

ADOBE® FIREWORKS® CS3

GUIDA UTENTE

Fw

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.

Adobe® Fireworks® Uso di Fireworks®

Se il presente documento viene distribuito con software che include un contratto per l'utente finale, il documento e il software in esso descritto vengono forniti provvisti di licenza e possono essere utilizzati o copiati solo in conformità ai termini della licenza. Salvo quando espressamente indicato dalla licenza, nessuna sezione di questa guida può essere riprodotta, trasmessa o memorizzata con metodo di reperimento, sotto qualsiasi forma e con qualunque mezzo (elettronico, meccanico, di registrazione o altro ancora), senza previa autorizzazione scritta di Adobe Systems Incorporated. I contenuti della guida sono protetti dalle leggi sul copyright anche se la guida non viene distribuita con il software che include un contratto di licenza per l'utente finale.

I contenuti della guida hanno puro scopo informativo, sono soggetti a modifica senza preavviso e non costituiscono alcun obbligo per Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated non può essere ritenuta responsabile di eventuali errori o imprecisioni presenti nei contenuti informativi della guida.

L'utente deve essere a conoscenza del fatto che eventuali illustrazioni o immagini che possono essere incluse nei progetti potrebbero essere protette dalle leggi sul copyright. L'inserimento non autorizzato di tale materiale in un progetto può costituire una violazione dei diritti del proprietario del copyright. L'utente deve assicurarsi di ottenere dal proprietario del copyright tutte le autorizzazioni necessarie.

Eventuali riferimenti a nomi di aziende nei modelli esemplificativi vengono utilizzati a puro scopo dimostrativo e non sono legati a organizzazioni reali.

Adobe, il logo di Adobe, Adobe Bridge, Director, Dreamweaver, Flash, Flex Builder, FreeHand, GoLive, HomeSite, Illustrator, Photoshop e XMP sono marchi registrati o marchi di Adobe Systems Incorporated negli Stati Uniti e/o in altri paesi.

Apple e Macintosh sono marchi di Apple Inc., registrati negli Stati Uniti e in altri paesi. Microsoft e Windows sono marchi registrati o marchi di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi titolari.

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

Avvertenza per gli utenti finali del governo degli Stati Uniti. Il software e la documentazione sono "Beni commerciali," secondo la definizione del termine in 48 C.F.R. §2.101, e nello specifico "Software commerciale per computer" e "Documentazione relativa a software commerciale per computer", nell'accezione utilizzata in 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §227.7202, ove applicabile. In conformità a 48 C.F.R. §12.212 o 48 C.F.R. §§ da 227.7202-1 a 227.7202-4, ove applicabile, il Software commerciale per computer e la Documentazione relativa a software commerciale per computer vengono concessi in licenza agli utenti finali del governo degli Stati Uniti (a) solo come Beni commerciali e (b) solo con i diritti concessi anche a tutti gli altri utenti finali secondo i termini e le condizioni presenti. Diritti non pubblicati riservati ai sensi delle leggi sul copyright in vigore negli Stati Uniti. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. Per gli utenti finali del governo degli Stati Uniti, Adobe acconsente a rispettare tutte le leggi sulle pari opportunità comprese, ove necessario, le disposizioni del provvedimento legislativo del Presidente 11246, secondo riforma, la sezione 402 del Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act del 1974 (38 USC 4212), la sezione 503 del Rehabilitation Act del 1973, secondo riforma, e le norme contenute in 41 CFR parti da 60-1 a 60-60, 60-250 e 60-741. La clausola relativa all'affirmative action e le norme elencate in precedenza devono essere allegate come riferimento.

90079067 (03/07)

Indice

Capitolo 1: Guida introduttiva

Installazione	1
Guida Adobe	2
Risorse	4
Novità di Fireworks CS3	7

Capitolo 2: Informazioni di base su Fireworks

Informazioni sulle operazioni in Fireworks	11
Informazioni sulla grafica vettoriale e bitmap	13
Creazione di un nuovo documento	14
Apertura e importazione dei file	15
Salvataggio dei file di Fireworks	20
Spazio di lavoro di Fireworks	22

Capitolo 3: Selezione e trasformazione di oggetti

Selezione di oggetti	39
Selezione di pixel	42
Modifica di oggetti selezionati	50
Trasformazione e distorsione di oggetti selezionati e di selezioni	51
Organizzazione degli oggetti	54

Capitolo 4: Operazioni con le bitmap

Operazioni con le bitmap	57
Creazione degli oggetti bitmap	57
Accesso agli strumenti di fotoritocco	58
Disegno, grafica pittorica e modifica di oggetti bitmap	59
Ritocco delle bitmap	62
Regolazione del colore e della tonalità delle bitmap	67
Sfocatura e definizione di precisione delle bitmap	74
Aggiunta di disturbo a un'immagine	77

Capitolo 5: Operazioni con gli oggetti vettoriali

Disegno di oggetti vettoriali	79
Modifica dei tracciati	94

Capitolo 6: Operazioni con il testo

Immissione di testo	103
Formattazione del testo	105
Applicazione di tratti, riempimenti e filtri al testo	113
Collegamento di testo a un tracciato	113
Trasformazione del testo	115
Conversione del testo in tracciati	115
Importazione del testo	116
Controllo ortografico	117
Uso dell'Editor di testo	118

Capitolo 7: Applicazione di colori, tratti e riempimenti	
Uso della sezione Colori del pannello Strumenti	121
Organizzazione dei gruppi di campioni colore e modelli colore	122
Uso delle vaschette colore e delle finestre a comparsa colori	130
Operazioni con i tratti	131
Operazioni con i riempimenti	134
Applicazione di riempimenti a gradiente e a motivi	135
Aggiunta di texture a tratti e riempimenti	139
Capitolo 8: Uso dei filtri attivi	
Applicazione di filtri attivi	141
Modifica dei filtri attivi	145
Capitolo 9: Pagine, livelli, maschere e fusione	
Operazioni con le pagine	149
Operazioni con i livelli	152
Applicazione di maschere alle immagini	157
Fusione e trasparenza	171
Capitolo 10: Uso di stili, simboli e URL	
Uso degli stili	175
Uso dei simboli	178
Operazioni con gli URL	187
Capitolo 11: Porzioni, rollover e punti attivi	
Creazione e modifica di porzioni	191
Applicazione di interattività alle porzioni	196
Preparazione delle porzioni per l'esportazione	202
Operazioni con i punti attivi e le mappe immagine	206
Capitolo 12: Creazione di pulsanti e menu a comparsa	
Creazione di simboli pulsante	211
Creazione di barre di navigazione	219
Creazione di menu a comparsa	219
Capitolo 13: Creazione di animazioni	
Creazione di animazioni	229
Operazioni con i simboli di animazione	230
Operazioni con i fotogrammi	233
Intercalaggio	237
Anteprima di un'animazione	237
Esportazione dell'animazione	238
Operazioni con le animazioni esistenti	239
Uso di più file come una sola animazione	240
Capitolo 14: Creazione di presentazioni	
Il comando Crea presentazione	241
Creazione o modifica di una presentazione	241
Proprietà presentazione	243
Creazione di un lettore di album Fireworks personalizzato	245

Capitolo 15: Ottimizzazione ed esportazione

Ottimizzazione	249
Uso di Autocomposizione Esporta	250
Ottimizzazione nello spazio di lavoro	253
Esportazione da Fireworks	268
Invio di un documento Fireworks allegato a un messaggio e-mail	280
Uso del pulsante Gestione file	280

Capitolo 16: Uso di Fireworks con altre applicazioni

Operazioni con Dreamweaver	282
Operazioni con Flash	293
Operazioni con FreeHand	301
Operazioni con Director	305
Operazioni con HomeSite	308
Operazioni con Photoshop	310
Informazioni sulle operazioni con Illustrator	314
Informazioni sulle operazioni con GoLive	315
Informazioni sulle operazioni con gli editor di HTML	315
Informazioni sull'estensione di Fireworks	315
Informazioni su Adobe XMP	315
Informazioni su Adobe Bridge	316
Integrazione Flex per layout complessi di applicazioni Internet (esporta MXML)	316

Capitolo 17: Automazione delle operazioni ripetitive

Ricerca e sostituzione di elementi	317
Elaborazione batch	321
Estensione di Fireworks	328
Filmati Flash SWF utilizzati come pannelli di Fireworks	332

Capitolo 18: Preferenze e scelte rapide da tastiera

Impostazione delle preferenze	333
Sostituzione delle serie di scelte rapide da tastiera	336
Operazioni con i file di configurazione	337
Reinstallazione di Fireworks	338
Visualizzazione del contenuto del pacchetto applicativo (solo Macintosh)	339

Indice analitico	341
-------------------------------	-----

Capitolo 1: Guida introduttiva

Adobe® Fireworks® CS3, uno strumento sia di tipo bitmap che vettoriale, offre un ambiente di progettazione estremamente efficiente per una prototipazione rapida di siti Web e interfacce utente, nonché per la creazione e l'ottimizzazione di immagini per il Web. Fireworks CS3 è una soluzione versatile per modificare sia immagini bitmap che vettoriali, include una libreria comune di risorse predefinite e consente di risparmiare tempo grazie all'integrazione dei software Adobe Photoshop® CS3, Adobe Illustrator® CS3, Adobe Dreamweaver® CS3 e Adobe Flash® CS3 Professional. In questo modo è possibile creare rapidamente prototipi di progetti Web e utilizzare il lavoro direttamente in Dreamweaver CS3.

Fireworks CS3 è un componente fondamentale di Adobe Creative Suite 3 Web Premium e Web Standard che consente ai creativi e agli sviluppatori di sperimentare un flusso ininterrotto di idee a partire dal concetto iniziale fino all'esecuzione finale rifinita, utilizzando funzionalità di stampa, video, Web e dispositivi portatili. L'integrazione end-to-end è il nucleo su cui si basano le prestazioni inimitabili di Creative Suite: i creativi e gli sviluppatori possono rimanere focalizzati sulla propria soluzione e ottenere risultati ottimali in un intervallo di tempo minore.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Installazione” a pagina 1
- “Guida Adobe” a pagina 2
- “Risorse” a pagina 4
- “Novità di Fireworks CS3” a pagina 7

Installazione

Requisiti

Per consultare i requisiti di sistema completi e i suggerimenti relativi al software Adobe, vedere il file *Leggimi.html* nel DVD di installazione.

Installazione del software

- 1 Chiudere eventuali altri programmi Adobe aperti nel computer.
- 2 Inserire il disco di installazione nell'unità DVD e attenersi alle istruzioni visualizzate a schermo.

Nota: per ulteriori informazioni, vedere il file *Leggimi.html* nel DVD di installazione.

Attivazione del software

Se si dispone di una licenza per un singolo utente per il software Adobe, verrà richiesto di procedere con l'attivazione del software. Si tratta di una procedura semplice e anonima che dovrà essere eseguita entro 30 giorni dal primo avvio del software.

Per ulteriori informazioni sull'attivazione del prodotto, consultare il file *Leggimi* contenuto nel DVD di installazione o visitare il sito web Adobe al seguente indirizzo: www.adobe.com/go/activation_it.

- 1 Se la finestra di dialogo Attivazione non è già aperta, scegliere ? > Attiva.
- 2 Attenersi alle istruzioni visualizzate a schermo.

Nota: se si desidera installare il software in un computer diverso, è necessario prima disattivarlo sul computer in uso. Scegliere ? > Disattiva.

Registrazione

Se il prodotto viene registrato, sarà possibile ricevere assistenza per l'installazione, notifiche di aggiornamenti e altri servizi integrativi.

v Per effettuare la registrazione, attenersi alle istruzioni della finestra di dialogo Registrazione, che viene visualizzata dopo aver installato e attivato il software.



È possibile scegliere di posticipare la registrazione in qualsiasi momento selezionando ? > Registrazione in linea.

Read me

Il file Leggimi.html del prodotto è incluso nel DVD di installazione (e viene copiato nella cartella dell'applicazione durante la procedura di installazione). Questo file contiene informazioni utili sui seguenti argomenti:

- Requisiti di sistema
- Installazione e disinstallazione
- Attivazione e registrazione
- Installazione dei caratteri
- Risoluzione dei problemi
- Assistenza clienti
- Note legali

Visualizzazione dei file installati con Fireworks

Nel corso del lavoro potrebbe essere necessario visualizzare o accedere ai file installati con Fireworks. Durante l'installazione, Fireworks colloca i file in varie ubicazioni del sistema. È importante capire perché tali file risiedono in una determinata posizione. Per maggiori informazioni, vedere "Operazioni con i file di configurazione" a pagina 337.

Gli utenti Macintosh devono prestare particolare attenzione al formato adottato da Fireworks per memorizzare il programma e i relativi file di configurazione predefiniti. Per ulteriori informazioni, vedere "Visualizzazione del contenuto del pacchetto applicativo (solo Macintosh)" a pagina 339.

Guida Adobe

Risorse della Guida Adobe

La documentazione del software Adobe è disponibile in diversi formati.

Guida del prodotto e dei LiveDocs

La Guida del prodotto consente di accedere a tutta la documentazione e al materiale per l'apprendimento disponibile al momento della distribuzione del prodotto. Per visualizzarla, selezionare il menu ? nel prodotto Adobe.

La Guida dei LiveDocs include tutti i contenuti della Guida del prodotto, nonché aggiornamenti e collegamenti a contenuti aggiuntivi disponibili sul Web. I LiveDocs di alcuni prodotti consentono anche di aggiungere commenti. Per consultare la Guida dei LiveDocs relativa a un prodotto specifico, consultare la sezione Help Resource Center di Adobe all'indirizzo www.adobe.com/support/documentation/it/.

La maggior parte delle versioni delle Guide del prodotto e dei LiveDocs consentono di effettuare ricerche all'interno delle Guide di diversi prodotti. Inoltre, gli argomenti includono collegamenti ad altri contenuti rilevanti disponibili sul Web o ad argomenti della Guida di un prodotto diverso.

Sia la Guida del prodotto che quella sul Web consentono di accedere a contenuti aggiuntivi e a comunità di utenti. La versione più completa e aggiornata della Guida è sempre quella disponibile sul Web.

Documentazione PDF di Adobe

La Guida del prodotto viene fornita anche in un formato PDF (Portable Document Format) ottimizzato per la stampa. È possibile che nello stesso formato siano inclusi anche altri documenti, ad esempio white paper.

Per informazioni su tutta la documentazione PDF, consultare la sezione Help Resource Center di Adobe all'indirizzo www.adobe.com/support/documentation/it/. La documentazione PDF inclusa nel prodotto si trova nella cartella Documenti del DVD di installazione o dei contenuti.

Documentazione stampata

Le edizioni stampate della Guida completa del prodotto possono essere acquistate nella sezione Adobe Store all'indirizzo www.adobe.com/go/store_it. In questa sezione, è inoltre possibile trovare altra documentazione pubblicata da partner commerciali di Adobe.

Per tutti i prodotti Adobe Creative Suite 3 viene fornita una guida stampata relativa al flusso di lavoro e ogni prodotto Adobe può includere una guida introduttiva stampata.

Utilizzo della Guida del prodotto

È possibile accedere alla Guida del prodotto dal menu ? . Dopo avere avviato Adobe Help Viewer, fare clic su Sfoglia per visualizzare la Guida degli altri prodotti Adobe installati nel computer in uso.

Per semplificare l'individuazione delle informazioni desiderate su diversi prodotti Adobe, sono disponibili le seguenti funzionalità:

- È possibile effettuare ricerche nelle Guide di diversi prodotti.
- Gli argomenti possono contenere collegamenti a Guide di altri prodotti Adobe o a contenuti aggiuntivi disponibili sul Web.
- Alcuni argomenti sono comuni a diversi prodotti. Se in un argomento della Guida sono visualizzate le icone di Fireworks e Dreamweaver, significa che la funzionalità descritta è analoga per entrambi i prodotti ovvero che sono possibili flussi di lavoro tra i prodotti.

Nota: se si effettua la ricerca di una frase, ad esempio "strumento forme", si consiglia di racchiuderla tra virgolette per visualizzare solo gli argomenti che includono ogni parola contenuta nella frase.

Funzioni di accessibilità

I contenuti della Guida Adobe sono accessibili anche agli utenti che presentano handicap quali difficoltà di movimento, cecità e problemi di vista. La Guida del prodotto include tasti di scelta rapida per i comandi della barra degli strumenti e per la navigazione e supporta le seguenti funzioni di accessibilità standard:

- Le dimensioni del testo possono essere modificate tramite comandi standard del menu di scelta rapida.
- I collegamenti sono sottolineati per semplificarne l'individuazione.
- Se il testo di un collegamento non corrisponde al titolo della destinazione, quest'ultimo viene indicato nell'attributo Title del tag Anchor. Ad esempio, i collegamenti Precedente e Successivo includono i titoli degli argomenti precedenti e successivi.
- I contenuti supportano una modalità di contrasto elevato.
- Gli elementi grafici senza didascalie includono testo alternativo.
- Ogni fotogramma contiene un titolo descrittivo.
- I tag HTML standard definiscono la struttura del contenuto, per strumenti di lettura dello schermo o di sintesi vocale.
- I fogli di stile consentono di controllare la formattazione, pertanto non sono presenti caratteri incorporati.

Tasti di scelta rapida di Windows per i comandi della barra degli strumenti

Ogni comando sulla barra degli strumenti della Guida del prodotto presenta un comando equivalente da tastiera:

Pulsante Indietro. Alt + freccia sinistra

Pulsante Avanti. Alt + freccia destra

Stampa Ctrl + P

Pulsante Informazioni Ctrl + I

Menu Sfoglia Alt + freccia giù o Alt + freccia su per visualizzare la Guida di un altro programma

Casella Ricerca (Windows) Ctrl + S per posizionare il cursore nella casella Ricerca

Tasti di scelta rapida di Windows per la navigazione

Per navigare in Adobe Help Viewer e visualizzare gli argomenti, sono disponibili le seguenti combinazioni da tastiera:

- Per spostarsi tra il riquadro di navigazione e quello di lettura, premere i tasti Ctrl + Tab e Maiusc + Ctrl + Tab.
- Per spostarsi tra i collegamenti all'interno di un riquadro, premere Tab o Maiusc + Tab.
- Per attivare un collegamento selezionato, premere Invio.
- Per ingrandire il testo, premere Ctrl + segno di uguale.
- Per ridurre il testo, premere Ctrl + segno di trattino.

Scelta dei documenti appropriati della Guida

Per imparare a usare Fireworks sono disponibili numerose risorse, fra cui la Guida di Fireworks, la documentazione di Fireworks in formato PDF e diverse fonti di informazione sul Web.

- *La Guida di Fireworks* (denominata *Uso di Fireworks*) è destinata a tutti gli utenti e fornisce informazioni complete sulle funzionalità di Fireworks. È possibile accedervi in qualunque momento dalla Guida di Fireworks (? > Uso di Fireworks). Il manuale completo è disponibile anche in formato PDF nel sito Web Adobe all'indirizzo http://www.adobe.com/go/fw_documentation_it.
- *Extending Fireworks* è una guida in lingua inglese che descrive l'architettura e l'API di Fireworks ed è destinata agli utenti più esperti che desiderano creare estensioni o personalizzare l'interfaccia di Fireworks. È possibile controllare ogni singolo comando o impostazione di Fireworks utilizzando speciali comandi JavaScript che Fireworks è in grado di interpretare. Il manuale è disponibile sia nella Guida sia nel sito Web di Adobe, come file da scaricare in formato PDF.

Risorse

Video Workshop di Adobe

Il Video Workshop di Adobe Creative Suite 3 fornisce all'utente informazioni utili sull'utilizzo del proprio prodotto. Sono disponibili oltre 200 video di formazione per Adobe Creative Suite 3, che includono un'ampia gamma di argomenti per professionisti della stampa, del Web e del video.

È possibile utilizzare il Video Workshop per imparare a utilizzare qualsiasi prodotto Creative Suite 3. In molti video, inoltre, viene illustrato come integrare diversi prodotti.

All'avvio del Video Workshop, è possibile scegliere esattamente i prodotti e gli argomenti desiderati. I dettagli forniti su ciascun video consentono di determinare facilmente il proprio percorso di apprendimento.

La comunità dei presentatori

Con questa versione, desideriamo invitare la comunità di Adobe a condividere la propria conoscenza ed esperienza. Adobe e Lynda.com offrono esercitazioni, consigli e trucchi forniti da rinomati designer e sviluppatori, ad esempio Michael Ninness, Katrin Eismann e Chris Georgenes. L'utente potrà visualizzare e ascoltare le presentazioni di esperti di Adobe come Lynn Grillo, Greg Rewis e Russell Brown. Nel complesso, sono disponibili gli interventi di oltre 30 esperti.

Esercitazioni e file sorgente

Il Video Workshop include esercitazioni sia per i principianti che per gli utenti più esperti, video relativi a nuove funzionalità e tecniche. Ogni video descrive un singolo argomento e in genere dura circa 3-5 minuti. La maggior parte dei video include file sorgente e un'esercitazione illustrata, pertanto è possibile stampare passaggi dettagliati ed eseguire facilmente l'esercitazione.

Utilizzo del Video Workshop di Adobe

È possibile accedere al Video Workshop di Adobe utilizzando il DVD incluso nel prodotto Creative Suite 3 oppure online all'indirizzo www.adobe.com/go/learn_videotutorials_it. È possibile controllare la disponibilità dei nuovi video aggiunti periodicamente da Adobe nel Video Workshop online.

Video di Fireworks CS3

Il Video Workshop di Adobe include un'ampia gamma di argomenti relativi ad Adobe Fireworks CS3:

- Uso del pannello Pagine
- Prototipazione rapida con simboli complessi
- Informazioni sui livelli e sui layout
- Creazione di script delle proprietà dei simboli

I video descrivono inoltre l'integrazione di Fireworks CS3 con altri prodotti Adobe, ad esempio:

- Importazione di file di Photoshop
- Informazioni sul flusso di lavoro di Fireworks e Flash
- Informazioni sul flusso di lavoro di Photoshop, Illustrator e Fireworks

Contenuti extra

È possibile accedere a una vasta serie di risorse che permettono di sfruttare appieno il software Adobe. Alcune risorse vengono installate nel computer durante il processo di installazione; nel DVD di installazione o dei contenuti sono inclusi altri esempi e documenti utili, mentre online all'indirizzo www.adobe.com/go/fireworks_exchange_it sono disponibili i contenuti extra offerti dalla comunità di Adobe Exchange.

Risorse installate

Durante l'installazione del software, nella cartella dell'applicazione vengono copiate diverse risorse. Per visualizzare questi file, è necessario accedere alla cartella specifica del computer.

- Windows: *[unità di avvio]/Programmi/Adobe/Adobe Fireworks CS3*
- Mac OS: *[unità di avvio]/Applications/Adobe Fireworks CS3*

In base al prodotto Adobe, la cartella dell'applicazione potrebbe contenere i seguenti elementi:

Plug-in I moduli plug-in sono piccoli programmi software che estendono le funzionalità esistenti del software o ne aggiungono di nuove. Una volta installati, vengono visualizzati come opzioni del menu Importa o Esporta, come formati file nelle finestre di dialogo Apri, Salva con nome ed Esporta originale oppure come filtri nei sottomenu Filtri.

Preimpostazioni Le preimpostazioni includono un'ampia gamma di strumenti utili, preferenze, effetti e immagini. Ad esempio, pennelli, campioni, gruppi di colori, simboli, forme personalizzate, stili di livelli e grafica, motivi, texture, operazioni, aree di lavoro e molto altro ancora. L'interfaccia dispone di numerosi contenuti preimpostati, alcuni dei quali possono essere utilizzati solo se viene selezionato lo strumento corrispondente. Se non si desidera creare un effetto o un'immagine completamente da zero, è sufficiente esaminare le librerie di preimpostazioni per trarne ispirazione.

Modelli I file modello possono essere aperti e visualizzati da Adobe Bridge, dalla schermata iniziale o direttamente dal menu File. In base al prodotto, i file modello includono intestazioni, newsletter e siti Web, nonché menu del DVD e pulsanti video. Ogni file modello è creato in modo professionale e rappresenta un esempio ottimale di funzionalità del prodotto. I modelli possono rappresentare una risorsa estremamente utile quando è necessario iniziare rapidamente un progetto.

Esempi I file di esempio includono design più complessi e sono perfetti per esaminare il funzionamento di nuove funzionalità. Questi file definiscono l'ambito di applicazione delle possibilità creative offerte dal programma.

Caratteri Il prodotto Creative Suite include diversi caratteri OpenType® e altri gruppi di caratteri che vengono copiati nel computer durante l'installazione:

- Windows: [unità di avvio]/Programmi/File comuni/Adobe/Fonts
- Mac OS X: [unità di avvio]/Library/Application Support/Adobe/Fonts

Per informazioni sull'installazione dei caratteri, vedere il file Leggimi.html nel DVD di installazione.

Contenuti del DVD

Il DVD di installazione o dei contenuti incluso nel prodotto contiene risorse aggiuntive da utilizzare con il software. La cartella Extra contiene file specifici del prodotto quali, ad esempio, modelli, immagini, preimpostazioni, operazioni, plug-in ed effetti, nonché sottocartelle per i caratteri e Foto d'archivio. La cartella Documentation contiene una versione PDF della Guida, informazioni tecniche e altri documenti quali fogli di esempio, guide di riferimento e informazioni specifiche sulle funzionalità.

Adobe Exchange

Per ottenere altri contenuti gratuiti, consultare la pagina www.adobe.com/go/exchange_it, una comunità online che consente agli utenti di scaricare e condividere gratuitamente migliaia di operazioni, estensioni, plug-in e contenuti aggiuntivi da utilizzare con i prodotti Adobe.

Bridge Home

Bridge Home, una nuova destinazione di Adobe Bridge CS3, fornisce informazioni aggiornate su tutto il software di Adobe Creative Suite 3 in un'unica posizione. Per accedere ai consigli più recenti, alle novità e alle risorse degli strumenti Creative Suite, è sufficiente avviare Adobe Bridge e selezionare l'icona di Bridge Home nella parte superiore del pannello dei preferiti.

Nota: Bridge Home potrebbe non essere disponibile in tutte le lingue.

Adobe Design Center

Adobe Design Center offre articoli, suggerimenti e istruzioni forniti da esperti del settore, dai migliori designer e dai partner commerciali di Adobe. I nuovi contenuti vengono aggiunti a intervalli mensili.

Questa sezione fornisce migliaia di esercitazioni per prodotti di progettazione e consente di apprendere consigli e tecniche mediante video, esercitazioni HTML e capitoli del catalogo.

Le nuove idee rappresentano il nucleo fondamentale di Think Tank, Dialog Box e Gallery:

- Gli articoli di Think Tank descrivono l'approccio alla tecnologia da parte dei designer e l'influenza delle loro esperienze nell'ambito della progettazione, degli strumenti di progettazione e della società.
- Nella sezione Dialog Box è possibile consultare le nuove idee degli esperti in materia di grafica di animazione e progettazione digitale.
- La sezione Gallery illustra le modalità di progettazione delle animazioni.

Adobe Design Center è disponibile all'indirizzo www.adobe.com/go/fireworks_design_center_it.

Centro per sviluppatori di Adobe

Il Centro per sviluppatori di Adobe contiene esempi, esercitazioni, articoli e risorse delle comunità per sviluppatori che creano applicazioni Internet complesse, siti Web, contenuti per dispositivi mobili e altri progetti che utilizzano i prodotti Adobe. Il Centro per sviluppatori include inoltre risorse per gli sviluppatori di plug-in destinati ai prodotti Adobe.

Oltre a codice di esempio ed esercitazioni, sono disponibili feed RSS, seminari online, SDK, guide allo scripting e altre risorse tecniche.

Il Centro per sviluppatori di Adobe è all'indirizzo www.adobe.com/go/developer_it.

Assistenza clienti

Il sito Web del Supporto Adobe, disponibile all'indirizzo www.adobe.com/go/fireworks_support_it, fornisce informazioni sulla risoluzione di problemi relativi a prodotti specifici e consente di consultare opzioni di assistenza tecnica a pagamento e gratuita. Se si seleziona il collegamento Training, sarà possibile accedere alla documentazione disponibile su Adobe, a diverse risorse di formazione, ai programmi di certificazione del software Adobe e a molto altro ancora.

Download

All'indirizzo www.adobe.com/go/downloads_it è possibile ottenere gratuitamente aggiornamenti, versioni di prova e altri utili programmi software. Inoltre, la sezione Adobe Store (all'indirizzo www.adobe.com/go/store_it) consente di accedere a migliaia di plug-in sviluppati da terze parti, che semplificano l'automatizzazione delle operazioni, la personalizzazione dei flussi di lavoro, la creazione di effetti speciali e molto altro ancora.

Adobe Labs

Adobe Labs offre la possibilità di sperimentare e valutare innovazioni, nuove tecnologie e prodotti di Adobe.

Nella sezione Adobe Labs, è possibile accedere alle seguenti risorse:

- Versioni preliminari di software e tecnologie
- Esempi di codice e procedure ottimali per accelerare il processo di apprendimento
- Versioni preliminari di documentazione tecnica e prodotti
- Forum, contenuti basati su wiki e altre risorse di collaborazione per semplificare l'interazione con altri sviluppatori del settore

Adobe Labs promuove un processo di sviluppo di software di tipo collaborativo. Questo ambiente consente ai clienti di diventare subito produttivi utilizzando nuovi prodotti e tecnologie e ai team di sviluppo di Adobe di utilizzare i suggerimenti iniziali per ottimizzare il software e soddisfare al meglio le esigenze e le aspettative della comunità.

La sezione Adobe Labs è disponibile all'indirizzo www.adobe.com/go/labs_it.

Comunità di utenti

Includono forum, blog e altre risorse per utenti che desiderano condividere tecnologie, strumenti, informazioni e procedure ottimali per sfruttare al meglio il proprio software. I forum per gli utenti sono disponibili in inglese, francese, tedesco e giapponese e i blog vengono pubblicati in un'ampia gamma di lingue.

Per partecipare ai forum e ai blog, è necessario accedere alla pagina www.adobe.com/go/fireworks_community_it.

Novità di Fireworks CS3

Creazione di simboli complessi

Questa versione di Fireworks include funzioni nuove e avanzate relative ai simboli. Si possono creare simboli grafici che è possibile scalare in modo intelligente e a cui è possibile assegnare attributi specifici utilizzando un file JavaScript (.jsf). Si può anche creare rapidamente un modello dell'interfaccia utente trascinando questi simboli nel documento e modificando i parametri associati a essi mediante il nuovo pannello Proprietà simbolo.

Simboli complessi	
Pannello Proprietà simbolo	Questo nuovo pannello è l'area principale da cui controllare le proprietà dei simboli grafici intelligenti.
Simbolo grafico migliorato	Il miglioramento apportato al simbolo grafico consente di creare proprietà di simboli personalizzabili mediante JavaScript.
Libreria di simboli	Una libreria predefinita di simboli grafici che utilizzano la nuova funzionalità è stata inclusa in questa versione del software. È possibile personalizzarla per adattarla all'aspetto di un sito Web o di un'interfaccia utente specifica.
Scambia simbolo	Una nuova funzione "scambia simbolo" consente di scambiare facilmente i simboli durante la progettazione del documento.

Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione e utilizzo dei simboli grafici complessi" a pagina 181.

Scalatura intelligente dei simboli

In genere, quando si effettua la scalatura dei simboli, l'intero oggetto viene modificato in una singola unità. Con determinati tipi di oggetti, in particolare con forme geometriche dotate di angoli disegnati, il risultato è un simbolo parzialmente distorto.

Fireworks CS3 introduce una nuova funzione dinamica denominata scala 9 che consente di scalare in modo intelligente simboli bitmap o vettoriali. Posizionando una serie di guide sull'immagine, è possibile definire esattamente come verrà scalata ogni parte di un simbolo. Per le nove aree distinte può essere specificata una scalatura solo orizzontale, verticale, sia orizzontale che verticale oppure nessuna scalatura. Questa funzione, abilitata per impostazione predefinita, può anche essere impostata per scalare solo tre aree. Se integrata con la nuova libreria di forme automatiche, la scala 9 consente una prototipazione estremamente rapida di siti Web e applicazioni.

Scalatura senza distorsione	
Nuovo strumento Scala 9	Attivare la funzionalità di scala 9 per scalare simboli vettoriali e bitmap nei due sensi senza distorsione della relativa geometria. Il simbolo può essere scalato utilizzando 3 o 9 aree, in base alla sua forma.

Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo della scala 9" a pagina 180.

Aggiungere più pagine a un singolo documento

Nell'impegno costante volto a migliorare i flussi di lavoro della progettazione Web, Fireworks CS3 semplifica la creazione di prototipi Web complessi a più pagine utilizzando un unico file PNG. Ogni pagina contiene le proprie impostazioni per il documento dell'area di lavoro, le dimensioni, il colore, la risoluzione delle immagini e le guide. Tali impostazioni possono essere configurate per ogni pagina oppure a livello globale per tutte le pagine del documento.

Ottimizzando il concetto di multi-pagina, i livelli di Fireworks possono essere applicati a una singola pagina oppure condivisi tra più pagine. Se condivisi, i livelli vengono ombreggiati in giallo per differenziarli dagli altri livelli. Per una prototipazione rapida, è possibile creare flussi di lavoro con collegamenti ipertestuali e comportamenti di punti attivi su più pagine. È inoltre possibile visualizzare un'anteprima di tutte le pagine in un browser oppure esportarle come insieme di pagine HTML.

Prototipazione semplice	
Il nuovo pannello Pagine	Un nuovo pannello Pagine offre un accesso semplificato a tutte le pagine del file PNG.
Applica livelli tra pagine	I livelli possono applicarsi a una pagina singola o essere condivisi tra più pagine. Una volta condivisi, i livelli vengono visualizzati in giallo per differenziarli dai livelli non condivisi.
Utilizzare una Pagina master per elementi comuni	Una Pagina master facoltativa può essere utilizzata per contenere elementi comuni a tutte le pagine.

Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con le pagine" a pagina 149.

