 3 no siempre permite abrir y editar tablas y divisiones colocadas dentro de tablas, mientras que Fireworks 2 no permite abrir y editar archivos PNG origen de imágenes colocadas.

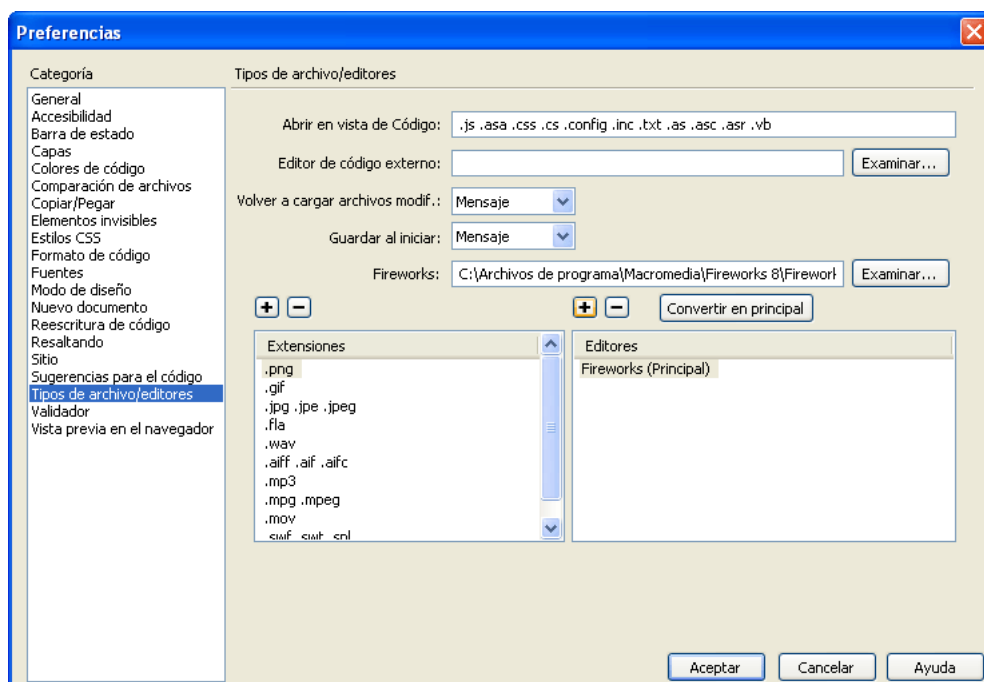
***Nota:** Puesto que Fireworks es el editor externo predeterminado en Dreamweaver, sólo sería necesario definir esta preferencia si tiene dificultades para iniciar Fireworks CS3 desde Dreamweaver.*

### **Para definir Fireworks como editor externo principal de imágenes de Dreamweaver:**

- 1** En Dreamweaver, elija Edición > Preferencias y seleccione Tipos de archivo/editores.
- 2** En la lista de extensiones, seleccione una extensión de archivo de imagen Web (.gif, .jpg o .png).



**3** Si Fireworks aparece en la lista Editores, selecciónelo. Si Fireworks no está en la lista, haga clic en el botón más (+), localice la aplicación Fireworks en el disco duro y haga clic en Abrir.



**4** Haga clic en Convertir en principal.

**5** Repita los pasos del 2 al 4 para definir Fireworks como editor principal para otras extensiones de archivos de imagen Web.

#### Acerca de Design Notes y los archivos de origen

Siempre que se exporta un archivo de Fireworks a un sitio de Dreamweaver desde un archivo PNG origen guardado, Fireworks escribe una nota de diseño (Design Note) con información sobre el archivo. Por ejemplo, al exportar una tabla, Fireworks escribe una nota de diseño para cada imagen exportada. Estas notas de diseño contienen referencias al archivo PNG origen que generó dinámicamente los archivos exportados.

Si se abre y edita un archivo de imagen de Fireworks desde Dreamweaver, éste utilizará la nota de diseño para localizar el PNG origen de dicho archivo. Para obtener el mejor resultado, es conveniente guardar siempre el archivo PNG origen y los archivos exportados de Fireworks en un sitio de Dreamweaver. De esta forma, cualquier usuario que comparta el sitio podrá localizar el archivo PNG origen cuando inicie Fireworks desde Dreamweaver.

#### Especificación de preferencias de ejecución y edición de archivos origen de Fireworks

Las preferencias de ejecución y edición de Fireworks permiten especificar cómo se manejan los archivos PNG origen al abrir archivos de Fireworks desde otra aplicación.

Dreamweaver reconoce dichas preferencias sólo en determinados casos en los que se abre y optimiza una imagen de Fireworks. En concreto, es necesario abrir y optimizar una imagen que no sea parte de una tabla de Fireworks y que no contenga una nota de diseño con la ruta de acceso correcta al archivo PNG origen. En los demás casos, incluidos todos los casos de ejecución y edición de imágenes de Fireworks, Dreamweaver abre automáticamente el archivo PNG origen, solicitando que se localice dicho archivo en caso de no poder encontrarlo.

#### Para especificar las preferencias de ejecución y edición de Fireworks:

**1** En Fireworks, elija Edición > Preferencias.

*Nota:* En Mac OS X, elija Fireworks > Preferencias.

**2** Haga clic en la ficha Ejecutar y editar (Windows) o elija la opción del mismo nombre en el menú emergente (Macintosh).


**3** Especifique las opciones que se usarán para editar u optimizar imágenes de Fireworks colocadas en una aplicación externa:

**Utilizar siempre PNG origen** abre automáticamente el archivo PNG de Fireworks definido en la nota de diseño como origen de la imagen colocada. Las actualizaciones se realizan tanto en el archivo PNG origen como en su correspondiente imagen colocada.

**No utilizar nunca PNG origen** abre automáticamente la imagen colocada de Fireworks, exista o no un archivo PNG origen. Las actualizaciones sólo se realizan en la imagen colocada.

**Preguntar al ejecutar** permite especificar cada vez si abrir o no el archivo PNG origen. Cuando se edita u optimiza una imagen colocada, Fireworks muestra un mensaje que solicita tomar una decisión de ejecución y edición. También es posible especificar preferencias de ejecución y edición generales en la respuesta a dicho mensaje.

## Utilización del botón Administración de archivos

El botón Administración de archivos , situado en la parte superior de la ventana del documento junto al botón Exportación rápida, ofrece un fácil acceso a los comandos de tratamientos de archivos. Este botón se puede utilizar si el documento se encuentra en una carpeta de sitio de Dreamweaver y si el sitio tiene acceso a un servidor remoto. Fireworks reconoce la carpeta como un sitio o como la carpeta raíz local de un sitio si ha utilizado el cuadro de diálogo Administrar sitios de Dreamweaver para especificar la carpeta destino u otra que la contenga.

El botón Administración de archivos presenta los siguientes comandos:

**Obtener** sobrescribe el archivo del sitio local con una copia del archivo del sitio remoto.

**Proteger** protege el archivo sobrescribiendo el local con la copia del remoto. Para utilizar este comando en Fireworks, la opción Permitir desproteger y proteger archivo deberá estar activada en Dreamweaver para el sitio en que se encuentra el documento.

**Colocar** sobrescribe el archivo del sitio remoto con una copia del archivo del sitio local.

**Desproteger** desprotege el archivo local sobrescribiendo el remoto con la copia local. Para utilizar este comando en Fireworks, la opción Permitir desproteger y proteger archivo deberá estar activada en Dreamweaver para el sitio en que se encuentra el documento.

**Deshacer proteger** deshace la protección del archivo local y lo desprotege sobrescribiéndolo con la copia remota. Para utilizar este comando en Fireworks, la opción Permitir desproteger y proteger archivo deberá estar activada en Dreamweaver para el sitio en que se encuentra el documento.

***Nota:** Para que los comandos de administración de archivos estén activos en Fireworks, el documento tendrá que estar en una carpeta de sitio de Dreamweaver y deberá haber un servidor remoto definido. Estos comandos se pueden utilizar sólo para archivos ubicados en sitios que utilicen los métodos de transporte Local/red y FTP. Los archivos que estén en sitios con protocolos SFTP o con métodos de transporte de otros sistemas como SourceSafe, WebDAV y RDS no pueden enviarse o recibirse desde un servidor remoto si trabaja en Fireworks.*

## Funcionamiento con Flash

Fireworks se integra bien con Flash. Es muy fácil importar, copiar y pegar, o exportar vectores, mapas de bits, animaciones y gráficos de botón con varios estados de Fireworks para utilizarlos en Flash. La funcionalidad de ejecución y edición también facilita la edición de gráficos de Fireworks desde dentro de Flash.

***Nota:** El estilo HTML de Flash no admite código de menú emergente. Los comportamientos de los botones y otros tipos de interactividad de Fireworks no se importan en Flash.*

## Colocación de gráficos de Fireworks en Flash

Existen varias formas posibles de colocar gráficos de Fireworks en Flash. La opción de importar o copiar y pegar un archivo PNG de Fireworks ofrece un mayor control sobre cómo se importan a Flash los gráficos y las animaciones.

Aunque el control es más preciso cuando se importa o copia y pega un archivo PNG de Fireworks, también es posible importar archivos JPEG, GIF, PNG y SWF que se han exportado desde Fireworks.

**Nota:** Cuando los gráficos de Fireworks se importan o copian y pegan en Flash, se pierden algunos atributos, como los filtros automáticos y las texturas. No se puede importar ni copiar y pegar un efecto de gradiente de contorno de Fireworks en un documento de Flash. Además, Flash sólo admite los rellenos sólidos y degradados y los trazos básicos.

### Importación de archivos PNG de Fireworks en Flash

Es posible importar archivos PNG origen de Fireworks directamente en Flash sin tener que exportar a ningún otro formato gráfico. Todos los vectores, mapas de bits, gráficos de botón con varios estados y animaciones de Fireworks se pueden importar en Flash.

**Nota:** Los comportamientos de los botones y otros tipos de interactividad de Fireworks no se importan en Flash porque JavaScript activa los comportamientos de Fireworks y es externo al formato de archivo. Flash utiliza código ActionScript™ interno.

Cuando se importa un archivo PNG de Fireworks en Flash, se puede elegir entre varias opciones de importación. Si su archivo PNG contiene varias páginas, puede importar todas las páginas en nuevas escenas o fotogramas de Flash o seleccionar una página específica de la escena o fotograma actual. Puede importar el contenido completo de una página, incluidos fotogramas, capas y objetos, como un clip de película de Flash, o bien importar todo el contenido en una única capa nueva. Con objetos vectoriales y de texto, puede conservar completamente la editabilidad u optar por importar el archivo PNG de Fireworks como una única imagen de mapa de bits sin capas.

#### Para importar un archivo PNG de Fireworks en Flash:

1 Guarde el documento en Fireworks.

Para información sobre cómo guardar archivos, consulte la Ayuda de Fireworks.

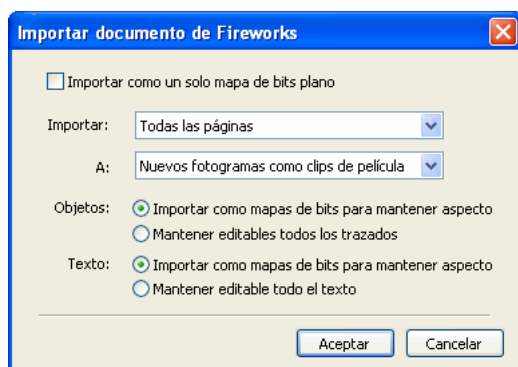
2 Cambie a un documento abierto en Flash.

3 Opcional: haga clic en el fotograma clave y en la capa en que desea importar el contenido de Fireworks.

4 Seleccione Archivo > Importar.

5 En el cuadro de diálogo Importar, desplácese al archivo PNG, selecciónelo y haga clic en Aceptar.

Aparece el cuadro de diálogo Importar documento de Fireworks.



Siga uno de estos procedimientos:

**a** Seleccione la opción Importar como una única imagen sin capas si desea importar el archivo como una sola imagen de mapa de bits y perder toda la editabilidad. Si el PNG tiene varias páginas, sólo se importa la primera.

**Nota:** Si se selecciona esta opción, las demás opciones del cuadro de diálogo no estarán disponibles.

**b** Seleccione una opción de importación en los dos menús emergente:

**Importar todas las páginas en nuevos fotogramas como clips de película** Importa todas las páginas al archivo PNG en una nueva capa de Flash que toma el nombre del archivo PNG. Se crea un fotograma clave en la nueva capa en la ubicación del fotograma actual, la primera página del archivo PNG se coloca como un clip de película en este fotograma, y todas las demás páginas se sitúan en fotogramas a continuación como clips de película. La jerarquía de capas y fotogramas dentro del archivo PNG se conserva.

**Importar la Página 1 en el fotograma actual como un clip de película** El contenido de la página seleccionada se importa como un clip de película, que se coloca en el fotograma y la capa activos en el archivo de Flash. La jerarquía de capas y fotogramas dentro del archivo PNG se conserva.

**Importar todas las páginas en nuevas escenas como clips de película** Se importan todas las páginas del archivo PNG y se asigna cada una a una escena nueva como clips de película. Las capas y fotogramas de las páginas se conservan. Si hay escenas en el archivo de Flash, el proceso de importación añade las nuevas escenas a continuación de las existentes.

**Importar la Página 1 en la nueva capa** La página seleccionada se importa como una nueva capa. Los fotogramas se importan en la línea de tiempo como fotogramas independientes.

**6** Elija la manera en que se importarán los objetos vectoriales:

**Importar como mapas de bits para mantener aspecto** conserva la editabilidad de los objetos vectoriales, salvo que tengan efectos, rellenos o trazos especiales que Flash no admita. Para preservar el aspecto de tales objetos, Flash los convierte en imágenes de mapa de bits no editables.

**Importar como trazados editables** conserva la editabilidad de todos los objetos vectoriales. Si los objetos tienen rellenos, trazos o efectos que no se admiten en Flash, estas propiedades se pierden o se convierten a sus equivalentes en Flash, y es posible que no presenten el mismo aspecto.

**7** Elija la manera en que se importará el texto:

**Importar como mapas de bits para mantener aspecto** conserva la editabilidad del texto, salvo que tenga efectos, rellenos o trazos especiales que Flash no admita. Para preservar el aspecto de texto con esas características, Flash lo convierte en una imagen de mapa de bits no editable.

**Mantener editable todo el texto** conserva la editabilidad de todo el texto. Si los objetos de texto tienen rellenos, trazos o efectos que no se admiten en Flash, estas propiedades se pierden o se convierten a sus equivalentes en Flash, y es posible que no presenten el mismo aspecto.

**8** Haga clic en Aceptar.

El archivo PNG de Fireworks se importa en Flash en función de las opciones elegidas.

*Nota:* Las selecciones realizadas en el cuadro de diálogo Importar documento de Fireworks se guardan y se utilizan de forma predeterminada la próxima vez que se importe un archivo PNG.

### Copia y pegado de gráficos de Fireworks en Flash

Un método rápido para colocar gráficos de Fireworks en Flash es copiarlos y pegarlos, o arrastrarlos y colocarlos.

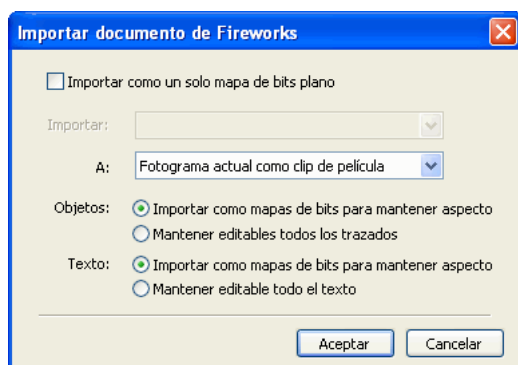
*Nota:* Para copiar gráficos en versiones de Flash anteriores a Flash 8, debe elegir Edición > Copiar contornos de trazado.

*Nota:* para que los objetos sean editables como objetos vectoriales independientes en Flash, tal vez deba desagruparlos mediante Modificar > Desagrupar.

### Para copiar y pegar, o arrastrar y colocar, gráficos de Fireworks en un documento de Flash:

- 1** En Fireworks, seleccione el objeto u objetos que desea copiar.
- 2** Seleccione Edición > Copiar o haga clic en el botón Exportación rápida y elija Copiar en el menú emergente Flash.
- 3** En Flash, cree un nuevo documento y elija Edición > Pegar, o arrastre el archivo desde Fireworks a Flash.

Aparece el cuadro de diálogo Importar documento de Fireworks.



**4** Seleccione una opción en el menú emergente En:

**Fotograma actual como clip de película** El contenido que se va a pegar se importa como un clip de película, que se coloca en el fotograma y la capa activos en el archivo de Flash. La jerarquía de capas y fotogramas dentro del archivo PNG se conserva.

**Nueva capa** El contenido pegado se importa como una nueva capa. Los fotogramas se importan en la línea de tiempo como fotogramas independientes.

**5** Elija la manera en que se importarán los objetos vectoriales:

**Importar como mapas de bits para mantener aspecto** conserva la editabilidad de los objetos vectoriales, salvo que tengan efectos, rellenos o trazos especiales que Flash no admita. Para preservar el aspecto de tales objetos, Flash los convierte en imágenes de mapa de bits no editables.

**Importar como trazados editables** conserva la editabilidad de todos los objetos vectoriales. Si los objetos tienen rellenos, trazos o efectos que no se admiten en Flash, estas propiedades se pierden o se convierten a sus equivalentes en Flash, y es posible que no presenten el mismo aspecto.

**6** Elija la manera en que se importará el texto:

**Importar como mapas de bits para mantener aspecto** conserva la editabilidad del texto, salvo que tenga efectos, rellenos o trazos especiales que Flash no admita. Para preservar el aspecto de texto con esas características, Flash lo convierte en una imagen de mapa de bits no editable.

**Mantener editable todo el texto** conserva la editabilidad de todo el texto. Si los objetos de texto tienen rellenos, trazos o efectos que no se admiten en Flash, estas propiedades se pierden o se convierten a sus equivalentes en Flash, y es posible que no presenten el mismo aspecto.

**7** Haga clic en Aceptar.

El contenido pegado se importa en Flash en función de las opciones elegidas.

*Nota:* Las selecciones realizadas en el cuadro de diálogo Importar documento de Fireworks se guardan y se utilizan de forma predeterminada la próxima vez que se copie y pegue o se arrastre y coloque un archivo PNG en Flash.

### La estructura de biblioteca de Flash

Los objetos de Fireworks se importan en una *Carpeta de objetos de Fireworks* en la biblioteca de Flash. La estructura de esta carpeta es la siguiente:

Carpeta Archivo 1 // Con el nombre del archivo de Fireworks

- Carpeta Página 1 // Con el nombre de la página (si hay más de una página)
  - Página 1 // Con el nombre de la página
  - Carpeta Fotograma 1 // Con el nombre del fotograma (si hay más de un fotograma)
  - Fotograma 1 // Con el nombre del fotograma
  - — Símbolo 1 en Fotograma 1 // Con el nombre del símbolo
  - — Símbolo 2 en Fotograma 1

...

- Carpeta Capas compartidas // Capas compartidas en los fotogramas de la Página 1
- — Carpeta Capa compartida // Con el nombre de la capa compartida
- — Símbolo capa compartida

- Carpeta Página 2

- Página 2
- Símbolo 1 en Página 2 (para una página sin fotogramas)

...

- Carpeta Página maestra

- Página maestra
- Símbolo 1 en Página maestra

...

- Carpeta Capas compartidas // Capas compartidas en las páginas
- — Carpeta Capa compartida // Con el nombre de la capa compartida
- — Símbolo capa compartida

### Importación de símbolos con escala de 9 divisiones

Cuando se importa un símbolo de Fireworks que emplea escala de 9 divisiones, las guías de cuatro divisiones se importan y conservan en Flash.

La escala en 9 divisiones se conserva en gráficos, gráficos sofisticados y símbolos de botones, pero no en animaciones, ya que las animaciones de Fireworks no admiten esta característica. Los símbolos importados se guardan como símbolos en la biblioteca de Flash.

### Importación de símbolos de gráficos sofisticados

Cuando se importan a Flash símbolos de gráficos complejos, como componentes de Flex hay determinadas limitaciones:

- Se pierden las modificaciones de problemas no resueltos realizadas en símbolos. Se importa la copia maestra del símbolo.
- Los gráficos de símbolos sofisticados se almacenan como archivos PNG y JSE. Sólo se importa el archivo PNG. Si el símbolo está compuesto por trazados, éstos se combinan en un símbolo.

Si necesita aprovechar toda la funcionalidad del símbolo en Flash, debe sustituirlo con la versión Flash del símbolo.

### Conservación de los efectos de capas de Photoshop

Fireworks admite los efectos de capas de Photoshop que se indican a continuación. Esta lista describe cómo se importa cada efecto a Flash.

#### Efecto automático de Photoshop - Sombra: Correspondencia:

tamaño corresponde a desenfocadoX, desenfocadoY

distancia corresponde a distancia

color corresponde a color

ángulo corresponde a 180 - (ángulo de efecto de Photoshop)

#### Efecto automático de Photoshop - Sombra interior: Correspondencia:

tamaño corresponde a desenfocadoX, desenfocadoY

distancia corresponde a distancia

color corresponde a color

ángulo maps a 180 - (ángulo de efecto de Photoshop)

#### Efecto automático de Photoshop - Iluminado exterior: Correspondencia:

Opacidad corresponde a intensidad

color corresponde a color

tamaño corresponde a desenfocadoX, desenfocadoY

**Efecto automático de Photoshop - Iluminado interior:** Correspondencia:

Opacidad corresponde a intensidad  
color corresponde a color  
tamaño corresponde a desenfocadoX, desenfocadoY

Los objetos con otros efectos de capa de Photoshop se rasterizan.

**Conservación de la visibilidad y bloqueo**

Los objetos y capas ocultos en el archivo PNG se importan y permanecen ocultos en Flash. Sin embargo, las partes no visibles de un símbolo de gráfico sofisticado no se importan (por ejemplo, estados Sobre y Abajo de botones).

Si una capa está oculta o bloqueada, todos los objetos y subcapas de dicha capa heredan esta configuración y la conservan cuando se importan a Flash.

Sin embargo, si importa una sola página a una nueva capa en Flash, se crea una capa para la página completa y se muestran todos los objetos; en este caso no se conservan los atributos de visibilidad y bloqueo.

**Acerca de la exportación de gráficos de Fireworks a otros formatos para su uso en Flash**

Es posible exportar los gráficos de Fireworks como archivos JPEG, GIF, PNG e Adobe Illustrator 7 (AI), y luego importarlos a Flash.

Para información sobre la exportación de archivos JPEG y GIF, consulte la Ayuda de Fireworks. Para información sobre la exportación al formato PNG, consulte “Exportación de archivos PNG con transparencias” en la página 299. Para información sobre la importación de cualquiera de estos formatos a Flash, consulte “Importación en Flash de gráficos y animaciones exportados por Fireworks” en la página 300.

***Nota:** Aunque PNG es el formato de archivo nativo de Fireworks, los archivos gráficos PNG exportados desde Fireworks son diferentes a los PNG origen que se guardan en Fireworks. Los archivos PNG exportados no son diferentes a los GIF o JPEG; sólo contienen datos de la imagen, sin información adicional como divisiones, capas, interactividad, filtros automáticos ni ningún otro contenido editable. Para más información sobre los archivos PNG origen, consulte la Ayuda de Fireworks.*

**Exportación de gráficos y animaciones de Fireworks como archivos SWF**

Es posible exportar los gráficos y animaciones como archivos SWF de Flash. Son varias las opciones que se pueden elegir para determinar cómo se exportan los objetos.