Creazione di presentazioni basate su Flash

Si può creare automaticamente una presentazione con immagini. Il comando Crea presentazione consente di creare una presentazione in Flash senza dover necessariamente apprendere il funzionamento. È sufficiente selezionare una cartella con immagini, aggiungere opzioni di presentazione (ad esempio transizioni di diapositive), selezionare un lettore di album Fireworks (un modello Flash) per l'output finale ed elaborare automaticamente in batch la miniatura e le immagini complete che richiedono l'ottimizzazione per il Web.

Creare una presentazione Flash senza conoscere Flash	
Funzionalità Crea presentazione	Scegliere Crea presentazione dal menu Comandi per avviare il nuovo strumento.

Per ulteriori informazioni, vedere “Creazione di presentazioni” a pagina 241.

Livelli gerarchici

In Fireworks CS3 la struttura dei livelli in un documento può avere qualsiasi livello di complessità necessario e tutti i livelli gerarchici vengono mantenuti. Alla creazione di un nuovo file, tutti gli elementi vengono organizzati sullo stesso livello, in modo non gerarchico. È possibile creare nuovi livelli secondari secondo le necessità e spostare elementi al loro interno, oppure spostare gli elementi da un livello a un altro in qualsiasi momento. È inoltre possibile creare più livelli secondari e raggrupparli.

Utilizzare i livelli per una progettazione più flessibile	
Livelli gerarchici	Utilizzare il pannello Livelli per creare e organizzare i livelli secondo le necessità.

Per ulteriori informazioni, vedere “Operazioni con i livelli” a pagina 152.

Utilizzare i file di Photoshop

Grazie a Fireworks CS3, è possibile importare direttamente file nativi da Photoshop. Dopo aver raggiunto un livello completamente nuovo di funzionalità, Adobe sta rivoluzionando il concetto di integrazione. Le bozze e le immagini di Fireworks ora possono essere salvate come file nativi di Photoshop e aperte in Photoshop o Fireworks CS3 conservando le informazioni sui livelli.

Migliore compatibilità con Photoshop	
Effetti livello Photoshop	Photoshop fornisce un'ampia gamma di effetti, ad esempio ombre, luci, smussi, sovrapposizioni e tratti, che consentono all'utente di modificare l'aspetto dei contenuti di un livello. Fireworks CS3 ora conserva questi effetti livello modificabili di Photoshop durante l'importazione o l'apertura di un file PSD. L'utente può inoltre applicare gli effetti livello di Photoshop direttamente a qualsiasi oggetto all'interno di Fireworks selezionando Effetti dal vivo Photoshop dallo strumento Filtri attivi nella finestra di ispezione Proprietà.
Modalità fusione di Photoshop	Fireworks CS3 include sette modalità fusione di Photoshop di utilizzo frequente (dissolvi, scurisci o schiarisci in modo lineare, luce intensa, luce lineare, luce puntiforme e miscela dura).
Conservazione dei livelli gerarchici durante l'apertura di file PSD	Fireworks CS3 ora supporta una struttura di livelli gerarchici che consente di conservare le informazioni sui livelli e sottolivelli durante l'importazione dei file da Photoshop.

Per ulteriori informazioni, vedere “Operazioni con Photoshop” a pagina 310.

Importare file di Fireworks in Adobe Flash

Ora è possibile spostare in modo rapido i contenuti da Fireworks CS3 a Flash CS3 Professional semplicemente tramite un'operazione di copia e incolla o importando direttamente un file PNG di Fireworks. La struttura fondamentale viene conservata, incluse le pagine multiple, i livelli condivisi e quelli gerarchici, i fotogrammi, le impostazioni di scala 9 e molti altri effetti. La prototipazione in Fireworks e lo sviluppo in Flash non sono mai stati così semplici.

Per ulteriori informazioni, vedere “Operazioni con Flash” a pagina 293.

Integrazione di Flex per layout di applicazioni Internet complesse

Poiché i designer continuano a sperimentare innovazioni tecnologiche, diventa sempre più importante ottimizzare gli strumenti e le possibilità di integrazione. Fireworks CS3 può contribuire allo sviluppo di applicazioni Internet complesse di ultima generazione, denominate RIA (Rich Internet Application), consentendo l'esportazione di risorse di librerie comuni come componenti noti utilizzabili in Adobe Flex™ Builder™ e garantendo la conservazione degli stili e del posizionamento assoluto.

L'aspetto più importante consiste nel fatto che non è richiesto alcun intervento da parte dell'utente, poiché Fireworks è in grado di esportare automaticamente il codice Flex necessario (MXML). Ora è possibile creare in modo semplice il layout di un'applicazione Flex in Fireworks, utilizzando risorse di librerie comuni Flex come MXML per il caricamento in Flex Builder.

Utilizzare i file di Illustrator

Si può aprire un file di Illustrator in Fireworks mantenendo livelli gerarchici, motivi, immagini collegate, attributi del testo, trasparenza e altro. Fireworks include inoltre opzioni di esportazione per l'esportazione in Adobe Illustrator 8.0.

Per ulteriori informazioni, vedere “Informazioni sulle operazioni con Illustrator” a pagina 314.

Per ulteriori informazioni sulle nuove funzioni, fare riferimento alla pagina di Fireworks nel sito Web di Adobe all'indirizzo http://www.adobe.com/go/fireworks_productinfo_it.

Adobe Bridge

Adobe Bridge, il browser file di ultima generazione, semplifica la gestione dei file in Fireworks e in Adobe Creative Suite e rappresenta una soluzione efficiente per l'esplorazione, l'applicazione di tag, la ricerca e l'elaborazione delle immagini. L'integrazione di Bridge e Fireworks, inoltre, consente di sfruttare i vantaggi dei metadati XMP all'interno dei file. Adobe XMP (Extensible Metadata Platform) è una tecnologia che assiste l'utente nell'aggiunta di informazioni ai file salvati in formato PNG, GIF, JPEG, Photoshop e TIFF, semplificando inoltre lo scambio di metadati tra il software Adobe e altri sistemi che supportando lo standard di metadati XMP.

Per ulteriori informazioni, vedere “Informazioni su Adobe Bridge” a pagina 316.

Capitolo 2: Informazioni di base su Fireworks

Fireworks CS3 è un programma software per la progettazione di elementi grafici professionali. Le sue soluzioni innovative affrontano i principali problemi dei designer di grafica e dei webmaster. Utilizzando la vasta gamma di strumenti di Fireworks, è possibile creare e modificare elementi grafici vettoriali e bitmap all'interno di un solo file.

L'avvento di Fireworks ha liberato i designer Web dalla necessità di usare molte applicazioni diverse per le varie operazioni, con frequenti passaggi da una all'altra. I suoi filtri attivi non distruttivi eliminano la frustrazione legata alla necessità di ricreare immagini Web da zero dopo ogni semplice modifica. Fireworks genera JavaScript, semplificando la creazione di rollover. Le sue efficienti funzioni di ottimizzazione riducono le dimensioni dei file di grafica Web senza sacrificare la qualità.

Per coloro che utilizzano Fireworks per la prima volta, è utile comprendere i concetti generali di Fireworks come l'apertura, l'importazione e il salvataggio dei file, lo spostamento agevole nell'ambiente Fireworks e l'esecuzione di operazioni con un file. Una volta creato un nuovo file o aperto un file esistente, l'ambiente operativo di Fireworks diventa disponibile.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Informazioni sulle operazioni in Fireworks” a pagina 11
- “Informazioni sulla grafica vettoriale e bitmap” a pagina 13
- “Creazione di un nuovo documento” a pagina 14
- “Apertura e importazione dei file” a pagina 15
- “Salvataggio dei file di Fireworks” a pagina 20
- “Spazio di lavoro di Fireworks” a pagina 22

Informazioni sulle operazioni in Fireworks

Fireworks è un programma versatile per la creazione, la modifica e l'ottimizzazione degli elementi grafici per il Web. È possibile creare e modificare immagini bitmap e vettoriali, progettare effetti Web come rollover e menu a comparsa, ritagliare e ottimizzare gli elementi grafici per ridurre le dimensioni del file e abbreviare i tempi di lavoro automatizzando le operazioni ripetitive. Quando il documento è completo, è possibile esportarlo o salvarlo come file JPEG, GIF o di altro formato, oppure come file HTML contenente tabelle HTML e codice JavaScript, da utilizzare sul Web. È possibile inoltre esportare o salvare un tipo di file specifico in un altro programma come Adobe Photoshop o Adobe Flash, se si desidera continuare a lavorare nell'altro programma.

Oggetti vettoriali e bitmap

Il pannello Strumenti di Fireworks è composto da sezioni distinte contenenti gli strumenti di disegno e modifica di vettori e bitmap. Per ulteriori informazioni su questi due formati di base, vedere “Informazioni sulla grafica vettoriale e bitmap” a pagina 13.

In Fireworks, lo strumento che si seleziona determina se l'oggetto che viene creato è di tipo vettoriale o bitmap. Ad esempio, scegliendo lo strumento Penna nella sezione Vettore del pannello Strumenti, è possibile iniziare a disegnare tracciati vettoriali tracciando dei punti. Mediante lo strumento Pennello, è possibile trascinare il mouse per dipingere un oggetto bitmap. Per digitare un testo, selezionare lo strumento Testo.

Dopo aver disegnato oggetti vettoriali, oggetti bitmap o testo, è possibile utilizzare una vasta gamma di strumenti, effetti, comandi e tecniche per migliorare e completare la grafica. È possibile utilizzare gli strumenti di Fireworks nell'Editor di pulsanti per creare pulsanti di navigazione interattivi.

Gli strumenti di Fireworks possono essere utilizzati inoltre per modificare la grafica importata. È possibile importare e modificare file in formato JPEG, GIF, PNG, PSD e in molti altri formati. Una volta importato un elemento grafico, è possibile regolarne il colore e la tonalità, oltre che ritagiarlo, ritoccarlo e mascherarlo.

Elementi grafici interattivi

Le porzioni e i punti attivi sono oggetti per il Web che specificano aree interattive in un elemento grafico per il Web. Le porzioni tagliano un'immagine in varie sezioni e consentono di applicare comportamenti rollover, animazioni e collegamenti URL (Uniform Resource Locator). Le porzioni inoltre consentono di esportare le sezioni utilizzando impostazioni diverse. In una pagina Web, ciascuna porzione appare in una cella di tabella. I punti attivi consentono di assegnare collegamenti URL e comportamenti a un intero elemento grafico o a una sua parte. Per ulteriori informazioni, vedere "Porzioni, rollover e punti attivi" a pagina 191.

Le porzioni e i punti attivi sono dotati di maniglie rollover "trascina e rilascia" che consentono di assegnare rapidamente immagini di scambio e comportamenti rollover agli elementi grafici direttamente nell'area di lavoro. L'Editor di pulsanti e l'Editor di menu a comparsa sono pratiche funzioni di Fireworks che consentono di creare speciali elementi grafici interattivi per navigare nei siti Web.

Informazioni sull'ottimizzazione e l'esportazione di elementi grafici

Fireworks include potenti funzioni di ottimizzazione che consentono di trovare l'equilibrio ottimale tra dimensioni e qualità visiva del file nella fase di preparazione all'esportazione degli elementi grafici. In Fireworks è possibile ottimizzare la grafica Web per ridurre al minimo le dimensioni dei file relativi, in modo che le immagini vengano caricate rapidamente quando si visualizzano i siti Web, confrontando la qualità della grafica nella vista Anteprima, 2 per volta o 4 per volta dello spazio di lavoro.

È possibile dividere un'immagine in parti più piccole e quindi ottimizzarle singolarmente nel formato più idoneo per il contenuto. Per una maggiore flessibilità di ottimizzazione, è possibile utilizzare la compressione selettiva JPEG per mettere a fuoco la parte più importante di un file JPEG riducendo al tempo stesso la qualità dello sfondo.

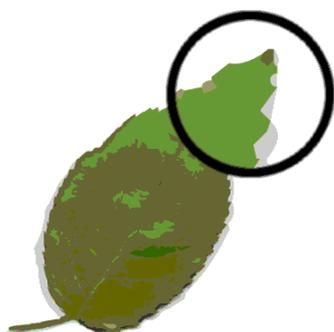
Dopo aver ottimizzato gli elementi grafici, il passaggio successivo consiste nell'esportarli per utilizzarli sul Web. Dal documento PNG sorgente di Fireworks, è possibile esportare i file in una serie di formati, tra cui JPEG, GIF, GIF animato e tabelle HTML contenenti immagini suddivise in porzioni in vari tipi di file. Per ulteriori informazioni, vedere "Ottimizzazione ed esportazione" a pagina 249.

Informazioni sulla grafica vettoriale e bitmap

I computer visualizzano la grafica in formato vettoriale o bitmap. La comprensione della differenza tra i due formati consente di capire il funzionamento di Fireworks, il quale contiene sia strumenti vettoriali che bitmap ed è in grado di aprire o importare entrambi i formati.

Informazioni sulla grafica vettoriale

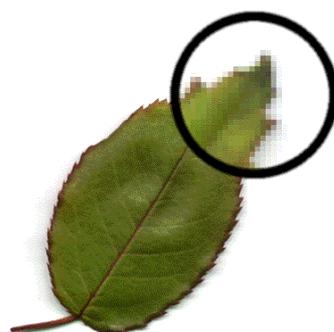
La grafica vettoriale definisce le immagini utilizzando linee e curve, denominate vettori, che comprendono informazioni di colore e posizione. Ad esempio, l'immagine di una foglia può essere definita da una serie di punti che descrivono il contorno della foglia. Il colore della foglia è determinato dal colore del contorno (il tratto) e dal colore dell'area racchiusa (il riempimento).



Quando si modifica un elemento grafico vettoriale, si modificano le proprietà delle linee e delle curve che ne descrivono la forma. Gli elementi grafici vettoriali sono indipendenti dalla risoluzione, il che significa che è possibile spostare, ridimensionare, riformare o modificare il colore di un elemento grafico vettoriale, nonché visualizzarlo su dispositivi di output con varie risoluzioni, senza alterarne la qualità dell'aspetto.

Informazioni sulla grafica bitmap

Le immagini grafiche bitmap sono costituite da puntini, denominati pixel, disposti su una griglia. Lo schermo stesso del computer è costituito da una grande griglia di pixel. Nella versione bitmap della foglia, l'immagine è determinata dalla posizione e dal valore del colore di ciascun pixel della griglia. A ogni pixel viene assegnato un colore. Se visualizzati alla risoluzione corretta, i puntini si uniscono come le tessere di un mosaico per formare l'immagine.



Quando si modifica un elemento grafico bitmap, si interviene sui pixel anziché sulle linee e sulle curve. Tali elementi grafici bitmap sono dipendenti dalla risoluzione, in quanto i dati che descrivono l'immagine sono fissati in base a una griglia di dimensioni specifiche. Ingrandendo un elemento grafico bitmap, i pixel vengono ridistribuiti all'interno della griglia, perciò i bordi dell'immagini appaiono spesso frastagliati. Visualizzando un elemento grafico bitmap su un dispositivo di output con una risoluzione inferiore a quella dell'immagine, anche la qualità dell'immagine stessa risulta degradata.

Creazione di un nuovo documento

Scegliendo File > Nuovo, è possibile creare un nuovo documento di Fireworks in formato PNG (Portable Network Graphic). PNG è il formato nativo di Fireworks. Con Fireworks è possibile creare oggetti per il Web da esportare o salvare in altri formati grafici diffusi sul Web, quali JPEG, GIF e GIF animate. È inoltre possibile esportare o salvare elementi grafici in molti tra formati più comuni utilizzati per applicazioni non Web, come TIFF, PSD e BMP. Il file PNG originale di Fireworks può essere sempre modificato in seguito, indipendentemente dalle impostazioni di ottimizzazione ed esportazione prescelte.

Per creare un elemento grafico per il Web in Fireworks, occorre prima impostare un nuovo documento o aprirne uno già esistente. Le opzioni di impostazione possono essere modificate in seguito nella finestra di ispezione Proprietà.

Per creare un nuovo documento:

- 1 Selezionare File > Nuovo.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Nuovo documento.



- 2 Immettere i valori di altezza e larghezza dell'area di lavoro in pixel, pollici o centimetri.

- 3 Immettere il valore per la risoluzione in pixel per pollice o pixel per centimetro.

- 4 Selezionare il colore bianco, trasparente o personalizzato per l'area di lavoro.

Nota: utilizzare il menu a comparsa della casella colori Personalizzato per selezionare un colore personalizzato per l'area di lavoro.

- 5 Fare clic su OK per creare il nuovo documento.

Per creare un nuovo documento delle stesse dimensioni di un oggetto esistente negli Appunti:

- 1 Copiare negli Appunti l'oggetto prescelto proveniente da:

- Un altro documento di Fireworks
- Un browser Web
- Una delle applicazioni riportate in "Come incollare in Fireworks" a pagina 17

- 2 Selezionare File > Nuovo.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Nuovo documento, con le dimensioni di altezza e larghezza dell'oggetto contenuto negli Appunti.

- 3 Impostare la risoluzione e il colore dell'area di lavoro, quindi fare clic su OK.

- 4 Selezionare Modifica > Incolla per incollare nel nuovo documento l'oggetto contenuto negli Appunti.

Apertura e importazione dei file

Fireworks consente di aprire, importare e modificare facilmente immagini vettoriali e bitmap create in altri programmi di grafica. Inoltre si possono importare in Fireworks immagini da scanner o fotocamere digitali.

Nota: quando si importa un file da Adobe Dreamweaver, Fireworks mantiene quasi tutti i comportamenti JavaScript. Se un comportamento è supportato, Fireworks lo riconosce e lo mantiene anche quando il file viene riportato in Dreamweaver.

Per aprire un documento di Fireworks:

- 1 Selezionare File > Apri.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Apri.

- 2 Selezionare il file e fare clic su Apri.



Per aprire un file senza sovrascrivere la versione precedente, selezionare Apri come “Senza nome”, quindi salvare il file con un nome diverso.

In questa sezione vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Apertura dei documenti chiusi di recente” a pagina 15
- “Apertura di elementi grafici creati in altre applicazioni” a pagina 15
- “Creazione di file PNG di Fireworks da file HTML” a pagina 16
- “Inserimento di oggetti in un documento di Fireworks” a pagina 17

Apertura dei documenti chiusi di recente

Il menu File contiene un elenco di un massimo di 10 documenti chiusi di recente nel sottomenu Apri recente. La pagina iniziale contiene inoltre l'elenco dei documenti chiusi di recente.

Per aprire un file chiuso di recente:

- 1 Selezionare File > Apri recente.
- 2 Selezionare un file nel sottomenu visualizzato.

Per aprire un file chiuso di recente quando non vi sono file aperti:

- v Fare clic sul nome del file sulla pagina iniziale.

Apertura di elementi grafici creati in altre applicazioni

Fireworks consente di aprire file creati con altre applicazioni o di altri formati, tra cui Photoshop, Adobe FreeHand, Adobe Illustrator, CorelDRAW non compressi, WBMP, EPS, JPEG, GIF e GIF animate.

All'apertura di un file di formato diverso da PNG con File > Apri, viene creato un nuovo documento PNG di Fireworks basato sul file aperto. È possibile modificare l'immagine utilizzando tutte le funzionalità di Fireworks. Se si sceglie Salva con nome, il lavoro può essere salvato come nuovo file PNG di Fireworks o in un altro formato di file; in alternativa, per alcuni tipi di immagini, è possibile selezionare il comando Salva per salvare il documento nel formato originale. Salvando il documento nel formato originale, l'immagine viene appiattita in un solo livello e quindi non è più possibile modificarne le caratteristiche specifiche di Fireworks che erano state aggiunte.

Con Fireworks è possibile salvare direttamente i seguenti formati di file: Fireworks PNG, GIF, GIF animata, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWE, AI, PSD e PICT (solo Macintosh).

Nota: Fireworks salva le immagini TIFF a 16 bit con una profondità colore a 24 bit.

GIF animate

Per trasferire in Fireworks i file di immagini GIF animate è possibile procedere in due modi:

- È possibile importare una GIF animata come un simbolo di animazione. È possibile modificare e spostare tutti gli elementi dell'animazione come una sola unità e utilizzare il pannello Libreria per creare nuove istanze del simbolo.

Nota: quando si importa una GIF animata, l'impostazione di ritardo fotogramma assume il valore predefinito di 7 centesimi di secondo. Se necessario, utilizzare il pannello Fotogrammi per ripristinare l'impostazione di tempo originale.

- È possibile aprire una GIF animata come se si trattasse di un file GIF normale. Ogni elemento della GIF viene collocato come immagine separata sul fotogramma di Fireworks corrispondente. Se lo si desidera, è possibile convertire l'elemento grafico in un simbolo di animazione.

File EPS

Fireworks consente di aprire la maggior parte dei file EPS, come i file EPS di Photoshop, come immagini bitmap appiattite, nelle quali tutti gli oggetti sono combinati su un unico livello. Alcuni file EPS esportati da Illustrator, tuttavia, mantengono le proprie informazioni vettoriali.

Quando si apre o si importa la maggior parte dei file EPS, si apre la finestra di dialogo Opzioni file EPS.

Dimensioni immagine definisce le dimensioni e le unità di rendering dell'immagine. È possibile scegliere tra pixel, percentuali, pollici e centimetri.

Risoluzione indica i pixel per unità che si desidera impostare per la risoluzione.

Vincola proporzioni apre il file con le stesse proporzioni dell'originale.

Antialiasing smussa i bordi seghettati nel file EPS aperto.

Quando si aprono o si importano file EPS di Illustrator contenenti informazioni vettoriali, si apre la finestra di dialogo Opzioni file vettoriali. Si tratta della stessa finestra di dialogo che appare aprendo o importando file di FreeHand.

File PSD

Fireworks CS3 consente di aprire file PSD creati in Photoshop e di mantenere tutte o la maggioranza delle caratteristiche dei PSD, inclusi i livelli gerarchici, gli effetti dei livelli e le modalità di fusione più comuni.

File WBMP

Fireworks è in grado di aprire file WBMP, cioè file da 1 bit (monocromi) ottimizzati per dispositivi portatili. Questo formato deve essere utilizzato per le pagine WAP (Wireless Application Protocol). È possibile aprire un file WBMP direttamente utilizzando File > Apri o importare un file WBMP utilizzando File > Importa.

Creazione di file PNG di Fireworks da file HTML

Fireworks è in grado di aprire e importare del contenuto HTML creato in altre applicazioni. Quando si apre o si importa un file HTML, Fireworks ricostruisce il layout e i comportamenti definiti dal codice HTML, consentendo di ricreare le pagine Web che contengono elementi grafici, porzioni, pulsanti JavaScript e altri tipi di interattività. In tal modo, è possibile recuperare siti Web ereditati anche se non si possiedono i file PNG sorgente. Con questa funzione è possibile aprire o importare rapidamente una pagina Web per aggiornare la grafica, cambiare i layout di documenti o modificare i collegamenti di navigazione, i pulsanti e altri elementi interattivi, senza dover ricostruire la pagina da zero o modificarne lo script.

Poiché Fireworks esporta il contenuto HTML in forma di tabella HTML, determina anche il layout del documento per il contenuto HTML importato sulla base delle tabelle HTML. Un file HTML deve contenere almeno una tabella perché Fireworks sia in grado di ricostruirlo. Per ulteriori informazioni sul linguaggio HTML, vedere "Esportazione di HTML" a pagina 272.

Per ottenere un contenuto HTML in Fireworks è possibile procedere in vari modi:

- È possibile aprire tutte le tabelle HTML in un file HTML.
- È possibile aprire la prima tabella HTML incontrata da Fireworks in un file HTML.
- È possibile importare la prima tabella HTML incontrata da Fireworks in un documento di Fireworks esistente.

Nota: Fireworks è anche in grado di importare documenti che utilizzano la codifica UTF-8 e i documenti scritti in XHTML. Per ulteriori informazioni su questi tipi di file, vedere “Esportazione di file con e senza codifica UTF-8” a pagina 277 e “Esportazione di codice XHTML” a pagina 277.

Per aprire tutte le tabelle di un file HTML:

- 1 Selezionare File > Ricostituisci tabella.
- 2 Selezionare il file HTML contenente le tabelle che si desidera aprire e fare clic su Apri.

Ciascuna tabella si apre nella propria finestra del documento.

Per aprire solo la prima tabella di un file HTML:

- 1 Selezionare File > Apri.
- 2 Selezionare il file HTML contenente la tabella che si desidera aprire e fare clic su Apri.

La prima tabella del file HTML si apre in una nuova finestra del documento.

Per importare la prima tabella di un file HTML in un documento di Fireworks aperto:

- 1 Selezionare File > Importa.
- 2 Selezionare il file HTML dal quale si desidera effettuare l'importazione e fare clic su Apri.
- 3 Fare clic per posizionare il punto di inserimento nel punto in cui si desidera che appaia la tabella importata.

Inserimento di oggetti in un documento di Fireworks

Nei documenti di Fireworks è possibile importare, trascinare o copiare e incollare oggetti vettoriali, immagini bitmap o testo creati in altre applicazioni. Inoltre si possono importare in Fireworks immagini da scanner o fotocamere digitali.

Trascinamento di immagini in Fireworks

In Fireworks è possibile trascinare oggetti vettoriali, immagini bitmap o testi provenienti da qualsiasi applicazione che supporti le funzionalità di trascinamento. Di seguito sono indicate tali applicazioni:

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

Per trascinare un'immagine o del testo in Fireworks:

- v Dall'altra applicazione, trascinare e rilasciare l'oggetto o il testo in Fireworks.

Come incollare in Fireworks

Incollandolo in Fireworks un oggetto copiato proveniente da un'altra applicazione, l'oggetto viene collocato al centro del documento attivo. È possibile copiare e incollare dagli Appunti un oggetto o un testo nei formati seguenti:

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

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

Per incollare gli elementi prescelti in Fireworks:

- 1 Nell'altra applicazione, copiare l'oggetto o il testo che si desidera incollare.
- 2 In Fireworks, incollare l'oggetto o il testo nel documento.

Collocazione degli oggetti incollati

Quando si incolla un oggetto in Fireworks, la collocazione dell'oggetto incollato dipende dalla selezione attiva:

- Se è selezionato almeno un oggetto su un solo livello, l'oggetto incollato viene collocato davanti all'oggetto selezionato o impilato direttamente sopra di esso sullo stesso livello.
- Se è selezionato il livello e non è selezionato alcun oggetto o sono selezionati tutti gli oggetti, l'oggetto incollato viene collocato davanti all'oggetto superiore o impilato direttamente sopra di esso sullo stesso livello.
- Se sono selezionati due o più oggetti su più di un livello, l'oggetto incollato viene collocato davanti all'oggetto superiore o impilato direttamente sopra di esso sul livello più alto.
- Se è selezionato il livello Web o un oggetto sul livello Web, l'oggetto incollato viene collocato davanti a tutti gli altri oggetti o impilato sopra di essi sul livello inferiore.

Nota: il livello Web è uno speciale livello che contiene tutti gli oggetti Web e rimane sempre nella parte superiore del pannello Livelli. Per ulteriori informazioni sui livelli, vedere "Pagine, livelli, maschere e fusione" a pagina 149.

Ridefinizione di oggetti incollati

Quando si incolla una bitmap con risoluzione diversa da quella impostata per il documento Fireworks di destinazione, viene richiesto se procedere alla sua ridefinizione.

La ridefinizione aggiunge o sottrae pixel dall'immagine ridimensionata in modo da farla corrispondere il più possibile all'aspetto dell'immagine originale. La ridefinizione di una bitmap a una risoluzione superiore causa in genere una perdita ridotta di qualità. La ridefinizione a una risoluzione inferiore causa invece sempre una perdita rilevante di dati e una caduta in termini di qualità.

Per ridefinire un oggetto bitmap mediante incollaggio:

- 1 Copiare la bitmap negli Appunti in Fireworks o in un altro programma.
- 2 Selezionare Modifica > Incolla in Fireworks.

Se la risoluzione dell'immagine bitmap negli Appunti è diversa da quella del documento corrente, viene visualizzata una finestra di dialogo che richiede di scegliere se eseguire o meno la ridefinizione.

- 3 Selezionare una delle seguenti opzioni:

Ridefinisci •mantiene la larghezza e l'altezza originali della bitmap incollata, aggiungendo o sottraendo pixel se necessario.

Non ridefinire •mantiene tutti i pixel originali, il che potrebbe rendere le dimensioni relative dell'immagine incollata maggiori o minori di quanto previsto.

Importazione di file PNG

È possibile importare file PNG di Fireworks nel livello corrente del documento di Fireworks attivo. Gli oggetti punto attivo e porzione vengono collocati sul livello Web del documento. Per ulteriori informazioni sulle porzioni e gli oggetti Web, vedere "Visualizzazione di porzioni e guide porzione" a pagina 194. Per ulteriori informazioni sui livelli, vedere "Operazioni con i livelli" a pagina 152.

Per importare un file PNG in un livello di un documento di Fireworks:

- 1 Nel pannello Livelli, selezionare il livello in cui si desidera importare il file.
- 2 Selezionare File > Importa per aprire la finestra di dialogo Importa.
- 3 Individuare il file da importare e fare clic su Apri.
- 4 Nell'area di lavoro, posizionare il cursore di importazione nel punto in cui si desidera collocare l'angolo superiore sinistro dell'immagine.
- 5 Importare il file:
 - Fare clic per importare l'immagine completa.
 - Trascinare il cursore di importazione per ridimensionare l'immagine mentre viene importata.

Le proporzioni dell'immagine rimangono invariate.

Importazione da fotocamera digitale o scanner

L'importazione di immagini da fotocamere digitali o scanner è possibile soltanto se si tratta di dispositivi compatibili TWAIN (Windows) o che supportano la funzionalità di acquisizione immagine incorporata in OS X (Macintosh). Le immagini importate in Fireworks da una fotocamera digitale o da uno scanner vengono aperte come nuovo documento.

Nota: per poter importare in Fireworks da fotocamere digitali o scanner occorre avere installato i driver software, i moduli e i plug-in appropriati. Per istruzioni specifiche su installazione, impostazioni e opzioni, consultare la documentazione della fotocamera o dello scanner relativa al modulo TWAIN o al plug-in Photoshop Acquire.

In ambiente Macintosh, Fireworks cerca automaticamente i plug-in di Photoshop Acquire nella cartella Plug-in all'interno della cartella delle applicazioni Fireworks. Se non si desidera collocare i plug-in in questa posizione, occorre indirizzare Fireworks a una collocazione alternativa.

Nota: la posizione esatta della cartella dei plug-in varia a seconda del sistema operativo. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con i file di configurazione" a pagina 337.

Per indirizzare Fireworks ai plug-in di Photoshop Acquire:

- 1 In Fireworks, selezionare Modifica > Preferenze.
- Nota: in Mac OS X, selezionare Fireworks > Preferenze.*
- 2 Fare clic sulla scheda Cartelle.
 - 3 Selezionare Plug-in Photoshop.
 - 4 Fare clic su Cerca se la finestra di dialogo Seleziona la cartella di plug-in Photoshop (Windows) o Scegliere una cartella (Macintosh) non si apre automaticamente.
 - 5 Selezionare la cartella contenente i plug-in di Photoshop.

Per importare un'immagine da una fotocamera digitale (Windows):

- 1 Collegare la fotocamera al computer.
 - 2 Installare il software che accompagna la fotocamera, se tale operazione non è già stata eseguita.
 - 3 In Fireworks, selezionare File > Scansione, quindi selezionare Acquisisci Twain o Seleziona Twain.
 - 4 Nella finestra di dialogo Seleziona origine, selezionare un'origine e fare clic su OK.
 - 5 Nella finestra di dialogo Seleziona immagini, selezionare le immagini da importare e fare clic su OK.
- Viene visualizzata l'interfaccia utente del software della fotocamera.
- 6 Seguire le istruzioni indicate per procedere alle impostazioni dei parametri desiderati.

L'immagine importata viene aperta come nuovo documento di Fireworks.

Per importare un'immagine da una fotocamera digitale (Macintosh):

- 1 Collegare la fotocamera al computer.
- 2 Installare il software che accompagna la fotocamera, se tale operazione non è già stata eseguita.

3 In Fireworks, selezionare File > Acquisisci, quindi selezionare Acquisisci fotocamera o Seleziona fotocamera.

4 Nella finestra di dialogo Seleziona fotocamera, selezionare una fotocamera e fare clic su OK.

5 Nella finestra di dialogo Seleziona immagini, selezionare le immagini da importare e fare clic su OK.

Nota: nella finestra di dialogo Seleziona immagini vengono visualizzati solo i tipi di file supportati da Fireworks.

6 Seguire le istruzioni indicate per procedere alle impostazioni dei parametri desiderati.

L'immagine importata viene aperta come nuovo documento di Fireworks.

Per importare un'immagine da uno scanner (Windows):

1 Collegare lo scanner al computer.

2 Installare il software che accompagna lo scanner, se tale operazione non è già stata eseguita.

3 In Fireworks, selezionare File > Scansione, quindi selezionare Acquisisci Twain o Seleziona Twain.

Nota: per la maggior parte dei moduli TWAIN o dei plug-in di Photoshop Acquire, vengono visualizzate delle finestre di dialogo aggiuntive che richiedono di impostare altre opzioni.

4 Seguire le istruzioni indicate per procedere alle impostazioni dei parametri desiderati.

L'immagine importata viene aperta come nuovo documento di Fireworks.

Per importare un'immagine da uno scanner (Macintosh):

1 Collegare lo scanner al computer.

2 Installare il software che accompagna lo scanner, se tale operazione non è già stata eseguita.

3 In Fireworks, selezionare File > Acquisisci, quindi selezionare Acquisisci Twain o Seleziona Twain.

Nota: per la maggior parte dei moduli TWAIN o dei plug-in di Photoshop Acquire, vengono visualizzate finestre di dialogo aggiuntive che richiedono di impostare altre opzioni.

4 Seguire le istruzioni indicate per procedere alle impostazioni dei parametri desiderati.

L'immagine importata viene aperta come nuovo documento di Fireworks.

Salvataggio dei file di Fireworks

Quando si crea un nuovo documento o si apre un file PNG di Fireworks esistente, il nome del file ha estensione .png. Gli altri tipi di file, come PSD e HTML, vengono anch'essi aperti come file PNG consentendo così di utilizzare il documento PNG di Fireworks come file sorgente o file di lavoro.

Quando vengono aperti in Fireworks, molti file mantengono tuttavia l'estensione del nome di file e le impostazioni di ottimizzazione originali. Per ulteriori informazioni, vedere "Salvataggio dei documenti in altri formati" a pagina 21.

La posizione predefinita in cui vengono salvati i documenti è determinata come segue, in questo ordine:

- La posizione corrente del file
- La posizione di esportazione o salvataggio corrente, che viene definita ogni volta che si sceglie una posizione tramite le finestre di dialogo Salva, Salva con nome, Salva copia o Esporta
- La posizione predefinita in cui vengono salvati i nuovi documenti o le nuove immagini nel sistema operativo in uso

Salvataggio dei file PNG di Fireworks

Quando si crea un nuovo documento o si apre un file PNG di Fireworks, il nome del file ha estensione .png. Il file visualizzato nella finestra del documento di Fireworks è il file sorgente o file di lavoro.

L'uso di un file PNG di Fireworks come file sorgente presenta i seguenti vantaggi:

- Il file PNG sorgente è sempre modificabile. È possibile tornare indietro e apportare ulteriori modifiche anche dopo aver esportato il file per l'uso sul Web.
- La grafica complessa può essere suddivisa in più parti nel file PNG e quindi esportata in più file con formati e impostazioni di ottimizzazione diverse.

Per salvare un nuovo documento di Fireworks:

1 Selezionare File > Salva con nome.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Salva con nome.

2 Selezionare la posizione desiderata e inserire il nome del file.

L'estensione viene inserita automaticamente da Fireworks.

3 Fare clic su Salva.

Per salvare un documento esistente:

v Selezionare File > Salva.

Per salvare un file PNG di Fireworks CS3 per l'utilizzo in una versione precedente di Fireworks

1 Selezionare File > Esporta.

2 Individuare la posizione in cui si desidera salvare il file.

3 Se il file di Fireworks CS3 include più pagine, selezionare Pagine in file nel menu a comparsa Esporta.

4 Selezionare Immagini o PNG Fireworks nel menu a comparsa Esporta come. Se si seleziona Immagini, ogni pagina verrà salvata nel formato di file predefinito. Questo formato di file può essere impostato utilizzando il pannello Ottimizza.

Tutti gli oggetti nei livelli superiori verranno salvati nell'esportazione, ma eventuali elementi nei livelli secondari non verranno esportati.

Salvataggio dei documenti in altri formati

Quando si apre un file di formato diverso da PNG con il comando File > Apri, è possibile utilizzare tutte le funzionalità di Fireworks per modificare l'immagine. Se si seleziona Salva con nome, è possibile salvare il lavoro come nuovo file PNG di Fireworks oppure in altro formato. Per la maggior parte dei tipi di file, è possibile selezionare Salva per salvare il documento nel formato originale.

Nota: se si salva un file PNG come file bitmap quale GIF o JPEG, gli oggetti grafici modificati nel file PNG non saranno più disponibili in quello bitmap (vedere "Informazioni sulla grafica vettoriale e bitmap" a pagina 13). Per modificare l'immagine, modificare il file PNG originale e quindi esportarlo di nuovo.

È possibile salvare direttamente i seguenti formati di file: Fireworks PNG, GIF, GIF animata, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWE, AI, PSD e PICT (solo Mac). Fireworks salva le immagini TIFF a 16 bit con una profondità colore a 24 bit.

Gli altri tipi di file, come PSD e HTML, vengono aperti come file PNG consentendo così di utilizzare il documento PNG di Fireworks come file sorgente. Qualsiasi modifica apportata viene applicata al file PNG e non al file originale.

Per salvare un file in formato GIF, JPEG, TIFF, BMP o un altro formato tra quelli elencati sopra:

1 Selezionare File > Salva.

2 Se al documento sono state apportate modifiche che non possono essere rielaborate nel formato originale del file, viene visualizzato un messaggio di avviso nella finestra di dialogo Salva. Non sono modificabili operazioni quali l'aggiunta di nuovi oggetti, maschere e filtri attivi, le regolazioni dell'opacità, l'applicazione di modalità fusione e il salvataggio di selezioni di pixel.

Nota: se non si seleziona l'opzione Salva come copia, il documento su cui si sta lavorando viene convertito nel formato selezionato per il salvataggio.

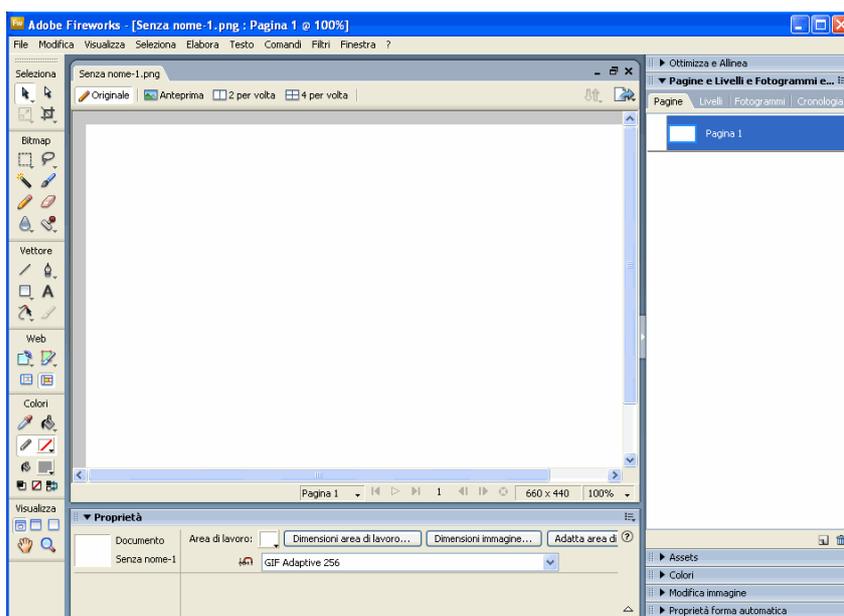
Per esportare un documento in un altro formato:

- 1 Selezionare un formato di file nel pannello Ottimizza.
- 2 Selezionare File > Esporta per esportare il documento.

Per ulteriori informazioni sull'esportazione di file, vedere "Ottimizzazione ed esportazione" a pagina 249.

Spazio di lavoro di Fireworks

Quando si apre un documento in Fireworks per la prima volta, viene attivato lo spazio di lavoro, che comprende il pannello Strumenti, la finestra di ispezione Proprietà, i menu e altri pannelli. Il pannello Strumenti, sul lato sinistro dello schermo, è suddiviso in varie categorie: i gruppi di strumenti bitmap, vettore e per il Web. La finestra di ispezione Proprietà appare nella parte inferiore del documento per impostazione predefinita e visualizza inizialmente le proprietà del documento. Successivamente, passa alla visualizzazione delle proprietà per lo strumento o l'oggetto corrente, a seconda della selezione effettuata nel documento. I pannelli sono inizialmente agganciati in gruppi sul lato sinistro dello schermo. La finestra del documento viene visualizzata al centro del programma.



Uso della pagina iniziale

Quando Fireworks viene avviato senza aprire un documento, nello spazio di lavoro viene visualizzata la pagina iniziale. La pagina iniziale consente di accedere rapidamente alle esercitazioni di Fireworks, ai file recenti e a Fireworks Exchange, dove è possibile aggiungere nuove funzioni al programma. Il funzionamento della pagina iniziale è simile a quello di una pagina Web. Per utilizzare le funzioni visualizzate è sufficiente fare clic su di esse.

Per disattivare la pagina iniziale:

- 1 Avviare Fireworks senza aprire un documento.

Viene visualizzata la pagina iniziale.

- 2 Fare clic su Non mostrare più.

Uso del pannello Strumenti

Il pannello Strumenti è organizzato in sei categorie: Seleziona, Bitmap, Vettore, Web, Colori e Visualizza.



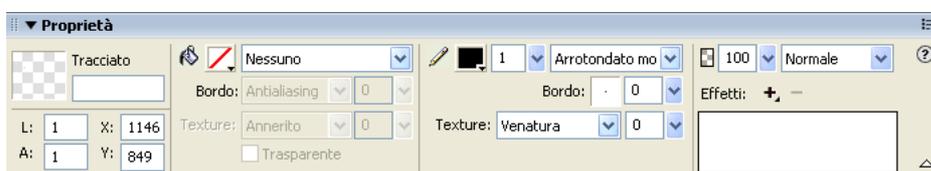
Modifica delle opzioni degli strumenti

Quando si sceglie uno strumento, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le opzioni corrispondenti. Alcune opzioni dello strumento rimangono visualizzate mentre si utilizza lo strumento. Per altri strumenti, come Penna, Linea e gli strumenti delle forme di base, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà degli oggetti selezionati. Per ulteriori informazioni sulla finestra di ispezione Proprietà, vedere “Uso della finestra di ispezione Proprietà” a pagina 24.

Per visualizzare le opzioni dello strumento nella finestra di ispezione Proprietà per uno strumento già in uso:

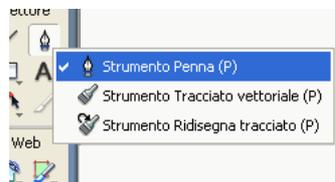
v Scegliere Seleziona > Deseleziona per deselegionare tutti gli oggetti.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni strumenti specifiche, consultare le sezioni del manuale *Uso di Fireworks* che presentano i vari strumenti o la Guida di Fireworks.



Selezione di uno strumento da un gruppo di strumenti

Un piccolo triangolo nell'angolo inferiore destro di uno strumento del pannello Strumenti indica che esso fa parte di un gruppo di strumenti. Ad esempio, lo strumento Rettangolo fa parte del gruppo di strumenti delle forme di base, che comprende gli strumenti Rettangolo arrotondato, Ellisse e Poligono oltre a tutti gli strumenti Forma automatica visualizzati sotto la linea di divisione.



Per selezionare uno strumento alternativo da un gruppo di strumenti:

1 Fare clic sull'icona dello strumento e tenere premuto il pulsante del mouse.

Appare un menu a comparsa contenente le icone degli strumenti, i nomi degli strumenti e i tasti di scelta rapida. A sinistra del nome dello strumento correntemente selezionato è presente un segno di spunta.

2 Trascinare il puntatore per evidenziare lo strumento desiderato e rilasciare il pulsante del mouse.

Lo strumento appare nel pannello Strumenti, mentre le opzioni dello strumento appaiono nella finestra di ispezione Proprietà.

Uso della finestra di ispezione Proprietà

La finestra di ispezione Proprietà è un pannello sensibile al contesto che visualizza le proprietà della selezione corrente, le opzioni dello strumento corrente o le proprietà del documento. Per impostazione predefinita, è agganciata nella parte inferiore dello spazio di lavoro.

La finestra di ispezione Proprietà può essere aperta a metà altezza, visualizzando solo due righe di proprietà, o ad altezza completa, visualizzando quattro righe. È possibile inoltre comprimere completamente la finestra di ispezione Proprietà pur lasciandola nello spazio di lavoro.

Nota: nella maggior parte delle procedure contenute nel manuale *Uso di Fireworks* si presume che la finestra di ispezione Proprietà sia visualizzata ad altezza completa.

Per sganciare la finestra di ispezione Proprietà:

v Trascinare il dispositivo di aggancio situato nell'angolo superiore sinistro in un altro punto dello spazio di lavoro.

Per agganciare la finestra di ispezione Proprietà alla parte inferiore dello spazio di lavoro (solo Windows):

v Trascinare la barra laterale della finestra di ispezione Proprietà nella parte inferiore dello schermo.

Per espandere una finestra di ispezione Proprietà da metà altezza ad altezza completa, rivelando opzioni aggiuntive, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione Proprietà.
- Fare clic sull'icona nella parte superiore destra della finestra di ispezione Proprietà e selezionare Altezza completa nel menu Opzioni della finestra di ispezione Proprietà.

Nota: in ambiente Windows, il menu Opzioni è disponibile solo se la finestra di ispezione Proprietà è agganciata.

Per ridurre la finestra di ispezione Proprietà a metà altezza, eseguire una delle operazioni seguenti:

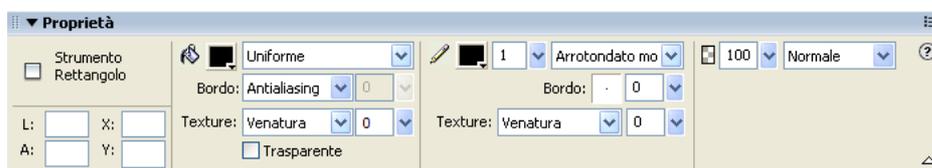
- Fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro della finestra di ispezione Proprietà.
- Selezionare Metà altezza nel menu Opzioni della finestra di ispezione Proprietà.

Nota: in ambiente Windows, il menu Opzioni è disponibile solo se la finestra di ispezione Proprietà è agganciata.

Per ridurre la finestra di ispezione Proprietà quando è agganciata, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Fare clic sull'icona dell'espansore o sul titolo della finestra di ispezione Proprietà.
- Selezionare Riduci gruppo pannelli nel menu Opzioni della finestra di ispezione Proprietà agganciata.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni specifiche della finestra di ispezione Proprietà, consultare le sezioni appropriate del manuale *Uso di Fireworks* o la Guida di Fireworks.



Uso dei pannelli

I pannelli sono comandi flottanti che consentono di modificare vari aspetti di un oggetto selezionato o elementi del documento. I pannelli consentono di lavorare su fotogrammi, livelli, simboli, campioni colore e altro ancora. Ogni pannello può essere trascinato, in modo da consentire il raggruppamento dei pannelli in disposizioni personalizzate.

Per impostazione predefinita, alcuni pannelli sono raggruppati, mentre altri non lo sono. I seguenti pannelli possono contenere altri pannelli:

- Risorse
- Colori
- Pagine, Livelli, Fotogrammi e Cronologia
- Ottimizza e Allinea

Analogamente, è possibile raggruppare manualmente i pannelli che per impostazione predefinita non sono raggruppati. Quando i pannelli sono raggruppati insieme, tutti i loro nomi vengono visualizzati nella barra del titolo del gruppo di pannelli. È tuttavia possibile assegnare ai gruppi di pannelli un nome a scelta.

Il pannello Ottimizza consente di gestire le impostazioni che controllano le dimensioni e il tipo di un file e di utilizzare la tavolozza colori del file o della porzione da esportare.

Il pannello Livelli consente di organizzare la struttura dei documenti e include opzioni per la creazione, l'eliminazione e la manipolazione dei livelli.

Il pannello Libreria comune consente di visualizzare i contenuti della cartella Libreria comune, che contiene simboli.

Il pannello Pagine visualizza le pagine nel file corrente e include opzioni per la gestione delle pagine.

Il pannello Fotogrammi visualizza i fotogrammi nel file corrente e include opzioni per la creazione delle animazioni.

Il pannello Cronologia elenca i comandi utilizzati più di recente, consentendo così di annullarli o ripristinarli con rapidità. È inoltre possibile selezionare più azioni e quindi salvarle e riutilizzarle come comandi. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso del pannello Cronologia per annullare e ripetere più operazioni" a pagina 38.

Il pannello Forme automatiche contiene Forme automatiche che non sono presenti nel pannello Strumenti.

Il pannello Stili consente di memorizzare e riutilizzare le combinazioni di caratteristiche di oggetti oppure selezionare uno stile predefinito.

Il pannello Libreria contiene simboli grafici e simboli per pulsanti e animazioni. È possibile trascinare con facilità istanze di questi simboli dal pannello Libreria al documento. È possibile effettuare modifiche globali a tutte le istanze semplicemente modificando il simbolo. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso di stili, simboli e URL" a pagina 175.

Il pannello URL consente di creare librerie contenenti URL di uso frequente.

Il pannello Mixer colori consente di creare nuovi colori da aggiungere alla tavolozza di colori del documento corrente o da applicare a oggetti selezionati.

Il pannello Campioni colore gestisce la tavolozza di colori del documento corrente.

Il pannello Informazioni fornisce le informazioni relative alle dimensioni degli oggetti selezionati e le coordinate esatte del puntatore man mano che viene spostato nell'area di lavoro.

Il pannello Comportamenti consente di gestire i comportamenti, che determinano cosa avviene quando i punti attivi o le porzioni rispondono al movimento del mouse.

Il pannello Trova consente di cercare e sostituire elementi come testo, URL, caratteri e colori in uno o più documenti.

Il pannello Crea script simbolo automatizza la creazione di file JavaScript per simboli grafici personalizzabili.

Il pannello Allinea include comandi per l'allineamento e la distribuzione degli oggetti nell'area di lavoro.

Il pannello Proprietà forma automatica consente di modificare le proprietà di una forma automatica dopo averla inserita in un documento.

Il pannello Tavolozza colori (incluso in Altri) consente di creare e scambiare le tavolozze di colori, di esportare campioni di colore ACT personalizzati, di esplorare diversi schemi di colore e di accedere ai comandi più comuni per la scelta dei colori.

Modifica immagine (incluso in Altri) organizza in un pannello gli strumenti e le opzioni utilizzati comunemente per la modifica dei file bitmap.

Il pannello Tracciato (incluso in Altri) fornisce un accesso rapido a molti comandi relativi ai tracciati.

Caratteri speciali (incluso in Altri) visualizza i caratteri speciali che possono essere utilizzati nei blocchi di testo.

Proprietà simbolo gestisce le proprietà personalizzabili dei simboli grafici.

Organizzazione dei gruppi di pannelli e dei pannelli

Per impostazione predefinita, i pannelli di Fireworks sono agganciati in gruppi nell'area di aggancio sul lato destro dello spazio di lavoro. È possibile sganciare i gruppi di pannelli, aggiungere pannelli a un gruppo, sganciare singoli pannelli, riorganizzare l'ordine dei gruppi di pannelli agganciati, nonché ridurre e chiudere i gruppi di pannelli. È possibile inoltre aprire e chiudere singoli pannelli.

Per sganciare o spostare un gruppo di pannelli:

v Trascinare il dispositivo di aggancio del pannello situato nell'angolo superiore sinistro, allontanandolo dall'area di aggancio del pannello posto sul lato destro dello schermo.

Per agganciare un gruppo di pannelli:

v Trascinare il dispositivo di aggancio del pannello sull'area di aggancio del pannello.

Mentre si trascina un pannello o un gruppo di pannelli sull'area di aggancio, una riga o un rettangolo di anteprima del posizionamento mostra la sua collocazione tra i gruppi.

Per ridurre o espandere un gruppo di pannelli o un pannello, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul titolo del gruppo di pannelli o del pannello.

Nota: quando il gruppo di pannelli o il pannello sono ridotti, la barra del titolo è ancora visibile.

- Fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo superiore sinistro del gruppo di pannelli o del pannello.

Per sganciare un pannello da un gruppo di pannelli, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Fare clic sul pannello e trascinarlo fuori dal gruppo. Rilasciare il pannello nella nuova posizione.
- Selezionare Raggruppa con > Nuovo gruppo di pannelli dal menu Opzioni nella barra del titolo del gruppo di pannelli. (Il nome del comando Raggruppa con cambia a seconda del nome del pannello attivo.) Il pannello appare in un nuovo gruppo di pannelli separato.

Per agganciare un pannello a un gruppo di pannelli, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Verificare che il pannello e il gruppo siano aperti. Fare clic sul pannello e trascinarlo nel gruppo.
- Selezionare il nome di un gruppo di pannelli dal sottomenu Raggruppa con del menu Opzioni del gruppo di pannelli. (Il nome del comando Raggruppa con cambia a seconda del nome del pannello attivo.)

Per rinominare un gruppo di pannelli:

- 1 Fare clic sull'icona nella parte superiore destra del gruppo di pannelli e selezionare Rinomina gruppo pannelli nel menu Opzioni.
- 2 Immettere il nuovo nome.

Per ripristinare le posizioni predefinite dei pannelli in base alla risoluzione dello schermo, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > 1024 x 768.
- Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > 1280 x 1024.

Per aprire un pannello:

- v Selezionare il nome del pannello dal menu Finestra.



Un segno di spunta accanto al nome di un pannello nel menu Finestra indica che il pannello è aperto.

Per chiudere un pannello, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Selezionare il nome del pannello dal menu Finestra.
- Fare clic sul pulsante Chiudi nella barra del titolo del pannello quando il pannello è sganciato.

Per nascondere tutti i pannelli e la finestra di ispezione Proprietà:

- v Selezionare Finestra > Nascondi pannelli. Per visualizzare i pannelli nascosti, selezionare nuovamente Finestra > Nascondi pannelli.

Nota: i pannelli nascosti nel momento in cui si seleziona Nascondi pannelli rimangono nascosti quando si deseleziona il comando.

Per mostrare o nascondere i pannelli agganciati alla finestra dell'applicazione (solo per Windows), eseguire una delle operazioni seguenti:

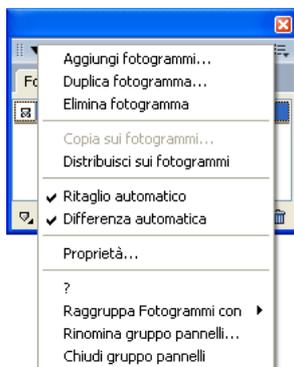
- Trascinare la barra verticale a sinistra dell'area del pannello agganciata per ridimensionare l'area.
- Fare clic sulla piccola freccia che separa l'area del pannello agganciata dal resto della finestra dell'applicazione.



A. Fare clic per mostrare o nascondere l'area del pannello agganciata

Uso di un gruppo di pannelli o del menu Opzioni di un pannello

A ogni pannello o gruppo di pannelli è associato un menu Opzioni contenente un elenco di scelte specifiche per il pannello o gruppo di pannelli attivo. Un menu Opzioni appare anche nella finestra di ispezione Proprietà (tranne in Windows quando la finestra di ispezione Proprietà non è agganciata).



Per selezionare un'opzione dal menu Opzioni di un pannello o gruppo di pannelli:

- 1 Fare clic sull'icona del menu Opzioni nell'angolo superiore destro del pannello o del gruppo di pannelli per aprire il menu.
- 2 Selezionare una voce di menu.

Salvataggio del layout dei pannelli

È possibile salvare il layout dei pannelli utilizzando il menu Finestra. La volta successiva che si apre Fireworks, i pannelli saranno disposti nella stessa posizione nello spazio di lavoro.

Per salvare il layout di uno spazio di lavoro:

- 1 Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Salva corrente.
- 2 Attribuire un nome al layout dello spazio di lavoro e fare clic su OK.

Per aprire il layout salvato di uno spazio di lavoro:

- v Selezionare Finestra > Layout area di lavoro e selezionare un layout dal sottomenu.

Informazioni sul pulsante Esportazione rapida

Il pulsante Esportazione rapida consente di esportare i file di Fireworks in una serie di programmi, quali Dreamweaver, Flash, Photoshop, Illustrator, Adobe Director, Adobe GoLive® e FreeHand. Inoltre, è possibile visualizzare un'anteprima dei file nel proprio browser. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso del pulsante Esportazione rapida" a pagina 279.



Apertura e spostamento delle barre degli strumenti (solo per Windows)

Fireworks per Windows comprende due barre degli strumenti contenenti i comandi più comuni di Fireworks.

Per visualizzare o nascondere una barra degli strumenti:

v Selezionare Finestra > Barre degli strumenti, quindi selezionare una barra degli strumenti.

Per sganciare una barra degli strumenti:

v Trascinare la barra degli strumenti allontanandola dalla sua posizione di aggancio.

Nota: se una barra degli strumenti non è agganciata, è possibile fare clic sul pulsante Chiudi nell'angolo superiore destro della barra del titolo per chiuderla.

Per agganciare una barra degli strumenti:

v Trascinare la barra degli strumenti su un'area di aggancio nella parte superiore, inferiore, sinistra o destra della finestra dell'applicazione finché non compare il rettangolo di anteprima del posizionamento.

Spostamento all'interno dei documenti e visualizzazione

È possibile controllare il rapporto di ingrandimento, il numero di viste e la modalità di visualizzazione del documento. Inoltre, è possibile effettuare una panoramica della vista del documento, che risulta particolarmente utile se, una volta effettuato un ingrandimento, l'intera area di lavoro non risultasse più visibile nella sua interezza.

Uso delle schede documento (Windows)

Quando un documento è visualizzato a tutto schermo, è possibile spostarsi facilmente da un documento aperto all'altro utilizzando le schede documento visualizzate nella parte superiore della finestra del documento. Il nome di ciascun documento aperto viene visualizzato su una delle schede che compaiono sopra i pulsanti delle viste.

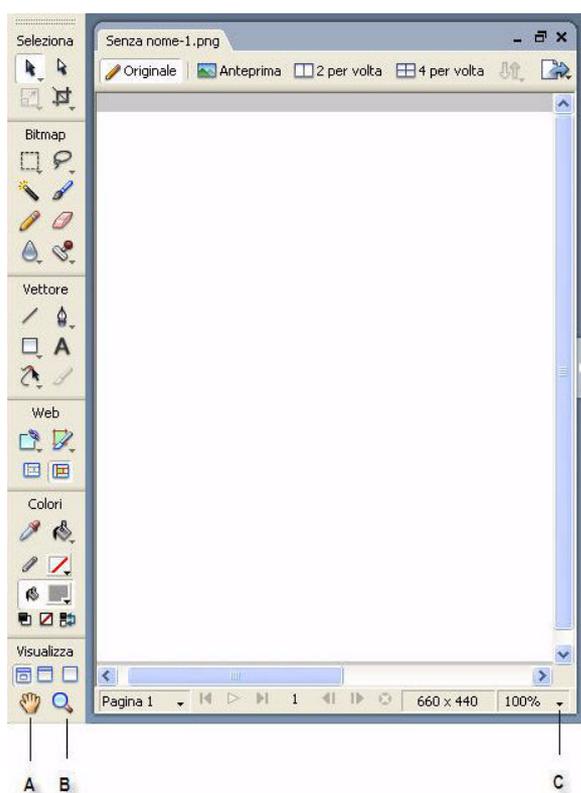


Per selezionare un altro documento mentre il documento corrente è visualizzato a tutto schermo:

v Fare clic sulla scheda del documento che si desidera visualizzare.

Zoom e panoramica

Fireworks consente di ingrandire o ridurre un documento a una percentuale di ingrandimento predefinita o stabilita dall'utente.



A. Strumento Mano B. Strumento Zoom C. Menu a comparsa Zoom

Per ingrandire utilizzando incrementi preimpostati, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Selezionare lo strumento Zoom e fare clic all'interno della finestra del documento per definire il nuovo punto centrale. A ogni clic l'immagine viene ingrandita alla percentuale preimpostata successiva.
- Selezionare un'impostazione di zoom dal menu a comparsa di impostazione dell'ingrandimento situato nella parte inferiore della finestra del documento.
- Selezionare Ingrandisci o una percentuale di ingrandimento preimpostata dal menu Visualizza.

Per ridurre utilizzando incrementi preimpostati, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare lo strumento Zoom e fare clic all'interno della finestra del documento tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh). A ogni clic la vista viene ridotta alla percentuale preimpostata successiva.
- Selezionare un'impostazione di zoom dal menu a comparsa di impostazione dell'ingrandimento situato nella parte inferiore della finestra del documento.
- Selezionare Riduci o una percentuale di ingrandimento preimpostata dal menu Visualizza.

Per ingrandire un'area specifica senza essere vincolati a incrementi di ingrandimento preimpostati:

- 1 Selezionare lo strumento Zoom.
- 2 Trascinare il mouse sulla parte dell'immagine che si desidera ingrandire.

Le dimensioni della casella di selezione dello zoom definiscono la percentuale di ingrandimento precisa, visualizzata nella casella di testo Imposta ingrandimento.

Nota: non è possibile immettere una percentuale di ingrandimento nella casella di testo Imposta ingrandimento.

Per effettuare una riduzione basata su un'area specifica:

- v Tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) e trascinare un'area di selezione con lo strumento Zoom.

Per ritornare alla percentuale di ingrandimento 100%:

v Fare doppio clic sullo strumento Zoom nel pannello Strumenti.

Per eseguire una panoramica del documento:

1 Selezionare lo strumento Mano.

2 Trascinare il cursore Mano.

Mentre si esegue la panoramica oltre il bordo dell'area di lavoro, la vista continua a spostarsi consentendo di continuare a lavorare sui pixel che si trovano sul bordo dell'area di lavoro.

Per adattare il documento alla vista corrente:

v Fare doppio clic sullo strumento Mano.

Uso delle modalità di visualizzazione per gestire lo spazio di lavoro

I pulsanti delle modalità di visualizzazione nella sezione Visualizza del pannello Strumenti consentono di controllare il layout dello spazio di lavoro. Sono disponibili tre modalità di visualizzazione diverse:



Modalità Schermo standard è la vista predefinita della finestra del documento.



Modalità a tutto schermo con menu è una vista a tutto schermo della finestra del documento impostata su uno sfondo grigio con menu, barre degli strumenti, barre di scorrimento e pannelli visibili.



Modalità a tutto schermo è una vista a tutto schermo della finestra del documento impostata su uno sfondo nero senza menu, barre degli strumenti o barre del titolo visibili.

Per modificare le modalità di visualizzazione, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per passare alla modalità a tutto schermo con menu, fare clic sul pulsante Modalità a tutto schermo con menu nel pannello Strumenti.
- Per passare alla modalità a tutto schermo, fare clic sul pulsante Modalità a tutto schermo nel pannello Strumenti.
- Per tornare alla modalità Schermo standard, fare clic col pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) nella finestra del documento e selezionare Esci da Modalità a tutto schermo, oppure fare clic sul pulsante Modalità schermo standard nel pannello Strumenti.

Visualizzazione di più viste documento

È possibile utilizzare più viste per vedere un documento a più ingrandimenti differenti nello stesso tempo. Le modifiche apportate in una vista appariranno automaticamente in tutte le altre viste dello stesso documento. Prima di creare più viste è generalmente consigliabile verificare che il documento non sia visualizzato a tutto schermo. In questo modo è possibile visualizzare contemporaneamente più viste di uno stesso documento.

Per aprire una vista aggiuntiva del documento con una diversa impostazione di zoom:

1 Selezionare Finestra > Duplica finestra.

2 Selezionare un'impostazione di zoom per la nuova finestra.

Per affiancare le viste del documento:

v Selezionare Finestra > Affianca in orizzontale o Finestra > Affianca in verticale.

Per chiudere la finestra di una vista del documento:

v Fare clic sul pulsante Chiudi della finestra.

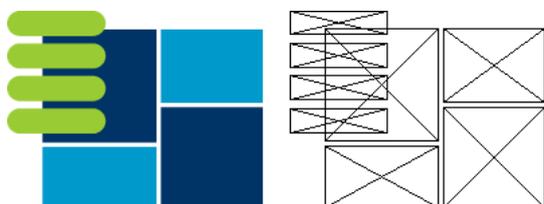
Controllo del ridisegno del documento

Le modalità di visualizzazione incidono sulla rappresentazione a video dei documenti, ma non sui dati degli oggetti o sulla qualità dell'output.

Per controllare il ridisegno del documento:

v Selezionare Visualizza > Completa.

Quando è selezionato Completa, Fireworks visualizza il documento in tutti i colori disponibili con tutti i dettagli. Se Completa è deselezionato, Fireworks visualizza le tracce con un'ampiezza di 1 pixel senza riempimento e visualizza le immagini barrate da una X.



Modalità di visualizzazione e bozza

Per visualizzare un documento come verrebbe visualizzato su una piattaforma diversa, eseguire una delle operazioni seguenti:

- In ambiente Windows, selezionare Visualizza > Gamma Macintosh.
- In ambiente Macintosh, selezionare Visualizza > Gamma Windows.

Fireworks visualizza quindi in anteprima il modo in cui il documento apparirebbe sulla piattaforma dell'altro computer. Ad esempio, se si lavora sulla piattaforma Windows, è possibile utilizzare questo comando per visualizzare in anteprima il modo in cui un documento apparirebbe sulla piattaforma Macintosh.

Modifica dell'area di lavoro

Quando si crea per la prima volta un nuovo documento di Fireworks, occorre impostare le caratteristiche del documento. Utilizzando il menu **Elabora** o la finestra di ispezione **Proprietà**, è possibile modificare in qualsiasi momento le dimensioni e il colore dell'area di lavoro nonché la risoluzione dell'immagine. Mentre si lavora sul documento, è inoltre possibile ruotare l'area di lavoro e tagliare parti non desiderate di esso.

Modifica delle dimensioni, del colore e della risoluzione dell'area di lavoro

Fireworks semplifica la modifica delle dimensioni e del colore dell'area di lavoro e della risoluzione delle immagini.

Per modificare le dimensioni dell'area di lavoro:

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **Elabora > Area di lavoro > Dimensioni area di lavoro**.
- Scegliere **Seleziona > Deseleziona**, fare clic sullo strumento **Puntatore** per visualizzare le proprietà del documento nella finestra di ispezione **Proprietà**, quindi fare clic sul pulsante **Dimensioni area di lavoro**.

2 Immettere le nuove dimensioni nelle caselle di testo **Larghezza** e **Altezza**.

3 Fare clic su un pulsante **Aggancio** per specificare quali lati dell'area di lavoro di Fireworks aggiungere o eliminare, quindi fare clic su **OK**.

Nota: per impostazione predefinita, l'aggancio centrale è selezionato, le modifiche alle dimensioni dell'area di lavoro vengono perciò effettuate su tutti i lati.

Per modificare il colore dell'area di lavoro dal menu **Elabora:**

1 Selezionare **Elabora > Area di lavoro > Colore area di lavoro**.

2 Selezionare **Bianco**, **Trasparente** o **Personalizza**. Se si sceglie **Personalizza**, fare clic su un colore nella finestra a comparsa **Campioni colore**.