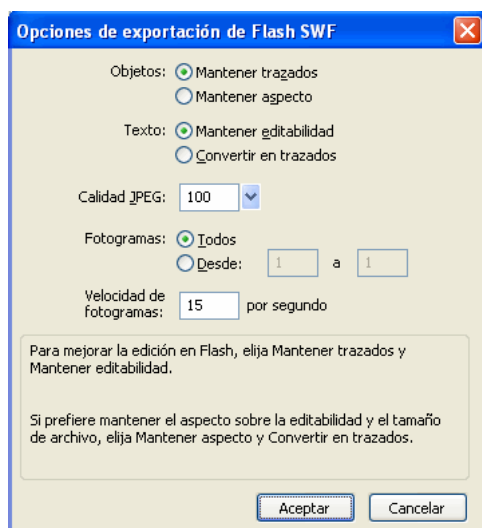
Algunos de los formatos se pierden a menos que se elija Mantener aspecto en el cuadro de diálogo Opciones de exportación de Flash SWF. El color y el tamaño de los trazos se mantienen. Los formatos siguientes se perderán al exportar a formato SWF:

- Modo de mezcla
- Capas
- Máscaras (aplicadas antes de la exportación)
- Objetos de división, mapas de imagen y comportamientos
- Rellenos de patrón
- Gradientes de contorno

**Para exportar un gráfico o animación de Fireworks como archivo SWF:**

- 1 Seleccione Archivo > Exportar o haga clic en el botón Exportación rápida y elija Exportar SWF en el menú emergente Flash.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 3 Seleccione Flash SWF en el menú emergente Guardar como archivos de tipo.
- 4 Haga clic en el botón Opciones.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de exportación de Flash SWF.



**5** En la sección **Objetos**, elija una de las opciones siguientes:

**Mantener trazados** permite mantener la editabilidad de los trazados. Se pierden los efectos y los formatos.

**Mantener aspecto** convierte los objetos vectoriales en objetos de mapa de bits cuando sea preciso y conserva el aspecto de los trazos y rellenos aplicados. Se pierde la posibilidad de edición.

**6** En la sección **Texto**, elija una de las opciones siguientes:

**Mantener editabilidad** permite mantener la editabilidad del texto. Se pierden los efectos y los formatos.

**Convertir en trazados** convierte el texto en trazados y conserva el espaciado y el ajuste entre caracteres introducidos en Fireworks. Se pierde la posibilidad de edición como texto.

**7** Establezca la calidad de las imágenes JPEG mediante el deslizador emergente **Calidad JPEG**.

**8** Seleccione los fotogramas que se exportarán y la velocidad de fotogramas por segundo.

**9** Haga clic en **Aceptar**.

**10** En el cuadro de diálogo **Exportar**, haga clic en **Guardar**.

Para información sobre la importación a Flash de un archivo SWF exportado, consulte “Importación en Flash de gráficos y animaciones exportados por Fireworks” en la página 300.

### Exportación de archivos PNG con transparencias

El formato PNG admite transparencia con imágenes en color de 32 bits. Los archivos PNG origen de Fireworks se pueden importar directamente en Flash.

También es posible crear transparencia con un archivo PNG de 8 bits. Los archivos PNG de 8 bits, en comparación con el formato de archivo GIF, consiguen una transparencia excelente, así como una mejor compresión. Los gráficos PNG de 8 bits de Fireworks con transparencia se pueden exportar para su inserción en Flash.

#### Para exportar un archivo PNG de 8 bits con transparencia:

- 1** En Fireworks, elija **Ventana > Optimizar** para abrir el panel **Optimizar** si no está abierto ya.
- 2** Elija **PNG 8** como **Formato del archivo de exportación** y **Transparencia alfa** en el menú emergente de **transparencia**.
- 3** Seleccione **Archivo > Exportar**.
- 4** Seleccione **Sólo imágenes** en el menú emergente **Guardar como archivos de tipo**. Asigne un nombre al archivo y haga clic en **Guardar**.

Para información sobre la importación a Flash de archivos PNG exportados, consulte “Importación en Flash de gráficos y animaciones exportados por Fireworks” en la página 300.



### Importación en Flash de gráficos y animaciones exportados por Fireworks

El comando Importar de Flash permite importar gráficos y animaciones que se exportaron en Fireworks.

#### Para importar en Flash gráficos y animaciones de Fireworks:

1 Cree un nuevo documento en Flash.

*Nota:* Si está importando un gráfico de Fireworks en un archivo de Flash que ya existe, cree una nueva capa en Flash.

2 Seleccione Archivo > Importar y localice el archivo gráfico o de animación.

3 Haga clic en Abrir para importar el archivo.

### Utilización de Fireworks para editar gráficos importados en Flash

La integración de ejecución y edición permite que Fireworks modifique un gráfico que previamente se ha importado en Flash. Cualquier gráfico importado se puede editar de esta forma, aunque no se hubiera exportado desde Fireworks.

*Nota:* Los archivos PNG nativos de Fireworks importados en Flash son una excepción, salvo que se hayan importado como imágenes planas de mapa de bits.

Si el gráfico se exportó desde Fireworks, y se conservó el archivo PNG original junto con el gráfico exportado, es posible abrir el archivo PNG original en Fireworks desde dentro de Flash para realizar modificaciones. Al volver a Flash, tanto el archivo PNG como el gráfico en Flash estarán actualizados.

1 En Flash, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el archivo gráfico en el panel Biblioteca.

2 Seleccione Editar con Fireworks en el menú emergente.

*Nota:* Si Editar con Fireworks no aparece en el menú emergente, elija Editar con y localice la aplicación Fireworks.

3 Haga clic en Sí en el cuadro Buscar origen si desea localizar el archivo PNG original del gráfico de Fireworks, y haga clic en Abrir.

*Nota:* Si ha modificado las preferencias de ejecución y edición de Fireworks, es posible que no aparezca este cuadro de diálogo.

El archivo se abre en Fireworks y la ventana del documento indica que se está editando desde Flash.

4 Modifique la imagen y haga clic en Listo cuando haya terminado.

Fireworks exporta un nuevo archivo gráfico a Flash y, si se ha modificado el archivo PNG original, también se guarda.

## Funcionamiento con Freehand

Los gráficos vectoriales se pueden compartir fácilmente entre Fireworks y FreeHand, ya que ambas aplicaciones admiten el uso de vectores. Sin embargo, el aspecto de los objetos puede ser distinto, porque Fireworks y FreeHand no comparten todas las funciones. Para más información, consulte “Funcionamiento con otras aplicaciones de gráficos vectoriales” en la página 304.

Los procedimientos descritos en los apartados siguientes son de aplicación no sólo a la utilización de Fireworks con FreeHand, sino también a la utilización de Fireworks con otras aplicaciones de gráficos vectoriales, como Adobe Illustrator y CorelDraw. Para más información, consulte “Funcionamiento con otras aplicaciones de gráficos vectoriales” en la página 304.

### Colocación de gráficos de FreeHand en Fireworks

Existen varias posibilidades para colocar gráficos de FreeHand en Fireworks. Es posible importarlos, copiarlos y pegarlos, o arrastrarlos. Fireworks CS3 admite gráficos de FreeHand 7 o de versiones posteriores.

### Importación de gráficos de FreeHand a Fireworks

Fireworks puede importar gráficos vectoriales creados en FreeHand. Al hacerlo, es posible definir las siguientes opciones:

**Escala** especifica el porcentaje de escala del archivo importado.

**Anchura y altura** especifica la anchura y la altura del archivo importado en píxeles, pulgadas o centímetros.

**Resolución** especifica la resolución del archivo importado.

**Suavizado** suaviza los objetos importados para que no aparezcan bordes dentados. Esta opción se puede elegir por separado para los trazados y para el texto.

*Nota:* Utilice el Inspector de propiedades para cambiar los objetos seleccionados a Suavizado o Borde duro.

**Conversión de archivos** permite especificar cómo deben gestionarse los documentos de varias páginas al importarlos:

- Abrir una página sólo importa la página especificada.
- La opción Abrir páginas como fotogramas importa todas las páginas del documento y coloca cada una de ellas en un fotograma distinto.
- Ignorar capas importa todos los objetos en una misma capa.
- Recordar capas mantiene la estructura de capas del archivo importado.
- Convertir capas en fotogramas coloca cada capa del documento importado en un fotograma diferente.

**Incluir capas invisibles** importa los objetos ocultos de las capas. Si no se selecciona, las capas invisibles no se importan.

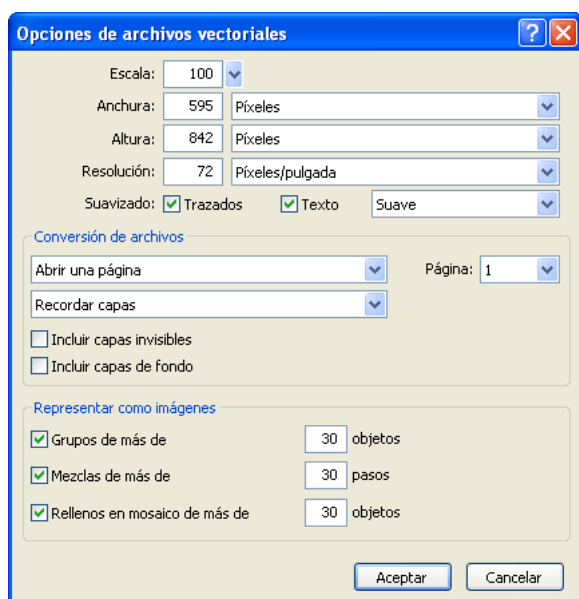
**Incluir capas de fondo** importa objetos de la capa de fondo del documento. Si no se selecciona, la capa de fondo no se importa.

**Representar como imágenes** convierte grupos complejos, mezclas o rellenos de mosaico como un único objeto de mapa de bits en incluirlo en un documento de Fireworks. Especifique un número en el cuadro de texto para determinar cuántos objetos puede contener un grupo, mezcla o relleno en mosaico antes de convertirlo a mapa de bits durante la importación.

### Para importar gráficos de vectores de un archivo de FreeHand:

**1** En Fireworks, elija Archivo > Importar para desplazarse al archivo de FreeHand correspondiente y haga clic en Abrir.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de archivos vectoriales.



**2** Seleccione las opciones que desee.

**3** Haga clic en Aceptar.

### Copia y pegado o arrastre de gráficos de FreeHand en Fireworks

Para colocar rápidamente gráficos de FreeHand en Fireworks, es posible copiarlos y pegarlos, o arrastrarlos.

#### Para copiar y pegar un gráfico seleccionado de FreeHand en Fireworks:

- 1 En FreeHand, elija Edición > Copiar.
- 2 Cree un nuevo documento en Fireworks o abra uno existente.
- 3 Elija Edición > Pegar.

#### Para arrastrar un gráfico de FreeHand en Fireworks:

❖ Arrastre el gráfico desde FreeHand hasta un documento abierto en Fireworks.



*En Windows, si las aplicaciones FreeHand y Fireworks están maximizadas, arrastre el gráfico de FreeHand al botón de Fireworks en la barra de tareas. Manténgalo en esa posición durante unos segundos y verá que, a continuación, aparece la ventana de documento de Fireworks. Arrastre el cursor hacia el lienzo y suéltelo.*

### Utilización de gráficos de Fireworks en FreeHand

Existen varias formas posibles de colocar gráficos de Fireworks en FreeHand. Para colocar rápidamente gráficos de Fireworks en FreeHand, es posible importarlos o copiarlos y pegarlos. También puede exportar gráficos de Fireworks en un formato compatible con Freehand y, a continuación, importarlos a FreeHand.

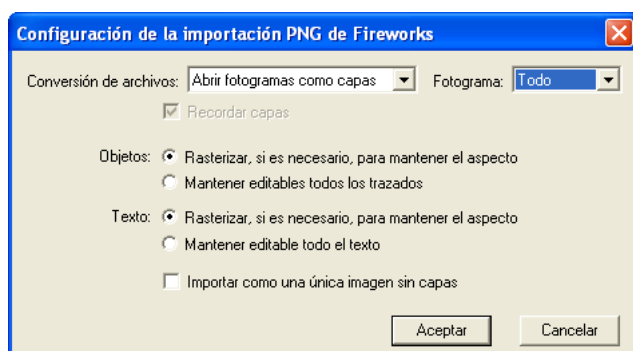
#### Importación de gráficos de Fireworks a FreeHand

FreeHand puede importar gráficos vectoriales creados en Fireworks. En función de las opciones que se elijan cuando se importa o abre, FreeHand puede importar capas, fotogramas, vectores, texto, mapas de bits y otros efectos de Fireworks que son compartidos por ambas aplicaciones. Las capas ocultas de Fireworks se ignoran y no se importan. Que el contenido que se importa o abre sea editable o no en FreeHand depende de las opciones de importación que se han seleccionado en el cuadro de diálogo Configuración de Importación PNG de Fireworks.

#### Para importar un archivo PNG de Fireworks en FreeHand:

- 1 Guarde el documento en Fireworks.
- Para información sobre cómo guardar archivos, consulte la Ayuda de Fireworks.
- 2 Cambie a un documento abierto en FreeHand.
  - 3 Seleccione Archivo > Importar o Archivo > Abrir.
  - 4 En el cuadro de diálogo Importar, desplácese al archivo PNG, selecciónelo y haga clic en Abrir.

Se abre el cuadro de diálogo Configuración de Importación PNG de Fireworks.



5 Seleccione una opción de conversión de archivos:

**Abrir páginas como fotogramas.** importa los fotogramas de Fireworks en páginas de FreeHand independientes. Si lo desea, seleccione Recordar capas para convertir las capas de Fireworks en capas de FreeHand. Si anula la selección de esta opción, el contenido de todas las capas de Fireworks se combinará en una única capa.

**Abrir fotogramas como capas** importa fotogramas de Fireworks como capas independientes.

6 Seleccione un fotograma para importarlo en el menú emergente Fotograma. Para importar todos los fotogramas, seleccione Todo.

*Nota:* La opción Todo sólo está disponible si abre los fotogramas como capas o si abre un archivo PNG (en lugar de importarlo).

7 Seleccione la forma de importar objetos:

**Rasterizar, si es necesario, para mantener el aspecto** convierte algunos objetos vectoriales en imágenes de mapa de bits no editables. Sólo se convierten aquellos objetos con efectos, trazos y rellenos que no son compartidos por FreeHand.

**Mantener editables todos los trazados** permite editar todos los objetos vectoriales importados. Es posible que la apariencia de algunos objetos sea distinta en FreeHand y Fireworks. Esto se debe a que las aplicaciones interpretan de forma distinta la información. De igual forma, es posible que desaparezcan los efectos que no compartan ambas aplicaciones.

8 Seleccione la forma de importar texto:

**Rasterizar, si es necesario, para mantener el aspecto** convierte algunos objetos de texto en imágenes de mapa de bits no editables. Sólo se rasteriza el texto con efectos, trazos y rellenos que no son compartidos por FreeHand.

**Mantener editable todo el texto** permite editar todo el texto importado. Es posible que la apariencia de parte del texto sea distinta en FreeHand y Fireworks. De igual forma, es posible que desaparezcan los efectos que no compartan ambas aplicaciones.

9 Seleccione la opción Importar como una única imagen sin capas si desea conservar el aspecto completo del documento de Fireworks. Si selecciona esta opción, comprobará que el resto de las opciones del cuadro de diálogo Configuración de la importación PNG de Fireworks aparecen atenuadas. Seleccione esta opción sólo cuando la posibilidad de editar el archivo no sea importante para usted.

10 Haga clic en Aceptar.

11 Haga clic en el punto de la ventana de documento de FreeHand donde desee que aparezca el archivo PNG de Fireworks.

### **Copia y pegado de gráficos de Fireworks en FreeHand**

Para colocar rápidamente gráficos de Fireworks en FreeHand, es posible copiarlos y pegarlos.

Cuando los gráficos de Fireworks se colocan en FreeHand, se pierden algunos atributos, como los filtros automáticos y las texturas. Para más información, consulte “Características no admitidas” en la página 304.

*Nota:* El método de copiar y pegar para colocar gráficos de Fireworks en otras aplicaciones también funciona con Illustrator, CorelDraw y Photoshop.

#### **Para copiar y pegar gráficos en FreeHand:**

1 Seleccione el objeto u objetos que desea copiar en Fireworks.

2 Seleccione Edición > Copiar o haga clic en el botón Exportación rápida y elija Copiar en el menú emergente FreeHand.

3 Cambie a un documento abierto en FreeHand.

4 Elija Edición > Pegar.

Se abre el cuadro de diálogo Configuración de Importación PNG de Fireworks. Para obtener una descripción detallada de las opciones, consulte “Importación de gráficos de Fireworks a FreeHand” en la página 302.

5 Seleccione las opciones deseadas y haga clic en Aceptar.

#### **Copia y pegado de trazados de Fireworks en FreeHand**

Es posible utilizar el comando Copiar contornos de trazado para copiar los trazados seleccionados de Fireworks en FreeHand. El comando Copiar contornos de trazado es muy práctico cuando se desea copiar los trazados y no su contenido.

*Nota:* Utilice el comando Copiar contornos de trazado con FreeHand 10 y versiones anteriores. Con FreeHand MX, utilice Edición > Copiar para conseguir un aspecto óptimo del objeto y una editabilidad mejorada. Para más información, consulte “Copia y pegado de gráficos de Fireworks en FreeHand” en la página 303.

#### **Para copiar trazados seleccionados de Fireworks:**

- 1 Seleccione Edición > Copiar contornos de trazado o haga clic en el botón Exportación rápida y elija Copiar en el menú emergente FreeHand.
- 2 Cambie a un documento abierto en FreeHand.
- 3 Seleccione Edición > Pegar para pegar los trazados.

#### **Exportación de gráficos de Fireworks en FreeHand**

Los gráficos de Fireworks se pueden exportar en un formato compatible con FreeHand y luego importarlos.

#### **Para exportar un gráfico de vectores a FreeHand:**

- 1 En Fireworks, elija Archivo > Exportar, o bien haga clic en el botón Exportación rápida y elija Exportar a FreeHand en el menú emergente FreeHand.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 3 Seleccione Illustrator 7 en el menú emergente Tipo.

*Nota:* Illustrator 7 es el formato de archivo gráfico que se utiliza para exportar de Fireworks a cualquier otra aplicación de gráficos vectoriales, incluso a FreeHand. La mayoría de aplicaciones vectoriales puede leer el formato de archivo de Illustrator 7.

- 4 Haga clic en el botón Opciones.
- 5 En el cuadro de diálogo Opciones de exportación de Illustrator elija una de las opciones siguientes:

**Exportar sólo fotograma actual** conserva los nombres de capa y exporta sólo el fotograma actual.

**Convertir capas en fotogramas** exporta cada uno de los fotogramas de Fireworks como una capa.

- 6 Seleccione Compatible con FreeHand para exportar el archivo para su uso en FreeHand.

Si selecciona Compatible con FreeHand, los mapas de bits no se exportan y los rellenos degradados se convierten en rellenos sólidos.

- 7 Haga clic en Aceptar.
- 8 En el cuadro de diálogo Exportar, haga clic en Guardar.

*Nota:* Al exportar, Fireworks pone bordes duros en los objetos.

- 9 Cambie a un documento abierto en FreeHand.
- 10 Seleccione Archivo > Abrir o Archivo > Importar para desplazarse al archivo que exportó en Fireworks, y haga clic en Abrir.

#### **Funcionamiento con otras aplicaciones de gráficos vectoriales**

Fireworks puede compartir gráficos vectoriales con otras aplicaciones de gráficos vectoriales, como Adobe Illustrator. En Fireworks, estos gráficos se exportan e importan de igual forma que en FreeHand. Para más información, consulte “Funcionamiento con Freehand” en la página 300.

#### **Características no admitidas**

Puesto que Fireworks y otros editores de gráficos vectoriales no siempre comparten las mismas funciones, el aspecto de los objetos puede ser distinto.

Muchos editores de gráficos de vectores, incluido FreeHand, no admiten las siguientes características de Fireworks:

- Filtros automáticos
- Modos de mezcla
- Texturas, rellenos de patrón, rellenos de tramado Web y rellenos degradados

- Objetos de divisiones y mapas de imagen
- Varias opciones de formato de texto
- Guías, cuadrículas y color de lienzo
- Imágenes de mapa de bits
- Algunos trazos

## Funcionamiento con Director

Es posible combinar la potencia de Fireworks y Director. Fireworks permite exportar gráficos y contenido interactivo a Director. El proceso de exportación preserva los comportamientos y divisiones del gráfico. Es posible exportar con seguridad las imágenes divididas con rollovers e incluso las imágenes con capas. De este modo los usuarios de Director pueden sacar partido de las herramientas de optimización y de diseño de gráficos de Fireworks sin comprometer la calidad.

*Nota:* El estilo HTML de Director no admite el código de menú emergente.

### Colocación de archivos de Fireworks en Director

Director puede importar imágenes planas de Fireworks, como imágenes JPEG y GIF. También puede importar las imágenes PNG de 32 bits con transparencia. Con respecto al contenido dividido, interactivo y animado, Director puede importar los archivos HTML de Fireworks.

Para información sobre la exportación de imágenes planas de Fireworks, como JPEG y GIF, consulte la Ayuda de Fireworks.

#### Exportación de gráficos con transparencia

En Director, la transparencia se puede lograr importando imágenes PNG de 32 bits. En Fireworks se pueden exportar gráficos PNG de 32 bits con transparencia.

#### Para exportar una imagen PNG de 32 bits con transparencia:

- 1 En Fireworks, elija Ventana > Optimizar, cambie el formato del archivo de exportación a PNG 32 y defina Mate como transparente.
- 2 Seleccione Archivo > Exportar.
- 3 Seleccione Sólo imágenes en el menú emergente Guardar como archivos de tipo. Asigne un nombre al archivo y haga clic en Guardar.

#### Exportación de contenido con capas y divisiones a Director

Mediante la exportación de las divisiones de Fireworks a Director permite exportar el contenido con divisiones e interactivo, como botones e imágenes rollover. Mediante la exportación de capas a Director, es posible exportar el contenido de Fireworks estructurado en capas, como por ejemplo animaciones.

#### Para exportar archivos de Fireworks a Director:

- 1 En Fireworks, elija Archivo > Exportar.

*Nota:* También puede hacer clic en el botón Exportación rápida y elegir Origen como capas u Origen como divisiones en el menú emergente Director. Seleccione Origen como capas si está exportando una animación y Origen como divisiones si se trata de contenido interactivo (por ejemplo, botones).

- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 3 Seleccione Director en el menú emergente Tipo.
- 4 Seleccione una opción en el menú emergente Origen:

**Capas de Fireworks** exporta cada capa del documento. Seleccione esta opción si está exportando contenido estructurado en capas o una animación.

**Divisiones de Fireworks** exporta cada división del documento. Seleccione esta opción si está exportando contenido interactivo o con divisiones, como botones e imágenes rollover.

- 5 Seleccione Recortar imágenes para recortar automáticamente las imágenes y que los objetos encajen en cada fotograma.
- 6 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta para elegir una carpeta para las imágenes.
- 7 Haga clic en Guardar.

#### Importación de archivos de Fireworks en Director

En Director, es posible importar imágenes planas exportadas desde Fireworks, tales como archivos JPEG, GIF y PNG de 32 bits. También se pueden importar capas, divisiones y elementos interactivos de Fireworks mediante la inserción de código HTML de Fireworks.

#### Para importar una imagen plana de Fireworks:

- 1 En Director, elija File > Import.
- 2 Desplácese al archivo y haga clic en Import.
- 3 Cambie las opciones que desee en el cuadro de diálogo Image Options. Para información sobre cada opción, consulte *Using Director*.
- 4 Haga clic en Aceptar.

El gráfico importado aparece en el reparto ("cast") como un mapa de bits.

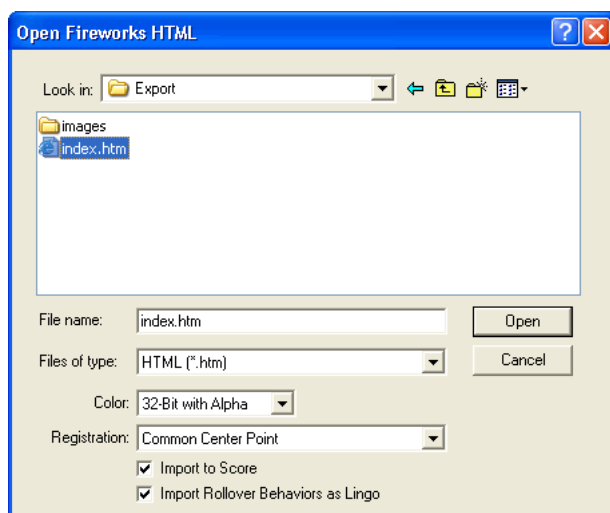
#### Para importar contenido distribuido en capas, con divisiones o interactivo de Fireworks:

- 1 En Director, elija Insert > Fireworks > Images from Fireworks HTML.

*Nota:* La ubicación y el nombre de este comando de menú pueden ser diferentes en función de la versión de Director que se utilice.

- 2 Localice el archivo HTML de Fireworks que exportó para utilizarlo en Director.

Aparece el cuadro de diálogo Open Fireworks HTML.



- 3 Si lo desea, cambie las opciones:

**Color** permite especificar una profundidad de color para los gráficos importados. Si contienen transparencia, elija color de 32 bits.

**Registration** permite definir el punto de registro de los gráficos importados.

**Import Rollover Behaviors as Lingo** convierte los comportamientos de Fireworks en código de Lingo.

**Import to Score** coloca los miembros del reparto en el Score al importar.

#### 4 Haga clic en Abrir.

Los gráficos y el código del archivo HTML de Fireworks se importan.

*Nota:* Si está importando una animación de Fireworks, arrastre los fotogramas clave en Director para definir el tiempo de separación entre cada capa importada.

### Edición de los miembros del reparto de Director en Fireworks

Con la integración de ejecución y edición, es posible realizar modificaciones en los miembros del reparto de Director iniciando Fireworks desde de Director para editarlos. También se puede iniciar Fireworks desde de Director para optimizarlos.

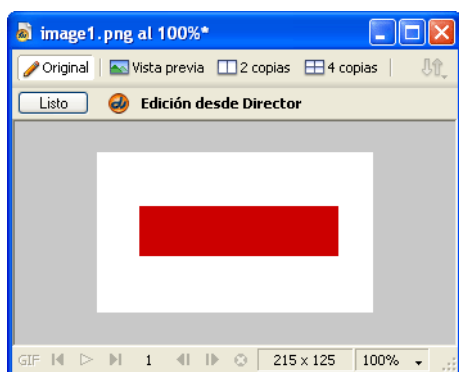
#### Para iniciar Fireworks con el fin de editar un miembro del reparto de Director:

1 En Director, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el gráfico en la ventana Cast.

2 Seleccione Launch External Editor en el menú emergente.

*Nota:* Si Fireworks no se inicia como editor externo de imágenes, en Director elija File > Preferences > Editors y defina Fireworks como editor externo para los archivos de gráficos de mapa de bits.

El archivo se abre en Fireworks y la ventana del documento indica que se está editando desde Director.



3 Modifique la imagen y haga clic en Listo cuando haya terminado.

Fireworks exporta el nuevo archivo gráfico a Director.

#### Optimización de los miembros del reparto en Director

Es posible iniciar Fireworks desde Director para ver la presentación preliminar de los cambios de optimización a miembros seleccionados del reparto.

#### Para iniciar Fireworks y ver la presentación preliminar de las configuraciones de optimización de un miembro del reparto de Director:

1 En Director, seleccione el miembro del reparto en la ventana Cast y haga clic en Optimize in Fireworks en la ficha Bitmap del Property inspector.

2 En Fireworks, cambie los parámetros de optimización como desee.

3 Cuando termine, haga clic en Actualizar. Haga clic en Done si se abre el cuadro de diálogo MIX Editing.

La imagen se actualiza en Director utilizando la nueva configuración.



## Funcionamiento con HomeSite

Fireworks y HomeSite® se pueden utilizar juntos para crear y editar páginas Web. Es fácil exportar y abrir código HTML de Fireworks en HomeSite, así como insertar gráficos de Fireworks en documentos de HomeSite. Pero, lo que es más importante, Fireworks y HomeSite comparten una versátil integración que permite iniciar Fireworks desde HomeSite para editar gráficos Web.

### Colocación de imágenes de Fireworks en HomeSite

Las imágenes GIF o JPEG generadas en Fireworks se pueden insertar en un documento de HomeSite. Pero antes hay que exportarlas desde Fireworks. Para información sobre la exportación de imágenes GIF y JPEG, consulte la Ayuda de Fireworks.

#### Para insertar una imagen de Fireworks en un documento de HomeSite:

**1** En HomeSite, guarde el documento.

*Nota:* HomeSite crea rutas relativas a las imágenes, pero no puede hacerlo si el documento no se ha guardado.

**2** En la ventana Resources, localice y seleccione la imagen de Fireworks que ha exportado.

**3** Siga uno de estos procedimientos para insertar la imagen de Fireworks en el documento de HomeSite:

- Arrastre el archivo desde la ventana Resources hasta el lugar pertinente dentro del código HTML en la ficha Edit de la ventana de documento.
- En la ficha Edit de la ventana de documento, coloque el punto de inserción donde desee insertar la imagen de Fireworks, haga clic con el botón derecho en el archivo en la ventana Resources y elija Insert as Link.

Se crea un vínculo a la imagen de Fireworks en el código HTML. Haga clic en la ficha Browse para ver una presentación preliminar de la imagen dentro del documento de HomeSite.

### Colocación de código HTML de Fireworks en HomeSite

Existen varias formas de colocar HTML de Fireworks en HomeSite. Es posible exportar código HTML de Fireworks o copiarlo al Portapapeles. También se puede abrir un archivo HTML exportado por Fireworks en HomeSite y copiar y pegar secciones seleccionadas de código. Además, el código exportado a HomeSite es fácil de actualizar mediante el comando Actualizar HTML de Fireworks.

*Nota:* Antes de exportar, copiar o actualizar HTML de Fireworks para su uso en HomeSite, asegúrese de definir el estilo de HTML como Generic en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

#### Exportación de HTML de Fireworks a HomeSite

La exportación de HTML desde Fireworks genera un archivo HTML y los archivos de imagen pertinentes en el lugar especificado. Entonces el archivo HTML se puede abrir en HomeSite para continuar editándolo.

*Nota:* Antes de exportar, asegúrese de definir el estilo de HTML como Generic en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

#### Para exportar HTML de Fireworks a HomeSite:

❖ Exporte el documento a HTML en Fireworks, y luego abra el archivo exportado en HomeSite eligiendo File > Open. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

#### Copia de HTML de Fireworks en el Portapapeles para su uso en HomeSite

Un método rápido para colocar código HTML generado por Fireworks en HomeSite es copiarlo al Portapapeles desde Fireworks y pegarlo directamente en un documento de HomeSite. Cuando se copia código HTML de Fireworks al Portapapeles, las imágenes necesarias se exportan a un lugar que se especifique.

*Nota:* Antes de copiar al Portapapeles, asegúrese de definir el estilo de HTML como Generic en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

**Para copiar código HTML de Fireworks para su uso en HomeSite:**

❖ Copie código HTML al Portapapeles desde Fireworks y péguelo en un documento nuevo de HomeSite. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

**Copia de código de un archivo exportado por Fireworks y pegado en HomeSite**

Es posible abrir un archivo HTML exportado por Fireworks en HomeSite y copiar y pegar manualmente secciones seleccionadas de código en otro documento de HomeSite.

*Nota:* Antes de exportar, asegúrese de definir el estilo de HTML como *Generic* en el cuadro de diálogo *Configuración de HTML*. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

**Para copiar código de un archivo exportado por Fireworks y pegarlo en HomeSite:**

❖ Exporte un archivo HTML de Fireworks y luego copie y pegue el código deseado en un documento existente de HomeSite. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

**Actualización de código HTML de Fireworks exportado a HomeSite**

El comando *Actualizar HTML* permite realizar cambios en un documento HTML de Fireworks que se ha exportado previamente a HomeSite.

*Nota:* Antes de actualizar HTML, asegúrese de elegir *Dreamweaver* como estilo de HTML en el cuadro de diálogo *Configuración de HTML*. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

**Para actualizar código HTML de Fireworks exportado a HomeSite:**

❖ Utilice el comando *Actualizar HTML* en Fireworks. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

**Edición de imágenes de Fireworks en HomeSite**

La integración de ejecución y edición permite modificar imágenes en un documento de HomeSite. HomeSite inicia automáticamente Fireworks y permite realizar las modificaciones que se deseen en la imagen. Al salir de Fireworks, las modificaciones que se hayan efectuado se aplican automáticamente a la imagen colocada en HomeSite. Juntas, las dos aplicaciones ofrecen un flujo de trabajo racionalizado para editar gráficos Web en páginas HTML.

**Para abrir y editar imágenes de Fireworks colocadas en HomeSite:**

- 1 En HomeSite, guarde el documento.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic con el botón derecho del ratón en el archivo de imagen en una de las fichas *Files* de la ventana *Resources*.
  - Haga clic con el botón derecho en la imagen en la ficha *Thumbnails* de la ventana *Results*.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón en la etiqueta `img` del código HTML en la ficha *Edit* de la ventana de documento.
- 3 Seleccione *Editar con Fireworks* en el menú emergente.

HomeSite inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto ya.

- 4 Si el sistema le pregunta, especifique si desea buscar un archivo de Fireworks como origen para la imagen colocada. Para más información sobre los archivos PNG origen de Fireworks, consulte la Ayuda de Fireworks.

- 5 En Fireworks, edite la imagen.

La ventana del documento indica que se está editando una imagen de Fireworks desde otra aplicación.

- 6 Al finalizar la edición, haga clic en *Listo* en la ventana del documento.

La imagen actualizada se exporta de nuevo a HomeSite, y el archivo PNG origen se guarda en caso de haberse seleccionado.

## Funcionamiento con Photoshop

Fireworks ofrece excelentes características para importar archivos originales de Photoshop (PSD), con opciones para conservar muchos aspectos de los archivos importados, incluyendo capas, máscaras y texto editable. Como resultado, es posible incluir imágenes de Photoshop en Fireworks para su ulterior edición y optimización para la Web sin perder la capacidad de volver a exportar las imágenes a Photoshop.

### Utilización de gráficos de Photoshop en Fireworks

Es posible arrastrar gráficos individuales de Photoshop en Fireworks, o importar todo un archivo de Photoshop.

#### Arrastre de gráficos individuales de Photoshop en Fireworks

Para colocar gráficos de Photoshop en Fireworks, es posible arrastrarlos en el documento.

#### Para arrastrar un gráfico de Photoshop en Fireworks:

❖ Arrastre el gráfico desde Photoshop hasta un documento abierto en Fireworks.

Cada gráfico que arrastre se convierte en un nuevo objeto de mapa de bits. El texto también se importa como objeto de mapa de bits y no podrá editarse como texto. Para más información, consulte “Acerca de la importación de texto desde Photoshop” en la página 311.

#### Importar archivos de Photoshop en Fireworks

Cuando se importa o abre un archivo de Photoshop en Fireworks, se importa a un archivo PNG con las preferencias de importación que se hayan especificado. Además de conservar las capas y el texto según lo especificado por las opciones de importación, Fireworks mantiene y convierte las siguientes características de Photoshop:

- Las máscaras de capas se convierten en máscaras de objetos de Fireworks.
- Los efectos de capas se convierten en filtros automáticos de Fireworks, si existe el filtro automático correspondiente. Por ejemplo, el efecto de capa Sombra se convierte en un filtro automático Sombra en Fireworks.

*Nota:* Los efectos de capa y los filtros automáticos pueden variar de aspecto ligeramente.

- Los modos de mezcla para capas se convierten en modos de mezcla de Fireworks para los objetos correspondientes, si Fireworks admite esos modos de mezcla.
- El primer canal alfa de la paleta Canales se convierte en áreas transparentes en la imagen de Fireworks. Fireworks no permite trabajar con canales alfa adicionales de Photoshop.

Fireworks no admite las capas, grupos de recorte ni trazados de ajuste de Photoshop. Fireworks omite estas características al importar archivos de Photoshop. Sin embargo, es posible exportar trazados desde Photoshop a Illustrator y luego importar el archivo AI a Fireworks.

*Nota:* En Windows, los nombres de archivo de Photoshop deben incluir la extensión PSD para que Fireworks reconozca correctamente este tipo de archivos.

#### Para importar un archivo de Photoshop en Fireworks:

**1** Seleccione Archivo > Importar o Archivo > Abrir y desplácese a un archivo de Photoshop (PSD).

**2** Haga clic en Abrir.

El archivo de Photoshop se importa en un archivo PNG. Si realiza cambios y desea guardar el archivo como PSD, debe exportarlo a este formato. Para más información, consulte “Utilización de gráficos de Fireworks en Photoshop” en la página 312.

### Acerca de la importación de texto desde Photoshop

Es posible abrir o importar un archivo de Photoshop que contenga texto.

Cuando abre archivos de Photoshop que contienen texto, Fireworks comprueba si el sistema dispone de las fuentes necesarias. En caso negativo, Fireworks le pregunta si desea sustituirlas o mantener su apariencia. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

Si el texto del archivo de Photoshop tiene efectos aplicados que Fireworks admite, los efectos se conservan al incorporarse a Fireworks. Sin embargo, dado que Fireworks y Photoshop aplican los efectos de forma diferente, éstos pueden tener un aspecto distinto.

Cuando se abren o importan en Fireworks archivos de Photoshop 6 o 7 que contienen texto, y habiendo seleccionado la opción Mantener aspecto, se muestra una imagen previa del texto para que su aspecto sea igual al que tenía en Photoshop. Pero, si se edita el texto, la imagen previa se sustituye por el texto real, cuyo aspecto puede diferir del texto original. Los datos de fuente originales se guardan en el archivo PNG para que, dado el caso de que el archivo se encuentre en un sistema que no disponga de esas fuentes, pueda usarlas y mantener así el aspecto original.

*Nota:* Fireworks no puede exportar texto al formato de Photoshop 6 o 7. Si se edita un documento que contiene texto de Photoshop 6 o 7 y luego se exporta el documento a Photoshop, el archivo se exporta con el formato de Photoshop 5.5. Sin embargo, si el texto no se modifica, el archivo se exporta con el formato de Photoshop 6. Para más información sobre la exportación de archivos de Photoshop, consulte “Utilización de gráficos de Fireworks en Photoshop” en la página 312.

### Especificación de las opciones de importación de archivos de Photoshop

Las opciones de preferencias de importación de Fireworks permiten especificar la forma de manejar las capas y el texto en los archivos importados de Photoshop. En función de las opciones que se elijan, es posible controlar el nivel de conservación del aspecto y de la capacidad de edición de los archivos importados.

#### Para especificar las opciones de importación de archivos de Photoshop:

**1** Seleccione Edición > Preferencias.

*Nota:* En Mac OS X, elija Fireworks > Preferencias.

**2** Haga clic en la ficha Importar (Windows) o seleccione Importar en el menú emergente (Macintosh).

**3** Especifique las opciones de importación:

**Capas: Convertir en objetos de Fireworks** permite importar cada capa del archivo de Photoshop como un objeto independiente en una sola capa en Fireworks.

**Capas: Compartir capa entre fotogramas** hace que las capas importadas estén visibles en todos los fotogramas del archivo de Fireworks.

**Capas: Convertir en fotogramas** permite importar cada capa del archivo Photoshop como un objeto de un fotograma independiente en Fireworks. Esta opción es útil para importar archivos que se quieren utilizar como animaciones.

**Texto: Editable** convierte texto del archivo de Photoshop en texto editable de Fireworks. Esta opción permite editar el texto importado con la herramienta Texto y el Inspector de propiedades de Fireworks. El aspecto del texto convertido puede variar ligeramente respecto al original.

**Texto: Mantener aspecto** convierte el texto del archivo de Photoshop en un objeto de mapa de bits en Fireworks. Esta opción mantiene el aspecto original del texto pero no permite editarlo mediante la herramienta Texto de Fireworks. Los datos de fuente originales se guardan en el archivo PNG para que, dado el caso de que el archivo se encuentre en un sistema que no disponga de esas fuentes, pueda usarlas y mantener así el aspecto original.

**Utilizar imagen compuesta plana** importa el archivo de Photoshop como imagen plana sin capas.

**4** Haga clic en Aceptar.

## Utilización de filtros y filtros de conexión de Photoshop

Fireworks permite usar numerosos filtros de Photoshop y otros filtros de conexión de terceros. Se pueden utilizar en la ventana Efectos automáticos o en el menú Filtros.

*Nota:* Son compatibles los filtros y filtros de conexión de Photoshop 5.5 y versiones anteriores. Los filtros de conexión de Photoshop 6 o versiones posteriores no son compatibles con Fireworks CS3.

Para más información sobre la ventana de filtros automáticos y el menú Filtros, consulte la Ayuda de Fireworks.

### Para utilizar los filtros y filtros de conexión de Photoshop y de otros fabricantes utilizando el cuadro de diálogo Preferencias:

1 Seleccione Edición > Preferencias.

*Nota:* En Mac OS X, elija Fireworks > Preferencias.

2 Haga clic en la ficha Carpetas (Windows) o elija la opción del mismo nombre en el menú emergente (Macintosh).

3 Seleccione la opción Filtros de conexión de Photoshop.

Se abre el cuadro de diálogo Seleccionar carpeta (Windows) o Elegir carpeta (Macintosh).

*Nota:* Si el cuadro de diálogo no se abre automáticamente, haga clic en Examinar.

4 Desplácese a la carpeta en la que están instalados los filtros de conexión de Photoshop o terceros y haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh).

5 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

6 Reinicie Fireworks para cargar los filtros y filtros de conexión.

### Para utilizar los filtros y filtros de conexión de Photoshop y terceros fabricantes utilizando la ventana de filtros automáticos:

1 Seleccione cualquier objeto vectorial o de mapa de bits o bloque de texto en el lienzo y haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades.

*Nota:* El botón Añadir efectos está disponible sólo cuando hay un objeto seleccionado en el lienzo.

2 Seleccione Opciones > Localizar filtros de conexión en el menú emergente que aparece.

3 Desplácese a la carpeta en la que están instalados los filtros de conexión de Photoshop o terceros y haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh). Si aparece un mensaje preguntándole si desea reiniciar Fireworks, haga clic en Aceptar.

4 Reinicie Fireworks para cargar los filtros y filtros de conexión.

*Nota:* También puede instalar filtros de conexión directamente en la carpeta Plug-Ins de Fireworks.

## Utilización de gráficos de Fireworks en Photoshop

Fireworks ofrece completas características para exportar archivos en formato de Photoshop (PSD). La configuración de la exportación permite controlar los elementos del archivo que podrán editarse al reabrirlo en Photoshop.

Una imagen de Fireworks exportada a Photoshop mantiene la misma editabilidad que otros gráficos de Photoshop si se vuelve a abrir en Fireworks. Las opciones de exportación relativas a la editabilidad, aspecto y tamaño de archivo, permiten determinar el mejor procedimiento de exportación de un gráfico en particular. Los usuarios de Photoshop pueden trabajar con sus gráficos en Fireworks y reanudar su edición en Photoshop.

### Para exportar un archivo en formato de Photoshop:

1 Seleccione Archivo > Exportar, o bien haga clic en el botón Exportación rápida y elija Otras > Exportar a Photoshop.

2 En el cuadro de diálogo Exportar, asigne un nombre al archivo y elija Photoshop PSD en el menú Guardar como archivos de tipo.

3 Para especificar configuraciones de exportación agrupadas, elija una opción en el menú Configuración. Estas configuraciones ofrecen combinaciones preestablecidas de opciones de exportación individuales para objetos, efectos y texto del

archivo de Fireworks. Las opciones de exportación individuales se describen detalladamente en “Personalización de archivos para la exportación a Photoshop” en la página 313.

**Mantener editabilidad sobre el aspecto** convierte los objetos en capas, mantiene los efectos editables y convierte el texto en capas de texto editables de Photoshop. Seleccione esta opción si piensa modificar mucho la imagen en Photoshop y no necesita conservar el aspecto exacto de la imagen de Fireworks.

**Mantener aspecto de Fireworks** convierte cada objeto en una capa individual de Photoshop, y los efectos y el texto dejan de ser editables. Seleccione esta opción si desea mantener el control sobre los objetos de Fireworks en Photoshop pero desea mantener también el aspecto original de la imagen de Fireworks.

**Archivo Photoshop más pequeño** alisa cada capa en una imagen completa. Seleccione esta opción si exporta un archivo que contiene un gran número de objetos de Fireworks.

**Personalizada** permite elegir una configuración específica para los objetos, los efectos y el texto.

**4** Haga clic en Guardar para exportar el archivo de Photoshop.

*Nota: Photoshop 5.5 y las versiones anteriores no pueden abrir archivos con más de 100 capas. Si el documento de Fireworks que se va a exportar contiene más de 100 objetos, es preciso eliminar o fusionar objetos.*

### Personalización de archivos para la exportación a Photoshop

Cuando se exporta un archivo a Photoshop, es posible elegir una configuración personalizada para exportar objetos, efectos y texto.

#### Para personalizar la configuración de exportación a Photoshop:

**1** En el cuadro de diálogo Exportar y estando seleccionado Photoshop PSD como tipo de archivo de exportación, elija Personalizada en el menú emergente Configuración.

**2** En el menú emergente Objetos, elija una de las opciones siguientes:

**Convertir en capas de Photoshop** convierte cada objeto de Fireworks en una capa de Photoshop, y las máscaras de Fireworks en máscaras de capa de Photoshop.

**Allanar cada capa de Fireworks** alisa los objetos de cada capa de Fireworks, y cada capa de Fireworks se convierte en una capa en Photoshop. Si elige esta opción, perderá la capacidad de editar los objetos de Fireworks en Photoshop. También perderá características, como los modos de mezcla, que estén asociadas con los objetos de Fireworks.

**3** En el menú emergente Efectos, elija una de las opciones siguientes:

**Mantener editabilidad** convierte los filtros automáticos de Fireworks a su equivalente en Photoshop. Si el efecto no existe en Photoshop, se descarta.

**Representar efectos** alisa efectos en sus objetos. Si elige esta opción, conservará el aspecto de los efectos a costa de la capacidad de editarlos en PhotoShop.

**4** En el menú emergente Texto, elija una de las opciones siguientes:

**Mantener editabilidad** convierte el texto en una capa editable de Photoshop. Se pierden los formatos de texto que no se admitan en Photoshop.

**Representar texto** convierte el texto en un objeto de imagen. Si elige esta opción, conservará el aspecto del texto a costa de la capacidad de editarlo.

## Funcionamiento con Illustrator

Fireworks ofrece características para importar archivos nativos de Illustrator (AI) CS2 y CS3, con opciones para conservar muchos aspectos de los archivos importados, incluidas capas, patrones e imágenes vinculadas. Como resultado, es posible incluir imágenes de Illustrator en Fireworks para su ulterior edición y optimización. Asimismo, se pueden exportar archivos de Illustrator que sean compatibles con el software Illustrator 8.0 desde Fireworks.

Al importar archivos de Illustrator se conservan las siguientes características:

**Puntos de Bézier:** se conserva el número y la posición de los puntos de Bézier.

**Colores:** al importar contenido de AI a Fireworks los colores se conservan con la mayor calidad posible.

**Atributos de texto:** se conservan los siguientes atributos:

- Fuente
- Tamaño
- Color
- Negrita
- Cursiva
- Alineación (Izquierda, Derecha, Centrada, Justificada)
- Orientación (Horizontal, Vertical de izquierda a derecha, Vertical de derecha a izquierda)
- Espacio entre letras
- Posición de caracteres (Normal, Superíndice, Subíndice)
- Ajuste automático
- Pares de ajuste

**Rellenos de degradado:** los degradados se importarán como degradados de Fireworks nativos. Se conservarán todos los puntos de degradado.