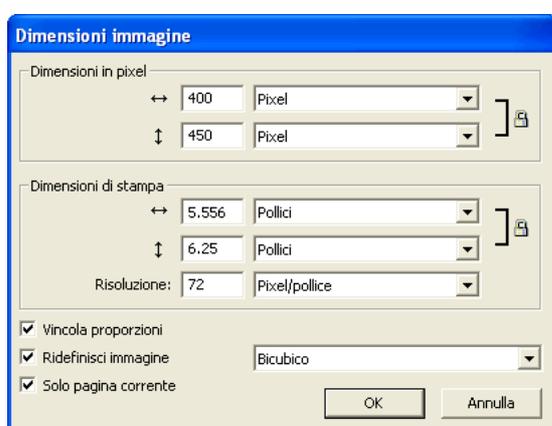
Per selezionare il colore dell'area di lavoro dalla finestra di ispezione Proprietà:

- 1 Scegliere Seleziona > Deseleziona, fare clic sullo strumento Puntatore per visualizzare le proprietà del documento nella finestra di ispezione Proprietà, quindi fare clic sulla casella Colore area di lavoro.
- 2 Selezionare un colore nella finestra a comparsa Campioni colore oppure fare clic con il contagocce su uno dei colori presenti sullo schermo. Per selezionare un'area di lavoro trasparente, fare clic sul pulsante Trasparente nella finestra a comparsa Campioni colore.

Per ridimensionare un documento e il relativo contenuto:

- 1 Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Scegliere Seleziona > Deseleziona, fare clic sullo strumento Puntatore per visualizzare le proprietà del documento nella finestra di ispezione Proprietà, quindi fare clic sul pulsante Dimensioni immagine nella finestra di ispezione Proprietà.
 - Selezionare Elaborazione > Area di lavoro > Dimensioni immagine.

Si aprirà la finestra di dialogo Dimensioni immagine.



- 2 Nelle caselle di testo Dimensioni in pixel, immettere le nuove dimensioni orizzontale e verticale per l'immagine.

È possibile modificare le unità di misura. Se l'opzione Ridefinisci immagine non è selezionata, potranno essere modificate solo la risoluzione o le dimensioni di stampa, ma non le dimensioni in pixel.

- 3 Immettere i valori nelle caselle di testo Dimensioni di stampa per impostare le nuove dimensioni orizzontali e verticali dell'immagine stampata.

- 4 Immettere i nuovi valori per la risoluzione dell'immagine nella casella di testo Risoluzione.

È possibile selezionare l'unità pixel/pollice o pixel/cm, oppure selezionare Ridefinisci immagine. Modificando la risoluzione cambiano anche le dimensioni in pixel.

- 5 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Per mantenere lo stesso rapporto tra le dimensioni orizzontale e verticale del documento, selezionare Vincola proporzioni.
- Deselezionare invece Vincola proporzioni per ridimensionare la larghezza e l'altezza in modo indipendente.

- 6 Selezionare Ridefinisci immagine per aggiungere o eliminare pixel durante il ridimensionamento dell'immagine e preservare il più possibile lo stesso aspetto anche con dimensioni diverse.

- 7 Selezionare Solo pagina corrente per applicare la modifica delle dimensioni dell'area di lavoro alla pagina corrente. Se questa casella è deselezionata, la modifica delle dimensioni dell'area di lavoro si applicano a tutte le pagine nel documento attivo, nonché a eventuali nuove pagine create.

- 8 Fare clic su OK.

La ridefinizione delle immagini

La ridefinizione delle immagini in Fireworks differisce dalla maggior parte delle applicazioni di modifica immagini. Fireworks contiene infatti oggetti immagine basati su-pixel e oggetti tracciati-basati su vettori.

- Durante la ridefinizione della bitmap, è necessario aggiungere o eliminare pixel per ingrandire o ridurre l'immagine.
- Durante la ridefinizione di un vettore, si verifica solo una perdita di qualità ridotta, in quanto il tracciato viene ridisegnato matematicamente nelle dimensioni maggiori o inferiori.

Poiché gli oggetti vettoriali in Fireworks sono composti di pixel, alcuni tratti o riempimenti possono comparire leggermente diversi in seguito alla ridefinizione, in quanto i pixel che compongono il tratto o il riempimento devono essere ridisegnati.

Nota: durante la modifica delle dimensioni dell'immagine, le guide, gli oggetti punto attivo e gli oggetti porzione vengono anch'essi ridimensionati.

Il ridimensionamento delle immagini bitmap presenta sempre il problema se aggiungere o rimuovere pixel per ridimensionare l'immagine o piuttosto modificare il numero dei pixel per pollice o centimetro.

È possibile modificare le dimensioni di un'immagine bitmap regolando la risoluzione o ridefinendo l'immagine. Regolando la risoluzione, si modificano le dimensioni dei pixel nell'immagine, in modo che in un dato spazio possa essere contenuto un numero maggiore o minore di pixel. Regolando la risoluzione senza effettuare il ridimensionamento non si verifica una perdita di dati.

La ridefinizione con ampliamento, vale a dire l'aggiunta di pixel all'immagine per ingrandirla, può a sua volta causare una perdita di qualità perché i pixel aggiunti non sempre corrispondono all'immagine originale.

La ridefinizione con riduzione, vale a dire l'eliminazione di pixel per ridurre l'immagine, causa una perdita di qualità perché per ridimensionare l'immagine vengono scartati pixel. La perdita di dati nell'immagine è un altro effetto collaterale della ridefinizione con riduzione.

Rotazione dell'area di lavoro

La rotazione dell'area di lavoro è particolarmente utile quando l'immagine importata risulta capovolta o posizionata lateralmente. L'area di lavoro può essere ruotata di 180°, 90° in senso orario o 90° in senso antiorario.

Durante la rotazione dell'area di lavoro, vengono ruotati anche tutti gli oggetti presenti nel documento.

Per ruotare l'area di lavoro, effettuare una delle seguenti operazioni

- Selezionare **Elabora > Area di lavoro > Rotazione 180°**.
- Selezionare **Elabora > Area di lavoro > Rotazione 90° in senso orario**.
- Selezionare **Elabora > Area di lavoro > Rotazione 90° in senso antiorario**.

Ritaglio o adattamento dell'area di lavoro

Se il documento contiene spazio vuoto in eccesso intorno al contenuto dell'area di lavoro, è possibile ritagliare l'area di lavoro. È inoltre possibile modificare l'area di lavoro espandendola per adattarla agli oggetti che si estendono oltre i suoi margini.



Originale; area di lavoro ritagliata

Per ritagliare o adattare l'area di lavoro al contenuto di un documento:

- 1 Scegliere **Seleziona > Deseleziona** per visualizzare le proprietà del documento nella finestra di ispezione **Proprietà**.
- 2 Fare clic su **Adatta area di lavoro** nella finestra di ispezione **Proprietà**.

L'area di lavoro si espande o contrae per adattarsi alle dimensioni del documento che contiene.

Ritaglio di un documento

Con la funzione di ritaglio è possibile eliminare le porzioni indesiderate di un documento. L'area di lavoro si ridimensiona per adattarsi all'area definita dall'utente.

Per impostazione predefinita, il ritaglio consente di eliminare gli oggetti che si estendono oltre i margini dell'area di lavoro. Per conservare gli oggetti all'esterno dell'area di lavoro, occorre modificare una preferenza prima del ritaglio.

Per ritagliare un documento:

- 1  Selezionare lo strumento **Ritaglio** nel pannello **Strumenti** oppure selezionare **Modifica > Ritaglia documento**.
- 2 Trascinare una casella di delimitazione nell'area di lavoro. Regolare le maniglie di ritaglio fino a quando la casella di delimitazione non circonda l'area del documento da conservare.
- 3 Fare doppio clic all'interno della casella di delimitazione o premere **Invio** per ritagliare il documento.

L'area di lavoro si ridimensiona in base all'area definita e gli oggetti oltre i bordi dell'area di lavoro vengono eliminati.



*Si possono conservare gli oggetti esterni all'area di lavoro deselezionando **Elimina oggetti durante ritaglio** nella scheda **Modifica della finestra di dialogo Preferenze** prima del ritaglio. Per ulteriori informazioni sulle preferenze, vedere **“Impostazione delle preferenze”** a pagina 333.*

Uso dei menu di scelta rapida

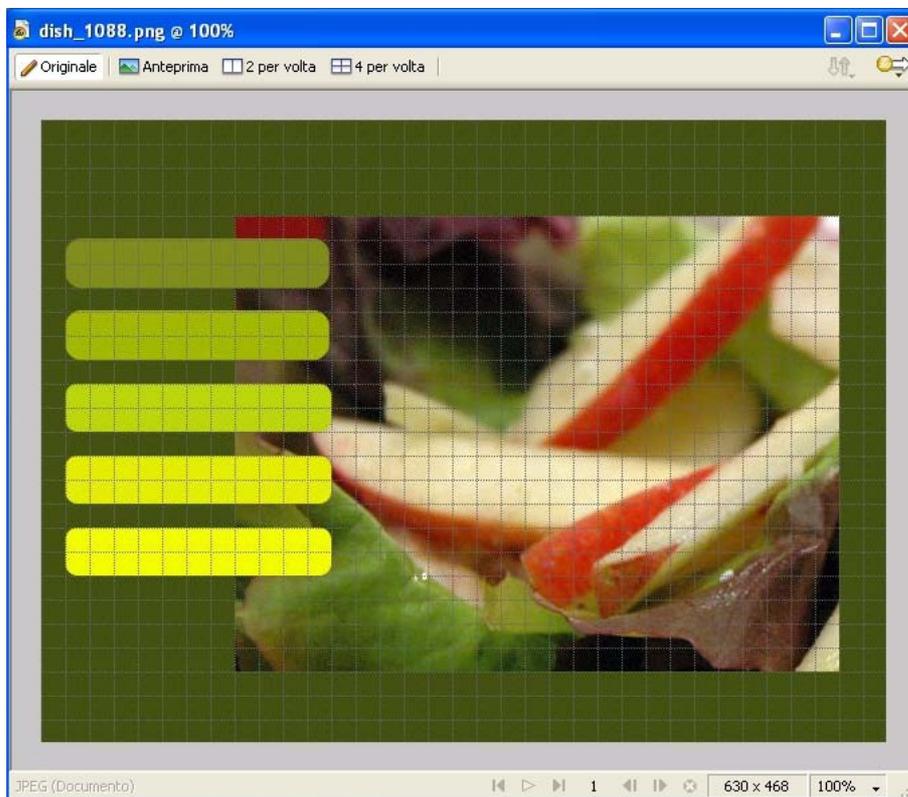
I menu di scelta rapida consentono di accedere rapidamente ai comandi specifici per la selezione corrente.

Per visualizzare un menu di scelta rapida:

- v Fare clic col pulsante destro del mouse (**Windows**) o fare clic tenendo premuto il tasto **Ctrl** (**Macintosh**) su un elemento selezionato nella finestra del documento.

Uso dei righelli, delle guide e della griglia

Per creare un layout il più preciso possibile degli oggetti e agevolare le operazioni di disegno, utilizzare i righelli e le guide. È possibile collocare le guide nel documento e agganciarvi gli oggetti, oppure attivare la griglia di Fireworks e agganciarvi gli oggetti.



Uso dei righelli

I righelli consentono di misurare, organizzare e pianificare il layout del lavoro. Poiché le immagini di Fireworks sono destinate al Web dove gli elementi grafici vengono misurati in pixel, l'unità di misura dei righelli in Fireworks è sempre il pixel, indipendentemente dall'unità di misura utilizzata per creare il documento.

Per visualizzare e nascondere i righelli:

v Selezionare Visualizza > Righelli.

Appaiono i righelli verticali e orizzontali lungo i margini della finestra del documento.

Uso delle guide

Le guide sono linee che vengono trascinate dai righelli all'area di lavoro del documento. Sono ausili di disegno che agevolano il posizionamento e l'allineamento degli oggetti. Utilizzare le guide per contrassegnare parti importanti del documento, come i margini, il punto centrale e le aree in cui si desidera eseguire operazioni precise.

Per agevolare l'allineamento degli oggetti, Fireworks consente di agganciare questi ultimi alle guide. È possibile bloccare le guide per prevenirne lo spostamento accidentale.

Nota: le guide non risiedono su un livello né vengono esportate con un documento. Esse sono unicamente strumenti di disegno.

Fireworks dispone inoltre di guide porzione, che consentono di sezionare un documento da utilizzare sul Web. Tuttavia, le guide immagine tradizionali differiscono dalle guide porzione. Per informazioni sulle guide porzione, vedere "Spostamento delle guide porzione per modificare le porzioni" a pagina 195.

Per creare una guida orizzontale o verticale:

- 1 Fare clic e trascinare il mouse dal righello corrispondente.
- 2 Posizionare la guida sull'area di lavoro e rilasciare il pulsante del mouse.

Nota: per riposizionare la guida è possibile trascinarla nuovamente.

Per spostare una guida in una posizione specifica:

- 1 Fare doppio clic sulla guida.
- 2 Immettere la nuova posizione nella finestra di dialogo Sposta guida e fare clic su OK.

Per mostrare o nascondere le guide:

v Selezionare Visualizza > Guide > Mostra guide.

Per agganciare gli oggetti alle guide:

v Selezionare Visualizza > Guide > Aggancia alle guide.

Per modificare i colori delle guide:

- 1 Selezionare Visualizza > Guide > Modifica guide.
- 2 Selezionare il nuovo colore della guida dall'apposita finestra a comparsa e fare clic su OK.

Per bloccare o sbloccare tutte le guide:

v Selezionare Visualizza > Guide > Blocca guide.

Per rimuovere una guida:

v Trascinare la guida all'esterno dell'area di lavoro.

Nota: oltre a queste guide di modifica, l'Editor di simboli include inoltre le guide scala 9, utilizzate per scalare le forme senza distorsione. Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo della scala 9" a pagina 180.

Uso della griglia

La griglia di Fireworks consente di visualizzare un sistema di linee orizzontali e verticali sull'area di lavoro. È utile per posizionare con precisione gli oggetti. È possibile inoltre visualizzare, modificare, ridimensionare e modificare il colore della griglia.

Nota: la griglia non risiede su un livello né viene esportata con un documento. Si tratta di un semplice strumento di disegno.

Per visualizzare e nascondere la griglia:

v Selezionare Visualizza > Griglia > Mostra griglia.

Per agganciare gli oggetti alla griglia:

v Selezionare Visualizza > Griglia > Aggancia alla griglia.

Per modificare il colore della griglia:

- 1 Selezionare Visualizza > Griglia > Modifica griglia.
- 2 Selezionare il nuovo colore della griglia dall'apposita finestra a comparsa e fare clic su OK.

Per modificare le dimensioni delle celle della griglia:

- 1 Selezionare Visualizza > Griglia > Modifica griglia.
- 2 Immettere i valori appropriati nelle caselle di testo della spaziatura orizzontale e verticale e fare clic su OK.

Uso del pannello Cronologia per annullare e ripetere più operazioni

Con il pannello Cronologia è possibile visualizzare, modificare e ripetere le operazioni eseguite per creare il documento. Il pannello Cronologia riporta le operazioni più recenti eseguite in Fireworks, fino al numero specificato nel campo Livelli annullamento della finestra di dialogo Preferenze.

Con il pannello Cronologia è possibile eseguire le operazioni seguenti:

- Annullare e ripristinare rapidamente le azioni recenti.
- Selezionare i comandi eseguiti di recente dal pannello Cronologia e ripeterli.
- Copiare negli Appunti i comandi selezionati come equivalente di testo JavaScript.
- Salvare un gruppo di azioni eseguite di recente come comando personalizzato, quindi selezionare quest'ultimo dal menu Comandi per riutilizzare le azioni come comando unico. Per ulteriori informazioni sulla creazione di comandi usando il pannello Cronologia, vedere "Creazione di script con il pannello Cronologia" a pagina 329.

Per annullare e ripetere le azioni:

- 1 Selezionare Finestra > Cronologia per aprire il pannello Cronologia.
- 2 Trascinare il marcatore Annulla in alto o in basso.

Per ripetere le azioni:

- 1 Eseguire le azioni.
- 2 Nel pannello Cronologia, effettuare una delle seguenti operazioni per evidenziare le azioni da ripetere:
 - Fare clic su un'azione per evidenziarla.
 - Fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o il tasto Comando (Macintosh) per evidenziare più azioni singole.
 - Fare clic tenendo premuto Maiusc per evidenziare un intervallo continuo di azioni.
- 3 Fare clic sul pulsante Riproduci di nuovo nella parte inferiore del pannello Cronologia.

Per salvare le azioni da riutilizzare:

- 1 Evidenziare le azioni da salvare nel pannello Cronologia.
- 2 Fare clic sul pulsante Salva nella parte inferiore del pannello.
- 3 Inserire il nome di un comando e fare clic su OK.

Per usare il comando personalizzato salvato:

- v Selezionare il nome del comando desiderato dal menu Comandi.

Capitolo 3: Selezione e trasformazione di oggetti

Durante le sessioni di lavoro in Fireworks CS3, l'utente interviene su oggetti vettoriali e bitmap, blocchi di testo, porzioni, punti attivi e aree di pixel. Con gli strumenti di selezione e trasformazione, è possibile spostare, copiare, eliminare, ruotare, scalare o inclinare gli oggetti. Nei documenti con oggetti multipli, si possono organizzare gli oggetti con le tecniche di impilamento, raggruppamento e allineamento.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Selezione di oggetti” a pagina 39
- “Selezione di pixel” a pagina 42
- “Modifica di oggetti selezionati” a pagina 50
- “Trasformazione e distorsione di oggetti selezionati e di selezioni” a pagina 51
- “Organizzazione degli oggetti” a pagina 54

Selezione di oggetti

Prima di eseguire qualsiasi operazione su un oggetto nell'area di lavoro, è necessario selezionare l'oggetto. Questo vale per oggetti vettoriali, tracciati, punti, blocchi di testo, parole o lettere, porzioni o punti attivi, istanze e oggetti bitmap.

Per selezionare gli oggetti è possibile usare uno dei seguenti strumenti o procedure:

Il pannello Livelli visualizza ogni oggetto. Se il pannello Livelli è aperto e i livelli espansi, è possibile fare clic su un oggetto per selezionarlo. Per ulteriori informazioni, vedere “Pagine, livelli, maschere e fusione” a pagina 149.

	Lo strumento Puntatore consente di selezionare gli oggetti facendo clic su di essi oppure trascinando un'area di selezione attorno agli oggetti.
	Lo strumento Sottoselezione consente di selezionare un singolo oggetto all'interno di un gruppo o dei punti di un oggetto vettoriale.
	Lo strumento Seleziona dietro consente di selezionare ciò che è collocato dietro a un altro oggetto.
	Lo strumento Area di esportazione consente di selezionare un'area da esportare come file separato.

Per informazioni sulla selezione di aree di pixel specifiche all'interno di un'immagine bitmap, vedere “Selezione di pixel” a pagina 42.

Uso dello strumento Puntatore

Lo strumento Puntatore consente di selezionare gli oggetti facendo clic su di essi oppure trascinando un'area di selezione attorno a parte degli oggetti.

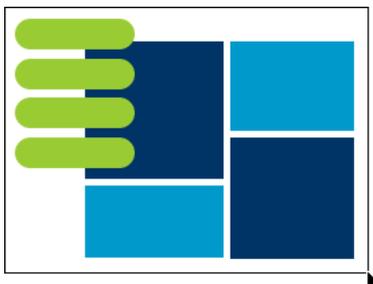
Per selezionare un oggetto mediante clic del mouse, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Portare il puntatore sul tracciato dell'oggetto o sulla casella di delimitazione e fare clic.
- Fare clic sul tratto o sul riempimento dell'oggetto.
- Selezionare l'oggetto nel pannello Livelli.

 Per visualizzare in anteprima l'elemento selezionato facendo clic su un oggetto nell'area di lavoro, selezionare l'opzione *Mouse evidenziato* nella scheda *Modifica* della finestra di dialogo *Preferenze*. Per ulteriori informazioni sulle preferenze, vedere "Impostazione delle preferenze" a pagina 333.

Per selezionare gli oggetti mediante operazioni di trascinamento:

1 Trascinare lo strumento *Puntatore* su uno o più oggetti nell'area di selezione.



Uso dello strumento *Sottoselezione*

Lo strumento *Sottoselezione* viene usato per selezionare, spostare o modificare punti di un tracciato vettoriale o di un oggetto che fa parte di un gruppo.

Per spostare o modificare oggetti con lo strumento *Sottoselezione*:

1 Selezionare lo strumento *Sottoselezione*.

2 Effettuare una selezione.

Compaiono le maniglie di selezione.

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per modificare un oggetto, trascinare uno dei suoi punti o le maniglie di selezione.
- Per spostare l'intero oggetto, trascinare un punto qualunque dell'oggetto diverso dal punto o dalla maniglia di selezione.

Uso dello strumento *Seleziona dietro*

Quando si interviene su un elemento grafico contenente più oggetti, è possibile utilizzare lo strumento *Seleziona dietro*, per selezionare un oggetto nascosto o oscurato da altri oggetti.

Per selezionare un oggetto che si trova dietro ad altri oggetti:

v Fare clic ripetutamente sugli oggetti impilati con lo strumento *Seleziona dietro*, progredendo tra gli oggetti uno per uno fino a che non si è selezionato l'oggetto desiderato.

Nota: è inoltre possibile selezionare un oggetto difficile da raggiungere facendo clic sulla miniatura nel pannello *Livelli*, quando i livelli sono espansi.

Informazioni sulla selezione nella finestra di ispezione *Proprietà*

Ogni volta che si seleziona un oggetto, la finestra di ispezione *Proprietà* identifica l'oggetto selezionato. L'area in alto a sinistra della finestra di ispezione *Proprietà* contiene le informazioni seguenti sull'oggetto selezionato:

- Una descrizione dell'elemento oggetto di ispezione
- Una casella di testo nella quale immettere il nome dell'elemento

Nota: il nome compare nella barra del titolo del documento ogni volta che quell'elemento viene selezionato. Per le porzioni e i pulsanti, il nome visualizzato è il nome del file esportato.

- Il numero di oggetti, quando sono selezionati più oggetti

Nota: se la barra di stato è attiva (solo Windows), gli oggetti selezionati sono identificati anche nella barra di stato in fondo alla finestra del documento.



La finestra di ispezione Proprietà visualizza inoltre le informazioni e le impostazioni del tipo di oggetto selezionato. Ad esempio, quando si seleziona un tracciato vettoriale, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le proprietà del tracciato vettoriale quali la larghezza e il colore del tratto.

Modifica di una selezione

Una volta selezionato un oggetto singolo, è possibile aggiungere oggetti alla selezione e deselegionare gli oggetti selezionati. È possibile selezionare o deselegionare tutti gli elementi su ogni livello all'interno di un documento per mezzo di un unico comando. È inoltre possibile nascondere il tracciato di selezione per poter modificare un oggetto selezionato mentre si sta visualizzando come comparirà l'oggetto una volta pubblicato a stampa o sul Web.

Per aggiungere una selezione:

v Tenere premuto il tasto Maiusc mentre si fa clic sugli oggetti aggiuntivi con lo strumento Puntatore, Sottoselezione o Selezione dietro.

Per deselegionare un oggetto lasciando gli altri selezionati:

v Tenere premuto il tasto Maiusc mentre si fa clic sull'oggetto selezionato.

Per selezionare tutti gli elementi su ogni livello del documento:

v Scegliere Selezione > Selezione tutto.

Nota: seleziona tutto non consente di selezionare gli oggetti nascosti.

Per deselegionare tutti gli oggetti selezionati:

v Scegliere Selezione > Deselegiona.

Nota: inoltre, occorre deselegionare la preferenza Modifica livello singolo per selezionare tutti gli oggetti visibili su tutti i livelli del documento. Quando si seleziona l'opzione Modifica livello singolo, vengono selezionati solo gli oggetti presenti sul livello corrente. Per ulteriori informazioni, vedere "Organizzazione dei livelli" a pagina 154.

Per nascondere il feedback della selezione tracciato di un oggetto selezionato:

v Selezionare Visualizza > Nascondi bordi.

Nota: per identificare l'oggetto selezionato quando punti e contorno sono nascosti, usare il pannello Livelli o la finestra di ispezione Proprietà.

Per nascondere gli oggetti selezionati:

v Selezionare Visualizza > Nascondi selezione.

Nota: gli oggetti nascosti non vengono esportati. (Questo non si applica agli oggetti porzione e punti attivi nel livello Web.)

Per mostrare tutti gli oggetti:

v Selezionare Visualizza > Mostra tutto.

Nota: per nascondere gli oggetti indipendentemente dal fatto che siano selezionati o meno, è possibile fare clic o trascinare lungo la colonna con l'icona occhio nel pannello Livelli.

Selezione di pixel

È possibile modificare i pixel nell'intera area di lavoro oppure scegliere uno degli strumenti di selezione per vincolare la modifica a un'area particolare di un'immagine:

	Lo strumento Perimetro di selezione consente di selezionare un'area rettangolare di pixel in un'immagine.
	Lo strumento Perimetro di selezione ovale consente di selezionare un'area ellittica di pixel in un'immagine.
	Lo strumento Lazo consente di selezionare un'area di pixel di forma libera in un'immagine.
	Lo strumento Lazo poligonale consente di selezionare un'area di pixel di forma libera a bordi diritti in un'immagine.
	Lo strumento Bacchetta magica consente di selezionare un'area di pixel di colore simile in un'immagine.

Gli strumenti di selezione pixel disegnano perimetri di selezione che definiscono l'area dei pixel selezionati. Una volta disegnato il perimetro di selezione, è possibile spostarlo, farvi delle aggiunte oppure basare sullo stesso un'altra selezione. È possibile modificare i pixel all'interno della selezione, applicare filtri ai pixel oppure eseguire cancellazioni di pixel senza interessare quelli che si trovano dietro la selezione. È inoltre possibile creare una selezione mobile di pixel che può essere modificata, spostata, tagliata o copiata.

Opzioni degli strumenti di selezione bitmap

Quando si selezionano gli strumenti Perimetro di selezione, Perimetro di selezione ovale, Lazo, Lazo poligonale o Bacchetta magica, la finestra di ispezione Proprietà visualizza le opzioni dello strumento selezionato.

Se si fa clic sulla casella di controllo Perimetro di selezione attivo, è possibile modificare le impostazioni del bordo e il grado di morbidezza (se Morbidezza è specificata come impostazione Bordo) della selezione bitmap mentre si utilizzano gli strumenti Perimetro di selezione, Perimetro di selezione ovale, Lazo, Lazo poligonale e Bacchetta magica.

La finestra di ispezione Proprietà visualizza inoltre tre opzioni Bordo per questi strumenti:

Rigido crea un perimetro di selezione con un bordo definito.

Antialiasing impedisce la sceltatura dei bordi del perimetro di selezione.

Morbido consente di sfumare il bordo della selezione di pixel.

Quando si utilizza uno strumento di selezione, è possibile impostare l'opzione Morbidezza prima di creare una selezione, quindi sfumare le selezioni esistenti facendo clic sulla casella di controllo Perimetro di selezione attivo. Anche il comando Morbidezza del menu Seleziona consente di sfumare le selezioni esistenti. Per ulteriori informazioni, vedere "Applicazione dell'effetto Morbidezza a una selezione di pixel" a pagina 46.

Quando si sceglie lo strumento Perimetro di selezione o Perimetro di selezione ovale, la finestra di ispezione Proprietà contiene altre tre opzioni di stile:

Normale consente di creare un perimetro di selezione nel quale l'altezza e la larghezza sono autonome.

Rapporto fisso vincola l'altezza e la larghezza a un rapporto definito.

Dimensioni fisse vincola l'altezza e la larghezza a un'impostazione fissa.

Nota: lo strumento Bacchetta magica dispone anche di un'impostazione Tolleranza. Per ulteriori informazioni, vedere "Selezione di aree di colore simile" a pagina 43.

Creazione di perimetri di selezione pixel

Gli strumenti Perimetro di selezione, Perimetro di selezione ovale e Lazo nella sezione Bitmap del pannello Strumenti consentono di selezionare aree di pixel specificate di un'immagine bitmap, disegnando attorno a esse un perimetro di selezione.

Nota: se si desidera poter modificare le impostazioni della selezione quando si utilizza uno di questi strumenti, accertarsi che la casella di controllo Perimetro di selezione attivo sia selezionata prima di effettuare la selezione.

Per selezionare un'area di pixel rettangolare o ellittica:

- 1 Scegliere lo strumento Perimetro di selezione o Perimetro di selezione ovale.
- 2 Impostare le opzioni Stile e Bordo nella finestra di ispezione Proprietà. Per ulteriori informazioni, vedere "Opzioni degli strumenti di selezione bitmap" a pagina 42.
- 3 Trascinare per disegnare il perimetro di selezione che definisce la selezione di pixel.

Per disegnare altri perimetri di selezione quadrati o circolari, tenere premuto il tasto Maiusc mentre si trascina lo strumento Perimetro di selezione o Perimetro di selezione ovale. Se la casella di controllo Perimetro di selezione attivo viene selezionata nel corso dell'esecuzione di una serie di selezioni, la funzione ha effetto soltanto sull'ultima selezione della serie.

Per disegnare un perimetro di selezione da un punto centrale, deselegionare gli altri perimetri di selezione attivi, quindi tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) mentre si disegna.

Per selezionare un'area di pixel a forma libera:

- 1 Selezionare lo strumento Lazo.
- 2 Selezionare un'opzione Bordo nella finestra di ispezione Proprietà. Per ulteriori informazioni, vedere "Opzioni degli strumenti di selezione bitmap" a pagina 42.
- 3 Trascinare il puntatore intorno ai pixel da selezionare.

Tracciamento di punti per creare un perimetro di selezione

Lo strumento Lazo poligonale consente di selezionare pixel specifici in un'immagine bitmap facendo ripetutamente clic intorno al perimetro dell'area di pixel da selezionare.

Per selezionare un'area poligonale di pixel:

- 1 Selezionare lo strumento Lazo poligonale.
- 2 Selezionare un'opzione Bordo nella finestra di ispezione Proprietà. Per ulteriori informazioni, vedere "Opzioni degli strumenti di selezione bitmap" a pagina 42.
- 3 Fare clic per tracciare punti intorno al perimetro dell'oggetto o dell'area per contornare la selezione.

Tenere premuto il tasto Maiusc per vincolare i segmenti del perimetro del Lazo poligonale a incrementi di 45 gradi.

- 4 Per chiudere il poligono seguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul punto iniziale.
- Fare doppio clic nello spazio di lavoro.

Selezione di aree di colore simile

Lo strumento Bacchetta magica consente di selezionare aree di pixel di colore simile. Regolando le opzioni Tolleranza e Bordo della Bacchetta magica nella finestra di ispezione Proprietà, è possibile controllare il modo in cui lo strumento seleziona i pixel.

Per selezionare aree di pixel di colore simile:

- 1 Selezionare lo strumento Bacchetta magica.
- 2 Selezionare un'opzione Bordo nella finestra di ispezione Proprietà. Per ulteriori informazioni, vedere "Opzioni degli strumenti di selezione bitmap" a pagina 42.
- 3 Impostare il livello di tolleranza trascinando il dispositivo di scorrimento nella finestra di ispezione Proprietà.

La tolleranza rappresenta la gamma dei toni di colore selezionati quando si fa clic su un pixel con la Bacchetta magica. Se si immette **0** e si fa clic su un pixel, vengono selezionati solo i pixel adiacenti che sono esattamente della stessa tonalità. Se si immette **65**, viene selezionata una gamma di tonalità di colore correlate più ampia.

- 4 Fare clic sull'area del colore da selezionare.

Intorno all'intervallo di pixel selezionati viene visualizzato un perimetro di selezione.



Pixel selezionati con tolleranza inferiore (sopra) e con tolleranza superiore (sotto)

Per selezionare colori simili in tutto il documento:

- 1 Selezionare un'area di colore con lo strumento Perimetro di selezione, Lazo o Bacchetta magica.
- 2 Scegliere **Seleziona > Seleziona simile**.

Uno o più perimetri mostrano tutte le aree contenenti la gamma selezionata di pixel, secondo le impostazioni Tolleranza correnti della finestra di ispezione Proprietà per lo strumento Bacchetta magica.

Nota: per regolare la tolleranza per il comando **Seleziona simili**, selezionare lo strumento **Bacchetta magica**, quindi modificare l'impostazione **Tolleranza** della finestra di ispezione **Proprietà** prima di usarlo. È inoltre possibile selezionare la casella di controllo **Perimetro di selezione attivo in modo** da poter modificare l'impostazione **Tolleranza** mentre si utilizza lo strumento **Bacchetta magica**.

Rimozione di un perimetro di selezione

È possibile rimuovere un perimetro di selezione senza modificare il documento.

Per rimuovere un perimetro di selezione, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Disegnare un altro perimetro.
- Fare clic all'esterno della selezione corrente con lo strumento Perimetro di selezione o Lazo.
- Premere Esc.
- Scegliere **Seleziona > Deseleziona**.

Regolazione di perimetri di selezione

Dopo aver selezionato i pixel con lo strumento Perimetro di selezione o Lazo, è possibile modificare o spostare il bordo del perimetro di selezione senza alterare i pixel sottostanti. È possibile aggiungere o eliminare manualmente i pixel dal bordo del perimetro di selezione utilizzando i tasti di modifica.

È inoltre possibile espandere o comprimere il bordo del perimetro di selezione di un valore specificato, selezionare un'area aggiuntiva di pixel intorno al perimetro esistente o attenuarne il bordo.

Spostamento o regolazione di un perimetro di selezione

Premendo la barra spaziatrice, mentre si disegna un perimetro di selezione è possibile spostarlo in un'area di pixel diversa o riposizionarlo.

Per spostare il perimetro di selezione, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare il perimetro con lo strumento Perimetro di selezione o Lazo o Bacchetta magica.
- Utilizzare i tasti freccia per spostare il perimetro di incrementi di 1 pixel.
- Premere il tasto Maiusc e utilizzare i tasti freccia per effettuare spostamenti per incrementi di 10 pixel.

Per riposizionare una selezione con la barra spaziatrice:

- 1 Iniziare a trascinare la selezione.
- 2 Senza rilasciare il pulsante del mouse, tenere premuta la barra spaziatrice.
- 3 Trascinare il perimetro di selezione in un'altra posizione dell'area di lavoro.
- 4 Tenendo sempre premuto il pulsante del mouse, rilasciare la barra spaziatrice.
- 5 Continuare a trascinare la selezione.

Aggiunta o sottrazione di pixel

Dopo aver disegnato un perimetro di selezione con un qualsiasi strumento di selezione bitmap, è possibile ampliare la selezione con lo stesso strumento o con un altro strumento di selezione bitmap.

Per ampliare una selezione di pixel esistente:

- 1 Scegliere uno strumento di selezione bitmap.
- 2 Tenere premuto il tasto Maiusc e disegnare altri perimetri di selezione.
- 3 Ripetere i passaggi 1 e 2 con uno strumento qualsiasi di selezione bitmap per continuare ad ampliare la selezione.

I perimetri sovrapposti si uniscono a formare un perimetro contiguo.

Per sottrarre pixel da una selezione:

v Tenere premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh) e utilizzare uno strumento di selezione bitmap per selezionare l'area da ritagliare.

Creazione di un perimetro di selezione dall'intersezione di più perimetri

È possibile selezionare pixel all'interno di un perimetro esistente disegnando un altro perimetro che si sovrappone all'originale.

Per selezionare un'area di pixel definita dall'intersezione di due perimetri:

- 1 Tenere premuta la combinazione di tasti Alt-Maiusc (Windows) o Opzione-Maiusc (Macintosh) durante la creazione di una nuova selezione di perimetro che si sovrapponga al perimetro originale.
- 2 Rilasciare il pulsante del mouse.

Vengono selezionati solo i pixel che si trovano nell'area di intersezione tra i due perimetri.

Uso di miniature e tasti di modifica per modificare selezioni di pixel

Con una bitmap selezionata, è possibile creare una selezione di pixel nella bitmap usando le opzioni Opacità o Maschera del pannello Livelli. Per ulteriori informazioni sull'uso del pannello Livelli, vedere "Operazioni con i livelli" a pagina 152.

Per creare o sostituire una selezione di pixel in una bitmap selezionata usando l'opacità di un oggetto:

- 1 Nel pannello Livelli, collocare il puntatore sulla miniatura dell'oggetto da usare per creare la selezione di pixel.
- 2 Tenere premuto Alt (Windows) o Comando (Macintosh).

Il puntatore si trasforma per indicare che si sta per selezionare un canale alfa, vale a dire l'area opaca dell'oggetto. 

3 Fare clic sulla miniatura.

Nella bitmap selezionata viene creata una nuova selezione di pixel.

Per ampliare una selezione corrente di pixel:

-  Fare clic premendo contemporaneamente Alt-Maiusc (Windows) o Comando-Maiusc (Macintosh) sulla miniatura di un oggetto nel pannello Livelli per aggiungere la forma della sua area opaca alla selezione corrente di pixel.



Quando il puntatore è collocato sulla miniatura e si premono i tasti di modifica, la forma del cursore indica che si sta per ampliare una selezione di pixel corrente.

Per ridurre una selezione corrente di pixel:

-  Fare clic premendo contemporaneamente Ctrl-Maiusc (Windows) o Comando-Maiusc (Macintosh) sulla miniatura di un oggetto nel pannello Livelli per sottrarre la forma della sua area opaca alla selezione corrente di pixel.



Quando il puntatore è collocato sulla miniatura e si premono i tasti di modifica, la forma del cursore indica che si stanno per sottrarre pixel da una selezione.

Per creare una selezione di pixel dall'intersezione di oggetti sovrapposti in una bitmap selezionata:

1 Fare clic premendo contemporaneamente Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sulla miniatura di un oggetto per selezionare il suo canale alfa o area opaca.

 Il puntatore si trasforma per indicare che si sta per selezionare un canale alfa, vale a dire l'area opaca dell'oggetto.

2 Premere Ctrl-Maiusc-Alt (Windows) o Comando-Maiusc-Opzione (Macintosh) facendo clic su un altro oggetto.

Nella bitmap selezionata viene creata una selezione di pixel dall'intersezione delle aree opache dei due oggetti sovrapposti.



Quando il puntatore è collocato sulla miniatura e si premono i tasti di modifica, il puntatore indica che si sta per creare una selezione di pixel dall'intersezione delle aree opache dei due oggetti sovrapposti.

Creazione di una selezione di pixel inversa

A partire da una selezione di pixel corrente, è possibile creare un'altra selezione di pixel che contenga tutti i pixel non correntemente selezionati. Questo metodo è utile, ad esempio, per selezionare e quindi cancellare tutti i pixel che circondano la selezione corrente.

Per creare una selezione di pixel inversa:

1 Creare una selezione di pixel con uno degli strumenti di selezione bitmap.

2 Scegliere Selezione > Selezione inverso.

Tutti i pixel non contenuti nella selezione originale risultano ora selezionati.

Applicazione dell'effetto Morbidezza a una selezione di pixel

L'effetto Morbidezza crea una trasparenza per i pixel selezionati. Con il comando Morbidezza è possibile provare vari gradi di intensità di applicazione e visualizzarne i risultati prima di deselegionare i pixel. L'effetto Morbidezza può essere applicato a una selezione anche impostando un valore per l'opzione Morbidezza nella finestra di ispezione Proprietà prima di usare uno strumento di selezione bitmap o mentre lo si utilizza. Per ulteriori informazioni, vedere "Opzioni degli strumenti di selezione bitmap" a pagina 42.

Per applicare l'effetto Morbidezza a una selezione di pixel:

1 Scegliere Selezione > Morbidezza.

2 Immettere un valore nella finestra di dialogo Morbidezza.

Il perimetro di selezione cambia dimensioni per riflettere l'entità di morbidezza applicata.

3 Se necessario, cambiare il valore nella finestra di dialogo Morbidezza per regolare l'effetto.

4 Fare clic su OK.

 Per osservare l'aspetto della selezione senza i pixel circostanti, scegliere **Selezione > Selezione inverso** e premere **Canc.** Si può quindi usare il pannello **Cronologia** oppure **Modifica > Annulla** per riprovare.

Espansione e contrazione di un perimetro

Dopo aver tracciato un perimetro di selezione pixel è possibile espandere o contrarre il bordo del perimetro stesso.

Per espandere il bordo di un perimetro di selezione:

- 1 Dopo aver disegnato il perimetro, scegliere **Selezione > Espandi perimetro di selezione**.
- 2 Immettere il numero dei pixel in base al quale espandere il bordo del perimetro di selezione e fare clic su **OK**.

Per contrarre il bordo di un perimetro di selezione:

- 1 Dopo aver disegnato il perimetro, scegliere **Selezione > Contrai perimetro di selezione**.
- 2 Immettere il numero dei pixel in base al quale contrarre il bordo del perimetro di selezione e fare clic su **OK**.

Selezione di un'area intorno a un perimetro di selezione preesistente

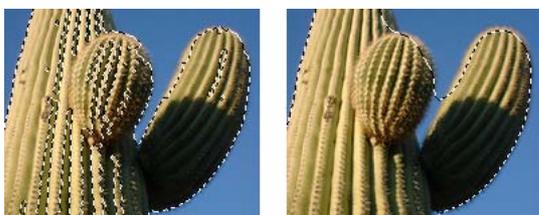
È consentito creare un perimetro di selezione aggiuntivo per racchiudere un perimetro preesistente a una larghezza specificata. Questo consente di creare effetti grafici speciali, ad esempio l'applicazione dell'effetto **Morbidezza** ai bordi di una selezione di pixel.

Per selezionare un'area intorno a un perimetro di selezione preesistente:

- 1 Dopo aver disegnato il perimetro, scegliere **Selezione > Contorna perimetro di selezione**.
- 2 Immettere la larghezza del perimetro da posizionare intorno al perimetro preesistente e fare clic su **OK**.

Attenuazione del bordo di un perimetro di selezione

È possibile eliminare i pixel in eccesso lungo i bordi di una selezione di pixel. Questo risulta utile se i pixel eccedenti appaiono lungo il bordo di una selezione di pixel o di un perimetro di selezione, dopo aver utilizzato uno strumento **Bacchetta magica**.



Selezione di pixel prima e dopo l'attenuazione

Per attenuare il bordo di un perimetro di selezione:

- 1 Scegliere **Selezione > Attenua perimetro di selezione**.
- 2 Immettere un raggio campione per specificare il grado desiderato di attenuazione e fare clic su **OK**.

Conversione di perimetro in tracciato

In Fireworks è possibile convertire una selezione bitmap in oggetto vettoriale disegnando un perimetro intorno alla parte di immagine bitmap da convertire. Si tratta di un procedimento utile se si desidera iniziare a creare un'animazione, ad esempio tracciando una selezione da un'immagine bitmap.

Per convertire un perimetro in un tracciato

- v Dopo aver disegnato il perimetro, scegliere **Selezione > Converti perimetro in tracciato**.

Gli attributi di tratto e riempimento del documento vengono applicati al nuovo tracciato.

Trasferimento di un perimetro di selezione

Un perimetro di selezione può essere trasferito da un oggetto bitmap a un altro sullo stesso livello o a un altro oggetto su un livello diverso. Un perimetro di selezione può essere trasferito anche su una maschera.

Per trasferire un perimetro di selezione a un altro oggetto bitmap:

- 1 Creare una selezione disegnando un perimetro.
- 2 Nel pannello Livelli, selezionare un oggetto bitmap diverso sullo stesso livello o un oggetto su un altro livello.

Il perimetro di selezione viene trasferito su quell'oggetto.

Nota: Fireworks gestisce le maschere e gli oggetti mascherati come oggetti separati. Per ulteriori informazioni sulle maschere, vedere "Applicazione di maschere alle immagini" a pagina 157.

Salvataggio di perimetri di selezione

È possibile salvare le dimensioni, la forma e la posizione di una selezione per riapplicarle successivamente. È anche possibile salvare più perimetri di selezione.

Per salvare un perimetro di selezione:

- 1 Scegliere **Seleziona > Salva selezione bitmap** per aprire la finestra di dialogo **Salva selezione**.
- 2 Nella casella **Documento** viene visualizzato il nome del documento attivo in cui viene salvato il perimetro di selezione. È possibile lasciare il nome invariato o sceglierne un altro dal menu a comparsa se si preferisce salvare il perimetro di selezione in un altro documento aperto.
- 3 Nella casella **Selezione** viene visualizzato il nome della selezione attiva nel documento attivo. Se si tratta di una nuova selezione, per impostazione predefinita viene visualizzata la parola **Nuovo**. È possibile lasciare il nome invariato o scegliere un'altra selezione dal menu a comparsa se si desidera sostituire una precedente selezione con la nuova.
- 4 La casella **Nome**, in cui viene visualizzata la parola **Predefinito**, è abilitata solo se nella casella **Selezione** è visualizzata la parola **Nuovo**. In questo caso, selezionare la parola **Predefinito** e digitare il nome della nuova selezione.
- 5 Se nella casella **Selezione** viene visualizzata la parola **Nuovo**, nella sezione **Operazione** della finestra di dialogo **Salva selezione** viene abilitata l'opzione **Nuova selezione**. Se nella casella **Selezione** viene scelta una selezione salvata in precedenza, nella sezione **Operazione** vengono attivate tutte le opzioni riportate di seguito.
 - "Sostituisci selezione" sostituisce la selezione attiva nel documento attivo con quella specificata nella casella **Selezione**.
 - "Aggiungi alla selezione" aggiunge la selezione attiva a quella specificata nelle caselle **Documento** e **Selezione**.
 - "Sottrai dalla selezione" sottrae la selezione attiva da quella specificata nelle caselle **Documento** e **Selezione**.
 - "Interseca con la selezione" interseca la selezione attiva con quella specificata nelle caselle **Documento** e **Selezione**.
- 6 Selezionare un'opzione nella sezione **Operazione** e fare clic su **OK**.

Ripetere questo procedimento per ogni perimetro di selezione da salvare.

Ripristino di perimetri di selezione

È possibile ripristinare un perimetro di selezione denominato e salvato in precedenza.

Per ripristinare un perimetro di selezione:

- 1 Scegliere **Seleziona > Ripristina selezione bitmap** per aprire la finestra di dialogo **Ripristina selezione**.
- 2 Nella casella **Documento** viene visualizzato il nome del documento attivo in cui è stato salvato il perimetro di selezione. È possibile lasciare il nome invariato o sceglierne un altro dal menu a comparsa se si preferisce ripristinare il perimetro di selezione di un altro documento aperto.
- 3 Nella casella **Selezione** viene visualizzato il nome della selezione che verrà ripristinata. Se si desidera ripristinare un'altra selezione, sceglierla dal menu a comparsa.
- 4 Se si desidera invertire la selezione ripristinata, selezionare l'opzione **Inverti**.

5 Se il documento corrente non contiene alcun perimetro di selezione attivo, nella sezione Operazione della finestra di dialogo Ripristina selezione viene attivata l'opzione Nuova selezione. Se il documento corrente contiene un perimetro di selezione attivo, nella sezione Operazione vengono attivate tutte le opzioni riportate di seguito.

- “Sostituisci selezione” sostituisce la selezione attiva nel documento attivo con quella specificata nella casella Selezione.
- “Aggiungi alla selezione” aggiunge la selezione attiva a quella specificata nelle caselle Documento e Selezione.
- “Sottrai dalla selezione” sottrae la selezione attiva da quella specificata nelle caselle Documento e Selezione.
- “Interseca con la selezione” interseca la selezione attiva con quella specificata nelle caselle Documento e Selezione.

6 Selezionare un'opzione nella sezione Operazione e fare clic su OK.

Ripetere questo procedimento per ogni perimetro di selezione da ripristinare.

Eliminazione di perimetri di selezione

È possibile eliminare un perimetro di selezione denominato e salvato in precedenza.

Nota: questa funzione è abilitata solo se un documento aperto contiene almeno una selezione salvata.

Per eliminare un perimetro di selezione:

- 1** Scegliere Selezione > Elimina selezione bitmap per aprire la finestra di dialogo Elimina selezione.
- 2** Nella casella Documento viene visualizzato il nome del documento attivo contenente un perimetro di selezione. È possibile lasciare il nome invariato o sceglierne un altro dal menu a comparsa se si desidera eliminare il perimetro di selezione di un altro documento.
- 3** Nella casella Selezione viene visualizzato il nome della selezione attiva nel documento attivo. È possibile lasciare il nome invariato o scegliere un'altra selezione dal menu a comparsa se si desidera eliminare un'altra selezione dal documento visualizzato nella casella Documento.
- 4** Per eliminare la selezione visualizzata nella casella Selezione, fare clic su OK. Per chiudere la finestra di dialogo senza eliminare alcuna selezione, fare clic su Annulla.

Creazione e spostamento di una selezione di pixel mobile

Quando si trascina un perimetro di selezione in una nuova posizione, è il perimetro stesso che viene spostato. Se si desidera spostare, modificare, tagliare o copiare una selezione di pixel, è necessario innanzitutto trasformare i pixel in una selezione mobile.

Per creare una selezione mobile di pixel:

- 1** Creare una selezione di pixel con uno degli strumenti di selezione bitmap.
- 2** Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e trascinare la selezione con uno degli strumenti della sezione Bitmap del pannello Strumenti.
 - Selezionare lo strumento Puntatore e trascinare la selezione.

Per spostare una selezione mobile, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare la selezione mobile con lo strumento Puntatore o altro strumento di selezione bitmap.
- Se è attivo uno strumento non di selezione, tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e trascinare la selezione mobile.
- Usare i tasti freccia oppure il tasto Maiusc contemporaneamente ai tasti freccia.

Quando si deseleziona la selezione mobile o si sceglie un altro strumento vettore e Web, la selezione mobile diventa parte dell'oggetto bitmap corrente.

Inserimento di una nuova bitmap mediante la funzione Taglia o Copia

Tagliando o copiando i pixel selezionati è possibile inserire una nuova bitmap formata da una selezione di pixel nel livello corrente di un documento.

Per inserire una nuova bitmap, tagliando e copiando una selezione di pixel:

- 1 Selezionare un'area di pixel con uno strumento di selezione pixel.
- 2 Selezionare Modifica > Inserisci > Bitmap tramite Taglia.

Un nuovo oggetto bitmap formato dalla selezione di pixel viene creato nel livello corrente, e i pixel selezionati vengono rimossi dall'oggetto bitmap originale. Nel pannello Livelli compare una miniatura della nuova bitmap nel livello corrente, sopra l'oggetto dal quale è stata ritagliata.

Per inserire una nuova bitmap copiando e incollando una selezione di pixel:

- 1 Selezionare un'area di pixel con uno strumento di selezione pixel.
- 2 Selezionare Modifica > Inserisci > Bitmap tramite Copia.

Un nuovo oggetto bitmap formato dalla selezione di pixel viene creato nel livello corrente e i pixel selezionati rimangono nell'oggetto bitmap originale. Nel pannello Livelli, compare una miniatura della nuova bitmap nel livello corrente, sopra l'oggetto dal quale è stata copiata.

Modifica di oggetti selezionati

Fireworks consente di modificare gli oggetti selezionati in molti modi: gli oggetti possono essere spostati nell'area di lavoro o da un'applicazione a un'altra, possono essere duplicati con i comandi Clona e Duplica oppure possono essere rimossi dallo spazio di lavoro.

Per spostare una selezione, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Trascinare la selezione con lo strumento Puntatore, Sottoselezione o Seleziona dietro.
- Premere un tasto freccia per spostare la selezione in incrementi di 1 pixel.
- Tenere premuto il tasto Maiusc e uno dei tasti freccia per spostare la selezione in incrementi di 10 pixel.
- Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere le coordinate X e Y della posizione dell'angolo superiore sinistro della selezione.
- Immettere le coordinate X e Y dell'oggetto nel pannello Informazioni. Se le caselle X e Y non sono visibili, trascinare il bordo inferiore del pannello.

Per spostare o copiare gli oggetti selezionati incollando:

- 1 Selezionare uno o più oggetti.
- 2 Selezionare Modifica > Taglia oppure Modifica > Copia.
- 3 Selezionare Modifica > Incolla.

Per duplicare uno o più oggetti selezionati:

- v Selezionare Modifica > Duplica.

Ripetendo il comando, i duplicati dell'oggetto selezionato appaiono in una disposizione a cascata dall'originale, a 10 pixel di distanza, in basso e a destra del duplicato precedente. L'ultimo oggetto duplicato diventa l'oggetto selezionato.

Nota: i comandi Duplica e Clona non possono essere usati con selezioni di bitmap. Utilizzare lo strumento Sottoselezione o Timbro di gomma per duplicare le aree di un'immagine bitmap. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento Sottoselezione, vedere le procedure seguenti. Per ulteriori informazioni sull'uso dello strumento Timbro di gomma, vedere "Ritocco delle bitmap" a pagina 62.

Per duplicare una selezione di pixel, effettuare una delle seguenti procedure:

- Trascinare la selezione di pixel con lo strumento Sottoselezione.
- Trascinare l'oggetto premendo Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) con lo strumento Puntatore.

Per clonare una selezione:

v Selezionare Modifica > Clona.

Il clone della selezione viene impilato esattamente davanti all'originale e diventa l'oggetto selezionato.

Nota: per allontanare dall'originale di un pixel alla volta un clone selezionato, utilizzare i tasti freccia oppure i tasti freccia contemporaneamente al tasto Maiusc. Questa soluzione risulta particolarmente utile per mantenere distanze specifiche tra cloni o garantire l'allineamento orizzontale e verticale dei cloni.

Per eliminare oggetti selezionati, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Premere Canc o Backspace.
- Selezionare Modifica > Cancella.
- Selezionare Modifica > Taglia.
- Fare clic col pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'oggetto e selezionare Modifica > Taglia dal menu di scelta rapida.

Per annullare o deselezionare una selezione, eseguire una delle operazioni seguenti:

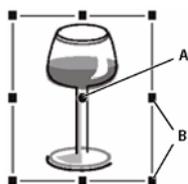
- Scegliere Seleziona > Deseleziona.
- Se si fa usando lo strumento Perimetro di selezione, Perimetro di selezione ovale o Lazo, fare clic in un punto dell'immagine all'esterno dell'area selezionata.
- Premere Esc.

Trasformazione e distorsione di oggetti selezionati e di selezioni

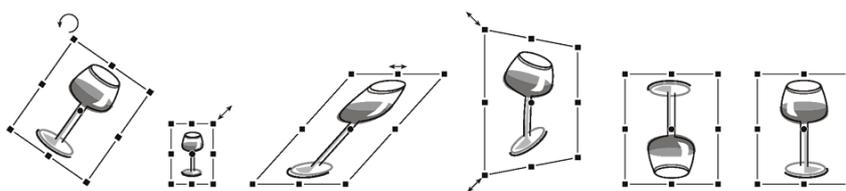
È possibile trasformare un oggetto selezionato, un gruppo o una selezione di pixel con gli strumenti e i comandi menu Scala, Inclina e Distorci:

	La funzione Scala allarga o riduce l'oggetto.
	La funzione Inclina trasforma l'oggetto inclinandolo lungo un asse specificato.
	La funzione Distorci sposta i lati o gli angoli di un oggetto nella direzione nella quale si trascina una maniglia di selezione mentre lo strumento è attivo. Questa funzione è particolarmente utile in una creazione dall'aspetto tri-dimensionale.

Quando si sceglie qualsiasi strumento o comando di menu di trasformazione, intorno agli oggetti selezionati vengono visualizzate le maniglie di trasformazione.



A. Punto centrale B. Maniglie di trasformazione



Oggetto ruotato, scalato, inclinato, distorto e riflesso in verticale o in orizzontale

Per modificare gli oggetti selezionati utilizzando le maniglie di trasformazione:

1 Selezionare uno strumento di trasformazione.

Non appena lo si sposta, il puntatore cambierà forma, indicando l'attività di trasformazione disponibile.

2 Per trasformare gli oggetti, effettuare una delle seguenti procedure:

- Posizionare il puntatore vicino a un punto d'angolo quindi trascinare per ruotare.
- Trascinare una maniglia di trasformazione per trasformare l'oggetto in base allo strumento di trasformazione attivo.

3 Fare doppio clic all'interno della finestra o premere Invio per applicare le modifiche.

Ridimensionamento (scalatura) di oggetti

La scalatura allarga o riduce l'oggetto in senso orizzontale, verticale o in entrambe le direzioni.

Per scalare un oggetto selezionato:

1 Effettuare una delle seguenti operazioni per visualizzare le maniglie di trasformazione:

-  Selezionare lo strumento Scala.
- Selezionare **Elabora > Trasformazione > Scala**.

2 Trascinare le maniglie di trasformazione:

- Per scalare l'oggetto sia in orizzontale che in verticale, trascinare una delle maniglie d'angolo. Durante la scalatura, le proporzioni sono vincolate se si preme il tasto Maiusc.
- Per scalare l'oggetto orizzontalmente o verticalmente, trascinare una maniglia laterale.
- Per scalare l'oggetto dal centro, trascinare qualunque maniglia tenendo premuto Alt.

Nota: è possibile ridimensionare gli oggetti selezionati anche immettendo le dimensioni nella finestra di ispezione *Proprietà*. Per ulteriori informazioni, vedere "Trasformazione numerica degli oggetti" a pagina 54.

Rotazione degli oggetti

Questa operazione consente di ruotare l'oggetto intorno al suo punto centrale. È possibile ruotare un oggetto selezionando un angolo predefinito oppure posizionando il puntatore fuori dalle maniglie di trasformazione dell'oggetto per visualizzare il cursore di rotazione prima di effettuare il trascinamento.

Nota: è inoltre possibile ruotare l'area di lavoro. Per ulteriori informazioni, vedere "Rotazione dell'area di lavoro" a pagina 34.

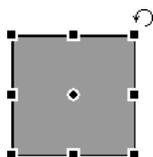
Per ruotare l'oggetto selezionato di 90 o 180 gradi:

v Selezionare **Elabora > Trasformazione**, quindi selezionare un comando di rotazione dal sottomenu.

Per ruotare l'oggetto selezionato mediante trascinamento:

1  Selezionare uno strumento di trasformazione qualsiasi.

2 Spostare il puntatore fuori dall'oggetto fino a che non compare il cursore di rotazione.



3 Trascinare per ruotare l'oggetto.



Per vincolare la rotazione a incrementi di 15 gradi rispetto all'orizzonte, tenere premuto il tasto Maiusc e trascinare.

4 Fare doppio clic all'interno della finestra o premere Invio per applicare le modifiche.

Per riposizionare l'asse di rotazione:

v Trascinare il punto centrale allontanandolo dal centro.

Per ripristinare l'asse di rotazione al centro della selezione, effettuare una delle seguenti procedure:

- Fare doppio clic sul punto centrale.
- Premere Esc per deselezionare l'oggetto, quindi selezionarlo di nuovo.

Riflessione degli oggetti

È possibile riflettere l'oggetto sul suo asse verticale o orizzontale senza spostarne la posizione relativa nell'area di lavoro.

Per riflettere un oggetto selezionato:

v Selezionare **Elabora > Trasformazione > Rifletti in orizzontale** o **Rifletti in verticale**.

Inclinazione di oggetti

Questa funzione trasforma l'oggetto inclinandolo lungo il suo asse orizzontale, verticale o lungo entrambi gli assi.

Per inclinare un oggetto selezionato:

1 Effettuare una delle seguenti operazioni per visualizzare le maniglie di trasformazione:

-  Selezionare lo strumento Inclinazione.
- Selezionare **Elabora > Trasformazione > Inclinazione**.

2 Trascinare una maniglia per inclinare l'oggetto.

3 Fare doppio clic all'interno della finestra o premere Invio per rimuovere le maniglie di trasformazione.

Per ottenere l'illusione della prospettiva:

v Trascinare un punto d'angolo.

Distorsione degli oggetti

È possibile modificare la forma e le proporzioni di un oggetto trascinandone una maniglia di selezione con lo strumento Distorce.

Per distorcere l'oggetto selezionato:

1 Effettuare una delle seguenti operazioni per visualizzare le maniglie di trasformazione:

-  Selezionare lo strumento Distorce.
- Selezionare **Elabora > Trasformazione > Distorce**.

2 Trascinare una maniglia per distorcere l'oggetto.

3 Fare doppio clic all'interno della finestra o premere Invio per applicare le modifiche.

Trasformazione numerica degli oggetti

Anziché scalare, ridimensionare o ruotare un oggetto, è possibile intervenire specificando valori definiti.

Per ridimensionare gli oggetti tramite la finestra di ispezione Proprietà o il pannello Informazioni:

v Inserire nuovi valori di larghezza (L) o altezza (A).

Nota: se le caselle (L) e (A) non sono visibili nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sulla freccia di espansione per visualizzare tutte le proprietà.

Per scalare o ruotare gli oggetti selezionati con Trasformazione numerica:

1 Selezionare **Elabora > Trasformazione > Trasformazione numerica**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Trasformazione numerica**.

2 Dal menu a comparsa, selezionare il tipo di trasformazione da eseguire sulla selezione corrente: **Scala**, **Ridimensiona** o **Ruota**.

3 Selezionare **Vincola proporzioni** per mantenere lo stesso rapporto tra le dimensioni orizzontale e verticale del documento o ridimensionare una selezione.

4 Selezionare **Scala attributi** per trasformare riempimento, tratto ed effetto dell'oggetto assieme all'oggetto stesso.

5 Deselezionare **Scala attributi** per trasformare il solo tracciato.

6 Immettere i valori numerici per trasformare la selezione e fare clic su **OK**.

Visualizzazione delle informazioni di trasformazione nel pannello Info

Il pannello **Informazioni** consente di visualizzare le informazioni sulle trasformazioni numeriche per l'oggetto attualmente selezionato. L'informazione viene aggiornata mentre si modifica l'oggetto.

- Per le operazioni di scalatura e trasformazione libera, il pannello **Info** mostra la larghezza (L) e l'altezza (A) dell'oggetto originale prima della trasformazione e la percentuale di aumento o diminuzione in larghezza e in altezza durante la trasformazione.
- Per le operazioni di inclinazione e distorsione, il pannello **Info** mostra l'angolo di inclinazione in incrementi di 1 grado e le coordinate X e Y del puntatore durante la trasformazione.

Per visualizzare le informazioni durante la trasformazione della selezione:

v Selezionare **Finestra > Informazioni**.

Organizzazione degli oggetti

Quando si interviene su più oggetti all'interno di un unico documento, si possono utilizzare diverse tecniche per organizzare il documento stesso:

- Si possono raggruppare i singoli oggetti per gestirli come se si trattasse di un oggetto unico oppure proteggere la relazione di ciascun oggetto con gli altri all'interno del gruppo.
- È possibile disporre gli oggetti dietro o davanti ad altri oggetti. La modalità di organizzazione degli oggetti è definita *ordine di impilamento*.
- È possibile allineare gli oggetti a una zona dell'area di lavoro oppure all'asse verticale o orizzontale.

Raggruppamento degli oggetti

È possibile raggruppare i singoli oggetti selezionati, poi gestirli come se si trattasse di un unico oggetto. Ad esempio, dopo aver disegnato i petali di un fiore sotto forma di oggetti singoli, si potrà raggrupparli per selezionare e spostare l'intero fiore come se si trattasse di un unico oggetto.

I gruppi si possono modificare senza doverli separare. È possibile selezionare per la modifica un singolo oggetto in un gruppo senza separare gli oggetti. Gli oggetti del gruppo si possono separare in qualsiasi momento.

Per raggruppare due o più oggetti selezionati:

v Selezionare **Elabora > Raggruppa**.

Per separare gli oggetti selezionati:

v Selezionare **Elabora > Separa**.

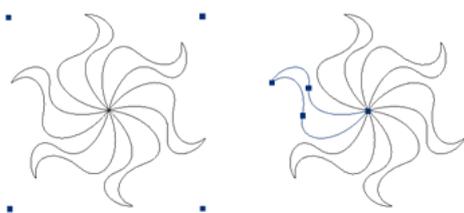
Selezione degli oggetti all'interno dei gruppi

Per intervenire sui singoli oggetti di un gruppo, è possibile separare gli oggetti oppure utilizzare lo strumento Sottoselezione per selezionare solo gli oggetti da modificare, lasciando intatto il gruppo.



Strumento Sottoselezione

Modificando gli attributi di un oggetto sottoselezionato è solo quest'ultimo a subire variazioni, mentre il resto del gruppo rimarrà inalterato. Spostando su un altro livello un oggetto sottoselezionato sarà possibile eliminarlo dal gruppo originale.



Sottoselezione di un oggetto all'interno del gruppo

Per selezionare un oggetto all'interno di un gruppo:

v Selezionare lo strumento Sottoselezione e fare clic sull'oggetto oppure trascinare intorno allo stesso un'area di selezione. Per aggiungere oggetti alla selezione o per rimuoverli dalla selezione, tenere premuto il tasto Maiusc mentre si fa clic.

Per selezionare il gruppo contenente un oggetto sottoselezionato effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic col pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Controllo (Macintosh) in qualsiasi punto del gruppo e scegliere **Selezione > Superseleziona** dal menu di scelta rapida.
- Scegliere **Selezione > Superseleziona**.

Per selezionare tutti gli oggetti all'interno del gruppo selezionato:

- Fare clic col pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Controllo (Macintosh) in qualsiasi punto del gruppo e scegliere **Selezione > Sottoseleziona** dal menu di scelta rapida.
- Scegliere **Selezione > Sottoseleziona**.

Impilamento degli oggetti

All'interno del livello, Fireworks impila gli oggetti sulla base dell'ordine di creazione degli stessi, collocando in alto quello creato più di recente. L'ordine di impilamento degli oggetti determina come compaiono quando sono sovrapposti.

Anche i livelli incidono sull'ordine di impilamento. Ad esempio, se un documento dispone di due livelli, denominati Livello 1 e Livello 2, e Livello 1 è elencato sotto il Livello 2 nel pannello Livelli, tutti gli elementi sul Livello 2 compaiono davanti a tutti gli elementi sul Livello 1. Per modificare l'ordine dei livelli, trascinare il livello nel pannello Livelli in una nuova posizione. Per ulteriori informazioni, vedere "Organizzazione dei livelli" a pagina 154.

Per modificare l'ordine di impilamento di un oggetto o un gruppo selezionato all'interno di un livello:

- Selezionare **Elabora > Disponi > In primo piano** o **Porta sullo sfondo** per spostare l'oggetto o il gruppo di oggetti in cima o in fondo all'ordine di impilamento.
- Selezionare **Elabora > Disponi > Porta avanti** o **Sposta dietro** per spostare l'oggetto o il gruppo di una posizione verso l'alto o verso il basso nell'ordine di impilamento.

Se è stato selezionato più di un oggetto o un gruppo, gli oggetti verranno spostati davanti o dietro a tutti gli oggetti non selezionati, mantenendo però il loro ordine reciproco.

Allineamento degli oggetti

I comandi di allineamento del menu **Elabora** o le opzioni del pannello **Allinea** consentono di allineare gli oggetti selezionati lungo l'asse orizzontale o verticale:

- È possibile allineare gli oggetti lungo un asse orizzontale o verticale.
- È possibile allineare gli oggetti selezionati verticalmente lungo il bordo destro, al centro o lungo il bordo sinistro, oppure orizzontalmente lungo il bordo superiore, al centro o lungo il bordo inferiore.

Nota: i bordi sono determinati dalle caselle che racchiudono ogni oggetto selezionato.

- È possibile distribuire gli oggetti selezionati in modo che i loro centri o bordi abbiano una spaziatura uniforme.

Agli oggetti selezionati si possono applicare uno o più comandi di allineamento.