**Imágenes:** Los archivos AI de Illustrator pueden contener archivos vinculados y colocados de los siguientes tipos: PDF, BMP, EPS, GIF, JPEG, JPEG2000, PICT, PCX, PCD, PSD, PXR, PNG, TGA y TIFF. Las imágenes incorporadas se convierten en imágenes entramadas cuando se utilizan en Fireworks. Las imágenes vinculadas se conservan como mapas de bits en Fireworks.

**Máscaras de recorte:** Fireworks admite la importación de máscaras de recorte con trazados y trazados compuestos.

**Trazos rellenos:** los trazos rellenos se importan como un objeto de dibujo único.

**Rellenos sólidos:** los trazados rellenos se importan como un objeto de dibujo único.

**Trazados compuestos:** los trazados compuestos se importan como un objeto de dibujo único.

**Grupos:** el grupo se conserva y los objetos agrupados individuales se importan como objetos de dibujo.

**Gráficos:** los gráficos se importan como grupos, y pierden su editabilidad especial.

**Primarios:** los primarios de Illustrator son en realidad trazados, por lo que no se importan como primarios en Fireworks.

**Patrones:** los patrones se importan como mosaicos individuales. Estos mosaicos se importan a Fireworks como un patrón nativo y el patrón se asigna al objeto de dibujo.

**Pinceladas:** las pinceladas se importan como varios grupos (uno por trazado cerrado).

**Símbolos:** los símbolos se importan como objetos de grupo normales.

**Transparencia:** Fireworks importa correctamente la opacidad del objeto, conservando la configuración de transparencia que tenía en Illustrator.

**Subcapas:** Fireworks importa todas las subcapas como subcapas de Fireworks nativas.

## Funcionamiento con GoLive

Fireworks y GoLive se pueden utilizar juntos para crear y editar páginas Web. Es posible exportar y copiar código HTML de Fireworks a GoLive de la misma forma que a muchos otros editores HTML. La única diferencia es que se debe elegir GoLive HTML como estilo de HTML antes de exportar o copiar HTML desde Fireworks.

Para más información sobre cómo elegir un estilo de HTML y cómo exportar código HTML de Fireworks, consulte la Ayuda de Fireworks.

**Nota:** El estilo HTML de GoLive no admite el código de menú emergente. Si un documento de Fireworks contiene menús emergentes, es conveniente elegir *Generic HTML* como estilo antes de exportarlo.

## Funcionamiento con editores HTML

Fireworks genera código HTML puro que todos los editores HTML pueden leer. Para información general sobre el uso de código HTML de Fireworks en editores HTML, consulte la Ayuda de Fireworks.

Fireworks también puede importar contenido HTML. Se trata de una versátil característica que permite abrir y editar prácticamente cualquier documento HTML dentro de Fireworks. Para más información, consulte la Ayuda de Fireworks.

## Ampliación de Fireworks

Si domina JavaScript y Fireworks, utilice JavaScript para escribir sus propios objetos y comandos en los documentos de Fireworks y en los elementos que los componen. También puede utilizar Fireworks Cross Product Communication Architecture para permitir que las aplicaciones ActionScript™ 2.0 y C++ controlen Fireworks. Para más información, consulte [Extending Fireworks \(Ampliación de Fireworks\)](#).

## Adobe XMP

Adobe XMP (Plataforma de metadatos ampliable, eXtensible Metadata Platform) es una tecnología que ayuda al usuario al añadir información de archivo a los archivos guardados en formato PNG, GIF, JPEG, Photoshop y TIFF. XMP facilita el intercambio de metadatos entre aplicaciones de Adobe. Por ejemplo, los usuarios pueden guardar como plantilla metadatos de un archivo y, a continuación, importar los metadatos a otros archivos.

El usuario puede hacer lo siguiente para guardar metadatos como una plantilla o archivo XMP, para poder importar los metadatos a otros archivos.

**1** Elija Archivo > Información de archivo

**2** Siga uno de estos procedimientos:

- Para guardar metadatos como una plantilla, haga clic en el icono de triángulo de la parte superior del cuadro de diálogo y, a continuación, elija Save Metadata Template. Escriba un nombre de plantilla y haga clic en Save.
- Para guardar metadatos en un archivo XMP, haga clic en Save del panel de opciones avanzadas del cuadro de diálogo. Escriba un nombre de archivo, elija una ubicación para el archivo y haga clic en Save.



## Adobe Bridge

Adobe® Bridge es una aplicación que se utiliza en varias plataformas incluida con varios componentes de Adobe® Creative Suite® 3 y que permite localizar, organizar y examinar activos necesarios para crear contenido de impresión, Web, vídeo y audio. Puede iniciar Bridge desde cualquier componente de Creative Suite (excepto Acrobat 8) y utilizarlo para acceder a activos de Adobe o de otros proveedores.

Desde Adobe Bridge, puede:

- Gestionar archivos de imagen, secuencia y audio. Muestre una vista previa, busque, ordene y procese archivos en Bridge sin abrir cada aplicación. También puede editar metadatos para archivos y utilizar Bridge para colocar archivos en sus documentos, proyectos o composiciones.
- Administrar sus fotografías. Genere una galería Web a partir de un grupo de imágenes, importe y edite fotos desde la tarjeta de la cámara digital, agrupe fotos relacionadas y abra o importe archivos sin procesar de la cámara y edite su configuración sin iniciar Photoshop. También puede buscar en bibliotecas de stock y descargar imágenes gratuitas mediante Adobe Stock Photos.
- Trabajar con activos gestionados por Adobe Version Cue®.
- Realizar tareas automáticas, como comandos por lotes.
- Sincronizar configuraciones de color en distintos componentes de Creative Suite.
- Iniciar una conferencia Web en tiempo real para compartir sus documentos de revisión y escritorio.

## Integración con Flex para el diseño de aplicaciones de Internet sofisticadas (exportación MXML)

Los diseñadores utilizan cada vez tecnologías más innovadoras, por lo que el uso de herramientas más eficaces y la integración cobran cada vez más importancia. Fireworks puede ayudar en el desarrollo de aplicaciones de Internet de próxima generación, conocidas como aplicaciones RIA, ya que permite exportar activos de bibliotecas comunes como componentes conocidos para su uso en Adobe Flex™ Builder™.

Y lo mejor es que el usuario no tiene que preocuparse de nada; Fireworks exporta el código Flex (MXML) necesario, conservando los estilos y la posición absoluta. Ahora es muy fácil crear el diseño de una aplicación Flex en Fireworks, aprovechando los activos de biblioteca común, y exportarlo como MXML para cargarlo en Flex Builder.

### Para exportar datos MXML

- 1 Elija Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione MXML e imágenes en el menú emergente Exportar.
- 3 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta si desea guardar las imágenes en una carpeta aparte del código MXML.
- 4 Seleccione la opción Sólo página actual para exportar solamente la página seleccionada.
- 5 Haga clic en Guardar para completar la exportación.

# Capítulo 17: Automatización de tareas repetitivas

Es frecuente que los diseñadores Web dediquen demasiado tiempo a tareas repetitivas, como la optimización o conversión de imágenes para que se ajusten a determinadas especificaciones. Parte de la potencia de Fireworks CS3 reside en su capacidad para automatizar y simplificar muchas tareas tediosas de dibujo, edición y conversión de archivos.

Para agilizar el proceso de edición, utilice Buscar y Reemplazar a fin de buscar y reemplazar elementos de uno o varios archivos. Puede buscar y reemplazar elementos como valores URL, fuentes, color, texto y comandos creados en el panel Historial.

Puede utilizar la función Procesar por lotes para convertir grupos completos de archivos de imagen en otros formatos, o para cambiar sus paletas de colores. Con Procesar por lotes, se pueden aplicar configuraciones de optimización personalizadas a grupos de archivos. También puede cambiar el tamaño de un grupo de archivos: Procesar por lotes es una herramienta ideal para crear miniaturas.

Mediante el panel Historial es posible crear comandos de acceso directo a las funciones más utilizadas, o crear un archivo de comandos que pueda ejecutar una compleja serie de pasos. Fireworks admite y ejecuta JavaScript; de este modo, los usuarios avanzados pueden automatizar tareas muy complejas si escriben comandos de JavaScript y los ejecutan con Fireworks. Es posible controlar el funcionamiento de casi cualquier comando o configuración de Fireworks utilizando comandos especiales de JavaScript que Fireworks es capaz de interpretar.

El programa Extension Manager permite importar, instalar y eliminar extensiones en las aplicaciones de Adobe que amplían las funciones de Fireworks.

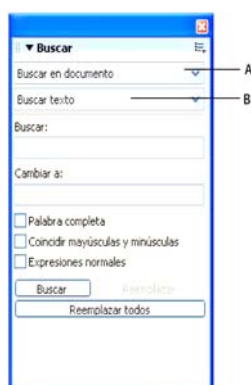
En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- “Búsqueda y reemplazo” en la página 317
- “Proceso por lotes” en la página 320
- “Ampliación de Fireworks” en la página 327
- “Películas SWF de Flash utilizadas como paneles de Fireworks” en la página 331

## Búsqueda y reemplazo

El comando Buscar y Reemplazar permite buscar y reemplazar elementos, como texto, valores URL, fuentes y colores. Con Buscar y reemplazar se puede buscar en el documento actual o en varios archivos a la vez.

Buscar y reemplazar sólo funciona con archivos PNG de Fireworks o con archivos que contengan objetos vectoriales, como los de Adobe FreeHand, los no comprimidos de CorelDRAW y los de Adobe Illustrator.



Panel Buscar A. Opción Buscar B. Opción Buscar

### Para seleccionar el origen de la búsqueda:

- 1 Abra el documento.
- 2 Realice uno de los procedimientos siguientes para abrir el panel Buscar:
  - Seleccione Ventana > Buscar.
  - Seleccione Edición > Buscar.
  - Pulse Control+F (Windows) o Comando+F (Macintosh).

*Nota:* Si los archivos seleccionados están bloqueados o protegidos en un sitio de Adobe Dreamweaver, se le pedirá que los desbloquee o los desproteja antes de continuar.

- 3 En el menú emergente Buscar, seleccione el origen de la búsqueda:

**Buscar en selección** busca y reemplaza elementos solamente en los objetos y el texto seleccionados.

**Buscar en fotograma** busca y reemplaza elementos sólo dentro del fotograma en uso.

**Buscar en documento** busca y reemplaza elementos en el documento activo.

**Buscar en archivos** busca y reemplaza elementos en varios archivos. Si esta opción no está ya seleccionada en el menú emergente Buscar, al seleccionarla se abrirá un cuadro de diálogo en el que puede elegir los archivos de la búsqueda. Si la opción Buscar en archivos ya está seleccionada en el menú emergente Buscar, podrá elegir los archivos en los que se realizará la búsqueda una vez comenzada haciendo clic en Buscar, Reemplazar o Reemplazar todos.

- 4 En el segundo menú emergente Buscar, seleccione un atributo de búsqueda. Las opciones del panel cambian dependiendo de su selección.

- 5 Defina las opciones del atributo de búsqueda seleccionado.

- 6 Seleccione una operación de búsqueda y reemplazo:

**Buscar** localiza la siguiente instancia del elemento. Los elementos encontrados aparecen seleccionados en el documento.

**Reemplazar** sustituye un elemento encontrado por el contenido especificado en la opción Cambiar a.

**Reemplazar todos** busca y reemplaza en todo el rango de búsqueda cada uno de los casos de un elemento encontrado.

*Nota:* El reemplazo de objetos en varios archivos guarda automáticamente dichos archivos; no es posible deshacer el cambio con Edición > Deshacer. Para más información, consulte "Búsqueda y reemplazo durante un proceso por lotes" en la página 324.

### Definición de las opciones para la búsqueda y reemplazo en varios archivos

Cuando desee efectuar operaciones de búsqueda y reemplazo en varios archivos, puede determinar cómo tratará Fireworks los distintos archivos abiertos después de la búsqueda.

**Para guardar, cerrar y realizar una copia de cada archivo después de efectuar la búsqueda:**

- 1 Seleccione Opciones de sustitución en el menú de opciones del panel Buscar.
- 2 Seleccione Guardar y cerrar archivos para guardar y cerrar cada archivo tras la operación de búsqueda y reemplazo. Solamente permanecen abiertos los archivos activos originalmente.

*Nota:* Si Guardar y cerrar archivos está desactivado y se procesa por lotes un gran número de archivos, Fireworks puede quedarse sin memoria y cancelar la operación.

- 3 Seleccione una de las siguientes posibilidades en el menú emergente Copias de seguridad:

**Sin copias de seguridad** busca y reemplaza sin realizar ninguna copia de seguridad de los archivos originales. Los archivos modificados reemplazarán a los archivos originales.

**Sobrescribir copias de seguridad** crea y almacena solamente una copia de seguridad de cada archivo modificado durante una operación de búsqueda y reemplazo. Si realiza operaciones de búsqueda y reemplazo adicionales, el archivo original anterior siempre reemplaza a la copia de seguridad. Las copias de seguridad se guardan en una subcarpeta llamada Archivos originales.

**Copias de seguridad incrementales** guarda todas las copias de seguridad de los archivos modificados durante una operación de búsqueda y reemplazo. Los archivos originales se trasladan a la subcarpeta Archivos originales incluida en la carpeta actual y se añade un número progresivo a cada nombre de archivo. Si realiza operaciones de búsqueda y reemplazo adicionales, el archivo original se copia en la carpeta Archivos originales y el número superior siguiente se añade al nombre de archivo. Por ejemplo, en el caso del archivo Dibujo.png, el archivo de seguridad se denomina Dibujo-1.png la primera vez que se ejecuta esta operación. La segunda vez, recibe el nombre Dibujo-2.png y así sucesivamente.

- 4 Haga clic en Aceptar.

## Búsqueda y reemplazo de texto

Fireworks facilita la búsqueda y la sustitución de texto. Cuenta con varias opciones para mejorar una búsqueda de forma que se tenga en cuenta el uso de mayúsculas y minúsculas, se busquen palabras completas o partes de una palabra.

**Para buscar y reemplazar palabras, frases o cadenas de texto:**

- 1 Seleccione Buscar texto en el menú emergente Buscar del panel del mismo nombre.
- 2 Introduzca el texto que desee buscar en el cuadro de texto Buscar.
- 3 Introduzca el texto de reemplazo en la opción Cambiar a.
- 4 Si lo desea, puede seleccionar opciones que permitan realizar búsquedas más definidas:

**Palabra completa** permite encontrar el texto tal y como aparece en la opción Buscar, no como parte de cualquier otra palabra.

**Coincidir mayúsculas y minúsculas** se utiliza para distinguir entre letras mayúsculas y minúsculas en procesos de búsqueda de texto.

**Expresiones normales** busca partes de una palabra o números según determinadas condiciones.

## Búsqueda y reemplazo de fuentes

También es posible buscar y reemplazar fuentes rápidamente en los documentos de Fireworks.

**Para buscar y reemplazar fuentes en uno o más documentos de Fireworks:**

- 1 Seleccione Buscar fuente en el menú emergente Buscar del panel del mismo nombre.
- 2 Seleccione la fuente y el estilo que desea buscar.



*Puede restringir la búsqueda a unos tamaños mínimo y máximo.*

- 3 En el área Cambiar a, especifique la fuente, estilo y tamaño que se utilizará como sustitución.

## Búsqueda y reemplazo de colores

Es posible localizar todas las instancias de un determinado color en los documentos de Fireworks y cambiarlas a un color diferente.

### Para buscar y reemplazar colores en los documentos de Fireworks:

- 1 Seleccione Buscar color en el menú emergente Buscar.
- 2 Seleccione un elemento en el menú emergente Aplicar a para indicar cómo se aplicarán los colores encontrados:

**Trazos y rellenos** permite buscar y reemplazar colores de relleno y de trazo.

**Todas las propiedades** sirve para buscar y reemplazar colores de relleno, trazo y efectos.

**Rellenos** se emplea para buscar y reemplazar colores de relleno, excepto los de rellenos de patrón.

**Trazos** permite buscar y reemplazar solamente colores de trazo.

**Efectos** permite buscar y reemplazar solamente colores de efectos.

## Búsqueda y reemplazo de URL

Además de palabras, fuentes y colores, Fireworks permite buscar y reemplazar direcciones URL asignadas a elementos interactivos en sus documentos.

### Para buscar y reemplazar valores URL asignados a objetos Web:

- 1 Seleccione Buscar URL en el menú emergente Buscar del panel del mismo nombre.
- 2 Introduzca el valor URL que desee buscar en el cuadro de texto Buscar.
- 3 Introduzca el valor URL de reemplazo en la opción Cambiar por.
- 4 Si lo desea, puede seleccionar opciones que permitan realizar búsquedas más definidas:

**Palabra completa** permite encontrar el texto tal y como aparece en la opción Buscar, no como parte de cualquier otra palabra.

**Coincidir mayúsculas y minúsculas** se utiliza para distinguir entre letras mayúsculas y minúsculas en procesos de búsqueda de texto.

**Expresiones normales** busca partes de una palabra o números según determinadas condiciones.

## Búsqueda y reemplazo de colores que no sean seguros para la Web

Un color que no es seguro para la Web es aquel que no está incluido en la paleta de colores Web216. Un color es seguro para la Web si aparece igual en las plataformas Macintosh y Windows. Para más información sobre los colores seguros para la Web, consulte "Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT" en la página 257.

### Para buscar todos los colores que no sean seguros para la Web y reemplazarlos con colores seguros:

- ❖ Elija Buscar fuera de-Web216 en el menú emergente Buscar del panel del mismo nombre.

*Nota:* Buscar fuera de Web216 no permite buscar ni reemplazar píxeles de objetos de imagen.

## Proceso por lotes

El proceso por lotes es un método útil para convertir automáticamente un grupo de archivos gráficos. Estas son las opciones que ofrece:

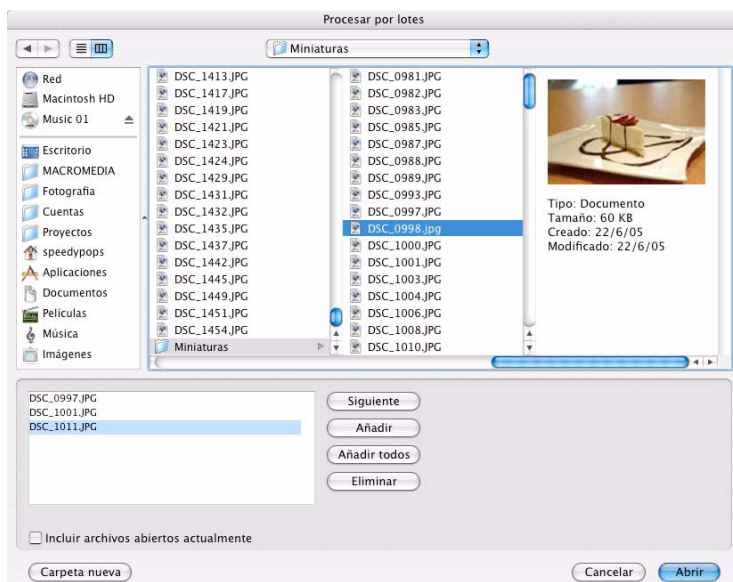
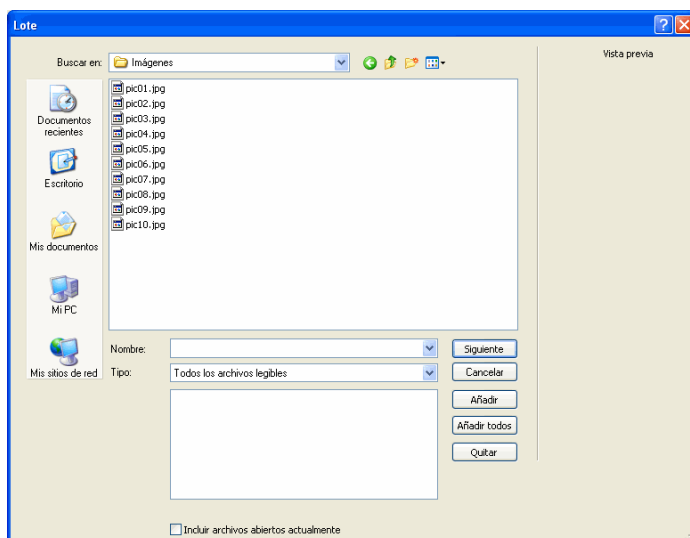
- Convertir una selección de archivos en otro formato.
- Convertir una selección de archivos al mismo formato con distintas configuraciones de optimización.
- Escalar archivos exportados.

- Buscar y reemplazar texto, colores, direcciones URL, fuentes y colores que no son Web216.
- Cambiar el nombre a grupos de archivos mediante una combinación de las opciones: agregar un prefijo, agregar un sufijo, sustituir una subcadena y sustituir espacios.
- Ejecutar comandos sobre un grupo de archivos.

**Para procesar archivos por lotes:**

**1** Seleccione Archivo > Procesar por lotes y seleccione los archivos que desea procesar. Puede seleccionar archivos de distintas carpetas e incluir todos los documentos abiertos en el proceso por lotes. El asistente le permite utilizar el botón Atrás si necesita realizar cambios en la selección de archivos.

También tiene la opción de no seleccionar ningún archivo mientras utiliza el asistente si sólo desea guardar el archivo de comandos del proceso por lotes para utilizarlo más adelante.



**Nota:** Si los archivos seleccionados están bloqueados o protegidos en un sitio de Dreamweaver, se le pedirá que los desbloquee o los desproteja antes de continuar.

**2** Haga clic en uno de los siguientes elementos en los cuadros de diálogo Lote (Windows) o Procesar por lotes (Macintosh):

**Añadir** añade las carpetas y archivos seleccionados a la lista de archivos para procesar por lotes. Si se selecciona una carpeta, todos los archivos válidos y legibles que contenga se añaden al proceso por lotes.

***Nota:** Los archivos válidos son aquellos que se han creado y guardado con un nombre. Si no se guarda la última versión del archivo, el programa solicitará su almacenamiento para poder continuar el proceso en lote. Si no guarda el archivo, el proceso por lotes finalizará.*

**Añadir todos** añade todos los archivos válidos de la carpeta seleccionada a la lista de archivos para procesar por lotes.

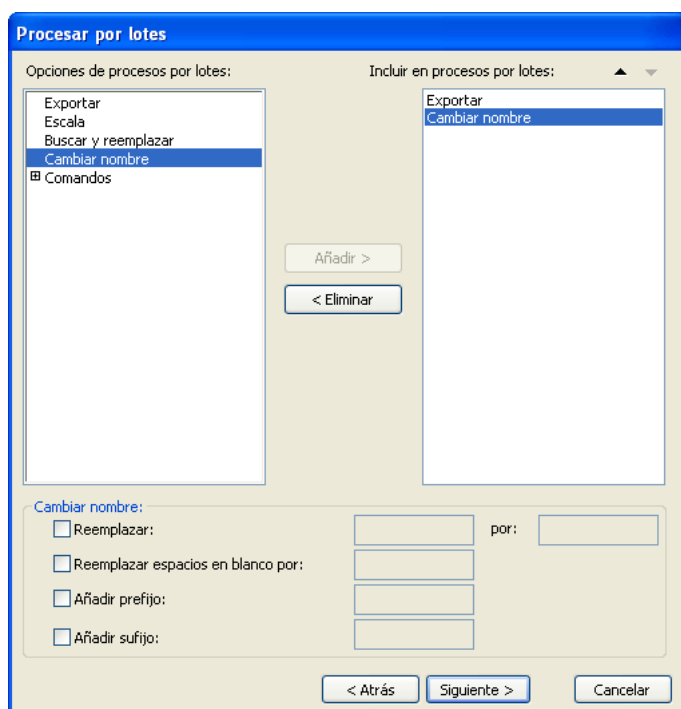
**Quitar** elimina los archivos seleccionados de la lista para procesar por lotes.

**3** Seleccione Incluir archivos abiertos actualmente para agregar todos los archivos actualmente abiertos.

Estos archivos no aparecen en la lista de archivos para procesar por lotes, pero se incluyen en el proceso.

**4** Haga clic en Siguiente y siga uno de estos procedimientos o ambos:

- Para añadir una tarea al proceso, selecciónela en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir. Las tareas se añaden sólo una vez. Para más información sobre la opción Escala, consulte “Cambio de la escala de gráficos mediante un proceso por lotes” en la página 324. Para más información sobre la opción Cambiar nombre, consulte “Modificación de los nombres de archivo mediante un proceso por lotes” en la página 325. Para más información sobre la adición de comandos, consulte “Ejecución de comandos con un proceso por lotes” en la página 325.



- Para ordenar la lista, seleccione la tarea en la lista Incluir en procesos por lotes y haga clic en los botones de flecha arriba y abajo.



***Nota:** El orden en que aparecen las tareas en la lista Incluir en procesos por lotes es el orden en el que se ejecutarán durante el proceso por lote, a excepción de Exportar y Cambiar, que siempre se ejecutan en último lugar.*

**5** Seleccione una tarea de la lista Incluir en procesos por lotes para ver opciones extra sobre dicha tarea.

**6** Seleccione los ajustes adecuados para cada opción.

Para quitar una tarea del proceso por lote, seleccione la tarea en la lista Incluir en procesos por lotes y haga clic en Quitar.

**7** Haga clic en Siguiente.

**8** Elija las opciones para guardar los archivos procesados:

**Misma ubicación que el archivo original** guarda el archivo en la misma ubicación que el archivo original y sobrescribe éste si los nombres y el formato coinciden.

**Ubicación personalizada** permite elegir una ubicación para guardar los archivos procesados.

**9** Seleccione Copias de seguridad para elegir las opciones de copia de seguridad de los archivos originales.

Siempre es más seguro realizar una copia de seguridad de los archivos. Para más información, consulte “Especificación de la ubicación de salida del proceso por lote” en la página 326.

**10** Haga clic en Guardar archivo de comandos si desea guardar la configuración del proceso por lote para utilizarlos en el futuro.

Para más información, consulte “Almacenamiento de procesos por lotes como archivos de comandos” en la página 326.

**11** Haga clic en Procesar para realizar el proceso por lote.

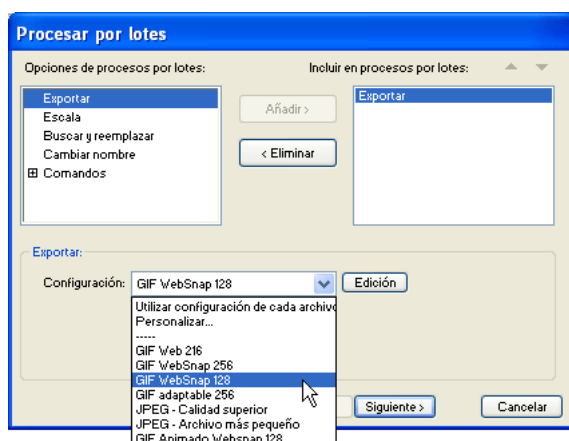
Al final del proceso por lotes, si no se ha podido procesar alguno de los archivos añadidos al lote, aparece un mensaje de notificación que le avisa del problema.

Además, se crea un archivo de historial con el nombre FireworksBatchLog.txt durante el proceso por lotes. Este archivo contiene todos los archivos procesados, los archivos que no se han podido abrir (si había alguno) y otra información. Este archivo se encuentra en:

- \\Documents and Settings\nombreusuario\Datos de programa\Adobe\Fireworks 9\FireworksBatchLog.txt (Windows)
- /Users/nombreusuario/Library/Application Support/Adobe Fireworks 9/FireworksBatchLog.txt (Macintosh)

## Cambio de la configuración de optimización con un proceso por lotes

Puede cambiar la configuración de optimización de archivos mediante la opción Exportar del cuadro de diálogo Procesar por lotes.



### Para establecer las opciones de exportación para un proceso por lotes:

**1** Seleccione Exportar en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.

**2** En el menú emergente Configuración, seleccione una de las opciones siguientes y haga clic en Aceptar:

- Seleccione Utilizar configuración de cada archivo para mantener la configuración de exportación anterior durante el proceso por lotes. Por ejemplo, al procesar por lotes una carpeta que contenga archivos GIF y JPEG, los archivos resultantes seguirán teniendo estos formatos y Fireworks utilizará la configuración de paleta y compresión original para exportar cada archivo.
- Seleccione Personalizar o haga clic en Edición para cambiar la configuración en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación.



- Seleccione una configuración de exportación predeterminada como GIF Web 216 o JPEG - Calidad superior. Todos los archivos se convertirán con esta configuración.

**3** Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Para más información sobre cómo completar el proceso por lotes, consulte “Proceso por lotes” en la página 320.

## Cambio de la escala de gráficos mediante un proceso por lotes

Puede modificar la altura y la anchura de las imágenes que se van a exportar mediante la opción Escala en el cuadro de diálogo Procesar por lotes.

### Para establecer opciones de escala para archivos procesados por lotes:

**1** Seleccione Escala en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.

**2** En el menú emergente Escala, seleccione una opción:

**Sin escala** exporta los archivos sin modificarlos

**Escalas hasta tamaño** cambia el tamaño de las imágenes de acuerdo con la anchura y altura exactas que especifique.

**Escalas para encajar en área** modifica el tamaño de las imágenes proporcionalmente de modo que puedan encajar en el rango máximo de anchura y altura que especifique.



*Puede utilizar Escalar para encajar en área para convertir un grupo de imágenes en miniaturas de un tamaño uniforme.*

**Escalas por porcentaje** ajusta la escala de las imágenes según un porcentaje.

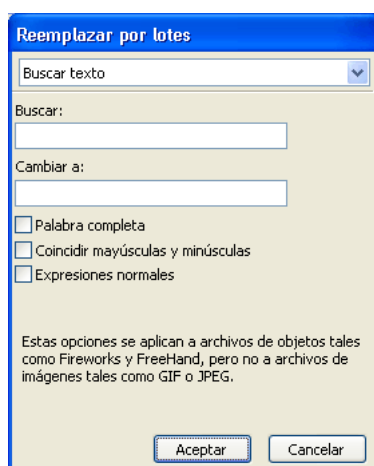
**3** Si ha elegido Escalar hasta tamaño o Escalar para encajar en área en el menú desplegable Escala, puede modificar únicamente el tamaño de los documentos que superan el tamaño deseado. Para ello, seleccione Escalar sólo los documentos cuyo tamaño exceda del tamaño de destino.

**4** Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Para más información sobre cómo completar el proceso por lotes, consulte “Proceso por lotes” en la página 320.

## Búsqueda y reemplazo durante un proceso por lotes

Es posible buscar y reemplazar texto, fuentes, colores o direcciones URL dentro de botones, zonas interactivas o divisiones mediante la opción Buscar y reemplazar del cuadro de diálogo Procesar por lotes.



Reemplazar por lotes solamente afecta a los siguientes formatos de archivo: Fireworks PNG, Illustrator, FreeHand y CorelDraw. Reemplazar por lotes no afecta a los formatos GIF y JPEG.

**Para seleccionar atributos a fin de buscar y reemplazar durante un proceso por lotes:**

- 1 Seleccione Buscar y reemplazar en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.
- 2 Haga clic en Edición.
- 3 Seleccione el tipo de atributo de búsqueda y reemplazo en el menú emergente Buscar: texto, fuente, color, valor URL, fuera de Web216.
- 4 Introduzca o seleccione el elemento específico en el cuadro Buscar.
- 5 Introduzca o seleccione el elemento específico que desee reemplazar en el cuadro Cambiar a.
- 6 Haga clic en Aceptar para guardar la configuración de Buscar y reemplazar.
- 7 Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Para más información sobre cómo completar el proceso por lotes, consulte “Proceso por lotes” en la página 320. Para más información sobre las opciones de Buscar y reemplazar, consulte “Búsqueda y reemplazo” en la página 317.

**Modificación de los nombres de archivo mediante un proceso por lotes**

Es posible cambiar los nombres de los archivos que se procesarán utilizando la opción Cambiar nombre del cuadro de diálogo Procesar por lotes.

**Para establecer las opciones de asignación de nombre de los archivos procesados por lotes:**

- 1 Seleccione Cambiar nombre en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.
- 2 Especifique las opciones de Cambiar nombre en la parte inferior del cuadro de diálogo Procesar por lotes:

**Reemplazar por** permite sustituir caracteres de cada nombre de archivo por otros especificados o bien eliminar caracteres de los nombres de archivo. Por ejemplo, si tiene archivos con el nombre Temp\_123.jpg, Temp\_124.jpg y Temp\_125.jpg, puede sustituir “Temp\_12” por “Cumpleaños,” y los nombres cambiarán a Cumpleaños3.jpg, Cumpleaños4.jpg y Cumpleaños5.jpg.

**Reemplazar espacios en blanco por** permite sustituir los espacios del nombre de archivo por un carácter o un grupo de caracteres especificado, o bien eliminar todos los espacios de los nombres de archivo. Por ejemplo, los archivos Pic nic.jpg y Medias noches.jpg podrían cambiarse a Picnic.jpg y Mediasnoches.jpg, o Pic-nic.jpg y Medias-noches.jpg.

**Añadir prefijo** permite introducir texto al principio del nombre de archivo. Por ejemplo, si escribe “noche\_”, el archivo Amanecer.gif pasa a denominarse noche\_Amanecer.gif al procesarse por lotes.

**Añadir sufijo** permite introducir texto al final del nombre de archivo, delante de la extensión. Por ejemplo, si introduce “\_día” en el proceso por lotes, el nombre del archivo Ocaso.gif cambiará a Ocaso\_día.gif.

*Nota:* Para cada nombre de archivo modificado, puede utilizar cualquier combinación de Reemplazar, Reemplazar espacios blancos, Añadir prefijo y Añadir sufijo. Por ejemplo, puede sustituir “Temp” por “Fiesta”, eliminar todos los espacios y añadir un prefijo y un sufijo, en una sola operación.

- 3 Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Para más información sobre cómo completar el proceso por lotes, consulte “Proceso por lotes” en la página 320.

**Ejecución de comandos con un proceso por lotes**

Es posible ejecutar comandos JavaScript en archivos mediante la opción Comandos del cuadro de diálogo Procesar por lotes.

**Para establecer opciones de comando de los archivos procesados por lotes:**

- 1 Haga clic en el signo más (Windows) o en el triángulo (Macintosh) que se encuentra junto a la opción Comandos en la lista Opciones de procesos por lotes para ver los comandos disponibles.
- 2 Seleccione un comando y haga clic en Añadir para añadirlo a la lista Incluir en procesos por lotes.

*Nota:* No es posible editar estos comandos.

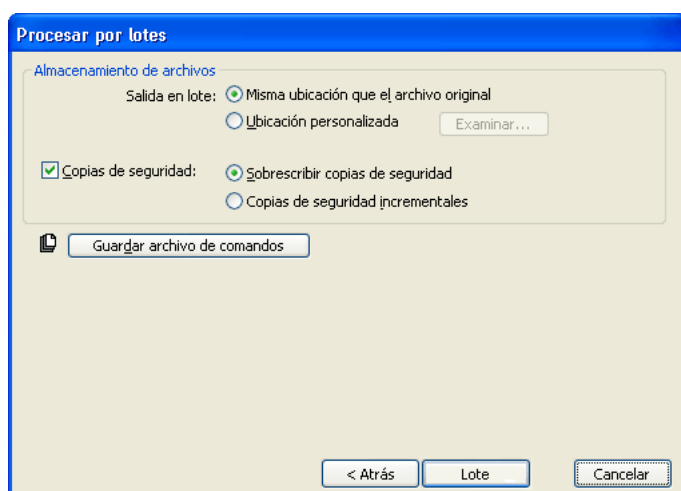
- 3 Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Para más información sobre cómo completar el proceso por lotes, consulte “Proceso por lotes” en la página 320. Para más información sobre la creación de comandos, consulte “Creación de archivos de comandos mediante el panel Historial” en la página 328.

*Nota:* Algunos comandos no funcionan durante un proceso por lotes. Seleccione comandos que funcionen dentro del documento y que no requieran la selección de un objeto.

## Especificación de la ubicación de salida del proceso por lote

Después de seleccionar todas las opciones en el cuadro de diálogo Procesar por lotes, debe seleccionar opciones para guardar los archivos. Es posible guardar copias de seguridad de los archivos originales de un proceso por lotes. Las copias de seguridad se colocan en la carpeta Archivos originales de la carpeta correspondiente a cada archivo original.



### Para realizar copias de seguridad de archivos procesados por lotes:

- 1 Seleccione una ubicación para la salida del proceso por lotes.
- 2 Seleccione Copias de seguridad para elegir opciones de copia de seguridad.
- 3 Seleccione cómo desea realizar la copia de seguridad de los archivos:

**Sobrescribir copias de seguridad** sobrescribe el archivo de copia de seguridad anterior.

**Copias de seguridad incrementales** conserva copias de todos los archivos de copias de seguridad previas. Cada vez que se ejecuta un nuevo proceso por lotes, se adjunta un número al final del nombre del archivo de la nueva copia de seguridad.

*Nota:* Si se quita la marca de Copias de seguridad, el proceso por lotes efectuado en el mismo formato de archivo sobrescribe el archivo original si el nombre es idéntico. No obstante, el proceso por lotes en un formato de archivo diferente crea un archivo nuevo y no desplaza ni suprime el archivo original.

- 4 Haga clic en Lote para finalizar el proceso por lotes o en Atrás para volver al cuadro de diálogo Procesar por lotes.

## Almacenamiento de procesos por lotes como archivos de comandos

Es posible guardar la configuración de los procesos por lotes como archivos de comandos para volver a crear fácilmente el proceso por lotes en el futuro. Después de elegir todas las opciones en el cuadro de diálogo Procesar por lotes, se le presentan distintas opciones para guardar los archivos.

### Para crear un archivo de comandos en lotes:

- 1 Haga clic en Guardar archivo de comandos para crear el archivo de comandos.
- 2 Introduzca el nombre y el destino del archivo de comandos.
- 3 Haga clic en Guardar.

Tras guardar el archivo de comandos en la carpeta Commands del disco duro aparecerá en el menú Comandos de Fireworks.

**Nota:** La ubicación exacta de esta carpeta varía de un sistema a otro y depende de si desea que todos los usuarios puedan acceder a los comandos personales o restringir el acceso a un determinado usuario. Las carpetas de comandos se encuentran en la carpeta Configuration dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks y en la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 337.

#### Para ejecutar un archivo de comandos:

1 Siga uno de estos procedimientos:

- En Fireworks, elija Comandos > Ejecutar archivo de comandos.
- Fuera de Fireworks, haga doble clic en el nombre de archivo de comandos del disco duro.

2 Seleccione un archivo de comandos y haga clic en Abrir.

3 Seleccione los archivos que desee procesar con el archivo de comandos:

**Incluir archivos abiertos actualmente** procesa todos los documentos abiertos.

**Personalizar** permite seleccionar los archivos que se van a procesar.

**Nota:** Haga clic en el botón con los puntos suspensivos (...) que se encuentra junto al menú emergente Archivos para procesar para seleccionar los archivos que se procesarán.

4 Haga clic en Aceptar.

Para más información sobre cómo seleccionar archivos, consulte “Proceso por lotes” en la página 320.

## Ejecución de archivos de comandos mediante arrastrar y colocar

Si repite con frecuencia un proceso por lotes, guárdelo como un archivo de comandos y, a continuación, arrástrelo desde el disco duro hasta el icono de Fireworks del escritorio para ejecutar el proceso por lotes. Se abre la aplicación Fireworks y se ejecuta el archivo de comandos.

#### Para ejecutar un archivo de comandos mediante arrastrar y colocar:

1 Guarde el archivo de comandos.

2 Siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre el icono del archivo de comandos sobre el icono de Fireworks en el escritorio.
- Arrastre el icono del archivo de comandos a un documento abierto de Fireworks.

**Nota:** También se pueden arrastrar varios archivos de comandos y archivos gráficos y colocarlos en Fireworks. Después de hacerlo, Fireworks procesa los archivos gráficos tantas veces como archivos de comandos se hayan arrastrado y colocado.

## Ampliación de Fireworks

La extensión o ampliación de Fireworks nunca ha sido tan fácil. Fireworks ofrece muchos métodos diferentes para crear comandos personalizados que mejoren sus funciones.

El programa Extension Manager puede instalar y administrar extensiones que amplían la funcionalidad de Fireworks. También puede escribir su propio código JavaScript y utilizarlo como un comando personal en Fireworks. Las películas SWF de Adobe Flash también pueden utilizarse en Fireworks como comandos personales. Puede pegar valores de color directamente desde Flash ActionScript en cuadros de color de Fireworks. Además, el panel Historial de Fireworks ofrece una interfaz fácil de utilizar que permite crear comandos personales a partir de una serie de tareas registradas.

Cuando instala una extensión o personaliza un comando, Fireworks lo coloca en el menú Comandos.

*Nota:* Si se almacena como un archivo SWF en la carpeta *Command Panels* del disco duro, los comandos están disponibles como paneles en el menú *Ventana*. Para más información, consulte “Creación de archivos de comandos con archivos SWF de Flash” en la página 330.

## Utilización de Adobe Extension Manager

Una extensión es un archivo o panel de comandos, una biblioteca, un filtro, un patrón, una textura o una forma automática que se puede añadir a Fireworks para mejorar sus funciones. Fireworks incluye Adobe Extension Manager que permite importar, instalar y eliminar extensiones fácilmente. Después de la instalación, Fireworks incluye una colección de extensiones predeterminadas en el menú *Comandos*.

También puede utilizar Extension Manager para agregar sus propias extensiones y enviarlas al sitio Adobe Exchange para Fireworks. A través de Exchange puede compartir sus extensiones con otros usuario de Fireworks.

Las extensiones de terceros se encuentran en subcarpetas (según el tipo de extensión) de la carpeta *Configuration* dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks ubicada en el disco duro.

Los comandos que cree y guarde con el panel *Historial* se guardarán en su carpeta de comandos de usuario. Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte “Acerca de los archivos de configuración de usuario” en la página 338.

### Para abrir Extension Manager desde Fireworks, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione *Comandos > Administrar extensiones*.
- Seleccione *Ayuda > Administrar extensiones*.

Para más información sobre la utilización de Extension Manager, consulte la *Ayuda de Extension Manager*.

### Para visitar Adobe Exchange para Fireworks, realice una de las siguientes acciones:

- En Fireworks, seleccione *Ayuda > Fireworks Exchange*.
- En un navegador Web, visite Fireworks Exchange en [www.adobe.com/go/fireworks\\_exchange\\_es](http://www.adobe.com/go/fireworks_exchange_es).

## Creación de archivos de comandos mediante el panel Historial

El panel *Historial* incluye una lista de los pasos realizados durante el uso de Fireworks. Cada paso se almacena en una línea independiente del panel *Historial*, comenzando por el más reciente. De forma predeterminada, el panel incluye hasta 20 pasos. No obstante, este valor se puede modificar en cualquier momento.

### Creación de comandos

Es posible guardar grupos de pasos del panel *Historial* como un comando que pueda reutilizar. Los comandos guardados pueden ejecutarse en cualquier documento de Fireworks. No son específicos de un documento.

Los comandos se guardan como archivos JSF en la carpeta *Commands* dentro de la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte “Acerca de los archivos de configuración de usuario” en la página 338.

### Para guardar pasos como un comando:

- 1 Seleccione los pasos que va a guardar como un comando:
  - Haga clic en un paso y, a continuación, mantenga pulsada la tecla *Mayús* y haga clic en otro para seleccionar un rango de pasos para guardar como un comando.
  - Pulse *Control (Windows)* o *Comando (Macintosh)* y haga clic para seleccionar pasos no contiguos.
- 2 Haga clic en el botón *Guardar pasos como un comando* de la parte inferior del panel *Historial*.
- 3 Introduzca el nombre del comando y haga clic en *Aceptar*.

El comando aparece en el menú *Comandos*.

**Para deshacer o volver a reproducir pasos mediante el panel Historial:**

- 1 Arrastre el indicador de Deshacer hacia la parte superior del panel hasta llegar al último paso que desee deshacer o volver a reproducir.
- 2 Haga clic en el recorrido del indicador de Deshacer de la parte izquierda del panel Historial.

*Nota:* Los pasos que se han anulado con Deshacer se conservan en el panel Historial y aparecen resaltados en color gris.

**Para cambiar el número de pasos registrados en el panel Historial:**

- 1 Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Fireworks > Preferencias (Macintosh).
- 2 Cambie el valor de Pasos de Deshacer por el número de pasos que desee que registre el panel Historial.

*Nota:* El registro de pasos adicionales requiere más memoria de la computadora.

**Para borrar todos los pasos del panel Historial:**

- ❖ Seleccione Borrar historial en el menú emergente de opciones del panel Historial.

De este modo se libera memoria y espacio en disco.

*Nota:* Al borrar acciones del panel Historial se elimina la capacidad de deshacer ediciones.

**Reproducción de comandos**

Es posible ejecutar comandos registrados o una selección de acciones del panel Historial en cualquier momento.

**Para reproducir un comando guardado:**

- 1 Si es preciso, seleccione uno o más objetos.
- 2 Seleccione el comando en el menú Comandos.

**Para volver a reproducir una selección de pasos:**

- 1 Seleccione uno o más objetos.
- 2 Elija los pasos en el panel Historial.
- 3 Haga clic en el botón Reproducir de la parte inferior del panel Historial.

Los pasos marcados con una X no pueden repetirse, de modo que no será posible volver a reproducirlos. Las líneas separadoras indican que otro objeto ha pasado a estar seleccionado. Los comandos creados a partir de pasos que traspasan una línea separadora pueden generar resultados imprevisibles.

**Para aplicar pasos seleccionados a objetos en un gran número de documentos:**

- 1 Seleccione un rango de pasos.
- 2 Haga clic en el botón Copiar pasos al portapapeles que se encuentra en la parte inferior del panel Historial.
- 3 Seleccione uno o varios objetos de cualquier documento de Fireworks.
- 4 Elija Edición > Pegar.

**Para repetir el último paso:**

- ❖ Seleccione Edición > Repetir archivos de comandos.

**Creación de archivos de comandos con JavaScript**

Puede acabar con la tediosa tarea que supone realizar procesos repetitivos si crea su propio código JavaScript en un editor de texto para que se ejecute en Fireworks. Es posible modificar casi cualquier comando o configuración de Fireworks mediante JavaScript.

Dreamweaver utiliza también JavaScript. Puede controlar Fireworks desde Dreamweaver mediante archivos de comandos.

Para más información sobre la API de JavaScript, consulte [Extending Fireworks \(Ampliación de Fireworks\)](#).

## Creación de archivos de comandos con archivos SWF de Flash

Con Flash, puede crear películas SWF que contengan código JavaScript. Estas películas pueden utilizarse como comandos de Fireworks a los que se puede acceder desde el menú Comandos de Fireworks.

Incluso puede crear una película SWF y utilizarla como un panel de Fireworks al que podrá acceder desde el menú Ventana. El panel Alinear de Fireworks constituye un ejemplo de una película Flash importada como un panel.

Las películas SWF que se utilizan como comandos se almacenan en la carpeta Commands de su disco duro y las películas SWF utilizadas como paneles se almacenan en la carpeta Command Panels.

***Nota:** La ubicación exacta de estas carpetas varía de un sistema a otro y depende de si desea permitir el acceso a los comandos o paneles personales a todos los usuarios o bien restringir dicho acceso a un determinado usuario. Las carpetas y paneles de comandos se encuentran en la carpeta Configuration dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks y en la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 337.*

Para instrucciones detalladas sobre la creación de comandos o paneles a partir de películas SWF de Flash, consulte [Extending Fireworks \(Ampliación de Fireworks\)](#).

## Administración de comandos

Puede cambiar el nombre de cualquier comando que aparezca en el menú Comandos o eliminarlo.