Per allineare oggetti selezionati, effettuare una delle seguenti procedure:

- Selezionare **Elabora > Allinea > A sinistra** per allineare gli oggetti all'oggetto selezionato che si trova più a sinistra.
- Selezionare **Elabora > Allinea > Centrato verticale** per allineare i punti centrali degli oggetti lungo l'asse verticale.
- Selezionare **Elabora > Allinea > A destra** per allineare gli oggetti all'oggetto selezionato che si trova più a destra.
- Selezionare **Elabora > Allinea > In alto** per allineare gli oggetti all'oggetto selezionato che si trova più in alto.
- Selezionare **Elabora > Allinea > Centrato orizzontale** per allineare i punti centrali degli oggetti lungo l'asse orizzontale.
- Selezionare **Elabora > Allinea > In basso** per allineare gli oggetti all'oggetto selezionato che si trova più in basso.

Per distribuire uniformemente le larghezze o le altezze di tre o più oggetti selezionati:

v Selezionare **Elabora > Allinea > Distribuisci in larghezza** o **Elabora > Allinea > Distribuisci in altezza**.

Disposizione degli oggetti tra i livelli

Il pannello **Livelli** offre un'ulteriore possibilità di controllo a fini organizzativi. È possibile spostare gli oggetti selezionati da un livello a un altro trascinando la miniatura dell'oggetto o l'indicatore blu di selezione nel pannello **Livelli** su un altro livello. Per ulteriori informazioni, vedere "Organizzazione dei livelli" a pagina 154.

Capitolo 4: Operazioni con le bitmap

Le immagini bitmap sono elementi grafici composti da piccoli quadrati colorati denominati pixel, che si combinano come le tessere di un mosaico per creare un'immagine. Tra gli esempi di elementi grafici bitmap vi sono le fotografie, le immagini scansionate e le immagini create da programmi di grafica pittorica. Talvolta queste immagini sono definite *immagini rasterizzate*.

Fireworks CS3 combina le funzioni delle applicazioni di fotoritocco, creazione di grafica vettoriale e grafica pittorica. È possibile creare immagini bitmap disegnando e pitturando con strumenti bitmap, convertendo oggetti vettoriali in immagini bitmap, oppure aprendo o importando immagini.

Fireworks dispone di una serie di potenti filtri attivi per la regolazione della tonalità e del colore, nonché numerosi modi per ritoccare le immagini bitmap, tra cui il ritaglio, la morbidezza e la duplicazione o la clonazione delle immagini. Inoltre, Fireworks offre tutta una serie di strumenti per il ritocco delle immagini, quali Sfocatura, Precisione, Schiarisci, Scurisci e Sfumatura.

Per ulteriori informazioni sui metodi di selezione e trasformazione di immagini e aree di pixel, vedere “Selezione e trasformazione di oggetti” a pagina 39.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Operazioni con le bitmap” a pagina 57
- “Creazione degli oggetti bitmap” a pagina 57
- “Accesso agli strumenti di fotoritocco” a pagina 58
- “Disegno, grafica pittorica e modifica di oggetti bitmap” a pagina 59
- “Ritocco delle bitmap” a pagina 62
- “Regolazione del colore e della tonalità delle bitmap” a pagina 67
- “Sfocatura e definizione di precisione delle bitmap” a pagina 74
- “Aggiunta di disturbo a un'immagine” a pagina 77

Operazioni con le bitmap

La sezione Bitmap del pannello Strumenti contiene gli strumenti di selezione e modifica delle bitmap. Per modificare i pixel di una bitmap nel documento, è possibile selezionare uno strumento nella sezione Bitmap. A differenza delle versioni precedenti di Fireworks, non occorre passare volutamente da modalità bitmap a modalità vettoriale e viceversa, ma è possibile lavorare contemporaneamente con bitmap, oggetti vettoriali e testo. Il passaggio alla modalità appropriata è un'operazione semplice come selezionare uno strumento vettore o bitmap nel pannello Strumenti.

Creazione degli oggetti bitmap

Per creare elementi grafici bitmap è possibile utilizzare gli strumenti di disegno e pittura bitmap di Fireworks, tagliare o copiare e incollare le selezioni di pixel oppure convertire un'immagine vettoriale in un oggetto bitmap. Un altro metodo per creare un oggetto bitmap consiste nell'inserire nel documento un'immagine bitmap vuota e quindi disegnarla, dipingerla o riempirla.

Quando si crea un oggetto bitmap nuovo, questo viene aggiunto al livello corrente. Nel pannello Livelli con i livelli espansi, è possibile vedere una miniatura e un nome per ciascun oggetto bitmap sotto il livello su cui questo risiede. Mentre in alcune applicazioni bitmap ogni bitmap è considerata un livello, in Fireworks le bitmap, gli oggetti vettoriali e il testo sono organizzati come oggetti separati che risiedono sui vari livelli. Per ulteriori informazioni, vedere “Operazioni con i livelli” a pagina 152.

Per creare un nuovo oggetto bitmap:

- 1 Selezionare lo strumento Pennello o Matita nella sezione Bitmap del pannello Strumenti.
- 2 Dipingere o disegnare con lo strumento Pennello o Matita per creare oggetti bitmap nell'area di lavoro.

Viene aggiunto un nuovo oggetto bitmap al livello corrente nel pannello Livelli. Per ulteriori informazioni sull'uso degli strumenti Pennello e Matita, vedere "Disegno, grafica pittorica e modifica di oggetti bitmap" a pagina 59.

È possibile creare una nuova bitmap vuota e quindi disegnare o dipingere pixel al suo interno.

Per creare un oggetto bitmap vuoto, effettuare una delle seguenti procedure:

- Fare clic sul pulsante Nuova immagine bitmap nel pannello Livelli. 
- Selezionare Modifica > Inserisci > Bitmap vuota.
- Disegnare un perimetro di selezione, iniziando in un'area vuota dell'area di lavoro, quindi riempirlo. Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione di perimetri di selezione pixel" a pagina 42.

Viene aggiunta una bitmap vuota al livello corrente nel pannello Livelli. Se la bitmap vuota viene deselezionata prima che i pixel siano stati disegnati, importati o collocati su di essa, l'oggetto bitmap vuoto scompare automaticamente dal pannello Livelli e dal documento.

Per tagliare o copiare pixel e incollarli come nuovo oggetto bitmap:

- 1 Effettuare una selezione di pixel utilizzando gli strumenti Perimetro di selezione, Lazo o Bacchetta magica. Per ulteriori informazioni, vedere "Selezione di pixel" a pagina 42.

- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Modifica > Taglia, quindi Modifica > Incolla.
- Selezionare Modifica > Copia, quindi Modifica > Incolla.
- Selezionare Modifica > Inserisci > Bitmap tramite Copia per copiare la selezione corrente su una nuova bitmap.
- Selezionare Modifica > Inserisci > Bitmap tramite Taglia per tagliare la selezione corrente che si desidera collocare su una nuova bitmap.

La selezione appare nel pannello Livelli come un oggetto sul livello corrente.

Nota: è anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su un perimetro di selezione pixel e scegliere l'opzione taglia o copia nel menu di scelta rapida. Per ulteriori informazioni sulle opzioni Bitmap tramite Taglia e Bitmap tramite Copia, vedere "Inserimento di una nuova bitmap mediante la funzione Taglia o Copia" a pagina 50.

Per convertire gli oggetti vettoriali selezionati in un'immagine bitmap, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Selezionare Elabora > Appiattisci selezione.
- Selezionare Appiattisci selezione nel menu Opzioni del pannello Livelli.

La conversione degli oggetti vettoriali in un'immagine bitmap è un'operazione irreversibile, a meno che al termine non risultino disponibili l'opzione Modifica > Annulla o la funzione di annullamento dell'azione nel pannello Cronologia. Le immagini bitmap non possono essere convertite in oggetti vettoriali.

Accesso agli strumenti di fotoritocco

Per aiutare l'utente a imparare a modificare le fotografie in modo semplice e veloce, in Fireworks gli strumenti di fotoritocco più comuni sono stati raggruppati in un'unica posizione, il pannello Modifica immagine, che contiene i seguenti strumenti: Rimuovi occhi rossi, Ritaglio, Rotazione, Sfocatura, Precisione, Schiarisci e Scurisci.

Il pannello Modifica immagine contiene anche i seguenti menu:

- Strumenti di trasformazione: Scala, Inclina, Distorci e Rotazione libera
- Comandi di trasformazione: Trasformazione numerica, opzioni di rotazione, Rifletti in orizzontale, Rifletti in verticale ed Elimina trasformazioni
- Regola colori: Livelli auto, Luminosità/Contrasto, Curve, Tonalità/Saturazione, Inverti, Livelli, Converti in scala di grigio, Converti in tonalità seppia
- Filtri: Sfocatura, Ulteriore sfocatura, Precisione, Ulteriore precisione, Maschera definizione dettagli, Aggiungi disturbo, Converti in alfa, Trova bordi
- Opzioni di visualizzazione: Mostra/Nascondi righelli, Mostra/Nascondi griglia, Aggancia/Non agganciare alla griglia, Modifica griglia, Mostra/Nascondi guide, Aggancia/Non agganciare alle guide, Blocca/Sblocca guide, Modifica guide

Gli strumenti contenuti nel pannello Modifica immagine sono disponibili anche in altre parti di Fireworks (ad esempio nel riquadro degli strumenti e nel menu *Elabora > Trasformazione*). Il pannello Modifica immagine, accessibile selezionando *Finestra > Modifica immagine*, presenta semplicemente alcuni degli strumenti più utilizzati in un unico pannello, per comodità dell'utente.

Per informazioni dettagliate su come utilizzare questi strumenti e opzioni, vedere “Ritocco delle bitmap” a pagina 62, “Regolazione del colore e della tonalità delle bitmap” a pagina 67, “Sfocatura e definizione di precisione delle bitmap” a pagina 74 e “Aggiunta di disturbo a un'immagine” a pagina 77.

Disegno, grafica pittorica e modifica di oggetti bitmap

La sezione Bitmap del pannello Strumenti contiene gli strumenti per la selezione, il disegno, la grafica pittorica e la manipolazione dei pixel in un'immagine bitmap.

Disegno di oggetti bitmap

È possibile utilizzare lo strumento Matita per disegnare linee da 1 pixel a mano libera o vincolate, nello stesso modo in cui si utilizza una vera matita, a mano libera o con un righello, per disegnare linee dai bordi ben marcati. Inoltre, dopo aver ingrandito un'immagine bitmap, è possibile servirsi dello strumento Matita per modificarne i singoli pixel.

Per disegnare un oggetto con lo strumento Matita:

- 1  Selezionare lo strumento Matita.
- 2 Impostare le opzioni dello strumento nella finestra di ispezione Proprietà:

Con antialiasing attenua i bordi delle linee disegnate.

Cancellazione automatica utilizza il colore di riempimento quando si fa clic con lo strumento Matita sul colore del tratto.

Conserva trasparenza fa sì che lo strumento Matita disegni solo all'interno dei pixel esistenti e non sulle aree trasparenti dell'immagine.

- 3 Trascinare per disegnare. Per vincolare il tracciato a una linea orizzontale, verticale o diagonale, tenere premuto il tasto Maiusc durante il trascinamento.

Pittura di oggetti bitmap

È possibile utilizzare lo strumento Pennello per dipingere un tratto utilizzando il colore della vaschetta Colore tratto, oppure utilizzare lo strumento Secchio di vernice per sostituire il colore dei pixel selezionati con quello della vaschetta Colore di riempimento. Con lo strumento Gradiente, è possibile riempire gli oggetti bitmap o vettoriali con una combinazione di colori in motivi regolabili.

Per colorare un oggetto con lo strumento Pennello:

- 1  Selezionare lo strumento Pennello.
- 2 Impostare gli attributi di tratto nella finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Trascinare per pitturare.

Per ulteriori informazioni su come impostare le opzioni dello strumento Pennello, vedere “Operazioni con i tratti” a pagina 131.

Per sostituire il colore dei pixel con il colore della vaschetta Colore di riempimento:

- 1  Selezionare lo strumento Secchio di vernice.
- 2 Scegliere un colore nella vaschetta Colore di riempimento.
- 3 Impostare il valore di tolleranza nella finestra di ispezione Proprietà.

Nota: la tolleranza determina la somiglianza di colore che i pixel devono avere per poter essere riempiti. Un basso valore di tolleranza consente di riempire i pixel con valori di colore simili a quelli del pixel su cui si fa clic. Un elevato valore di tolleranza consente di riempire i pixel con una serie più ampia di valori di colore.

- 4 Fare clic sull'immagine.

Tutti i pixel compresi nell'intervallo di tolleranza assumono il colore di riempimento.

Per applicare un riempimento a gradiente a una selezione di pixel:

- 1 Effettuare la selezione.
- 2  Fare clic sullo strumento Secchio di vernice nel pannello Strumenti e selezionare lo strumento Gradiente dal menu a comparsa.
- 3 Impostare gli attributi di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà.
- 4 Fare clic sulla selezione di pixel per applicare il riempimento.

Gli strumenti Secchio di vernice e Gradiente possono riempire anche gli oggetti vettoriali selezionati. Per ulteriori informazioni sulle operazioni di creazione, applicazione e modifica dei riempimenti a gradiente, vedere “Operazioni con i riempimenti” a pagina 134.

Campionamento di un colore da utilizzare come colore di tratto o riempimento

Lo strumento Contagocce consente di campionare il colore da un'immagine per definire un nuovo colore di tratto o riempimento. È possibile campionare il colore di un singolo pixel, di una media di valori di colore compresa entro un'area di pixel di 3 x 3 o di una media di valori di colore compresa entro un'area di pixel di 5 x 5.

Per campionare un colore di tratto o riempimento:

- 1 Se l'attributo corretto non è già attivo, effettuare una delle seguenti procedure:
 - Nel pannello Strumenti, fare clic sull'icona Tratto accanto alla vaschetta Colore tratto per attivare questo attributo.
 - Nel pannello Strumenti, fare clic sull'icona Riempimento accanto alla vaschetta Colore di riempimento per attivare questo attributo.

Nota: non fare clic sulla vaschetta colore, perché in tal caso il puntatore Contagocce che viene visualizzato non è lo strumento Contagocce. Per ulteriori informazioni sul puntatore Contagocce della vaschetta colore, vedere “Campionatura di colori da una finestra a comparsa colori” a pagina 130.

- 2 Aprire un documento di Fireworks o un file apribile con Fireworks. Per ulteriori informazioni, vedere “Porzioni, rollover e punti attivi” a pagina 191.

3  Selezionare lo strumento Contagocce nella sezione Colori del pannello Strumenti. Impostare il campione di Media colori nella finestra di ispezione Proprietà:

1 pixel. crea un colore di tratto o riempimento a partire da un solo pixel.

Media 3x3 crea un colore di tratto o riempimento a partire dai valori colore medi di un'area di 3 x 3 pixel.

Media 5x5 crea un colore di tratto o riempimento a partire dai valori colore medi di un'area di 5 x 5 pixel.

4 Fare clic sullo strumento Contagocce in un punto qualsiasi del documento.

Viene visualizzato il colore campionato in tutte le vaschette Colore tratto o Colore di riempimento di Fireworks.

Cancellazione degli oggetti bitmap

Lo strumento Gomma consente di cancellare i pixel. Per impostazione predefinita, il puntatore dello strumento Gomma ha le dimensioni della gomma corrente, ma è possibile modificarne sia le dimensioni che l'aspetto nella finestra di dialogo Preferenze. Per ulteriori informazioni, vedere "Preferenze di modifica" a pagina 334.



Strumento Gomma

Per cancellare un oggetto bitmap selezionato o una selezione di pixel:

- 1 Selezionare lo strumento Gomma.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare la forma di gomma rotonda o quadrata.
- 3 Trascinare il dispositivo di scorrimento Bordo per impostare la morbidezza del bordo della gomma.
- 4 Trascinare il dispositivo di scorrimento Dimensioni per impostare le dimensioni della gomma.
- 5 Trascinare il dispositivo di scorrimento Opacità gomma per impostare il grado di opacità.
- 6 Trascinare lo strumento Gomma sui pixel da cancellare.

Applicazione dell'effetto Morbidezza alle selezioni di pixel

L'applicazione dell'effetto Morbidezza rende sfocati i bordi di una selezione di pixel e facilita la fusione di un'area selezionata con i pixel circostanti. Questa funzione è particolarmente utile quando si copia una selezione e la si incolla su un altro sfondo.



Per sfumare i bordi di una selezione di pixel mentre si effettua la selezione:

- 1 Scegliere uno strumento di selezione bitmap nel pannello Strumenti.
- 2 Selezionare Morbidezza dal menu a comparsa Bordo della finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Trascinare il dispositivo di scorrimento per impostare il numero di pixel che si desidera sfumare lungo il bordo della selezione.
- 4 Effettuare una selezione.

Per sfumare i bordi di una selezione di pixel dalla barra dei menu:

- 1 Scegliere Seleziona > Morbidezza.
 - 2 Digitare un valore nella finestra di dialogo Selezione morbidezza per impostare il raggio di morbidezza e fare clic su OK.
- Il valore del raggio determina il numero di pixel soggetti alla sfumatura su ogni lato del bordo di selezione.

Ritocco delle bitmap

Fireworks offre un'ampia serie di strumenti per semplificare le operazioni di ritocco delle immagini. È possibile modificare le dimensioni di un'immagine, renderla più o meno nitida oppure copiare e "riprodurre con il timbro" una parte dell'immagine in un'altra area.

	Lo strumento Timbro di gomma consente di copiare o clonare l'area di un'immagine in un'altra.
	Lo strumento Sfocatura riduce il fuoco delle aree selezionate di un'immagine.
	Lo strumento Sfumatura consente di prelevare un colore e di sfumarlo nella direzione di trascinamento all'interno di un'immagine.
	Lo strumento Precisione aumenta la nitidezza delle aree di un'immagine.
	Lo strumento Schiarisci schiarisce parti di un'immagine.
	Lo strumento Scurisci scurisce parti di un'immagine.
	Lo strumento Rimuovi occhi rossi riduce l'effetto occhi rossi nelle fotografie.
	Lo strumento Sostituisci colore sostituisce un colore ricoprendolo con un altro.

Clonazione di pixel

Lo strumento Timbro di gomma clona un'area di un'immagine bitmap per poterla riprodurre in un altro punto dell'immagine. La clonazione dei pixel risulta particolarmente utile se si desidera ripristinare una fotografia graffiata o togliere l'opacità da un'immagine; è possibile copiare un'area di pixel di una foto e sostituire il punto graffiato o opaco con l'area clonata.

Per clonare delle porzioni di un'immagine bitmap:

- 1 Selezionare lo strumento Timbro di gomma.
- 2 Fare clic su un'area per designarla come sorgente o area che si desidera clonare.

Il puntatore di campionamento assume la forma di puntatore a croce.

Nota: per designare un'area diversa di pixel da clonare, fare clic tenendo premuto **Alt** (Windows) oppure **Opzione** (Macintosh) su un'area di pixel diversa per designarla come sorgente.

- 3 Spostarsi su un'altra parte dell'immagine e trascinare il puntatore.

Vengono visualizzati due puntatori. Il primo, che rappresenta l'area sorgente, ha la forma di un mirino a croce. Per ulteriori informazioni, vedere "Preferenze di modifica" a pagina 334.

A seconda delle preferenze selezionate per il pennello, il secondo puntatore può essere un timbro di gomma, un mirino a croce o un cerchio blu. Mentre si trascina il secondo puntatore, i pixel sottostanti il primo puntatore vengono copiati e applicati all'area sottostante il secondo.

Per impostare le opzioni dello strumento Timbro di gomma:

- 1 Selezionare lo strumento Timbro di gomma.
- 2 Selezionare tra le seguenti opzioni nella finestra di ispezione Proprietà:

Dimensioni determina le dimensioni del timbro.

Bordo definisce la morbidezza del tratto (100% è duro, 0% è morbido).

Sorgente allineata influisce sull'operazione di campionamento. Se questa opzione è selezionata, il puntatore di campionamento si sposta in verticale e in orizzontale in allineamento con il secondo. In caso contrario, l'area campione è fissa, indipendentemente dal punto in cui si sposta e si fa clic con il secondo puntatore.

Usa documento intero esegue il campionamento a partire da tutti gli oggetti su tutti i livelli. Se questa opzione è deselezionata, lo strumento Timbro di gomma esegue il campionamento solo dall'oggetto attivo.

Opacità determina in che misura lo sfondo risulterà visibile attraverso il tratto.

Modalità fusione determina in che modo l'immagine clonata si unisce allo sfondo.

Per duplicare una selezione di pixel, effettuare una delle seguenti procedure:

- Trascinare la selezione di pixel con lo strumento Sottoselezione.
- Tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) e trascinare la selezione di pixel con lo strumento Puntatore.

Sfocatura, definizione di precisione e applicazione dell'effetto sfumino ai pixel

Gli strumenti Sfocatura e Precisione agiscono sul fuoco dei pixel. Lo strumento Sfocatura consente di dare maggiore o minore rilievo alle parti di un'immagine riducendo in modo selettivo il fuoco dei vari elementi, proprio come un fotografo controlla la profondità di campo. Lo strumento Precisione può risultare utile per risolvere problemi di scansione o fotografie sfuocate. Lo strumento Sfumatura consente di fondere con delicatezza i colori, come nella creazione di un riflesso di un'immagine.

Per sfocare o rendere nitida un'immagine:

- 1 Selezionare lo strumento Sfocatura o Precisione.
- 2 Impostare le opzioni del pennello nella finestra di ispezione Proprietà:

Dimensioni consente di impostare le dimensioni della punta del pennello.

Bordo definisce la morbidezza della punta del pennello.

Forma conferisce forma rotonda o quadrata alla punta del pennello.

Intensità determina in che misura l'immagine deve essere sfuocata o nitida.

- 3 Trascinare lo strumento sui pixel a cui applicare la sfocatura o di cui migliorare la precisione.



Tenere premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) per passare da uno strumento all'altro.

Per applicare l'effetto sfumino ai colori di un'immagine:

- 1 Selezionare lo strumento Sfumatura.
- 2 Impostare le opzioni dello strumento nella finestra di ispezione Proprietà:

Dimensioni specifica le dimensioni della punta del pennello.

Forma conferisce forma rotonda o quadrata alla punta del pennello.

Bordo definisce la morbidezza della punta del pennello.

Pressione consente di impostare l'intensità del tratto.

Colore sfumino consente di applicare l'effetto sfumino utilizzando un colore specifico all'inizio di ogni tratto. Se questa opzione è deselezionata, lo strumento utilizza il colore sottostante il puntatore dello strumento.

Usa documento intero applica l'effetto sfumino utilizzando i dati di colore ricavati da tutti gli oggetti su tutti i livelli. Se questa opzione è deselezionata, lo strumento Sfumatura utilizza solo i colori ricavati dall'oggetto attivo.

3 Trascinare lo strumento sui pixel ai quali applicare l'effetto sfumino.

Schiarimento e scurimento dei pixel

Lo strumento Schiarisci serve a rendere più chiare parti di un'immagine, mentre lo strumento Scurisci le rende più scure. La loro funzione è analoga alla tecnica impiegata in camera oscura per aumentare o ridurre l'esposizione alla luce delle fotografie durante l'operazione di sviluppo.

Per schiarire o scurire parti di un'immagine:

1 Selezionare lo strumento Schiarisci o Scurisci rispettivamente per schiarire o scurire parti di un'immagine.

2 Impostare le opzioni del pennello nella finestra di ispezione Proprietà:

Dimensioni consente di impostare le dimensioni della punta del pennello.

Forma conferisce forma rotonda o quadrata alla punta del pennello.

Bordo definisce la morbidezza della punta del pennello.

3 Impostare l'esposizione nella finestra di ispezione Proprietà.

L'esposizione è compresa tra lo 0% e il 100%. Per un effetto attenuato, indicare un valore percentuale inferiore; per un effetto più intenso, indicare un valore percentuale superiore.

4 Impostare l'intervallo nella finestra di ispezione Proprietà:

Ombre consente di modificare principalmente le parti scure dell'immagine.

Luci consente di modificare principalmente le parti chiare dell'immagine.

Mezzitoni consente di modificare principalmente l'intervallo intermedio di ogni canale dell'immagine.

5 Trascinare il mouse sulla parte dell'immagine che si desidera schiarire o scurire.

Tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh), trascinare lo strumento per passare temporaneamente dallo strumento Schiarisci allo strumento Scurisci o viceversa.

Rimozione degli occhi rossi dalle fotografie

In alcune fotografie, le pupille dei soggetti hanno un colore rosso innaturale. In questi casi, è possibile utilizzare lo strumento Rimuovi occhi rossi per correggere tale effetto. Questo strumento ricopre rapidamente solo le aree degli occhi rossi di una fotografia, sostituendo i colori rossastri con grigi e neri.



Fotografia originale e dopo l'uso dello strumento Rimuovi occhi rossi

Per correggere l'effetto occhi rossi in una fotografia:

1  Selezionare lo strumento Rimuovi occhi rossi dal menu a comparsa.

2 Impostare gli intervalli nella finestra di ispezione Proprietà:

Tolleranza definisce la gamma di tonalità da sostituire (0 sostituisce solo i rossi, 100 sostituisce tutte le tonalità contenenti il rosso).

Forza definisce il grado di oscurità dei grigi utilizzati per sostituire i colori rossastri.

3 Fare clic e trascinare il puntatore a croce sulle pupille rosse del soggetto fotografico.

Sostituzione di colori

Lo strumento Sostituisci colore consente di selezionare un colore e di sostituirlo ricoprendolo con un altro colore.



Fotografia originale e dopo l'uso dello strumento Sostituisci colore

Fireworks offre due modi diversi per sostituire un colore con un altro. È possibile sostituire un colore che è stato specificato nel campione di colore oppure sostituire un colore utilizzando lo strumento Sostituisci colore direttamente sull'immagine.

Per sostituire un colore con un altro utilizzando il campione di colore:

1  Selezionare lo strumento Sostituisci colore dal menu a comparsa.

2 Nella casella Da della finestra di ispezione Proprietà, fare clic su Campione colori.

3 Fare clic sulla vaschetta colore Da per selezionare il misuratore colore, quindi selezionare un colore dal menu a comparsa per specificare il colore da sostituire.

4 Fare clic sulla casella colore Con della finestra di ispezione Proprietà e selezionare un colore dal menu a comparsa.

5 Impostare gli attributi di tratto nella finestra di ispezione Proprietà:

Dimensioni consente di impostare le dimensioni della punta del pennello.

Forma conferisce forma rotonda o quadrata alla punta del pennello.

Tolleranza definisce la gamma di colori da sostituire (0 sostituisce solo il colore della vaschetta colore Con, 255 sostituisce tutti i colori simili a quello della vaschetta colore Con).

Forza determina in che misura viene sostituito il colore specificato nella vaschetta Sostituisci.

Colorizza sostituisce il colore della vaschetta colore Sostituisci con quello della vaschetta colore Con. Deselezionare Colorizza per inserire nella vaschetta Sostituisci il colore della vaschetta Con, lasciando invariato parte del colore Sostituisci.

6 Trascinare lo strumento sul colore che si desidera sostituire.

Per sostituire un colore con un altro utilizzando un colore dell'immagine:

- 1  Selezionare lo strumento Sostituisci colore dal menu a comparsa.
- 2 Nella casella Da della finestra di ispezione Proprietà, fare clic su Immagine.
- 3 Fare clic sulla casella colore Con della finestra di ispezione Proprietà per selezionare il misuratore colore e quindi selezionare un colore dal menu a comparsa.

- 4 Impostare gli attributi di tratto nella finestra di ispezione Proprietà:

Dimensioni consente di impostare le dimensioni della punta del pennello.

Forma conferisce forma rotonda o quadrata alla punta del pennello.

Tolleranza definisce la gamma di colori da sostituire (0 sostituisce solo il colore della vaschetta colore Con, 255 sostituisce tutti i colori simili a quello della vaschetta colore Con).

Forza determina in che misura viene sostituito il colore specificato nella vaschetta Sostituisci.

Colorizza sostituisce il colore della vaschetta colore Da con quello della vaschetta colore Con. Deselezionare Colorizza per inserire nella vaschetta Da il colore della vaschetta Con, lasciando invariato parte del colore Da.

- 5 Utilizzando lo strumento, fare clic sulla sezione dell'immagine bitmap che contiene il colore da sostituire. Non sollevare lo strumento e continuare a trascinarlo sull'immagine. Il colore su cui è stato fatto clic all'inizio del trascinamento viene sostituito dal colore specificato nella casella Con.

Ritaglio di una bitmap selezionata

In un documento di Fireworks è possibile isolare e ritagliare un solo oggetto bitmap, lasciando inalterati gli altri oggetti presenti nell'area di lavoro.

Per ritagliare un'immagine bitmap senza interferire con altri oggetti del documento:

- 1 Selezionare un oggetto bitmap facendo clic sullo stesso nell'area di lavoro o facendo clic sulla relativa miniatura nel pannello Livelli, oppure disegnare un perimetro di selezione utilizzando uno strumento di selezione bitmap.
- 2 Selezionare Modifica > Ritaglia bitmap selezionata.

Le maniglie di ritaglio appaiono intorno all'intera bitmap selezionata o intorno al perimetro di selezione, se ne è stato disegnato uno nel passaggio 1.

- 3 Regolare le maniglie di ritaglio fino a quando la casella di delimitazione non circonda l'area dell'immagine bitmap da conservare.

Nota: per annullare una selezione di ritaglio, premere ESC.



Casella di delimitazione

- 4 Fare doppio clic all'interno della casella di delimitazione o premere Invio per ritagliare la selezione.

Ogni pixel nella bitmap selezionata all'esterno della casella di delimitazione viene eliminato, mentre altri oggetti nel documento rimangono.

Regolazione del colore e della tonalità delle bitmap

In Fireworks sono presenti filtri di regolazione del colore e della tonalità che consentono di migliorare e potenziare i colori delle immagini bitmap. È possibile regolare il contrasto e la luminosità, la gamma tonale, la tonalità e la saturazione del colore delle immagini.

L'applicazione di filtri come filtri attivi dalla finestra di ispezione Proprietà è un'operazione non irreversibile. I filtri attivi non alterano infatti in modo permanente i pixel: essi possono essere rimossi o modificati in ogni momento.

Se si preferisce applicare i filtri in modo irreversibile e permanente, è possibile sceglierli nel menu Filtri. Tuttavia, Adobe consiglia di utilizzare i filtri come filtri attivi, se possibile.

I filtri del menu Filtri possono essere applicati alle selezioni di pixel, ma non come filtri attivi. È possibile tuttavia definire un'area di una bitmap e creare da essa una bitmap separata, quindi applicarvi un filtro attivo.

Se si applica un filtro a un oggetto vettoriale selezionato utilizzando il menu Filtri, la selezione viene convertita in un'immagine bitmap.

Per applicare un filtro attivo a un'area definita da un perimetro di selezione bitmap:

- 1 Scegliere uno strumento di selezione bitmap e disegnare un perimetro di selezione.
- 2 Selezionare Modifica > Taglia.
- 3 Selezionare Modifica > Incolla.

La selezione viene incollata esattamente nel punto in cui si trovavano i pixel di origine, ma costituisce ora un oggetto bitmap separato.

- 4 Fare clic sulla miniatura del nuovo oggetto bitmap nel pannello Livelli per selezionare l'oggetto bitmap.
- 5 Applicare un filtro attivo dalla finestra di ispezione Proprietà.

Il filtro attivo viene applicato solo al nuovo oggetto bitmap, simulando l'applicazione di un filtro a una selezione di pixel.

Nota: nonostante i filtri attivi siano più flessibili, un grande numero di questi in un documento può provocare il rallentamento del funzionamento di Fireworks. Per ulteriori informazioni, vedere "Controllo del ridisegno del documento" a pagina 31.

Regolazione della gamma tonale

È possibile utilizzare le funzioni Livelli e Curve per regolare la gamma tonale di una bitmap. Con la funzione Livelli, è possibile correggere le bitmap che contengono un'elevata concentrazione di pixel nelle zone di luce, mezzitoni o ombre. In alternativa, è possibile utilizzare Livelli auto e lasciare che Fireworks regoli automaticamente la gamma tonale. Se si desidera un maggiore controllo sulla gamma tonale di una bitmap, è possibile utilizzare la funzione Curve, che consente di regolare la gamma tonale di qualsiasi colore senza influire sugli altri colori.

Regolazione di luci, mezzitoni e ombre

Una bitmap con una gamma tonale completa dovrebbe avere un numero pari di pixel in tutte le aree. La funzione Livelli corregge le bitmap con una concentrazione elevata di pixel nelle zone di luce, mezzitoni o ombre.

Luci corregge l'eccessiva concentrazione di pixel delle alte luci, che rendono l'immagine sbiadita.

Mezzitoni corregge l'eccessiva concentrazione di pixel delle tonalità intermedie, che rendono l'immagine blanda.

Ombre corregge l'eccessiva concentrazione di pixel delle ombre, che nascondono gran parte del dettaglio.

La funzione Livelli consente di impostare i pixel più scuri come neri e quelli più chiari come bianchi e di ridistribuire quindi i mezzitoni in modo proporzionale. In tal modo si ottiene un'immagine con la migliore definizione per ogni pixel.



Originale con i pixel concentrati nelle zone di luce; immagine dopo la regolazione con Livelli

È possibile utilizzare l'istogramma della finestra di dialogo Livelli per visualizzare la distribuzione dei pixel sull'immagine bitmap. L'istogramma è una rappresentazione grafica della distribuzione dei pixel nelle zone delle luci, dei mezzitoni e delle ombre.

L'istogramma consente di stabilire il migliore metodo di correzione della gamma tonale di un'immagine. Un'elevata concentrazione di pixel nelle zone di ombra o luce indica che è possibile migliorare l'immagine applicando le funzioni Livelli o Curve.