Puede cambiar el nombre o eliminar cualquier comando que haya creado usando la opción Administrar comandos guardados en Fireworks. Deberá utilizar Extension Manager para otros comandos y extensiones que se instalaron con Fireworks o que haya descargado e instalado desde el sitio Web de Adobe Exchange.

### Para cambiar el nombre de un comando personal que haya creado:

- 1 Seleccione Comandos > Administrar comandos guardados.
- 2 Seleccione el comando.
- 3 Haga clic en Cambiar nombre, introduzca otro nombre y haga clic en Aceptar.

### Para eliminar un comando personal que haya creado, siga uno de estos procedimientos:

- En Fireworks, elija Comandos > Administrar comandos guardados. Después, seleccione el comando y haga clic en eliminar.
- En el disco duro, borre el archivo de comandos JSF de la carpeta Commands dentro de la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte “Acerca de los archivos de configuración de usuario” en la página 338.

### Para cambiar el nombre o eliminar un comando incluido con Fireworks o que ha descargado de Adobe Exchange:

- Seleccione Comando > Administrar extensiones.
- Seleccione Ayuda > Administrar extensiones.

Se abre el programa Extension Manager. Para más información sobre la administración de extensiones, consulte la ayuda de Extension Manager.

## Edición o personalización de un archivo de comandos

Los archivos de comandos se guardan como JavaScript. Si posee conocimientos de JavaScript, puede abrir y editar comandos en cualquier editor de texto, como Bloc de notas (Windows) o TextEdit (Macintosh).

### Para editar un comando con JavaScript:

- 1 Desde el escritorio, abra la carpeta adecuada Commands o Command Panels del disco duro.

***Nota:** La ubicación exacta de estas carpetas varía de un sistema a otro y depende de si desea permitir el acceso a los comandos o paneles personales a todos los usuarios o bien restringir dicho acceso a un determinado usuario. Las carpetas y paneles de comandos se encuentran en la carpeta Configuration dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks y en la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 337.*

- 2 Abra el archivo de comandos que desee en un editor de texto y modifique el código JavaScript.
- 3 Guarde y cierre el archivo de comandos.

**Para editar las acciones seleccionadas desde el panel Historial utilizando JavaScript:**

- 1 En Fireworks, seleccione un rango de pasos en el panel Historial.
- 2 Haga clic en el botón Copiar pasos al portapapeles que se encuentra en la parte inferior del panel Historial.
- 3 Cree un nuevo documento en una aplicación de edición de texto.
- 4 Pegue los pasos en un nuevo documento de texto.
- 5 Modifique los pasos si lo desea.
- 6 Guarde y cierre el archivo de comandos.
- 7 Copie el archivo de comandos a la carpeta Commands de su disco duro.

***Nota:** La ubicación exacta de esta carpeta varía de un sistema a otro y depende de si desea que todos los usuarios puedan acceder a los comandos personales o restringir el acceso a un determinado usuario. Las carpetas de comandos se encuentran en la carpeta Configuration dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks y en la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información, consulte "Utilización de archivos de configuración" en la página 337.*

Los comandos de la carpeta Commands y el panel Historial estarán disponibles en el menú Comandos tan pronto se guarden, por lo que no es necesario reiniciar Fireworks. No obstante, los que se encuentran en la carpeta Command Panels estarán disponibles en el menú Ventana tras reiniciar Fireworks.

## Películas SWF de Flash utilizadas como paneles de Fireworks

Algunos paneles de Fireworks, como Alinear, son en realidad películas SWF de Flash.

Si tiene nociones de JavaScript o ActionScript, podrá crear sus propios paneles de Fireworks diseñándolo y programándolo en Flash y exportándolo como una película SWF. Si guarda la película en la carpeta Command Panels del disco duro, ésta aparecerá como un panel en el menú Ventana de Fireworks.

***Nota:** La ubicación exacta de esta carpeta varía de un sistema a otro y depende de si desea permitir el acceso a los comandos personales a todos los usuarios o bien restringir dicho acceso a un determinado usuario. Las carpetas Command Panels se encuentran en la carpeta Configuration dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks y en la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información, consulte "Utilización de archivos de configuración" en la página 337.*

Para más información sobre la utilización de archivos SWF de Flash como paneles de Fireworks, consulte [Extending Fireworks \(Ampliación de Fireworks\)](#).





# Capítulo 18: Preferencias y métodos abreviados de teclado

Mediante la configuración de preferencias de Fireworks CS3 se controla la presentación general de la interfaz de usuario, así como la edición y la ubicación de las carpetas. Además, Fireworks permite personalizar los métodos abreviados de teclado. Esto significa que puede personalizar los métodos abreviados de teclado para utilizar los mismos que en otras aplicaciones.

En este capítulo se cubren los siguientes temas:

- “Configuración de preferencias” en la página 333
- “Cambio de conjuntos de métodos abreviados de teclado” en la página 336
- “Utilización de archivos de configuración” en la página 337
- “Información sobre la instalación de Fireworks” en la página 338
- “Visualización del contenido del paquete (sólo Macintosh)” en la página 339

## Configuración de preferencias

Fireworks incluye ajustes de preferencia que controlan el aspecto general de la interfaz de usuario así como opciones relacionadas con funciones específicas como los colores predeterminados, las opciones de herramientas, las ubicaciones de las carpetas y las conversiones de archivo.

### Para establecer preferencias:

- 1 Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Fireworks > Preferencias (Macintosh).
- 2 Seleccione el grupo de preferencias que desea modificar: General, Edición, Ejecutar y editar, Carpetas o Importar.
- 3 Realice las modificaciones que desee y haga clic en Aceptar.

### Preferencias generales

La ficha General de Preferencias contiene las opciones siguientes:

**Pasos de Deshacer** permite establecer los pasos que se pueden deshacer/rehacer con un número entre el 0 y el 1009. Este valor se aplica al comando Edición > Deshacer y al panel Historial. Cuanto más alto sea el número de operaciones para deshacer, más memoria necesitará Fireworks. Debe reiniciar Fireworks para aplicar los cambios de configuración.

**Colores predeterminados** permite establecer los colores predeterminados para las pinceladas, los rellenos y los resaltes de trazados. Las opciones Trazo y relleno no cambian automáticamente los colores mostrados en los cuadros de color del panel Herramientas; permiten cambiar los colores predeterminados especificados con el botón Establecer colores predeterminados de trazo/relleno del panel Herramientas.

**Interpolación** permite elegir uno de los cuatro métodos de escala que Fireworks utiliza para interpolar píxeles al ajustar la escala de una imagen:

- La interpolación bicúbica, además de ser el método predeterminado, es el que suele proporcionar resultados más nítidos y de mayor calidad.
- La interpolación bilineal ofrece resultados más nítidos que la interpolación suave, pero menos precisos que la bicúbica.
- La interpolación suave, que era la empleada en Fireworks 1, proporciona un desenfoque suave y detalles menos precisos. Este método resulta útil cuando los demás generan resultados no deseados.
- Con la interpolación de valor vecino más cercano, los bordes aparecen dentados y se ofrece un contraste pronunciado sin desenfoque. El efecto es similar al que se produce al aumentar o reducir una imagen con la herramienta Zoom.

**Repetición de muestreo más rápida pero menos segura** está desactivada de forma predeterminada. Permite controlar la velocidad de repetición de muestreo en Fireworks.

**Opciones de inicio** La opción Mostrar página de inicio permite controlar si se muestra la página de inicio de Fireworks al abrir la aplicación. Si está desactivada esta opción, la aplicación se abre directamente en el espacio de trabajo.

**Almacenamiento de archivos: Añadir iconos de presentación preliminar (sólo Macintosh)** permite visualizar u ocultar las miniaturas de los archivos PNG de Fireworks en el disco duro. Si no selecciona esta opción, aparecerá el icono normal de Fireworks utilizado en los archivos PNG de Fireworks. Esta opción surte efecto después de guardar el archivo.

## Preferencias de edición

Las preferencias de edición permiten controlar la forma del puntero y las ayudas visuales para trabajar con objetos de mapa de bits.

**Eliminar objetos al recortar** permite borrar permanentemente píxeles u objetos situados fuera del recuadro delimitador de una selección cuando se elige Edición > Recortar el documento o Modificar > Lienzo > Tamaño del lienzo.

**Eliminar trazados al convertir en recuadro** elimina permanentemente el trazado después de su conversión en recuadro

**Cursores de tamaño de pincel** determina el tamaño y la forma de los cursores de las herramientas Pincel, Borrador, Desenfocar, Perfilar, Oscurecer y Aclarar para aumentar la precisión del dibujo o borrado. En casos de pinceles grandes de muchas puntas, se utiliza el puntero en forma de cruz de forma predeterminada. Cuando esta opción y la opción Cursores precisos están desactivadas, aparecen los punteros de la herramienta.

**Cursores precisos** sustituye los cursores por el puntero en forma de cruz.

**Desactivar "Ocultar bordes"** desactiva la opción Ocultar bordes de forma automática cuando cambia la selección.

**Mostrar vista previa de la pluma** muestra una presentación preliminar del siguiente segmento de trazado que se obtendrá si hace clic en ese momento con la herramienta Pluma.

**Mostrar puntos sólidos** muestra los puntos seleccionados como huecos y los no seleccionados como sólidos.

**Resaltar posición del ratón** Resalta lo que seleccionaría si hiciera clic en el objeto que está debajo del cursor del ratón.

**Mostrar al arrastrar** Muestra una vista previa de la nueva ubicación del objeto al arrastrar.

**Mostrar selectores de relleno** Permite editar los rellenos en pantalla.

**Distancia de selección** permite especificar la distancia mínima que debe existir entre el cursor y un objeto para que este pueda seleccionarse. La distancia de selección puede estar entre 1 y 10 píxeles.

**Distancia de ajuste** permite especificar la distancia que debe existir entre un objeto que está moviéndose y la línea de la guía o de la cuadrícula más cercana para que se ajuste a ella. La distancia de ajuste sólo funciona si está activa la función Ajustar a cuadrícula o Ajustar a guías. La distancia de ajuste puede estar entre 1 y 10 píxeles.

## Preferencias Ejecutar y editar

Si define preferencias Ejecutar y editar, puede controlar el modo en que se ejecutan las aplicaciones externas, como Adobe Flash y Adobe Director y editar gráficos en Fireworks.

En la mayoría de los casos, Fireworks intenta localizar el archivo PNG de origen. Si no puede localizar el archivo PNG de origen, Fireworks utiliza las preferencias de Ejecutar y editar para determinar cómo debe intentar localizar el archivo PNG de origen.

*Nota: Flash constituye una excepción. Cuando ejecuta y edita gráficos en Flash, Fireworks siempre utiliza las preferencias definidas en la sección Ejecutar y editar del cuadro de diálogo Preferencias.*

**Al editar con aplicaciones externas** permite determinar si el archivo PNG de origen de Fireworks se abrirá cuando se pretenda utilizar Fireworks para editar imágenes desde dentro de otras aplicaciones.

**Al optimizar con aplicaciones externas** permite determinar si el archivo PNG de origen de Fireworks se abrirá cuando se pretenda optimizar un gráfico.

*Nota:* Este ajuste no se aplica en Director ya que siempre abre y optimiza automáticamente un gráfico sin solicitar un archivo PNG de origen, incluso si se define esta preferencia con otro valor distinto en Fireworks.

Para más información sobre cómo trabajar con gráficos de Fireworks en Flash, consulte “Funcionamiento con Flash” en la página 293.

Para más información sobre cómo trabajar con gráficos de Fireworks en Director, consulte “Funcionamiento con Director” en la página 305.

*Nota:* Adobe Dreamweaver utiliza los ajustes Ejecutar y editar de forma diferente. Dreamweaver siempre abre el archivo PNG de origen, incluso si se define las preferencias Ejecutar y editar con otros valores distintos en Fireworks. Si no existe ninguna Nota de diseño o si no existe la ruta de acceso al archivo PNG de origen, Dreamweaver siempre solicita que localice el archivo PNG de origen. Para más información sobre cómo trabajar con gráficos y elementos interactivos de Fireworks en Dreamweaver, consulte “Funcionamiento con Dreamweaver” en la página 282.

## Preferencias de carpetas

Las preferencias de la ficha Carpetas proporcionan acceso a los filtros de conexión de Adobe Photoshop, a los archivos de texturas y a los archivos de patrones de origen externo.

**Materiales adicionales (Filtros de conexión Photoshop, Texturas y Patrones)** son carpetas de destino que contienen filtros de conexión, texturas y patrones. Estas carpetas pueden estar incluidas en otra carpeta del disco duro, en un CD-ROM o en otra unidad externa, e incluso en un volumen de red.

Los filtros de conexión de Photoshop aparecen en el menú Filtros y en el menú Añadir efectos del Inspector de propiedades de Fireworks. Las texturas o los patrones almacenados como archivos PNG, JPEG o GIF aparecen como opciones de los menús emergentes Patrón y Textura del Inspector de propiedades.

Para más información sobre texturas y patrones, consulte “Cómo añadir textura a un relleno” en la página 139.

## Preferencias de importación de archivos de Photoshop

Las preferencias de la ficha Importar permiten administrar las conversiones de archivo de Photoshop:

- Puede convertir capas a objetos o nuevos fotogramas.
- Puede elegir entre editar el texto importado o mantener su aspecto.
- Puede importar un archivo de Photoshop como un objeto de mapa de bits plano.

Para más información sobre las preferencias de importación, consulte “Funcionamiento con Photoshop” en la página 310.

## Restauración de preferencias

Si elimina el archivo de preferencias, se restaurarán las preferencias a sus ajustes originales. La primera vez que se ejecuta Fireworks después de eliminar el archivo de preferencias, se crea un nuevo archivo de preferencias que restaura la configuración original de Fireworks.

### Para restaurar las preferencias predeterminadas:

- 1 Salga de Fireworks.
- 2 Localice el archivo de preferencias de Fireworks CS3 en su disco duro y bórralo.

La ubicación exacta de este archivo varía de un sistema a otro. Para más información, consulte “Ubicación del archivo de preferencias de Fireworks” en la página 338.

- 3 Reinicie Fireworks.

## Cambio de conjuntos de métodos abreviados de teclado

Fireworks permite utilizar métodos abreviados de teclado para seleccionar comandos de menú, elegir herramientas del panel Herramientas y acelerar diversas tareas que no tienen comandos de menú. Con los métodos abreviados aumenta el rendimiento ya que permiten realizar las acciones sencillas con gran rapidez. Si está acostumbrado a utilizar los métodos abreviados de otra aplicación como Adobe FreeHand, Adobe Illustrator, Photoshop o productos que utilicen un estándar distinto, puede cambiar al conjunto de métodos abreviados que prefiera.

### Para cambiar el conjunto de métodos abreviados actual:

- 1 Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Fireworks > Métodos abreviados de teclado (Macintosh) para abrir el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.
- 2 Seleccione el conjunto de métodos abreviados que prefiera en el menú emergente Conjunto actual y haga clic en Aceptar.

### Creación de métodos abreviados personalizados y secundarios

Puede crear sus propios métodos abreviados y métodos abreviados secundarios si necesita tener varias formas de realizar una acción. Los conjuntos de métodos abreviados personales siempre se crean a partir de alguno de los conjuntos ya instalados.

*Nota:* En Fireworks, los métodos abreviados de herramientas no pueden incluir teclas modificadoras: Control, Mayús y Alt en Windows, o Comando, Mayús, Opción y Control en Macintosh. Los métodos abreviados de herramientas suelen consistir en una tecla de letra o de número.

### Para crear un método abreviado personalizado o secundario para un comando de menú, una herramienta u otra acción:

- 1 Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado para abrir el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.
- 2 Haga clic en el botón Duplicar conjunto.
- 3 En el cuadro de diálogo Duplicar conjunto, introduzca un nombre para el conjunto personalizado y haga clic en Aceptar. El nombre del nuevo conjunto personal aparece en el campo Conjunto actual.
- 4 Seleccione la categoría de método abreviado apropiada en la lista de Comandos:

**Comandos de menú** • crea un método abreviado personalizado para los comandos accesibles desde la barra de menús.

**Herramientas** • crea un método abreviado personalizado para las herramientas del panel Herramientas.

**Varios** • crea un método abreviado personalizado para una serie de acciones predefinidas.

Una vez seleccionados, todos los métodos abreviados posibles de la categoría concreta aparecen en la lista desplazable Comandos.

- 5 Seleccione en la lista Comandos el comando cuyo método abreviado desee modificar.

Si ya existe un método abreviado, aparecerá en la lista Métodos abreviados.

- 6 Haga clic en el cuadro de texto Pulsar la tecla y pulse las teclas que desee para el nuevo método abreviado.

Si la combinación de teclas que elija ya se utiliza en otro método abreviado, aparecerá un mensaje de advertencia debajo del cuadro de texto Pulsar la tecla.

- 7 Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el botón Añadir un nuevo método abreviado (+) para añadir un método abreviado secundario en la lista.
- Haga clic para Cambiar el método abreviado seleccionado.

## Eliminación de métodos abreviados personales y sus conjuntos

Es posible borrar cualquier método abreviado personal así como cualquier conjunto de métodos abreviados personales.

### Para borrar un conjunto de métodos abreviados personales:

- 1 Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado para abrir el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.
- 2 Haga clic en el botón Suprimir conjunto (icono de cubo de basura).
- 3 Seleccione el conjunto que desee eliminar en la lista que muestra el cuadro de diálogo Suprimir conjunto.
- 4 Haga clic en el botón Suprimir.

### Para borrar un método abreviado personal:

- 1 Seleccione el comando en la lista Comandos.
- 2 Seleccione el método abreviado personal en la lista de métodos abreviados.
- 3 Haga clic en el botón Suprimir un método abreviado seleccionado (-).

## Creación de una hoja de referencia para el conjunto de métodos abreviados actual

Una hoja de referencia es un registro del conjunto de métodos abreviados actual almacenado en formato de tabla HTML. La hoja de referencia puede imprimirse, o verse en un navegador Web.

*Nota:* Las hojas de referencia exportadas desde Fireworks utilizan la codificación UTF-8.

### Para crear una hoja de referencia:

- 1 Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado para abrir el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.
- 2 Haga clic en el botón Exportar conjunto como HTML, situado junto al cuadro de texto Conjunto actual.  
Aparece el cuadro de diálogo Guardar como (Windows) o Guardar (Macintosh).
- 3 Introduzca el nombre de la hoja de referencia y seleccione la ubicación adecuada del archivo.
- 4 Haga clic en Guardar.

## Utilización de archivos de configuración

Para permitir utilizar sistemas multiusuario, Fireworks admite los archivos de configuración de usuario. Esto permite personalizar funciones de Fireworks como estilos, métodos abreviados de teclado, comandos, etc., sin afectar a la configuración de Fireworks para otros usuarios.

Fireworks crea un conjunto diferente de archivos de configuración para cada usuario. Además Fireworks también instala archivos de configuración maestros en la carpeta de la aplicación Fireworks. Los archivos de configuración maestros contienen los ajustes predeterminados para Fireworks que afectan a todos los usuarios. Algunos archivos de configuración, como los filtros de conexión de Fireworks, se encuentran sólo en la carpeta de la aplicación Fireworks. En algunos sistemas, sólo los administradores de sistema tienen acceso a los archivos de configuración maestros de la carpeta de aplicación Fireworks.

*Nota:* Los sistemas Windows ocultan a menudo de forma predeterminada algunos archivos y carpetas. Asegúrese de establecer las opciones de visualización de carpetas para ver todos los archivos y carpetas. En algunos sistemas, es posible que también deba hacer clic en Mostrar archivos para ver el contenido de una carpeta. Para obtener más información sobre la visualización de archivos y carpetas, consulte la ayuda de Windows.

## Acerca de los archivos de configuración de usuario

Los archivos de configuración de usuario de Fireworks se almacenan en la carpeta Adobe/Fireworks 9 dentro de la carpeta del usuario Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicación (Macintosh). La ubicación de esta carpeta varía en función del sistema operativo que utilice y de si utiliza un sistema multiusuario o monousuario. Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte la documentación del sistema operativo.

*Nota:* Es posible que los nombres de algunas carpetas de sistema varíen en sistemas personalizados o en otros idiomas.

## Acerca de los archivos de configuración maestros que afectan a todos los usuarios

Los archivos de configuración maestros que afectan a todos los usuarios se encuentran en la carpeta de la aplicación Fireworks, que es la carpeta designada para instalar Fireworks en el disco duro.

*Nota:* Muchos archivos de configuración se encuentran dentro de subcarpetas de la carpeta de la aplicación Fireworks. Su ubicación varía en función del sistema operativo. Además, los usuarios de Macintosh deben conocer el concepto de paquete de Apple. Para más información, consulte “Visualización del contenido del paquete (sólo Macintosh)” en la página 339.

Tanto en los sistemas multiusuario como en los monousuario, Fireworks cambia los archivos de configuración de usuario y no los archivos maestros de la carpeta de aplicación de Fireworks al guardar la mayoría de los ajustes. Esto se debe a que muchos usuarios no tienen acceso a todos los archivos si se encuentran en sistemas multiusuario.

Los usuarios con acceso de administrador pueden personalizar las funciones para todos los usuarios al modificar los archivos de configuración maestros en la carpeta de la aplicación Fireworks.

### Para guardar un ajuste de configuración maestro para todos los usuarios:

- ❖ Guarde o arrastre una copia del archivo en la ubicación correcta dentro de la carpeta de aplicación de Fireworks.

## Ubicación del archivo de preferencias de Fireworks

Las preferencias de Fireworks se almacenan en un archivo denominado Fireworks 9 Preferences.txt (Windows) o Fireworks 9 Preferences (Macintosh). La ubicación de esta carpeta varía en función del sistema operativo.

- En Windows, las preferencias se encuentran en la carpeta de configuración de usuario de Fireworks. Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte “Acerca de los archivos de configuración de usuario” en la página 338.
- En Macintosh, las preferencias se encuentran en la carpeta Biblioteca/Preferencias de la carpeta de usuario. Para obtener información sobre la ubicación de la carpeta de usuario de Macintosh, consulte la ayuda de Apple.

*Nota:* En Macintosh, la mayoría de los archivos de configuración de usuario de Fireworks se almacenan en una carpeta diferente, la carpeta Soporte de aplicación del usuario. El archivo de preferencias de Fireworks 9 es una excepción.

## Información sobre la instalación de Fireworks

Cuando desinstala o reinstala Fireworks, sus archivos de configuración de usuario no se modifican en la mayoría de los sistemas. Si desea volver a instalar Fireworks con los ajustes predeterminados, antes debe eliminar manualmente sus archivos de configuración de usuario.

*Nota:* Los archivos de configuración de usuario se encuentran en la carpeta de usuario Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicación (Macintosh). Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte “Acerca de los archivos de configuración de usuario” en la página 338.

El programa de desinstalación le preguntará si desea eliminar los archivos de preferencias y de configuración del usuario. Si lo hace se eliminarán estos archivos de todos los usuarios del sistema.

## Visualización del contenido del paquete (sólo Macintosh)

En Macintosh, Fireworks se instala en un formato denominado paquete de programa de aplicación. Se trata de una función de Apple que permite instalar las aplicaciones en un único paquete.

En el paquete de aplicación se almacena el archivo de aplicación de Fireworks, con todos los archivos predeterminados de configuración que se incluyen en Fireworks. De forma predeterminada, el contenido de un paquete está oculto.

Después de abrir el paquete, verá que existen varios archivos y carpetas.

### **Para mostrar u ocultar el contenido del paquete de programa de aplicación de Fireworks:**

- 1** Abra la ubicación de su disco duro en la que se encuentra instalado Fireworks.
- 2** Haga clic con la tecla Control pulsada en el icono Fireworks CS3 y elija Mostrar contenido del paquete en el menú de contexto.

Se abre una nueva ventana que muestra el contenido del paquete.





# Índice alfabético

## A

- abrir
  - animaciones como varios archivos 240
  - archivos PSD 16
  - archivos recientes 15
  - documentos 15
  - GIF animados 16, 239
  - imágenes creadas en otras aplicaciones 15
  - vistas múltiples de un documento 31
  - WBMP, archivos 16
- accesibilidad
  - Ayuda 3
- acciones del ratón 201
- aclarar
  - áreas de mapas de bits 62
  - imágenes 64
- Aclarar, herramienta 62
- acoplar paneles 26
  - en un grupo de paneles 27
- ACT, exportar archivos 128
- activación de software 1
- actualizaciones 7
- actualizar divisiones 270
- Actualizar HTML, comando 275, 286
- Administración de archivos, botón 280, 293
- Administración de archivos, menú 280, 293
- Adobe Bridge 316
- Adobe Bridge Home 6
- Adobe Fireworks
  - requisitos del sistema
- Adobe Flex Builder 316
- Adobe GoLive 279
- Adobe Video Workshop 4
- Adobe XMP 315
- agrupar objetos 54
- ajustar
  - matiz o saturación 72
  - rango tonal con cuentagotas 71
- ajustar al lienzo 34
- ajuste entre caracteres 108
- ajustes de optimización
  - cambio en un proceso por lotes 323
  - comparar dos o cuatro ajustes 256
  - eliminar ajustes preestablecidos 267
  - guardar 255, 267
  - JPEG 264
  - preestablecido 203, 254
  - reutilización 255, 267
  - utilización compartido con otro usuario 267
- Al editar con aplicaciones externas, preferencia 334
- Al optimizar con aplicaciones externas, preferencia 334
- alfa, convertir imágenes 76
- alinear objetos 56
- Alinear, panel 26
- Allanar selección, comando 58
- añadir
  - estilos 176
  - fotogramas 234
  - páginas 150
- Añadir filtros, menú emergente 141
- Añadir iconos de presentación preliminar, preferencia 334
- Añadir ruido, filtro 78
- añadir sombras 144
- animación 229
  - abrir 239
  - activar y desactivar fotogramas 233
  - administrar fotogramas 233
  - añadir fotogramas 234
  - bucle 238
  - compartir capas en fotogramas 235
  - configurar demora de fotogramas 233
  - crear desde varios archivos 240
  - desactivar uso compartido de capas 235
  - editar 291
  - editar varios fotogramas 236
  - eliminar fotogramas 234
  - escala 231
  - exportar 239
  - fotogramas 231
  - fotogramas, asignar nombre 234
  - mover 231
  - mover objetos a otro fotograma 235
  - opacidad 231
  - optimizar 238
  - ordenar fotogramas 234
  - papel cebolla 236
  - personalizar vista de fotogramas 236
  - presentación preliminar 237
  - propiedades 230
  - quitar 232
  - reproducir 237
  - rotar 231
  - transparencia 238
  - ver fotograma siguiente 236
  - ver fotogramas actuales y adyacentes 236
  - ver todos los fotogramas 236
  - ver varios fotogramas 236
- anular selección de todos los objetos 41
- Anular selección, comando 44
- apilar objetos 55
- archivo Léame 2
- archivos ACT, muestras 122
- archivos bloqueados 280, 293
- archivos de comandos 326
  - arrastrar y colocar 327
  - ejecutar 327
- archivos de comandos, editar 330
- archivos de configuración 337
  - maestros 337, 338
  - para todos los usuarios 338
  - personalización para todos los usuarios 338
  - ubicación 338
- archivos de configuración de usuario 337, 338
- archivos EPS, abrir en Adobe Fireworks 16
- archivos externos, convertir en imágenes de intercambio 201
- archivos válidos, definición 322
- archivos WBMP
- archivos, desbloquear 280, 293
- área de dibujo. Véase Lienzo
- áreas transparentes 262
- arrastrar y colocar 17
- Asistente Optimizar tamaño 252
- aumentar 29
  - un área determinada 30
  - utilizar incrementos preestablecidos 30
- Ayuda 2
- Ayuda de Adobe 2

**B**

barra de colores 122, 124  
     alternar entre los modelos de color 126  
     elegir un color 125  
 barras de herramientas  
     acoplar 29  
     desacoplar 29  
     desbloquear 29  
     mostrar y ocultar 29  
 barras de navegación (bar nav)  
     crear 219  
     estado Abajo 200  
     estado Sobre 200  
     Restaurar, comportamiento 200  
 biblioteca de símbolos 178  
 Biblioteca, panel 178  
     insertar símbolos de botón 214  
 bloquear capas 155  
 bloques de texto  
     anchura fija 105  
     asignar nombre 104  
     cambiar tamaño 105  
     mover 105  
     tamaño automático 105  
 BMP, formato de archivo 257  
 BMP, guardar 22  
 borde de celda, propiedades 225  
 Borde, comando 47  
 bordes  
     biselado 143  
     mostrar y ocultar 41  
 bordes biselados 143  
 Borrador, herramienta 61  
 borrar mapas de bits 61  
 botón, estados  
     Abajo 212, 213  
     Arriba 212  
     Sobre 212  
     Sobre y Abajo 212, 213  
 botones  
     área activa 216  
     barras de navegación 219  
     botones, editor 211  
     crear 211  
     definir 212  
     definir un destino 218  
     descripción 211  
     filtros automáticos 213  
 botones, editor 212  
     crear símbolos 179  
     editar símbolos 184  
 Bridge Home 6

Bridge, Adobe 316  
 brillo 71  
 Brillo/Contraste, filtro 71  
 buscar 317  
     *Véase también* Buscar y reemplazar  
 Buscar bordes, filtro 75  
 buscar y reemplazar 318  
     archivos procesados por lotes 324  
     colores 320  
     colores no seguros para la Web 320  
     fuentes 319  
     selección del origen para la búsqueda 318  
     texto 319  
     URL 320  
     usos 317  
     varios archivos 318  
 Buscar y reemplazar, panel 318, 319

**C**

Calidad selectiva, botón 265  
 Cambiar el tamaño, comando 100  
 cambiar nombre de símbolos 180  
 canal alfa de un objeto, seleccionar 45  
 capa de Web 157  
 capas  
     activar 153  
     añadir y eliminar 153  
     asignar nombre 154  
     bloquear 155  
     compartir 156  
     compartir en fotogramas para animación 235  
     desactivar uso compartido en fotogramas 235  
     duplicar 154  
     eliminar de páginas maestras 151  
     expandir o contraer 154  
     exportar 271  
     mover 155  
     organizar 154  
     visualización 154  
 capas CSS, exportar 276  
 Capas, panel 25, 153  
     asignación de nombres a divisiones 203  
     visualizar divisiones 194  
 Caracteres especiales, panel 26  
 características nuevas 8  
 carpeta de usuario 337, 338  
 Centro de diseño 6  
 Centro de diseño de Adobe 6  
 clonar  
     áreas de mapas de bits 62

    imágenes 62  
     objetos 50  
 CMY, modelo de color 125  
 codificación UTF-8 277, 337  
 código HTML, pegar 275  
 color  
     ajustar 67  
     aplicar desde panel Muestras 122  
     borrar en panel Muestras 124  
     buscar y reemplazar 320  
     búsqueda y reemplazo de colores no seguros para la Web 320  
     cambiar 60  
     cambiar trazo 131  
     configurar preferencias 333  
     crear con el selector de colores del sistema 126  
     crear con Mezclador de colores 125  
     degradado, rellenos 136  
     elección de la profundidad de color 258  
     elegir con la herramienta Cuentagotas 130  
     elegir en barra de colores 125  
     elegir grupos de muestras 123  
     eliminar los colores no utilizados 259  
     guardar muestras personales 124  
     invertir valores 73  
     modelos de color 125  
     muestrear 60, 130  
     reemplazar muestra 124  
     rellenos 72  
     restablecer predeterminado 122  
     tramado con colores seguros para la Web 127  
     ventana emergente 130  
     visualizar valores de color 126  
 Color de trazo, cuadro 131  
 color, corrección  
     brillo y contraste 71  
     con cuentagotas 71  
     Curvas 69  
     Niveles 67  
 colorear imágenes 72  
 colores de 24 bits 259  
 colores de 32 bits 259  
 Colores de Sistema Windows como un grupo de muestras 122  
 colores seguros para la Web 261  
 colores wef safe 128  
 comandos  
     cambiar nombre comando personal 330

- cambiar nombre o eliminar comandos de Adobe Fireworks 330
  - crear 328
  - editar 330
  - eliminar comando personal 330
  - guardar 37
  - proceso por lotes 325
  - Comandos, menú 329
    - administrar comandos guardados 330
  - combinar trazados 93, 97
  - comportamientos 201
    - Bar Nav Abajo 200
    - Bar Nav Sobre 200
    - Comportamientos, panel 200
    - Definir Imagen de barra de navegación 200
    - Definir texto de barra de estado 200
    - Dreamweaver 196
    - Establecer menú emergente 200
    - Intercambiar imagen 200
    - Restaurar Bar Nav 200
    - Rollover simple 200
  - comportamientos arrastrar y colocar
    - definir 197
    - eliminar 199, 200
    - línea azul 197
  - Comportamientos, panel 26, 200
  - composición 171
  - compresión
    - ajustar 262
    - elegir un tipo de archivo 257
    - optimización 253
    - selectiva 265
    - suavizado de bordes 265
  - Compresión JPEG progresivo 264
    - Activar Calidad selectiva 265
    - color de solapamiento 265
    - preservar calidad de botón 265
    - preservar calidad de texto 265
  - configurar Adobe Fireworks 333
  - contenido del paquete, ver 339
  - contornos 131
    - Véase también* Trazos
  - contraer capas 154
  - contraer trazados 100
  - Contraer, comando 47
  - contraste 71
  - Convertir en símbolo, cuadro de diálogo 178
  - convertir trazados 98
  - copia de seguridad, durante Buscar y reemplazar 319
  - copia y pegado
    - instancias de símbolos 186
  - copiar
    - atributos de objetos 178
    - fotogramas 234
    - HTML 274
    - mapas de bits 50
    - objetos 50
    - píxeles 42
    - todos los objetos seleccionados de una capa 155
  - copiar y pegar
    - Adobe Fireworks HTML 274
  - copiar y pegar objetos de otras aplicaciones 17
  - correo electrónico 280
  - cortar trazados 97
  - crear
    - páginas maestras 151
    - presentación de diapositivas 242
    - símbolos gráficos sofisticados 182
  - crear archivos de comandos 329
    - archivos SWF de Flash 330
    - editar archivos de comandos 330
  - cuadrícula
    - ajustar objetos 37
    - cambiar color predeterminado 37
    - cambiar tamaño de celdas 37
    - mostrar/ocultar 37
  - Cuadro Color de relleno 60
  - Cuchilla, herramienta 97
  - Cuentagotas, herramienta 60, 123
  - cuentagotas, puntero 125, 130, 134
  - cursiva 106
  - Cursores de tamaño de pincel, preferencia 334
  - Cursores precisos, preferencia 334
- D**
- degradado de colores 129
  - degradado, rellenos 60
    - ajustar 138
    - ajustar transición color 137
    - añadir nuevo color 136
    - aplicar 136
    - cambiar colores 137
    - convertir imágenes a transparencia 76
    - editar 136
    - Editar degradado, cuadro de diálogo 136
    - eliminar colores 136
    - guardar personal 138
    - mover 137
  - rotar 138
  - transformar 137
  - demora de fotogramas
    - animación 233
  - demora de fotogramas, valor predeterminado 16
  - denominación automática de divisiones 203, 204
    - cambio de la denominación automática predeterminada 204
  - desacoplar paneles del grupo de paneles 26
  - Desactivar Ocultar bordes, preferencia 334
  - desagrupar objetos 54
  - descargas
    - actualizaciones, filtros de conexión y versiones de prueba 7
  - descargas de software 7
  - desenfocar 74
    - áreas de mapas de bits 62
    - imágenes 63
  - Desenfocar más, filtro 74
  - Desenfocar, filtro 74
  - Desenfocar, herramienta 62
  - Desenfoco de movimiento, filtro 74
  - Desenfoco de zoom, filtro 75
  - Desenfoco gaussiano, filtro 74
  - Desenfoco radial, filtro 75
  - deshacer 37
    - establecer número de pasos de deshacer 333
    - utilizar el panel Historial 329
  - desinstalar Adobe Fireworks 338
  - Desperfilarse máscara, filtro 77
  - desplazar 31
  - desplazar el lienzo 31
  - desplazarse por el lienzo
    - Véase también* Desplazar
  - desplazarse por un documento 29
  - dibujar 82
    - cambiar segmentos adyacentes 93
    - convertir rectos en curvos 91
    - curvar segmentos adyacentes 93
    - distorsionar objetos 53
    - dividir trazados 98
    - donuts 82
    - elipses 79
    - espirales 82
    - estrellas 80
    - flechas 81
    - formas de L 82
    - gráficos de sectores 82
    - líneas 79
    - líneas de conexión 82

- polígonos 80, 82
- rectángulos 79
- rectángulos biselados 81
- rectángulos con chaflán 81
- rectángulos redondeados 80, 82
- seleccionar un punto 92
- difuminar
  - áreas de mapas de bits 62
  - imágenes 63
- Difuminar, herramienta 62
- Director
  - colocar archivos de Adobe Fireworks 305
  - exportar 305
  - miembros del reparto 307
- Distancia de ajuste, preferencia 334
- Distancia de selección, preferencia 334
- distorsionar objetos 53
- Distorsionar, herramienta 53
- divisiones 12
  - actualizar 270
  - cambiar color 194
  - cambiar tamaño 195
  - crear 192
  - definir 191
  - denominación automática 203, 204
  - editar divisiones de tabla de Adobe Fireworks en Dreamweaver 289
  - exportar 268, 269
  - mostrar u ocultar solapamiento de divisiones 256
  - para interactividad 191
  - polígono 193
  - superponer 196
  - texto 192
  - utilización de espaciador 205
  - utilización de tablas anidadas 205
- documento nuevo, ajustar al tamaño del portapapeles 14
- documentos
  - abrir 15
  - cambiar 29
  - crear documento nuevo 14
  - guardar 20
  - modo predeterminado 79
  - mosaico 31
  - reciente 15
  - vistas múltiples 31
- Donut, herramienta 82
- Dreamweaver
  - archivos 282
  - bibliotecas 286
  - comportamientos 196, 289
  - convertir a Adobe Fireworks en el editor de imágenes predeterminado 291
  - editar imágenes de Adobe Fireworks 287
  - exportar 279, 286
  - marcadores de posición 282
- duplicar
  - objetos seleccionados 50
- E**
- Edición de imagen, panel 26, 59
- editar
  - acciones del panel Historial 331
  - comportamientos 201
  - degradado, rellenos 136
  - estilos 177
  - filtros automáticos 146
  - imágenes 59
  - menús emergentes 226
  - objetos de mapa de bits 59
  - objetos seleccionados 50
  - páginas 150
  - píxeles 42
  - rellenos sólidos 134
  - símbolos de animación 231
  - sólo una capa 155
  - trazados 94
- Editar degradado, cuadro de diálogo 136
- editar trazados 101
- Editar trazo, cuadro de diálogo 132
- editor externo, preferencia 292
- efectos
  - buscar y reemplazar 320
  - configuración de valores predeterminados 147
- editar 146
- filtros automáticos 141
- filtros de conexión 145
- Iluminado 144
- quitar 146
- efectos de capa de Photoshop 145
- Eliminación de ojos rojos, herramienta 62, 65
- eliminar
  - capas 154
  - estilos 177
  - filtros automáticos 146
  - fotogramas 234
  - máscaras 171
  - muestras 124
  - objetos seleccionados 51
  - páginas 150
  - puntos 93
  - puntos de las curvas 70
- Eliminar objetos al recortar, preferencia 334
- Eliminar trazados al convertir en recuadro, preferencia 334
- elipse 79
- entorno de trabajo 22
- Entre instancias, comando 236
- Enviar al fondo, comando 55
- enviar documentos por correo electrónico en archivos adjuntos 280
- Enviar hacia atrás, comando 55
- escala
  - gráficos 324
  - objetos 52
  - opciones de interpolación 333
- Escala de grises, modelo de color 125
- Escala, herramienta 52
- espaciado de párrafos 111
- espaciadores 205
- espacio entre caracteres. *Véase* Ajuste entre caracteres
- espacio entre letras. *Véase* Ajuste entre caracteres
- espacio entre líneas 109
  - Véase también* Interlineado
- Espiral, herramienta 82
- Establecer imagen de barra de navegación, comportamiento 200
- Establecer menú emergente, comportamiento 200
- Establecer texto de barra de estado, comportamiento 200
- estado Abajo, botón 212
- estado Arriba, botón 212
- estado Sobre y Abajo, botón 212
- estado Sobre, botón 212
- estilo libre, trazados 87
- estilos
  - ampliar iconos de vista previa 178
  - añadir 176
  - aplicar 176
  - basados en existentes 177
  - definir 175
  - editar 177
  - eliminar 177
  - exportar 177
  - importar 177
  - nuevo 176
  - restablecer predeterminados 178

- estilos de texto
  - cursiva 106
  - efectos 113
  - negrita 106
  - rellenos 113
  - subrayado 106
  - trazos 113
- Estilos, panel 25, 176
- Estrella, herramienta 82
- estrellas 80, 82
- expandir
  - capas 154
  - trazos 100
- Expandir trazo, comando 100
- Expandir, comando 47
- exportación de MXML 316
- Exportación rápida, botón 28, 279
- Exportación rápida, menú emergente 279
- exportar 268
  - a archivos WBMP 257
  - a Director 305
  - a Dreamweaver 286
  - a Flash 294, 298
  - a FreeHand 302
  - a Illustrator 302
  - a Photoshop 312
  - animación 238, 270
  - archivos de Adobe Fireworks a Dreamweaver 308
  - área 271
  - capas como varios archivos 271
  - capas CSS 276
  - divisiones 202, 269
  - estilos 177
  - fotogramas como varios archivos 271
  - GIF animados 239
  - HTML 272
  - imágenes 268
  - páginas a HTML 151
  - páginas como archivos de imagen 152
  - personalizar archivos para Photoshop 313
  - proceso por lotes, configuración 323
  - resultados 273
  - símbolos 186
  - ubicación predeterminada 268
  - UTF-8 277
  - XHTML 276
  - zonas interactivas 208
- Exportar área, herramienta 271
- exportar gráficos 12
- Extension Manager 327
- Extras 5
- F**
- fichas de documento 29
- filtros
  - Añadir ruido 78
  - Brillo/Contraste 71
  - Buscar bordes 75
  - Desenfocar 74
  - Desenfocar más 74
  - Desenfoque de movimiento 74
  - Desenfoque de zoom 75
  - Desenfoque gaussiano 74
  - Desenfoque radial 75
  - Desperfilar máscara 77
- filtros de conexión de Photoshop 144
- Invertir 73
- Matiz/Saturación 72
- Perfilar 76
- Perfilar más 76
- filtros automáticos
  - activar o desactivar 142
  - aplicar 147
  - aplicar a objetos 142
  - botones 213
  - cambiar nombre 147
  - cambiar orden 146
  - Color de relleno 174
  - crear 146
  - editar 146
  - eliminar 146
  - filtros de conexión de Photoshop 144
- filtros de conexión 5, 312
  - en Adobe Store 7
- filtros de instalación de Photoshop Acquire 19
- Fireworks 315
- Fireworks. *Véase* Adobe Fireworks
- Flash
  - exportar 294, 298
  - importar archivos PNG de Adobe Fireworks en 294
- Flecha, herramienta 81
- flujo de trabajo en Adobe Fireworks 11
- Forma de L, herramienta 82
- formas 13
- Formas automáticas 81, 82, 83, 86, 87
- Formas, panel 25
- formatos de archivo
  - BMP 257
  - GIF 257
  - JPEG 257
  - PNG 257
  - TIFF 257
- fotogramas
  - activar o desactivar 233
  - administrar 233
  - añadir 234
  - animación, nombres 234
  - cambiar orden 234
  - compartir capas para animación 235
  - configurar demora 233
  - desactivar papel cebolla 236
  - desactivar uso compartido de capas 235
  - editar varios fotogramas 236
  - eliminar 234
  - exportar 271
  - insertar 234
  - mover objetos a otro fotograma 235
  - papel cebolla 236
  - personalizar vista 236
  - ver actuales y adyacentes 236
  - ver siguiente 236
  - ver todos 236
- Fotogramas, panel 25, 233
- FreeHand
  - colocar gráficos de Adobe Fireworks 301
  - exportar 302
- fuentes
  - administrar fuentes no disponibles 117
  - buscar y reemplazar 319
  - estilos 106, 107
  - tamaños de tipo 106, 107
- Fundido, comando 61
- fundir 61
  - crear bordes fundidos 138
  - selecciones de píxeles 46
- G**
- GIF, formato de archivo
  - elección de una paleta de color 258
  - elegir 257
  - muestras 122
- GIF, guardar 22
- GoLive 279, 315
- gráfico de sectores 82
- gráficos entrelazados 264
- gráficos orientados a objetos 13
- gráficos vectoriales 13
- grupos de muestras, personalizadas 123

- guardar 268
  - animación 270
  - imágenes 268
- guardar documentos 20, 22
- guías 36
  - ajustar objetos 36
  - bloquear 36
- guías de división
  - cambiar color 194
  - quitar 196
  - visualización 194
- H**
- halos, eliminar 266
- Herramienta Texto 103
- herramientas
  - Aclarar 62
  - Borrador 61
  - cambiar color de trazo 131
  - cambiar opciones 23
  - Colores del panel
    - Herramientas 121
  - Cuentagotas 60
  - Desenfocar 62
  - Difuminar 62
  - Distorsionar 53
  - Eliminación de ojos rojos 62, 65
  - Escala 52
  - Lápiz 59
  - Lazo 42
  - Lazo polígono 42
  - menús emergentes del grupo de herramientas 24
  - Oscurecer 62
  - Perfilar 62
  - Pincel 60
  - Puntero 39, 42
  - Recuadro 42
  - Recuadro oval 42
  - Reemplazar color 62, 65, 66
  - Sello 62
  - Sesgar 53
  - Subselección 94, 166
  - Texto 103
  - Transformar 51
  - Varita mágica 42
  - Zoom 30
- herramientas de transformación
  - Distorsionar 53
  - Escala 52
  - Sesgar 53
- Herramientas, panel 23
- Hexadecimal, modelo de color 125
- Histograma 68
- Historial, panel 25, 37
  - borrar todos los pasos 329
  - cambiar el número de pasos 329
  - editar acciones 331
  - reproducir pasos 329
- HomeSite
  - colocar HTML de Adobe Fireworks 308
  - colocar imágenes de Adobe Fireworks 308
- HSB, modelo de color 125
- HTML 272
  - actualizar código HTML de Adobe Fireworks colocado en Dreamweaver 286
  - copiar y pegar desde Adobe Fireworks en Dreamweaver 274
  - exportar 272, 273
  - Ida y vuelta 288
  - insertar desde Adobe Fireworks en Dreamweaver 284
  - Opciones 277
  - reemplazar la versión antigua 275
  - utilizar editores 315
- HTML, abrir tablas 17
- I**
- Illustrator
  - exportar 302
  - importar archivos a Adobe Fireworks 314
- iluminado 144
- ilusión de perspectiva 53
- imágenes
  - Edición de imagen, panel 59
  - exportar 268
  - guardar 268
  - pintar 59
  - seleccionar 42
  - seleccionar píxeles 42
- imágenes como rellenos. *Véase Pegar dentro, comando*
- Imágenes de mapa de bits 13
- imágenes entramadas 57
- imágenes para teléfonos móviles 16
- imágenes para teléfonos móviles. *Véase Archivos WBMP*
- imágenes para WAP 16
  - Véase también Archivos WBMP*
- imágenes pegadas 18
- imágenes reducidas. *Véase miniaturas*
- importar
  - archivos de Photoshop 310
  - archivos PNG 18
  - de una cámara digital 19
  - estilos 177
  - Preferencias de importación de archivos de Photoshop 335
  - símbolos 186
- importar texto 116
  - archivos de Photoshop 116, 311
  - Archivos RTF 116
  - Texto ASCII 116
- Información, panel 26
- insertar
  - HTML de Adobe Fireworks en Dreamweaver 284
  - imágenes de Adobe Fireworks en Dreamweaver 282
- Inspector de propiedades 24, 41
  - acoplar 24
  - contraer 25
  - desacoplar 24
  - enmascarar 169
  - expandir 24
  - información de selección 40
  - reducir 24
  - uso de texto 103
- instalación de filtros de conexión de Photoshop 145
- instalación de fuentes 2
- instancias
  - colocar en documentos 179
  - definir 178
  - editar 184
  - interpolar 236
- integración con Flex 316
- Integración de Dreamweaver y Adobe Fireworks
  - actualizar código HTML de Adobe Fireworks 286
  - editar animaciones de Adobe Fireworks 291
  - editor externo, preferencia 292
  - ejecutar y editar imágenes de Adobe Fireworks 288, 290
  - ejecutar y editar tablas de Adobe Fireworks 289
  - Optimizar imagen en Adobe Fireworks, comando 290
- integración de Dreamweaver y Adobe Fireworks
  - notas de diseño 292
  - Preferencias Ejecutar y editar 293
- integrar con otras aplicaciones 281
- interactividad 12
- Intercambiar imagen, comportamiento 200