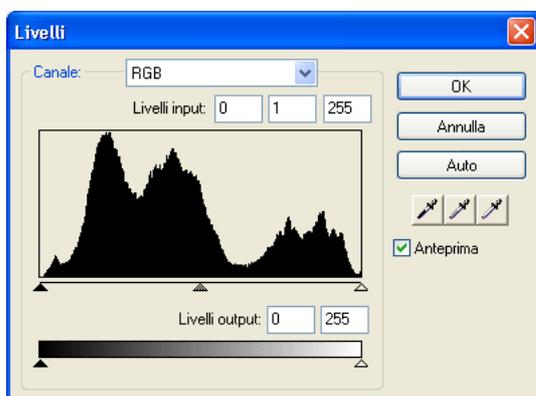
L'asse orizzontale rappresenta i valori del colore dal più scuro (0) al più chiaro (255). Leggere l'asse orizzontale da sinistra a destra. I pixel più scuri si trovano a sinistra, quelli delle tonalità intermedie al centro e quelli più chiari a destra.

L'asse verticale rappresenta il numero di pixel a ogni livello di luminosità. In genere, si regolano prima le luci e le ombre. Si interviene quindi sui mezzitoni per regolare il valore di luminosità delle tonalità intermedie senza incidere sulle luci e sulle ombre.

Per regolare le luci, le tonalità intermedie e le ombre:

- 1 Selezionare un'immagine bitmap.
- 2 Effettuare una delle seguenti procedure per aprire la finestra di dialogo Livelli:
 - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi, quindi selezionare Regola colore > Livelli dal menu a comparsa Filtri.
 - Selezionare Filtri > Regola colore > Livelli.

Nota: l'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come filtro attivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso dei filtri attivi" a pagina 141.



Finestra di dialogo Livelli

 Per visualizzare le modifiche nello spazio di lavoro, selezionare *Anteprima* nella finestra di dialogo. L'immagine viene aggiornata automaticamente mentre si applicano le modifiche.

3 Dal menu a comparsa *Canale*, selezionare se si desidera apportare le modifiche a singoli canali di colore (Rosso, Blu o Verde) o a tutti i canali di colore (RGB).

4 Trascinare i dispositivi di scorrimento di Livelli input sotto l'istogramma per regolare le luci, i mezzitoni e le ombre:

- Il dispositivo di scorrimento di destra regola le luci utilizzando valori da 255 a 0.
- Il dispositivo di scorrimento centrale regola i mezzitoni utilizzando valori da 10 a 0.
- Il dispositivo di scorrimento di sinistra regola le ombre utilizzando valori da 0 a 255.

Allo spostamento dei dispositivi di scorrimento i valori vengono automaticamente inseriti nelle caselle di Livelli input.

Nota: il valore delle ombre non può essere superiore a quello delle luci, il valore delle luci non può essere inferiore a quello delle ombre, mentre il valore dei mezzitoni deve rientrare tra le impostazioni delle ombre e delle luci.

5 Trascinare i dispositivi di scorrimento di Livelli output per regolare i valori di contrasto dell'immagine:

- Il dispositivo di scorrimento di destra regola le luci utilizzando valori da 255 a 0.
- Il dispositivo di scorrimento di sinistra regola le ombre utilizzando valori da 0 a 255.

Allo spostamento dei dispositivi di scorrimento i valori vengono automaticamente inseriti nelle caselle di Livelli output.

Regolazione automatica delle gamme tonali

L'opzione Livelli auto può essere utilizzata per far sì che Fireworks effettui regolazioni automatiche della gamma tonale.

Per regolare automaticamente le luci, le tonalità intermedie e le ombre:

1 Selezionare l'immagine.

2 Effettuare una delle seguenti procedure per selezionare Livelli auto:

- Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante *Aggiungi filtri attivi*, quindi selezionare *Regola colore > Livelli auto* dal menu a comparsa *Filtri*.
- Selezionare *Filtri > Regola colore > Livelli auto*.

Nota: l'applicazione di un filtro a partire dal menu *Filtri* è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione *Modifica > Annulla*. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come filtro attivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso dei filtri attivi" a pagina 141.

 È inoltre possibile regolare automaticamente le luci, le tonalità intermedie e le ombre facendo clic sul pulsante *Auto* nella finestra di dialogo *Livelli o Curve*.

Correzione dei colori mediante la funzione Curve

La funzione *Curve* è analoga alla funzione *Livelli*, ma assicura un maggiore controllo sulla gamma tonale. Mentre *Livelli* utilizza le luci, le ombre e i mezzitoni per correggere la gamma tonale, *Curve* consente di regolare qualsiasi colore compreso nella gamma tonale senza incidere sugli altri colori, invece di regolare solo tre variabili. Ad esempio, è possibile utilizzare la funzione *Curve* per correggere una variazione di sfumatura causata dalle condizioni di illuminazione.

La griglia della finestra di dialogo *Curve* riporta due valori di luminosità:

L'asse orizzontale rappresenta la luminosità originale dei pixel, visualizzata nella casella *Input*.

L'asse verticale rappresenta i nuovi valori di luminosità, visualizzati nella casella *Output*.

Alla prima apertura della finestra di dialogo *Curve*, la linea diagonale indica che non sono state apportate modifiche, quindi i valori di input e output risultano gli stessi per tutti i pixel.

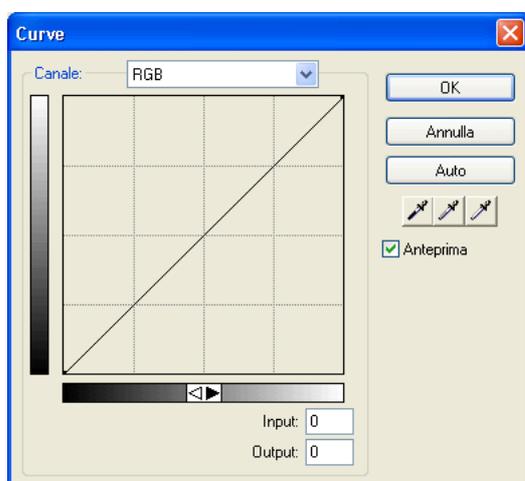
Per regolare un punto specifico della gamma tonale:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Effettuare una delle seguenti procedure per aprire la finestra di dialogo Curve:
 - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante più (+) accanto all'etichetta Filtri, quindi selezionare Regola colore > Curve dal menu a comparsa Filtri.

Nota: se la finestra di ispezione Proprietà è parzialmente ridotta, fare clic sul pulsante Aggiungi filtri invece che più (+).

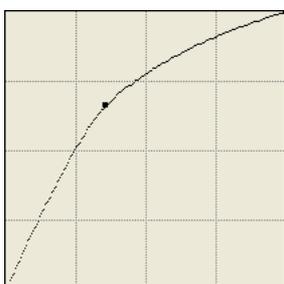
- Selezionare Filtri > Regola colore > Curve.

Nota: l'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come filtro attivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso dei filtri attivi" a pagina 141.



Finestra di dialogo Curve

- 3 Dal menu a comparsa Canale, scegliere se applicare le modifiche a singoli canali di colore o a tutti.
- 4 Per regolare la curva, fare clic su un punto sulla linea diagonale della griglia e trascinarlo nella nuova posizione.
 - A ogni punto della curva corrispondono valori di Input e Output. Quando si trascina un punto, i valori di Input e Output vengono aggiornati automaticamente.
 - La curva visualizza i valori di luminosità da 0 a 255, dove 0 rappresenta le ombre.



Curva dopo aver trascinato un punto per la regolazione



È inoltre possibile regolare automaticamente le luci, i mezzitoni e le ombre facendo clic sul pulsante Auto nella finestra di dialogo Curve.

Per eliminare un punto lungo la curva:

- v Trascinare il punto al di fuori della griglia.

Nota: non è possibile eliminare i punti finali della curva.

Correzione dell'intervallo tonale mediante i contagocce tonali

È possibile regolare le luci, le ombre e i mezzitoni utilizzando i contagocce appropriati nella finestra di dialogo Livelli o Curve.

Per regolare manualmente l'equilibrio tonale utilizzando i contagocce tonali:

- 1 Aprire la finestra di dialogo Livelli o Curve e selezionare un canale di colore dal menu a comparsa Canale.
- 2 Scegliere il contagocce appropriato per ripristinare i valori di tonalità nell'immagine:
 -  Fare clic sul pixel più luminoso dell'immagine con il contagocce delle luci per ripristinare il valore di queste ultime.
 -  Fare clic su un pixel di colore neutro nell'immagine con il contagocce dei mezzitoni per ripristinare il valore di questi ultimi.
 - Fare clic sul pixel più scuro dell'immagine con il contagocce delle ombre per ripristinare il valore di queste ultime. 
- 3 Fare clic su OK.

Regolazione della luminosità e del contrasto

La funzione Luminosità/Contrasto modifica il contrasto o la luminosità dei pixel di un'immagine. Questa funzione incide sulle zone di luce, ombre e mezzitoni di un'immagine. In genere la si utilizza per correggere le immagini troppo scure o troppo chiare.



Originale; dopo la regolazione della luminosità

Per regolare la luminosità e il contrasto:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Effettuare una delle seguenti procedure per aprire la finestra di dialogo Luminosità/Contrasto:
 - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi, quindi selezionare Regola colore > Luminosità/Contrasto dal menu a comparsa Filtri.
 - Selezionare Filtri > Regola colore > Luminosità/Contrasto.

Nota: l'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come filtro attivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso dei filtri attivi" a pagina 141.

- 3 Trascinare i dispositivi di scorrimento di Luminosità e Contrasto per regolare le impostazioni.

I valori sono compresi tra -100 e 100.

- 4 Fare clic su OK.

Modifica dei colori degli oggetti

È possibile utilizzare il filtro attivo Riempimento colore per modificare rapidamente il colore degli oggetti, sia mediante la sostituzione di tutti i pixel con un colore dato, sia con la fusione di un colore nell'oggetto preesistente. Se si opta per la fusione, il colore viene aggiunto sopra l'oggetto. La fusione di un colore in un oggetto preesistente produce effetti analoghi all'applicazione del filtro Tonalità/Saturazione, ma consente di applicare rapidamente un colore specifico del pannello campioni colore.

Per aggiungere un filtro attivo Riempimento colore a un oggetto selezionato:

1 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi, quindi selezionare Regola colore > Colore Riempimento dal menu a comparsa Filtri.

2 Scegliere una modalità fusione.

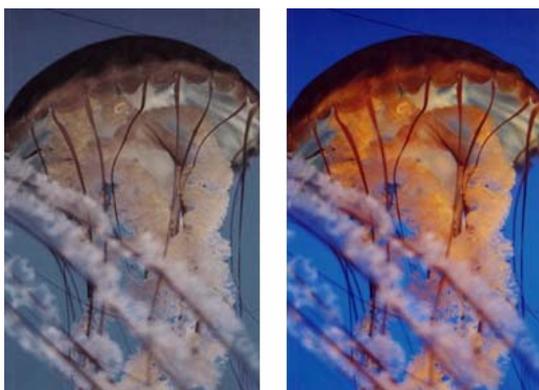
La modalità predefinita è Normale. Per informazioni su ciascuna modalità fusione, vedere "Informazioni sulle modalità fusione" a pagina 171.

3 Scegliere un colore di riempimento dal menu a comparsa dei campioni colore.

4 Scegliere un valore percentuale di opacità per il colore di riempimento e premere Invio.

Regolazione di tonalità e saturazione

È possibile utilizzare la funzione Tonalità/Saturazione per regolare l'ombreggiatura, la tonalità, l'intensità, la saturazione e la brillantezza del colore di un'immagine.



Originale; dopo la regolazione della saturazione

Per regolare la tonalità e la saturazione:

1 Selezionare l'immagine.

2 Effettuare una delle seguenti procedure per aprire la finestra di dialogo Tonalità/Saturazione:

- Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi, quindi selezionare Regola colore > Tonalità/Saturazione dal menu a comparsa Filtri.
- Selezionare Filtri > Regola colore > Tonalità/Saturazione.

***Nota:** l'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come filtro attivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso dei filtri attivi" a pagina 141.*

3 Trascinare il dispositivo di scorrimento Tonalità per regolare il colore dell'immagine.

I valori sono compresi tra -180 e 180.

4 Trascinare il dispositivo di scorrimento di Saturazione per regolare la purezza dei colori.

I valori sono compresi tra -100 e 100.

5 Trascinare il dispositivo di scorrimento di Brillantezza per regolare la brillantezza dei colori.

I valori sono compresi tra -100 e 100.

6 Fare clic su OK.

Per modificare un'immagine RGB in immagine bitonale o per aggiungere un colore a un'immagine in scala di grigi:

v Selezionare Colorizza nella finestra di dialogo Tonalità/Saturazione.

Nota: se si sceglie Colorizza, viene modificato l'intervallo valori dei dispositivi di scorrimento di Tonalità e Saturazione. I valori della tonalità sono compresi tra 0 e 360, mentre quelli della saturazione sono compresi tra 0 e 100.

Inversione dei valori di colore di un'immagine

Il filtro Inverti consente di modificare ogni colore di un'immagine nel suo opposto sulla ruota dei colori. Ad esempio, se si applica il filtro a un oggetto rosso (R=255, G=0, B=0), il colore viene modificato in azzurro (R=0, G=255, B=255).



Un'immagine monocromatica; dopo l'inversione



Un'immagine a colori; dopo l'inversione

Per invertire i colori:

1 Selezionare l'immagine.

2 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi, quindi selezionare Regola colore > Inverti dal menu a comparsa Filtri.
- Selezionare Filtri > Regola colore > Inverti.

Nota: l'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come filtro attivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso dei filtri attivi" a pagina 141.

Sfocatura e definizione di precisione delle bitmap

In Fireworks è disponibile una serie di opzioni di sfocatura e precisione applicabili come filtri attivi oppure irreversibili e permanenti.

Sfocatura di un'immagine

La sfocatura ammorbidisce l'aspetto di un'immagine bitmap. Fireworks dispone di sei opzioni di sfocatura.

Sfocatura riduce il fuoco dei pixel selezionati.

Ulteriore sfocatura applica una sfocatura tre volte maggiore rispetto all'opzione Sfocatura.

Sfocatura Gaussian applica a ogni pixel una media ponderata dei valori di sfocatura per ottenere un effetto foschia.

Sfocatura movimento crea l'illusione che l'immagine sia in movimento.

Sfocatura radiale crea l'illusione che l'immagine ruoti.

Sfocatura zoom crea l'illusione che l'immagine si avvicini o si allontani dall'osservatore.

Nota: l'applicazione di filtri a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere un filtro, occorre applicarlo come filtro attivo, secondo quanto descritto nel primo punto elenco di ciascuna delle procedure seguenti. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso dei filtri attivi" a pagina 141.

Per applicare la sfocatura a un'immagine:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi, quindi selezionare Sfocatura > Sfocatura o Ulteriore sfocatura dal menu a comparsa Filtri.
 - Selezionare Filtri > Sfocatura > Sfocatura o Ulteriore sfocatura.

Per applicare una sfocatura all'immagine con l'opzione Sfocatura Gaussian:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Effettuare una delle seguenti procedure per aprire la finestra di dialogo Sfocatura Gaussian:
 - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi, quindi selezionare Sfocatura > Sfocatura Gaussian dal menu a comparsa Filtri.
 - Selezionare Filtri > Sfocatura > Sfocatura Gaussian.
- 3 Trascinare il dispositivo di scorrimento di Raggio sfocatura per impostare l'intensità dell'effetto sfocatura. I valori sono compresi tra 0,1 e 250. Un aumento del raggio incrementa l'intensità dell'effetto.
- 4 Fare clic su OK.

Per applicare una sfocatura all'immagine con l'opzione Sfocatura movimento:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni per aprire la finestra di dialogo Sfocatura movimento:
 - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi, quindi selezionare Sfocatura > Sfocatura movimento dal menu a comparsa Filtri.
 - Selezionare Filtri > Sfocatura > Sfocatura movimento.
- 3 Trascinare il dispositivo di selezione Angolo per impostare la direzione dell'effetto sfocatura.
- 4 Trascinare il dispositivo di scorrimento Distanza per impostare l'intensità dell'effetto sfocatura. I valori consentiti sono compresi tra 1 e 100: un aumento del valore della distanza comporta un effetto sfocatura più forte.
- 5 Fare clic su OK.

Per applicare una sfocatura all'immagine con l'opzione Sfocatura radiale:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni per aprire la finestra di dialogo Sfocatura radiale:
 - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi, quindi selezionare Sfocatura > Sfocatura radiale dal menu a comparsa Filtri.
 - Selezionare Filtri > Sfocatura > Sfocatura radiale.
- 3 Trascinare il dispositivo di scorrimento Quantità per impostare l'intensità dell'effetto sfocatura.
I valori consentiti sono compresi tra 1 e 100: un aumento del valore della quantità comporta un effetto sfocatura più forte.
- 4 Trascinare il dispositivo di scorrimento Qualità per impostare l'uniformità dell'effetto sfocatura.
I valori consentiti sono compresi tra 1 e 100: un aumento del valore della qualità comporta un effetto sfocatura con un minor numero di ripetizioni rispetto all'immagine originale.
- 5 Fare clic su OK.

Per applicare una sfocatura all'immagine con l'opzione Sfocatura zoom:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni per aprire la finestra di dialogo Sfocatura zoom:
 - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi, quindi selezionare Sfocatura > Sfocatura zoom dal menu a comparsa Filtri.
 - Selezionare Filtri > Sfocatura > Sfocatura zoom.
- 3 Trascinare il dispositivo di scorrimento Quantità per impostare l'intensità dell'effetto sfocatura.
I valori consentiti sono compresi tra 1 e 100: un aumento del valore della quantità comporta un effetto sfocatura più forte.
- 4 Trascinare il dispositivo di scorrimento Qualità per impostare l'uniformità dell'effetto sfocatura.
I valori consentiti sono compresi tra 1 e 100: un aumento del valore della qualità comporta un effetto sfocatura con un minor numero di ripetizioni rispetto all'immagine originale.
- 5 Fare clic su OK.

Modifica di una bitmap nel disegno di una linea

Il filtro Trova bordi modifica l'aspetto delle bitmap in linee identificando le transizioni di colore nelle immagini e modificandole in linee.



Originale; dopo l'applicazione di Trova bordi

Per applicare il filtro Trova bordi a un'area selezionata, effettuare una delle seguenti procedure:

- Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi, quindi selezionare Altro > Trova bordi dal menu a comparsa Filtri.
- Selezionare Filtri > Altro > Trova bordi.

Nota: l'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come filtro attivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso dei filtri attivi" a pagina 141.

Conversione di un'immagine in trasparenza

Il filtro Converti in alfa consente di convertire un oggetto o un testo in una trasparenza basata sulla trasparenza dell'immagine.

Per applicare il filtro Converti in alfa a un'area selezionata, effettuare una delle seguenti procedure:

- Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi, quindi selezionare Altro > Converti in alfa dal menu a comparsa Filtri.
- Selezionare Filtri > Altro > Converti in alfa.

Nota: l'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come filtro attivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso dei filtri attivi" a pagina 141.

Correzione di un'immagine sfocata

La funzione Precisione consente di correggere le immagini sfuocate. In Fireworks sono disponibili tre opzioni di sfocatura:

Precisione regola il fuoco di un'immagine sfuocata aumentando il contrasto dei pixel adiacenti.

Ulteriore precisione aumenta il contrasto dei pixel adiacenti in misura tre volte maggiore rispetto a Precisione.

Maschera definizione dettagli aumenta la nitidezza di un'immagine regolando il contrasto dei bordi dei pixel. Questa opzione offre il massimo controllo e rappresenta l'opzione migliore per definire la precisione di un'immagine.



Originale; dopo la definizione di precisione

Per definire la precisione di un'immagine con un'opzione di precisione:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Seguire una delle procedure descritte per selezionare un'opzione di precisione:
 - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi, quindi selezionare Precisione > Precisione o Ulteriore precisione dal menu a comparsa Filtri.
 - Selezionare Filtri > Precisione > Precisione o Ulteriore precisione.

Nota: l'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come filtro attivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso dei filtri attivi" a pagina 141.

Per perfezionare la precisione di un'immagine con l'opzione Maschera definizione dettagli:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Effettuare una delle seguenti procedure per aprire la finestra di dialogo Maschera definizione dettagli:
 - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi, quindi selezionare Precisione > Maschera definizione dettagli dal menu a comparsa Filtri.
 - Selezionare Filtri > Precisione > Maschera definizione dettagli.

Nota: l'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come filtro attivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso dei filtri attivi" a pagina 141.

- 3 Trascinare il dispositivo di scorrimento Valore precisione per selezionare un valore compreso tra l'1% e il 500%.
- 4 Trascinare il dispositivo di scorrimento di Raggio pixel per selezionare un raggio da 0,1 a 250.

Un aumento del raggio incrementa l'area di contrasto di definizione intorno al bordo dei pixel.

- 5 Trascinare il dispositivo di scorrimento di Soglia per selezionare una soglia da 0 a 255.

I valori compresi tra 2 e 25 sono quelli di uso più frequente. Un aumento della soglia rende più precisi solo i pixel dell'immagine che presentano un contrasto più elevato. Una riduzione della soglia agisce anche sui pixel con contrasto inferiore. Una soglia pari a 0 migliora la precisione di tutti i pixel dell'immagine.

- 6 Fare clic su OK.

Aggiunta di disturbo a un'immagine

Se osservate a livelli di ingrandimento elevati, quasi tutte le immagini ottenute da scanner e fotocamere digitali non presentano colori perfettamente uniformi. I colori sono infatti costituiti da pixel di diversi colori. Nella manipolazione delle immagini, il termine "disturbo" fa riferimento a quelle variazioni casuali di colore nei pixel che costituiscono un'immagine.

A volte, ad esempio quando si incolla parte di un'immagine in un'altra, la differenza nella quantità delle variazioni casuali di colore delle due immagini può essere percepita, il che impedisce alle immagini di fondersi in modo omogeneo. In tal caso, è possibile aggiungere il disturbo a una o a entrambe le immagini, in modo da creare l'illusione che entrambe provengano dalla stessa fonte. È inoltre possibile aggiungere il disturbo a un'immagine per ragioni estetiche, ad esempio per simulare una vecchia fotografia o disturbi di origine elettrostatica su uno schermo televisivo.



Fotografia originale; dopo l'aggiunta del disturbo

Per aggiungere il disturbo a un'immagine:

- 1 Selezionare l'immagine.
- 2 Effettuare una delle seguenti operazioni per aprire la finestra di dialogo Aggiungi disturbo:
 - Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi, quindi selezionare Disturbo > Aggiungi disturbo dal menu a comparsa Filtri.
 - Selezionare Filtri > Disturbo > Aggiungi disturbo.

Nota: l'applicazione di un filtro a partire dal menu Filtri è un'operazione irreversibile: non può essere annullata, a meno che al termine non sia disponibile l'opzione Modifica > Annulla. Per poter continuare a regolare, disattivare o rimuovere questo filtro, occorre applicarlo come filtro attivo, secondo quanto descritto nella prima opzione dell'elenco puntato di questo passaggio. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso dei filtri attivi" a pagina 141.

- 3 Trascinare il dispositivo di scorrimento Quantità per impostare la quantità di disturbo desiderata.

I valori consentiti sono compresi tra 1 e 400: un aumento del valore della quantità comporta un'immagine con un numero maggiore di pixel disposti casualmente.

- 4 Selezionare la casella di controllo Colore per applicare il disturbo cromatico. Lasciare deselezionata la casella di controllo per applicare solo il disturbo monocromatico.
- 5 Fare clic su OK.

Capitolo 5: Operazioni con gli oggetti vettoriali

Un *oggetto vettoriale* è un elemento grafico computerizzato la cui forma viene definita da un tracciato. La forma di un tracciato vettoriale è determinata da punti che sono disegnati lungo un tracciato. Il colore del tratto di un oggetto vettoriale segue il tracciato. Il suo riempimento occupa l'area al suo interno. Il tratto e il riempimento determinano solitamente l'aspetto dell'elemento grafico stampato su supporto o pubblicato sul Web.

Fireworks CS3 offre numerosi strumenti che si avvalgono di una molteplicità di tecniche per disegnare e modificare gli oggetti vettoriali. Con gli strumenti base di modellazione, è possibile disegnare rapidamente linee rette, cerchi ed ellissi, quadrati e rettangoli, stelle e ogni altro poligono equilatero con un numero di lati variabile da 3 a 360.

È possibile disegnare tracciati vettoriali a forma libera con gli strumenti Tracciato vettoriale e Penna. Lo strumento Penna consente di disegnare forme complesse con curve regolari e linee rette tracciando i punti uno a uno.

Fireworks dispone di diversi strumenti per la modifica degli oggetti vettoriali disegnati. È possibile modificare la forma di un oggetto in modo da spostare, aggiungere o eliminare i punti. È possibile utilizzare le maniglie punto per cambiare la forma di segmenti di tracciato adiacenti. Gli strumenti Forma libera consentono di alterare la forma degli oggetti modificando direttamente i tracciati. Inoltre, strumenti di modifica predefiniti appositi consentono di modificare le forme automatiche.

I comandi del menu *Elabora* offrono ulteriori opzioni per la modifica degli oggetti, dalla combinazione, alla creazione, all'intersezione con altri, sino all'espansione dei tratti. Con questi comandi è anche possibile importare e manipolare grafica.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Disegno di oggetti vettoriali” a pagina 79
- “Modifica dei tracciati” a pagina 94

Disegno di oggetti vettoriali

Fireworks dispone di numerosi strumenti per il disegno di oggetti vettoriali. Con questi strumenti è possibile disegnare forme base, tracciati di forma libera e forme complesse tracciando i punti uno a uno. Oltre alle forme base, Fireworks consente di disegnare Forme automatiche, vale a dire gruppi di oggetti vettoriali associati a comandi speciali che ne regolano gli attributi.

Disegno di linee base, rettangoli ed ellissi

È possibile utilizzare lo strumento Linea, Rettangolo o Ellisse per disegnare rapidamente forme base. Lo strumento Rettangolo disegna i rettangoli come oggetti raggruppati. Per spostare un punto d'angolo di un rettangolo in modo indipendente, occorre separare il rettangolo o utilizzare lo strumento Sottoselezione. Per disegnare un rettangolo base con angoli smussati, bisellati o arrotondati, attenersi alla procedura riportata di seguito. Per disegnare una forma automatica a rettangolo con angoli arrotondati, vedere “Regolazione di rettangoli smussati, bisellati e arrotondati” a pagina 84.

Per disegnare linee, rettangoli o ellissi:

- 1 Selezionare lo strumento Linea, Rettangolo o Ellisse dal pannello Strumenti.
- 2 Se necessario, impostare gli attributi di tratto e riempimento nella finestra di ispezione Proprietà. Vedere “Applicazione di colori, tratti e riempimenti” a pagina 121.
- 3 Trascinare sull'area di lavoro per disegnare la forma.

Per lo strumento Linea, tenere premuto il tasto **Maiusc** durante il trascinamento per vincolare le linee a incrementi di 45°.

Per lo strumento Rettangolo o Ellisse, tenere premuto il tasto Maiusc durante il trascinarsi per vincolare le forme a quadrati o cerchi.

Per vincolare forma e disegno dal punto centrale:

v Posizionare il puntatore sul punto centrale selezionato e trascinare lo strumento di disegno tenendo premuti Maiusc e Alt (Windows) oppure Maiusc e Opzione (Macintosh).

Per regolare la posizione di una forma base mentre la si disegna:

v Tenendo premuto il pulsante del mouse, premere e mantenere premuta la barra spaziatrice, quindi trascinare l'oggetto in un'altra posizione nell'area di lavoro. Rilasciare la barra spaziatrice e continuare a disegnare l'oggetto.

Nota: fa eccezione lo strumento Linea. Premendo la barra spaziatrice insieme allo strumento Linea, la posizione della linea nell'area di lavoro non cambia.

Per ridimensionare una linea, un rettangolo o un'ellisse selezionati:

- Inserire nuovi valori di larghezza (L) o altezza (A) nella finestra di ispezione Proprietà o nel pannello Info.
- Selezionare lo strumento Scala nella sezione Seleziona del pannello Strumenti e trascinare una maniglia di trasformazione angolo per ridimensionare proporzionalmente l'oggetto.

Nota: è possibile ridimensionare proporzionalmente un oggetto anche scegliendo *Elabora > Trasformazione > Scala* e trascinando la maniglia di trasformazione angolo, oppure scegliendo *Elabora > Trasformazione > Trasformazione numerica* e inserendo le nuove dimensioni. Per ulteriori informazioni sul ridimensionamento e la scalatura degli oggetti, vedere "Trasformazione e distorsione di oggetti selezionati e di selezioni" a pagina 51.

- Trascinare un punto d'angolo di un rettangolo.

Nota: la scalatura di un oggetto vettoriale non modifica la larghezza del suo tratto.

Disegno di rettangoli base con angoli arrotondati

È possibile disegnare rettangoli con angoli arrotondati con lo strumento Rettangolo arrotondato, oppure arrotondare gli angoli di un rettangolo selezionato con l'opzione Smusso rettangolo (che si trova nella finestra di ispezione Proprietà). Lo strumento Rettangolo arrotondato traccia rettangoli come oggetti raggruppati. Per spostare i punti di un rettangolo arrotondato in modo indipendente, è necessario separare il rettangolo o utilizzare lo strumento Sottoselezione.

Per disegnare rettangoli con angoli arrotondati:

- 1 Selezionare lo strumento Rettangolo arrotondato dal menu a comparsa Rettangolo.
- 2 Trascinare il puntatore sull'area di lavoro per disegnare il rettangolo.



Si può regolare la smussatura degli angoli mentre si disegna premendo ripetutamente uno dei tasti freccia oppure premendo i tasti numerici 1 e 2.

Per arrotondare gli angoli di un rettangolo selezionato:

v Inserire un valore compreso tra 0 e 100 nel campo Smusso nella finestra di ispezione Proprietà e premere Invio oppure trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa.

Nota: se la finestra di ispezione Proprietà è visualizzata solo a mezza altezza, fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro per visualizzarla per intero.

Disegno di poligoni e stelle base

Con lo strumento Poligono, è possibile disegnare qualsiasi poligono equilatero, da un semplice triangolo a un poligono con 360 lati.

Per disegnare un poligono:

- 1 Nella sezione Vettore del pannello Strumenti, selezionare lo strumento Poligono tra gli strumenti base di disegno.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, seguire una delle seguenti procedure per specificare il numero di lati del poligono:
 - Dal menu a comparsa Lati selezionare un numero di lati compreso tra 3 e 25.
 - Inserire un numero compreso fra 3 e 360 nella casella di testo Lati.
- 3 Trascinare per disegnare il poligono.

Per vincolare l'orientamento del poligono a incrementi di 45°, tenere premuto Maiusc mentre si disegna. Lo strumento Poligono viene sempre disegnato a partire dal punto centrale.

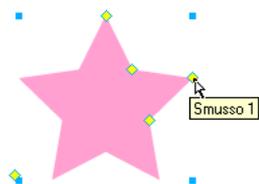
Per disegnare una stella:

- 1 Selezionare lo strumento Poligono.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Stella dal menu a comparsa Forma.
- 3 Nella casella di testo Lati, immettere il numero di punte che dovrà avere la stella.
- 4 Nella casella di testo Angolo, selezionare Automatico o immettere un valore. I valori prossimi a 0 danno luogo a punte lunghe e sottili, mentre quelli prossimi a 100 danno luogo a punte corte e smussate.
- 5 Trascinare il puntatore sull'area di lavoro per disegnare la stella.

Per vincolare l'orientamento della stella a incrementi di 45°, tenere premuto Maiusc mentre si trascina. Lo strumento Poligono viene sempre disegnato a partire dal punto centrale.

Disegno di forme automatiche

Le forme automatiche sono gruppi di oggetti vettoriali associati a regole speciali che semplificano la creazione e la modifica degli elementi visivi comuni. Gli strumenti Forme automatiche servono a disegnare questi gruppi di oggetti. Diversamente da altri gruppi di oggetti, le forme automatiche selezionate hanno punti di controllo a forma di rombo oltre alle maniglie del gruppo di oggetti. Ciascun punto di controllo è associato a una specifica proprietà visiva della forma. Il trascinamento di un punto di controllo altera solo la proprietà visiva associata. La maggior parte dei punti di controllo delle forme automatiche presenta descrizioni comandi che spiegano in che modo il punto modifica la forma. Posizionare il puntatore sul punto di controllo per visualizzare la descrizione comandi che illustra la proprietà controllata dal punto.



Gli strumenti Forme automatiche consentono di creare forme con orientamenti predefiniti. Ad esempio, lo strumento Freccia consente di disegnare frecce in orizzontale. È possibile modificare le forme automatiche così da modificarne l'orientamento. Per ulteriori informazioni, vedere "Trasformazione e distorsione di oggetti selezionati e di selezioni" a pagina 51.

Benché ogni strumento Forma automatica del pannello Strumenti utilizzi lo stesso semplice metodo di disegno, gli attributi modificabili per ciascuna forma sono diversi.

Freccia consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di semplici frecce di qualsiasi dimensione. I punti di controllo consentono di regolare la svasatura della freccia, la lunghezza e la larghezza della coda e la lunghezza della punta.

Rettangolo smussato consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di rettangoli con angoli smussati. I punti di controllo consentono di modificare il grado di smussatura di tutti gli angoli contemporaneamente o dei singoli angoli.

Rettangolo bisellato consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di rettangoli bisellati, con angoli arrotondati verso l'interno. È possibile modificare il raggio di smussatura di tutti gli angoli contemporaneamente o dei singoli angoli.

Linea connettore consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di linee connettore a 3 segmenti, come quelle utilizzate per collegare gli elementi di un diagramma di flusso o di un organigramma. I punti di controllo consentono di modificare le estremità del primo e terzo segmento della linea connettore, come pure la posizione del secondo segmento, che collega il primo all'ultimo segmento.

Ciambella consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di anelli pieni. I punti di controllo consentono di regolare il perimetro interno o dividere la forma in più sezioni.

Forma a L consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di forme ad angolo destro. I punti di controllo consentono di modificare la lunghezza e la larghezza delle sezioni orizzontale e verticale, come pure la curvatura dell'angolo.

Torta consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di un grafico a torta. I punti di controllo consentono di dividere la forma in più sezioni.

Rettangolo arrotondato consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di rettangoli con angoli arrotondati. I punti di controllo consentono di modificare la smussatura di tutti gli angoli contemporaneamente o dei singoli angoli.