- intercambiar imagen, imágenes externas 201
- intercambiar paletas de colores 128
- interlineado 109
- interpolación (escala) 333
- interpolación bicúbica, método de escala 333
- interpolación bilineal, método de escala 333
- interpolación de valor vecino más cercano, método de escala 333
- interpolación suave, método de escala 333
- interpolación
  - características 236
  - definir 236
  - objetos 237
- Intersección, comando 98
- Invertir, filtro 73
  
- J**
- JPEG progresivos 266
- JPEG, archivos
  - ajustes de optimización 264
  - Compresión JPEG progresivo 264
  - edición de áreas seleccionadas 265
  - elegir el formato JPEG 257
  - Perfilar bordes JPEG, comando 265
  - progresivo 266
  - JPEG, guardar 22
  
- L**
- Lápiz, herramienta 59
- lienzo 32
  - modificar características 32
  - modificar resolución 33
  - recortado 34
  - rotar 34
- límites 131
- línea de base, desplazamiento 112
- Línea de conexión, herramienta 82
- líneas 79
  - Véase también* Trazos
- LiveDocs 2
  
- M**
- macros 329
- mapa de bits, modo 11
  - aplicación con herramientas 23
  - cambiar 57
- mapas de bits
  - ajustar matiz y saturación 72
  - ajuste de brillo y contraste 71
  - ajuste de color y tono 67
  - borrar 61
  - desenfocar y perfilar 74
  - retocar 62
- mapas de imagen 206
  - crear 206
  - exportar 208
- máscara de mapa de bits 157, 158
  - crear 162
  - usar un objeto existente 160, 162
- máscara vectorial 157
  - convertir a máscara de mapa de bits 170
  - crear 159
  - usar un objeto existente 160, 162
- máscaras 157
  - activar 171
  - adición de objetos a una selección enmascarada 170
  - agrupar objetos para formar una máscara 164
  - crear máscara vacía 163
  - desactivar 171
  - eliminar 171
  - mapa de bits 158
  - modificar 168
  - mover con objetos enmascarados 166
  - reemplazar 170
  - texto como máscara 161
  - usar un objeto existente 160, 162
  - vectoriales 157
- matiz, ajustar 67, 72
- Matiz/Saturación, filtro 72
- medios tonos 68
- menú de opciones de los paneles 28
- menús contextuales 35
- menús emergentes 219
  - definir posición 225
  - descripción 219
  - diseño del aspecto 222
  - editar 226
  - exportar 227
  - Introducción de texto de menú 220, 221
  - propiedades avanzadas 224
- métodos abreviados 337
- métodos abreviados de navegación 3
- métodos abreviados de teclado 336
  - cambiar conjunto actual 336
  - conjunto secundario 336
  - eliminar métodos abreviados personales 337
  - hoja de referencia para conjunto actual 337
  - hojas de referencia con codificación UTF-8 337
  - métodos abreviados personales 336
- métodos abreviados del teclado en la Ayuda 3
- métodos abreviados personales. *Véase* Métodos abreviados de teclado
- métodos abreviados, conjuntos *Véase también* Métodos abreviados de teclado
- mezcla de colores 129
- Mezclador de colores 25, 124, 125
  - crear colores 125
  - intercambiar trazos y colores de relleno 122
  - mezclar colores 125
  - mostrar 125
  - restablecer colores predeterminados 122
- mezclar
  - aplicar 173
  - colores de objetos superpuestos 171
  - establecer modo de mezcla 173
  - objetos 236
- miniaturas
  - en el panel Capas 153
  - seleccionar máscaras 165
- modelos de color
  - CMA 125
  - Escala de grises 125
  - Hexadecimal 125
  - MSB 125
  - RVA 125
- modos
  - acceso al modo de mapa de bits 11
  - vector, acceso 11
  - vectoriales 79
- modos de mezcla 171
  - Aclarado lineal 172
  - Aclarar 172
  - Color 172
  - Diferencia 172
  - Invertir 172
  - Luminosidad 172
  - Luz focal 172
  - Luz intensa 172
  - Luz lineal 172
  - Matiz 172
  - Mezcla definida 172
  - Multiplicar 171
  - Oscurecer 171
  - Oscurecimiento lineal 172



- Pantalla 171
  - Saturación 172
  - Suprimir 172
  - Tinta 172
  - modos de visualización 31
  - modos de visualización, cambiar 32
  - mostrar
    - barras de herramientas 29
    - bordes 41
    - paneles 27
    - reglas 36
  - Mostrar al arrastrar, preferencia 334
  - Mostrar puntos sólidos, preferencia 334
  - Mostrar selección, comando 163
  - Mostrar selectores de relleno, preferencias 334
  - Mostrar todo, comando 163
  - Mostrar vista previa de la pluma, preferencia 334
  - Mostrar/Ocultar zonas interactivas y divisiones 194
  - muestras, elegir personalizadas 123
  - Muestras, panel 25, 122
    - añadir muestras 123
    - borrar color 124
    - guardar personal 124
    - reemplazar color 124
    - Sistema Windows, colores 122
  - muestreo por reducción 34
- N**
- negrita 106
  - niveles automáticos para el ajuste del rango tonal 67
  - niveles para el ajuste del rango tonal 67
  - nombres de archivos, cambio en un proceso por lotes 325
  - notas de diseño en la integración de Dreamweaver y Adobe Fireworks 292
- O**
- objetos
    - agrupar 54
    - apilar 55
    - convertir en animación 230
    - crear mapas de bits 58
    - desagrupar 54
    - desplazar objetos seleccionados 50
    - distorsionar 53
    - eliminar un efecto 146
    - fusionar 156
    - ladear 53
    - seleccionar 39
    - seleccionar canal alfa 45
    - sesgar 53
  - objetos vectoriales, remodelar 94
  - objetos, ubicar pegados 18
  - ocultar
    - barras de herramientas 29
    - bordes 41
    - capas 156
    - objetos de una capa 156
    - paneles 27
  - Ocultar paneles, comando 27
  - Ocultar selección, comando 163
  - Ocultar todo, comando 163
  - opacidad, ajustar 173, 262
    - Véase también* Transparencia
  - opciones de inicio 334
  - optimizar 250
    - animación 238
    - Asistente de exportación, utilización 250
    - conceptos básicos 249
    - imágenes de Adobe Fireworks desde Dreamweaver 290
  - optimizar gráficos 12
  - Optimizar imagen en Adobe Fireworks, comando 290
  - Optimizar, panel 25
  - organizar fotogramas 234
  - ortografía 117
  - Ortografía, comando 117
  - oscurecer
    - áreas de mapas de bits 62
    - imágenes 64
  - Oscurecer, herramienta 62
- P**
- Página de inicio 22
  - páginas
    - añadir y eliminar 150
    - crear vínculos entre 188
    - desplazarse 150
    - duplicar 150
    - editar 150
    - exportar a HTML 151
    - exportar como archivos de imagen 152
    - maestras 151
  - páginas maestras
    - cambiar a página normal 151
    - crear 151
    - eliminar capas 151
    - vincular 151
  - Páginas, panel 25
  - Paleta de colores, panel 128
  - paletas de colores
    - Adaptable 258
    - Adaptable WebSnap 258
    - añadir a las muestras actuales 123
    - Blanco y negro 258
    - bloquear colores 261
    - configuración del número de colores 258
    - editar 261
    - Escala de grises 258
    - Exacta 258
    - guardar 262
    - importar 258
    - optimizar 261
    - Personalizada 258
    - Sistema (Macintosh) 258
    - Sistema (Windows) 258
    - Uniforme 258
    - visualización 260
    - Web 216 258
  - paletas de colores, intercambiar 128
  - Panel Buscar 26
  - panel Create Symbol Script 26
  - Panel URL 25, 187
  - paneles 25
    - abrir disposiciones personalizadas 28
    - acoplar 26
    - acoplar en un grupo de paneles 27
    - Alinear 26
    - Biblioteca 178
    - Buscar 26
    - Buscar y reemplazar 318, 319
    - Capas 25, 153
    - Caracteres especiales 26
    - Comportamientos 26, 200
    - Create Symbol Script 26
    - desacoplar 26
    - desacoplar del grupo de paneles 26
    - Edición de imagen 26
    - Estilos 25, 176
    - Formas 25
    - fotogramas 25, 233
    - guardar disposiciones personalizadas 28
    - Herramientas 23
    - Historial 25, 37
    - Información 26
    - menú de opciones 28
    - mover 26
    - Muestras 25, 122
    - ocultar 27
    - Optimizar 25

- organizar 26
- Páginas 25
- Propiedades de forma automática 26
- Propiedades de símbolo 26
- restablecer posiciones predeterminadas 27
- URL 25, 187
- utilizar películas SWF 331
- Pantalla completa con menús, modo 31
- Pantalla estándar, modo 31
- papel cebolla
  - botones, editor 211
  - definir 236
  - desactivar 236
  - editar varios fotogramas 236
  - personalizar vista 236
  - ver fotograma siguiente 236
  - ver fotogramas actuales y adyacentes 236
  - ver todos los fotogramas 236
- paquete de programa de aplicación 339
- patrón, rellenos
  - ajustar 138
  - aplicar 135
  - mover 137
  - rotar 138
  - transformar 137
- Pegar dentro, comando 160
- películas SWF 331
- películas SWF de Flash 331
- perfilear 76
  - áreas de mapas de bits 62
  - imágenes 63
- Perfilear más, filtro 76
- Perfilear, filtro 76
- Perfilear, herramienta 62
- Perforación, comando 99
- Photoshop
  - aplicar efectos de capa 145
  - aplicar filtros de conexión 145
  - capa, máscaras 164
  - capas agrupadas 157
  - exportar 312
  - filtros de conexión 312, 335
  - importar archivos a Adobe Fireworks 310
  - instalar filtros de conexión 145
  - patrones 335
  - personalizar archivos para exportación 313
  - preferencias de importación 335
  - texturas 335
- Photoshop y Adobe Fireworks
  - exportar archivos PSD desde Adobe Fireworks 312
  - importar archivos PSD a Adobe Fireworks 310
- PICT, formato de archivo 257
- Pincel, herramienta 60, 87
- pinceles
  - guardar configuración 133
  - modificar la punta 133
  - opciones del trazo 132
- píxeles 13
  - ajustar rango tonal con cuentagotas 71
  - clonar 62
  - contraer borde selección 47
  - copiar 42
  - cortar 42
  - expandir borde selección 47
  - fundir 61
  - mover 42
  - pintar 59
  - rango tonal 68
  - seleccionar 42
  - seleccionar área alrededor de un recuadro 47
  - seleccionar área de estilo libre 43
  - seleccionar área poligonal 43
  - seleccionar colores similares 43
  - suavizar un borde de recuadro 47
- Pluma, herramienta 88
  - añadir puntos 93
  - reanudar trazado 93
  - segmentos curvos 89
  - segmentos rectos 88
  - suprimir puntos 93
- PNG, formato de archivo
  - elección de una paleta de color 258
  - elegir 257
  - transparencia 299
- Polígono inteligente, herramienta 82
- polígonos 80, 82
- preferencias 333
  - colores predeterminados 333
  - configurar 333
  - Ejecutar y editar 293
  - Ejecutar y editar, opciones 334
  - Importar 311
  - opciones de carpeta 335
  - opciones de edición 334
  - opciones de importación 335
  - opciones de inicio 334
  - opciones de interpolación 333
- Opciones de muestreo más rápidas pero menos precisas 334
- Pasos de Deshacer 333
- predeterminado 335
- restauración de valores predeterminados 335
- ubicación de archivo 338
- Preferencias Ejecutar y editar 293
- preferencias predeterminadas 335
- presentación de diapositivas, crear 242
- presentación preliminar
  - ajustes de optimización 255, 256
  - con Presentación preliminar de la exportación 250
  - documentos en un navegador 279
  - píxeles de un color determinado 261
  - trazos 132
- presentación preliminar de documentos en plataformas diferentes 32
- Presentación preliminar de la exportación 250
  - ajustes de optimización, comparar 251
  - aumentar 251
  - optimizar 250
  - panorámica de área 251
  - presentación preliminar 250
  - presentación preliminar de la optimización 250
- Procesar por lotes, cuadro de diálogo 321
- proceso por lotes 320
  - ajustes de optimización 323
  - Buscar y reemplazar 324
  - comandos 325
  - configuración de exportación 323
  - copias de seguridad 326
  - escala de gráficos 324
  - guardar archivos 323
  - guardar como archivos de comandos 326
  - nombres de archivos 325
- propiedades de diapositiva 243
- Propiedades de forma automática, panel 26
- propiedades de instancia 216
- Propiedades de símbolo, panel 26
- propiedades interactivas de botón 216
- propiedades, visualizar en el Inspector de propiedades 24
- PSD, archivos 16
  - abrir en Adobe Fireworks 16

- Puntero, herramienta 39, 42
- punto central y eje de rotación 52
- puntos
  - añadir 93
  - cambiar segmentos adyacentes 93
  - convertir 91
  - convertir rectos en curvos 91
  - curvar segmentos adyacentes 93
  - eliminar 93
  - mover 92
  - seleccionar 92
- puntos de curva 89
- puntos de esquina 88
  
- Q**
- quitar
  - capas de páginas maestras 151
  - efectos 146
  - partes de trazado 99
  
- R**
- rango tonal 67
  - ajustar con niveles 67
  - ajustar mediante Curvas 69
- recortar
  - documentos 35
  - lienzo 34
- Recortar, comando 99
- recorte del lienzo 34
- Rectángulo biselado, herramienta 81
- Rectángulo con chaflán, herramienta 81
- Rectángulo redondeado, herramienta 82, 84
- rectángulos 79
  - esquinas redondeadas 84
- rectángulos redondeados 80
- recuadros 42
  - ajustar 45
  - anular selección 44
  - contraer 47
  - eliminar 49
  - expandir 47
  - guardar y recuperar 48
  - guardar y restaurar 48
  - mover 45
  - quitar 44
  - seleccionar área alrededor 47
  - seleccionar píxeles mediante intersección 45
  - suavizar 47
  - transferir a otro objeto 47
- reducir puntos 99
- Reemplazar color, herramienta 62, 65, 66
- reemplazar elementos 317
- registro de software 1
- reglas 35
- rehacer con el panel Historial 329
- reinstalar Adobe Fireworks 338
- relieve 143
- Relleno de color, filtro automático 174
- rellenos
  - ajustar 138
  - añadir texturas 139
  - aplicar degradado 60, 136
  - aplicar patrón 135
  - aplicar rellenos de color 72
  - aplicar sólidos 134
  - buscar y reemplazar 320
  - cambiar bordes 138
  - cambiar color de herramientas de forma 134
  - degradado, editar 136
  - degradado, transformar 137
  - dibujar sobre trazos 133
  - editar rellenos sólidos 134
  - fundir o suavizar 138
  - guardar degradado 138
  - guardar un degradado personalizado 138
  - intercambiar color de trazo y relleno 122
  - mover 137
  - rellenos de tramado Web 127
  - restablecer color predeterminado 122
  - rotar 138
  - transformar patrón 137
  - transparencia, ilusión 127
- rellenos sólidos
  - añadir texturas 139
  - aplicar 134
- remodelar objetos vectoriales 96
- repetir acciones 37
- reproducción de animaciones 237
- reproducir
  - animación 237
  - guardar comandos 329
  - macros 329
- requisitos del sistema 1
- resaltados 68
- Resaltar posición del ratón, preferencia 334
- Restringir las proporciones, opción 16
- restringir rotación 52
- RGB, modelo de color 125
- Rollover simple, comportamiento 200
- rollovers 12
  - área activa 216
  - barras de navegación 219
  - con forma irregular 193
  - convertir en botones 214
  - crear 211
  - definir 197
  - intercambiar imagen 198
  - Rollover simple, comportamiento 200
  - simple 200
- rollovers de intercambio de imagen
  - con una división 198
  - rollovers desunidos, creación 198
- rollovers desunidos 198
  - aplicar a una división 199
  - asignar a zonas interactivas 209
  - crear 198
- rollovers simples 198
  - crear 200
- rotar
  - cambiar de posición el eje de rotación 52
  - objetos 52
  - restringir 52
  
- S**
- sangrado del texto 111
- saturación, ajustar 67
- Sección, herramienta 82
- segmentos curvos, editar 90
- segmentos rectos, editar 90
- segmentos, convertir 91
- selección de píxeles flotantes
  - crear 49
  - mover 49
- seleccionar
  - añadir píxeles a una selección 45, 46
  - anular la selección de un objeto 41
  - anular selección de recuadro 44
  - área alfa 45
  - área alrededor de un recuadro 47
  - área de píxeles de estilo libre 43
  - área poligonal de píxeles 43
  - áreas de píxeles 42
  - cancelar una selección 51
  - colores similares 43
  - contraer un borde de recuadro 47
  - expandir un borde de recuadro 47
  - fundir bordes 61

- fundir una selección de píxeles 46
- imágenes 42
- invertir una selección de píxeles 46
- objetos adicionales 41
- objetos agrupados 55
- píxeles 42
- puntos 92
- selección de píxeles flotante 49
- solapar áreas de mapa de bits 46
- suavizar un borde de recuadro 47
- sustraer de una selección de píxeles 45, 46
- selector de colores del sistema 126
- selector de colores, sistema 126
- Sello, herramienta 62
- Separar, comando 98
- sesgar objetos 53
- Sesgar, herramienta 53
- símbolos
  - ajuste a escala en 9 divisiones 180
  - colocar instancias en documentos 179
  - crear 178
  - definir 178
  - duplicar 180
  - editar 179, 184
  - editar gráficos 232
  - eliminar 180
  - exportar 186
  - gráfico sofisticado 181
  - guardar como símbolos gráficos sofisticados 183
  - importar 186
  - intercambiar 180
  - interpolar 236
  - modificar 179
  - romper vínculos 185
  - ubicar instancias 179
- símbolos de botón
  - editar 215
  - insertar en un documento 214
- símbolos gráficos sofisticados 181
  - crear 182
  - ver 181
- simplificar trazados 99
- Simplificar, comando 100
- software
  - activación 1
  - registro 1
- sombras 68, 144
- suavizar
  - bordes 138
  - color de fondo del resultado 266
  - eliminación de halos 266
  - suavizar bordes de texto 111
- Suavizar, comando 47
- subrayado 106
- Subselección, herramienta
  - seleccionar máscaras 166
  - unir automáticamente trazados 94
- superponer divisiones 196
- T**
- tabla de colores 260
  - actualizar 260
  - muestra bloqueada 260
  - muestra con color seguro para la Web 260
  - muestra con varios atributos 260
  - muestra editada 260
  - muestra transparente 260
  - seleccionar colores 260
- tablas anidadas 205
- tamaño de archivo
  - ajuste de pérdida para reducir el tamaño 262
  - reducción de la calidad 264
- teclado, métodos abreviados
- texto
  - ajustar la anchura de caracteres 112
  - alinear 110
  - atributos, guardar 113
  - buscar y reemplazar 319
  - color 107
  - descripción 103
  - dirección 109
  - divisiones 192
  - Editor de texto 118
  - espaciado de párrafos 111
  - formato 105
  - introducir 103
  - orientación 109
  - revisar ortografía 117
  - sangrado 111
- texto alt (alternativo) 202
  - asignar a botones o instancias 218
- texto en trazados
  - anexar texto a trazado 113
  - cambiar forma de trazado 114
  - colocar texto en trazado 114
  - convertir texto en trazado 115
  - editar texto anexo a trazado 114
  - mover punto inicial del texto 115
  - separar del trazado 114
- textura
  - añadir a rellenos 139
  - añadir a trazos 139
- TIFF, elegir formato de archivo 257
- TIFF, guardar 22
- tipos de letra. *Véase* fuentes
- tiradores de punto 90
  - mostrar 92
- tiradores, transformar 51
- tono, ajustar 67
- Traer al frente, comando 55
- Traer hacia adelante, comando 55
- tramado 259
  - con colores seguros para la Web 127
- Transformación numérica, comando 53
- transformar
  - degradado, rellenos 137
  - mediante arrastre 51
  - numéricamente 53
  - objetos 51
  - patrón, rellenos 137
  - texto 115
- transparencia 173, 262
  - adición o eliminación de colores 263
  - animación 238
  - convertir imágenes a transparencia de color degradado 76
  - en archivos PNG 299
  - ilusión 127
  - selección de un color 263
  - Véase también* Opacidad
- Trazado, panel 101
- trazados 97
  - ampliar 95
  - añadir textura de trazo 139
  - cambiar forma 93
  - cambiar segmentos adyacentes 93
  - convertir rectos en curvos 91
  - copia y pegado 303
  - crear trazos personalizados 132
  - curvar segmentos adyacentes 93
  - editar trazos 131
  - intercambiar color de trazo y relleno 122
  - recortar 99
  - reducir 95
  - restablecer colores predeterminados 122
  - seleccionar un punto 92
  - separar 98
- trazados compuestos 98
- trazar puntos 88
- trazos 131
  - añadir textura 139
  - bordes 131
  - buscar y reemplazar 320
  - cambiar centrado 133

- cambiar color de herramientas de dibujo 131
  - crear personalizados 132
  - definir sensibilidad 133
  - dibujar relleno 133
  - editar 131
  - elegir 131
  - guardar configuración 133
  - intercambiar color de trazo y relleno 122
  - reorientar 133
  - restablecer color predeterminado 122
  - texturas 131
- U**
- Unión, comando 98
  - URL
    - asignar a botones o instancias 217
    - asignar a un objeto Web 189
    - buscar y reemplazar 320
    - seleccionar opciones de destino 203
  - URL absolutas, escribir 187
  - URL relativas, escribir 187
  - URL, biblioteca 187
    - añadir URL 188
    - añadir URL utilizadas 189
    - crear 188
    - introducir URL absolutas o relativas 187
  - utilización compartida de capas 156
- V**
- vector, modo 11
    - cambiar 57
    - dibujar 79
  - ver símbolos gráficos sofisticados 181
  - versiones de prueba 7
  - Video Workshop 4
  - vincular con páginas maestras 151
  - Vista previa, botón 255
  - voltear objetos 53
  - voltear. *Véase* Voltear objetos
  - volver a dibujar trazado 96
  - Volver a dibujar trazado, herramienta 96
  - volver a muestrear 18
    - descripción 33
    - muestreo por aumento 34
    - muestreo por reducción 34
    - objetos de mapa de bits 33
    - objetos vectoriales 33
    - velocidad 334
- W**
- WBMP, archivos 16
    - abrir en Adobe Fireworks 16
    - exportar 257
    - guardar 22
- X**
- XHTML 276
- Z**
- zonas interactivas 12
    - aplicación de rollovers arrastrar y colocar 209
    - asignar URL 202
    - crear 206, 207
    - editar forma 207
    - irregular 207
    - sobre las divisiones 209
  - Zoom, herramienta 30