Poligono intelligente consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di poligoni equilateri con un numero di lati compreso fra 3 e 25. I punti di controllo consentono di ridimensionare, ruotare, aggiungere o rimuovere segmenti, aumentare o diminuire il numero di lati e aggiungere un poligono interno alla forma.

Spirale consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di spirali aperte. I punti di controllo consentono di modificare il numero di avvolgimenti della spirale e di aprire o chiudere la forma.

Stella consente di disegnare gruppi di oggetti che hanno l'aspetto di stelle con un numero di punte compreso tra 3 e 25. I punti di controllo consentono di aggiungere o rimuovere punte, nonché regolare gli angoli interni ed esterni delle punte.

Aggiungi ombra aggiunge un'ombra sotto l'oggetto selezionato, le cui dimensioni variano a seconda di quelle dell'oggetto. In realtà l'ombra è una forma automatica e, come tutte le forme automatiche, contiene punti di controllo che consentono di modificarne l'aspetto. Ad esempio, è possibile tenere premuto il tasto Maiusc e trascinare il punto di controllo direzione per vincolarne lo spostamento a incrementi di 45 gradi. Se si fa clic sul punto di controllo direzione, viene ripristinata la forma originale dell'ombra.

*Nota: il comando **Aggiungi ombra** posiziona automaticamente la nuova ombra indietro di un livello. Se non si applica questo comando a un solo oggetto all'inizio del livello corrente, l'ombra può apparire sopra all'oggetto selezionato.*

Per disegnare una forma automatica con il pannello Strumenti:

- 1 Nella sezione Vettore del pannello Strumenti, selezionare uno strumento Forma automatica dal menu a comparsa.
- 2 Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Trascinare il puntatore sull'area di lavoro per disegnare la forma.
 - Fare clic sull'area di lavoro per assegnare alla forma le dimensioni predefinite.

Per creare una forma automatica mediante il comando **Aggiungi ombra:**

- 1 Selezionare un oggetto sull'area di lavoro.
- 2 Selezionare Comandi > Creatività > Aggiungi ombra.

Un'ombra viene aggiunta all'oggetto selezionato.

- 3 Per modificare l'ombra, è possibile eseguire le seguenti operazioni:

- Trascinare il punto di controllo direzione per vincolarne lo spostamento a incrementi di 45 gradi.
- Fare clic sul punto di controllo direzione per ripristinare l'ombra (le dimensioni saranno identiche a quelle della forma originale).

- Fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl o Comando sul punto di controllo direzione per ripristinare solo l'asse delle x.
- Fare doppio clic sul punto di controllo prospettiva per ripristinare solo la larghezza dell'ombra.

Per informazioni su come modificare le proprietà di una forma automatica, vedere “Modifica delle proprietà delle forme automatiche” a pagina 83.

Modifica delle proprietà delle forme automatiche

Il pannello Proprietà forma automatica offre un controllo numerico preciso per le forme automatiche. Dopo aver inserito una forma automatica, è possibile modificarne le proprietà mediante questo pannello.

Le proprietà specifiche che si possono modificare variano a seconda della forma automatica selezionata. Ad esempio, se si inserisce una forma Freccia, è possibile modificarne larghezza, altezza, spessore e altro ancora. Se si inserisce una forma Stella, è possibile modificarne il numero delle punte, il raggio e altro ancora.

Dal pannello Proprietà forma automatica, è possibile anche inserire direttamente un'altra forma automatica nel documento.

Nota: questo pannello supporta solo le forme automatiche che sono visualizzate nel pannello Strumenti. Non supporta forme automatiche di terze parti o quelle contenute nel pannello Forme (Finestra > Forme automatiche).

Per modificare le proprietà della forma automatica:

- 1 Inserire una forma automatica nel documento.
- 2 Selezionare Finestra > Proprietà forma automatica.

Viene visualizzato il pannello Proprietà forma automatica contenente le proprietà della forma automatica selezionata.

- 3 Regolare le proprietà nel pannello.



Per le forme rettangolari, è possibile scegliere di bloccare gli angoli della forma, in modo che le modifiche apportate a un angolo abbiano effetto su tutti e quattro gli angoli. Le proprietà possono anche essere modificate singolarmente per ogni angolo.

- 4 Per applicare le modifiche, premere il tasto Tab o Invio.

La forma automatica selezionata viene aggiornata con le modifiche apportate nel pannello delle proprietà. Se si desidera effettuare ulteriori modifiche, è possibile anche regolare la forma automatica nell'area di lavoro mediante i punti di controllo. I valori corrispondenti nel pannello Proprietà forma automatica vengono aggiornati dinamicamente.

- 5 Per inserire un'altra forma automatica, sceglierne una dal menu a comparsa Inserisci nuova forma automatica nella parte inferiore del pannello.

La nuova forma viene visualizzata nell'angolo superiore sinistro del documento.

Regolazione di forme automatiche: freccia

Le frecce hanno cinque punti di controllo, che servono a regolare la svasatura della freccia, la lunghezza e la larghezza della coda e la lunghezza della punta.

Per regolare la svasatura di una freccia:

- v Trascinare il punto di controllo svasatura di una freccia selezionata.

Per rendere una freccia più o meno appuntita:

- v Trascinare il punto di controllo punta di una freccia selezionata.

Per allungare o accorciare la coda di una freccia:

- v Trascinare il punto di controllo lunghezza corpo di una freccia selezionata.

Per regolare la larghezza della coda di una freccia:

- v Trascinare il punto di controllo larghezza corpo di una freccia selezionata.

Regolazione di forme automatiche: freccia piegata

Le frecce piegate hanno cinque punti di controllo, che servono a regolare la svasatura della testa della freccia, la lunghezza della punta della testa della freccia, la lunghezza e la larghezza della coda e lo smusso della curvatura.

Per regolare la svasatura della testa di una freccia piegata:

v Trascinare il punto di controllo della testa di una freccia piegata selezionata.

Per rendere la testa di una freccia piegata più o meno appuntita:

v Trascinare il punto di controllo della punta di una freccia piegata selezionata.

Per allungare o accorciare la coda di una freccia piegata:

v Trascinare il punto di controllo lunghezza di una freccia piegata selezionata.

Per regolare la larghezza della coda di una freccia piegata:

v Trascinare il punto di controllo larghezza di una freccia piegata selezionata.

Per regolare la smussatura dell'angolo di una freccia piegata:

v Trascinare il punto di controllo raggio angolo di una freccia selezionata.

Regolazione di rettangoli smussati, bisellati e arrotondati

I rettangoli smussati, bisellati e arrotondati hanno cinque punti di controllo. Il punto di controllo di ogni angolo consente di regolare tutti gli angoli contemporaneamente. È anche possibile modificare un solo angolo trascinando il punto di controllo e tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh). Il quinto punto di controllo ridimensiona il rettangolo senza incidere sulla smussatura dell'angolo.

Nota: per modificare il raggio degli angoli dei rettangoli disegnati con lo strumento Rettangolo, utilizzare l'impostazione Smusso rettangolo nella finestra di ispezione Proprietà.

Per regolare gli angoli di un rettangolo smussato, bisellato o arrotondato:

v Trascinare il punto di controllo angolo di una forma selezionata.

Per regolare un solo angolo di un rettangolo smussato, bisellato o arrotondato:

v Trascinare il punto di controllo angolo di una forma selezionata tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

Per ridimensionare un rettangolo smussato, bisellato o arrotondato senza alterarne gli angoli:

v Trascinare il punto di controllo trascinamento e ridimensionamento.

Per convertire gli angoli di un rettangolo in angoli di tipo diverso:

v Fare clic su qualsiasi punto di controllo angolo tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

Per convertire un solo angolo in un angolo di tipo diverso:

v Fare clic su qualsiasi punto di controllo angolo tenendo premuto Maiusc + Alt (Windows) o Maiusc + Opzione (Macintosh).

Regolazione di forme automatiche: linea connettore

Ogni linea connettore ha cinque punti di controllo, che servono a posizionare i punti iniziale e finale della linea, a modificare la posizione della barra intermedia (quella che collega i segmenti iniziale e finale della linea) e a regolare la smussatura degli angoli.

Per spostare il punto iniziale e finale di una linea connettore:

v Trascinare il punto di controllo che si trova in corrispondenza dell'estremità iniziale o finale della linea connettore.

Per riposizionare la barra intermedia della linea connettore:

- v Trascinare il punto di controllo posizione orizzontale.

Per regolare tutti gli angoli di una linea connettore selezionata:

- v Trascinare il punto di controllo angolo.

Per regolare un solo angolo di una linea connettore selezionata:

- v Trascinare il punto di controllo angolo tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

Regolazione di forme automatiche: ciambella

Ogni forma automatica a ciambella ha originariamente tre punti di controllo, che servono a regolare il perimetro interno, a impostare quest'ultimo su zero e a dividere la forma in più sezioni conferendole l'aspetto di un grafico a torta. I punti di controllo consentono di aggiungere un numero a piacere di sezioni. Per ogni nuova sezione, viene aggiunto un punto di controllo che serve a ridimensionarla o a dividerla.

Per aggiungere sezioni a una ciambella selezionata:

- v Trascinare il punto di controllo di aggiunta/divisione settore sul perimetro esterno della forma tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

Per rimuovere una sezione da una ciambella selezionata:

- v Trascinare il punto di controllo aggiunta/divisione settore sul perimetro esterno della forma per definire la parte di essa che si desidera mantenere sull'area di lavoro.

Per ridimensionare il raggio interno di una ciambella selezionata:

- v Trascinare il punto di controllo raggio interno.

Per impostare su zero il raggio interno di una ciambella selezionata:

- v Fare clic sul punto di controllo azzeramento raggio.

Regolazione di forme automatiche: torta

Ogni torta ha originariamente tre punti di controllo, che servono a dividerla in sezioni, a regolare le dimensioni delle sezioni e a ripristinare una sezione unica. I punti di controllo consentono di aggiungere un numero a piacere di sezioni. Per ogni nuova sezione, viene aggiunto un punto di controllo che serve a ridimensionarla o a dividerla.

Per aggiungere sezioni a una torta selezionata:

- v Trascinare il punto di controllo trascinalamento e segmentazione sul perimetro esterno della forma tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

Per ridimensionare una sezione di una torta selezionata:

- v Trascinare il punto di controllo trascinalamento e segmentazione sul perimetro esterno della forma.

Per ripristinare una torta selezionata come sezione unica:

- v Fare clic sul punto di controllo ripristino.

Regolazione di forme automatiche: forma a L

Ogni forma a L ha quattro punti di controllo, che servono a modificare la lunghezza e larghezza di ogni sezione della forma e a regolare l'arco della curvatura a L.

Per modificare la lunghezza o la larghezza di una sezione di una forma a L selezionata:

- v Trascinare uno dei due punti di controllo della lunghezza/larghezza.

Per regolare la smussatura degli angoli di una forma a L selezionata:

v Trascinare il punto di controllo raggio angolo.

Regolazione di forme automatiche: poligono intelligente

I poligoni intelligenti vengono disegnati inizialmente come pentagoni con quattro punti di controllo. Questi consentono di ridimensionare e ruotare, aggiungere o rimuovere sezioni di un poligono, aumentare o diminuire il numero di lati del poligono, nonché aggiungere un poligono interno per creare un anello.

Per ridimensionare e ruotare un poligono intelligente selezionato, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Trascinare il punto di controllo ridimensionamento/rotazione.
- Se si desidera ruotare la forma senza ridimensionarla, trascinare il punto di controllo ridimensionamento/rotazione tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

Per aggiungere o rimuovere sezioni da un poligono intelligente selezionato:

v Trascinare il punto di controllo sezione.

Per modificare il numero di lati di un poligono intelligente selezionato:

v Trascinare il punto di controllo lato.

Per dividere in sezioni un poligono intelligente selezionato:

v Trascinare il punto di controllo lato tenendo premuto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

Per ridimensionare il poligono interno di un poligono intelligente, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Se il poligono ha un poligono interno, trascinare il punto di controllo poligono interno.
- Se il poligono non ha un poligono interno, trascinare il punto di controllo di ripristino poligono interno.

Per ripristinare il poligono interno di un poligono intelligente selezionato:

v Fare clic sul punto di controllo di ripristino poligono interno.

Regolazione di forme automatiche: spirale

Ogni spirale ha due punti di controllo, che servono a regolare il numero di avvolgimenti della spirale e ad aprirla o chiuderla.

Per regolare il numero di avvolgimenti di una spirale selezionata:

v Trascinare il punto di controllo spirale.

Per aprire o chiudere una spirale selezionata:

v Fare clic sul punto di controllo di apertura/chiusura spirale.

Regolazione di forme automatiche: stella

Ogni stella ha originariamente cinque punti di controllo, che consentono di aggiungere o rimuovere punte, regolare gli angoli interni ed esterni delle punte e modificare la smussatura di picchi e valli.

Per modificare il numero di lati di una stella selezionata:

v Trascinare il punto di controllo punta.

Per regolare le valli di una stella selezionata:

v Trascinare il punto di controllo valle.

Per regolare le punte di una stella selezionata:

v Trascinare il punto di controllo picco.

Per regolare la smussatura dei picchi o delle valli di una stella selezionata:

v Trascinare il punto di controllo smusso.

Aggiunta di forme automatiche ai disegni

Il pannello Risorse contiene una scheda Forme che consente di accedere a forme automatiche aggiuntive. Queste forme automatiche sono generalmente più complesse di quelle contenute nel pannello Strumenti. Invece di disegnare queste forme direttamente sull'area di lavoro, è possibile disporle sul disegno trascinandole dal pannello Risorse sull'area di lavoro.

Per creare una forma automatica utilizzando il pannello Risorse:

- 1 Selezionare Finestra > Forme automatiche per visualizzare la scheda Forme, se non è ancora visualizzata.
- 2 Trascinare l'anteprima di una forma automatica dal pannello Risorse sull'area di lavoro.
- 3 Se lo si desidera, modificare la forma automatica trascinando uno qualsiasi dei suoi punti di controllo.

Aggiunta di nuove forme automatiche a Fireworks

È possibile aggiungere nuove forme automatiche a Fireworks accedendo al sito Web Fireworks Exchange. Alcune di queste nuove forme vengono visualizzate nella scheda Forme del pannello Risorse, mentre altre appaiono nel menu Strumenti, assieme alle altre forme automatiche.

Inoltre, è possibile scrivere script in codice JavaScript per creare altre forme automatiche. Per ulteriori informazioni, vedere [Extending Fireworks \(Estensione di Fireworks\)](#).

Per aggiungere nuove forme automatiche a Fireworks:

- 1 Selezionare Finestra > Forme automatiche per visualizzare il pannello Forme, se non è ancora visualizzato.
- 2 Dal menu Opzioni del pannello Forme, selezionare Richiama altre forme automatiche.
Viene stabilita una connessione Internet e viene aperto il sito Fireworks Exchange.
- 3 Seguire le istruzioni riportate sullo schermo per selezionare le nuove forme automatiche e aggiungerle a Fireworks.

Disegno di tracciati a forma libera

È possibile disegnare tracciati vettoriali a forma libera con lo strumento Tracciato vettoriale, con la stessa naturalezza con la quale si utilizzerebbe un pennarello o una matita. Lo strumento Tracciato vettoriale si trova nel menu a comparsa dello strumento Penna.

Lo strumento Tracciato vettoriale consente di modificare gli attributi di tratto e riempimento dei tracciati. Vedere "Applicazione di colori, tratti e riempimenti" a pagina 121.

Uso dello strumento Tracciato vettoriale

Lo strumento Tracciato vettoriale ha una vasta gamma di categorie di tratti pennello, fra cui Aerografo, Calligrafia, Carboncino, Pastello colorato e Innaturale. Ciascuna categoria dispone di dozzine di tratti, tra cui Pennarello chiaro e Pennarello scuro, Spruzzo di vernice, Bambù, Nastro, Coriandoli, 3D, Dentifricio e Vernice aliena viscosa.

Sebbene i tratti possano avere l'aspetto di vernice o inchiostro, sono dotati di punti e tracciati, come ogni altro oggetto vettoriale. Questo significa che è possibile modificare la forma dei tratti con numerose tecniche di modifica vettoriale. Dopo aver rimodellato il tracciato, il tratto viene ridisegnato.

Per un'attenuazione più precisa del tracciato, prima di disegnarlo è possibile modificare il numero di punti da visualizzare nel riquadro Precisione della finestra di ispezione Proprietà.



Immagine modificata spostando i punti vettoriali

È inoltre possibile modificare i tratti pennello esistenti e aggiungere riempimenti a oggetti selezionati disegnati con lo strumento Tracciato vettoriale. Le nuove impostazioni di tratto e riempimento vengono conservate per l'uso successivo dello strumento Tracciato vettoriale nel documento corrente.

Per disegnare un tracciato vettoriale a forma libera:

- 1  Dal menu a comparsa dello strumento Penna, selezionare lo strumento Tracciato vettoriale.
- 2 Se necessario, impostare gli attributi di tratto e le opzioni dello strumento Tracciato vettoriale nella finestra di ispezione Proprietà. Vedere “Applicazione di colori, tratti e riempimenti” a pagina 121.
- 3 Se necessario, modificare il livello di precisione del tracciato dello strumento Tracciato vettoriale scegliendo un numero dal menu a comparsa Precisione della finestra di ispezione Proprietà. A un valore maggiore corrisponde un maggior numero di punti sul tracciato disegnato.
- 4 Trascinare per disegnare. Per vincolare il tracciato a una linea orizzontale o verticale, tenere premuto il tasto Maiusc durante il trascinamento.
- 5 Rilasciare il pulsante del mouse alla fine del tracciato. Per chiudere il tracciato, rilasciare il pulsante del mouse dopo aver riportato il puntatore al punto iniziale del tracciato.

Disegno di tracciati mediante punti

Un modo per disegnare e modificare gli oggetti vettoriali in Fireworks consiste nel tracciare punti come nel gioco “collega-i-punti”. Quando si fa clic su un punto con lo strumento Penna, viene disegnato automaticamente il tracciato dell'oggetto vettoriale a partire dall'ultimo punto su cui si è fatto clic.

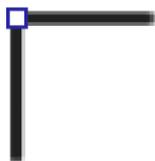
Oltre a collegare i punti solo con segmenti rettilinei, lo strumento Penna può disegnare segmenti regolari, derivati da curve matematiche note come curve di Bezier. Ogni tipo di punto, punto d'angolo o punto curva, determina la natura rettilinea o curva del segmento adiacente.



Trascinandone i punti è possibile modificare segmenti rettilinei o curvi di tracciati. I segmenti curvi di tracciati possono essere modificati anche trascinandone le maniglie punto. È possibile inoltre convertire un segmento rettilineo in uno curvo e viceversa, convertendone i punti.

Disegno di segmenti rettilinei di tracciato

Per disegnare segmenti rettilinei con lo strumento Penna è sufficiente disporre i punti. Ogni clic con lo strumento Penna traccia un punto d'angolo.



Per disegnare un tracciato con i segmenti rettilinei:

- 1  Selezionare lo strumento Penna nel pannello Strumenti.
- 2 Se lo si desidera, selezionare Modifica > Preferenze e attivare una delle seguenti opzioni nella scheda Modifica della finestra di dialogo Preferenze, quindi fare clic su OK:

Mostra Anteprima penna consente di visualizzare un'anteprima del segmento risultante dall'operazione.

Mostra punti solidi consente di visualizzare i punti solidi mentre si disegna.

Nota: in Mac OS X, selezionare Fireworks > Preferenze per aprire la finestra di dialogo Preferenze.

- 3 Fare clic nell'area di lavoro per posizionare il primo punto d'angolo.
- 4 Spostare il puntatore e fare clic per posizionare il punto successivo. Un segmento rettilineo unisce i due punti.
- 5 Continuare il tracciamento dei punti. I segmenti rettilinei colmano gli spazi intercorrenti tra i punti.
- 6 Per terminare il tracciato, sia aperto che chiuso, effettuare una delle seguenti azioni:
 - Fare doppio clic sull'ultimo punto per terminare il tracciato come aperto.
 - Selezionare un altro strumento per terminare il tracciato come aperto.

Nota: se si sceglie un qualsiasi strumento Selezione o Vettore, ad eccezione dello strumento Testo, e si torna poi allo strumento Penna, l'operazione di disegno viene ripresa al clic successivo.

- Per chiudere il tracciato, fare clic sul primo punto disegnato. I punti iniziale e finale di un tracciato chiuso coincidono.

Nota: le forme definite da un tracciato che si sovrappone a sé stesso non sono tracciati chiusi. Solo i tracciati che iniziano e finiscono nello stesso punto costituiscono tracciati chiusi.

Disegno di segmenti tracciato curvi

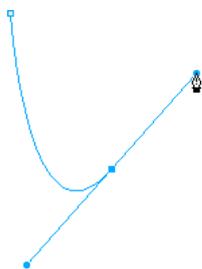
Per disegnare i segmenti di tracciato curvi, occorre solo fare clic e trascinare mentre si tracciano i punti. Durante il disegno, il punto corrente è dotato di maniglie. A prescindere dal fatto che siano stati disegnati con lo strumento Penna o con altri strumenti di disegno di Fireworks, tutti i punti su tutti gli oggetti vettoriali dispongono di maniglie. Queste maniglie sono visibili, tuttavia, solo sui punti curva.



Per disegnare un oggetto con segmenti curvi:

- 1 Selezionare lo strumento Penna nel pannello Strumenti.
- 2 Fare clic per posizionare il primo punto d'angolo.

3 Passare alla posizione del punto seguente, quindi fare clic e trascinare per produrre un punto curva. Ogni volta che si fa clic e si trascina, Fireworks estende il segmento di linea al nuovo punto.



4 Continuare il tracciamento dei punti. Se si fa clic e si trascina un nuovo punto, si produce un punto curva, mentre se si fa solo clic, si produce un punto d'angolo.

 Per modificare la posizione dei punti e la forma delle curve man mano che si disegna, è possibile passare temporaneamente allo strumento Sottoselezione. Premere il tasto **Ctrl** (Windows) o **Comando** (Macintosh) mentre si trascina un punto o una maniglia punto con lo strumento Penna.

5 Per terminare il tracciato, sia aperto che chiuso, effettuare una delle seguenti azioni:

- Fare doppio clic sull'ultimo punto per terminare il tracciato come aperto.
- Selezionare un altro strumento per terminare il tracciato come aperto. Quando si scelgono determinati strumenti e si torna poi allo strumento Penna, l'operazione di disegno dell'oggetto viene ripresa al clic successivo.
- Per chiudere il tracciato, fare clic sul primo punto tracciato. I punti iniziale e finale di un tracciato chiuso coincidono.

Regolazione della forma di un segmento rettilineo

È possibile allungare, abbreviare o cambiare la posizione di un segmento rettilineo spostando i suoi punti.

Per modificare un segmento rettilineo:

1 Selezionare il tracciato utilizzando lo strumento Puntatore o Sottoselezione.

2 Fare clic su un punto con lo strumento Sottoselezione per selezionarlo.

I punti d'angolo selezionati appaiono come quadratini di colore blu uniforme.

3 Per spostare il punto in una nuova posizione, trascinarlo con il puntatore del mouse o utilizzare i tasti freccia.

Regolazione della forma di un segmento curvo

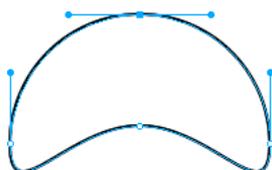
È possibile modificare la forma di un oggetto vettoriale trascinandone le maniglie punto con lo strumento Sottoselezione. Le maniglie punto determinano il grado di curvatura tra i punti fissi. Queste curve sono note come curve di Bezier.

Per regolare la curva di Bezier di un segmento tracciato:

1 Selezionare il tracciato utilizzando lo strumento Puntatore o Sottoselezione.

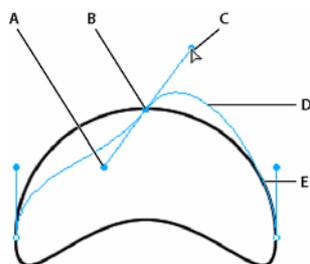
2 Fare clic su un punto curva con lo strumento Sottoselezione per selezionarlo.

Un punto curva selezionato viene visualizzato come un cerchietto blu uniforme. Le maniglie punto si estendono dal punto.



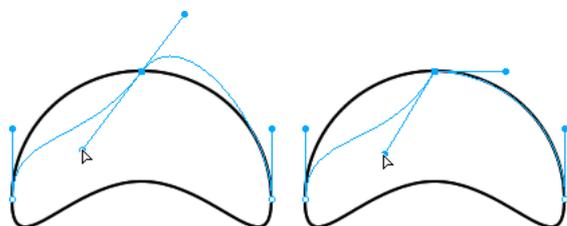
3 Trascinare le maniglie in una nuova posizione. Per vincolare la direzione di spostamento delle maniglie a incrementi di 45°, tenere premuto **Maiusc** mentre si trascina.

L'anteprima azzurra del tracciato mostra il punto nel quale il nuovo tracciato viene disegnato se si rilascia il pulsante del mouse.



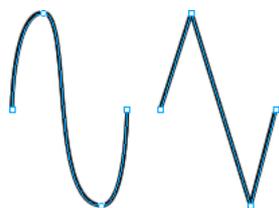
A. Maniglia punto B. Punto selezionato C. Puntatore di sottoselezione D. Anteprima tracciato E. Tracciato

Ad esempio, se si trascina verso il basso la maniglia punto sinistra, la maniglia punto destra si sposta verso l'alto. Per spostare una maniglia indipendentemente dall'altra, premere il tasto Alt durante il trascinamento.

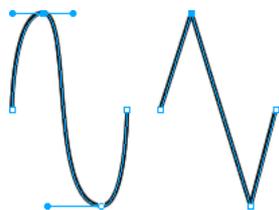


Conversione dei segmenti di un tracciato in segmenti curvi o rettilinei

I segmenti di tracciato rettilinei sono intersecati da punti d'angolo. I segmenti di tracciato curvi contengono punti curva.



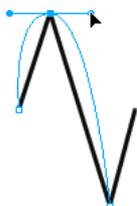
È possibile convertire un segmento rettilineo in uno curvo e viceversa, convertendone il punto.



Per convertire un punto d'angolo in un punto curva:

- 1 Selezionare lo strumento Penna nel pannello Strumenti.
- 2 Fare clic su un punto d'angolo di un tracciato selezionato e trascinarlo.

Le maniglie si estenderanno, curvando i segmenti adiacenti.



Nota: per modificare le maniglie di un punto, selezionare lo strumento Sottoselezione oppure premere il tasto *Ctrl* (Windows) o *Comando* (Macintosh) mentre è attivo lo strumento Penna.

Per convertire un punto curva in un punto d'angolo:

- 1 Selezionare lo strumento Penna nel pannello Strumenti.
- 2 Fare clic su un punto curva di un tracciato selezionato.



Le maniglie si ritrarranno e i segmenti adiacenti si raddrizzeranno.

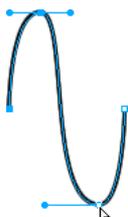


Selezione di punti

Lo strumento Sottoselezione consente di selezionare più punti. Prima di selezionare un punto con lo strumento Sottoselezione, è necessario selezionare il tracciato con lo strumento Puntatore o lo strumento Sottoselezione oppure facendo clic sulla miniatura del tracciato nel pannello Livelli.

Per selezionare punti specifici su un tracciato selezionato:

- 1  Selezionare lo strumento Sottoselezione.
- 2 Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Fare clic su un punto, oppure tenere premuto il tasto *Maiusc* e fare clic su più punti, uno per volta.



- Trascinare attorno ai punti da selezionare.

Per visualizzare le maniglie di un punto curva:

v Fare clic su un punto con lo strumento Sottoselezione. Se uno dei punti più prossimi al punto su cui si fa clic è un punto curva, viene visualizzata anche la maniglia vicina.

Spostamento di punti e maniglie punto

È possibile modificare la forma di un oggetto trascinandone i punti e le maniglie punto con lo strumento Sottoselezione.

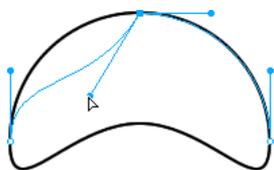
Per spostare un punto:

v Trascinarlo con lo strumento Sottoselezione nel pannello Strumenti.

Il tracciato viene ridisegnato in base alla nuova posizione del punto.

Per modificare la forma di un segmento di tracciato:

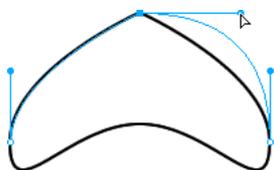
v Trascinare la relativa maniglia punto con lo strumento Sottoselezione. Trascinare tenendo premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh), per trascinare una maniglia alla volta.

**Per regolare la maniglia di un punto d'angolo:**

1  Selezionare lo strumento Sottoselezione nel pannello Strumenti.

2 Selezionare un punto d'angolo.

3 Trascinare il punto tenendo premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh) per visualizzarne la maniglia e curvare il segmento adiacente.



Trascinamento della maniglia di un punto d'angolo con lo strumento Sottoselezione per modificare il segmento adiacente del tracciato

Inserimento ed eliminazione dei punti su un tracciato

È possibile aggiungere punti a un tracciato oppure eliminarli. L'aggiunta di punti a un tracciato offre la possibilità di controllare un segmento specifico all'interno del tracciato. L'eliminazione di punti da un tracciato lo rimodella o ne semplifica la modifica.

Per inserire un punto su un tracciato selezionato:

v Con lo strumento Penna fare clic su una qualsiasi porzione del tracciato che non contenga un punto.

Per eliminare un punto da un segmento del tracciato selezionato, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su un punto d'angolo di un oggetto selezionato con lo strumento Penna.
- Fare clic su un punto curva di un oggetto selezionato con lo strumento Penna.
- Selezionare un punto con lo strumento Sottoselezione e premere Canc o Backspace.

Prosecuzione di un tracciato esistente

Per continuare a disegnare un tracciato aperto esistente è possibile utilizzare lo strumento Penna.

Per riprendere l'operazione di disegno di tracciati aperti preesistenti:

- 1 Selezionare lo strumento Penna nel pannello Strumenti.
- 2 Fare clic sull'estremità finale e continuare a disegnare il tracciato.

Il puntatore dello strumento Penna si trasforma per indicare che si sta riprendendo a disegnare il tracciato.

Unione di due tracciati aperti

È possibile connettere due tracciati aperti per formare un tracciato continuo. Quando si collegano due tracciati, gli attributi di tratto, riempimento e filtro del tracciato superiore diventano gli attributi del nuovo tracciato.

Per unire due tracciati aperti:

- 1 Selezionare lo strumento Penna nel pannello Strumenti.
- 2 Fare clic sul punto finale di uno dei tracciati.
- 3 Spostare il puntatore del mouse sul punto finale dell'altro tracciato e fare clic.

Unione automatica di tracciati aperti simili

È possibile unire un tracciato aperto a un altro dotato di caratteristiche simili di tratto e riempimento.

Per unire automaticamente due tracciati aperti:

- 1 Selezionare un tracciato aperto.
- 2 Selezionare lo strumento Sottoselezione e trascinare un punto finale del tracciato entro pochi pixel dal punto di estremità del tracciato simile.

Il punto finale si aggancia all'altro tracciato e si crea un unico tracciato.

Modifica dei tracciati

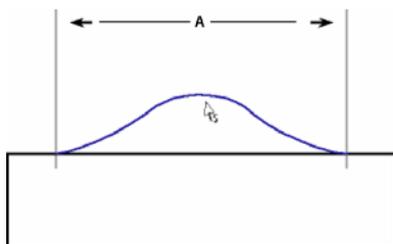
Fireworks offre diversi strumenti per la modifica degli oggetti vettoriali. È possibile modificare la forma di un oggetto spostando, aggiungendo e eliminando i punti oppure spostando le maniglie punto per cambiare la forma dei segmenti adiacenti del tracciato. Gli strumenti Forma libera consentono di alterare la forma degli oggetti modificando direttamente i tracciati. È possibile inoltre ricorrere alle operazioni sui tracciati per creare nuove forme unendo o alterando i tracciati esistenti.

Modifica degli oggetti vettoriali

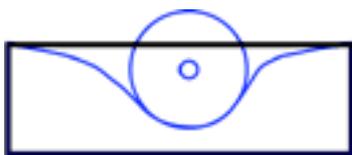
Oltre al trascinamento dei punti e delle maniglie punto, è possibile utilizzare diversi strumenti Fireworks per modificare direttamente gli oggetti vettoriali.

Deformazione e rimodellazione degli oggetti vettoriali

Lo strumento Forma libera consente di deformare e rimodellare gli oggetti vettoriali direttamente senza manipolarne i punti. È possibile deformare verso l'esterno o verso l'interno qualsiasi parte di un tracciato, a prescindere dalla posizione dei punti. Fireworks automaticamente aggiunge, sposta o elimina i punti lungo il tracciato mentre si modifica la forma dell'oggetto vettoriale.



Strumento Forma libera che deforma un tracciato A. Lunghezza specificata



Strumento Forma libera che deforma verso l'interno un tracciato

Portando il puntatore del mouse su un tracciato selezionato, questo si trasforma nel puntatore di deformazione verso l'interno o verso l'esterno, a seconda della sua posizione relativa rispetto al tracciato selezionato.

Puntatore	Significato
	Lo strumento Forma libera è in uso.
	Lo strumento Forma libera è in uso e il cursore di deformazione verso l'esterno è in posizione per modificare il tracciato selezionato.
	Lo strumento Forma libera è in uso e il cursore di deformazione verso l'esterno sta intervenendo sul tracciato selezionato.
	Lo strumento Forma libera è in uso e il cursore di deformazione verso l'interno è attivo.
	Lo strumento Rimodellazione area è in uso e il cursore è attivo. L'area compresa tra il cerchio interno e quello esterno rappresenta l'intensità ridotta.

Quando il puntatore si trova direttamente sul tracciato, è possibile deformarlo verso l'esterno. Quando invece non si trova direttamente sul tracciato, è possibile deformarlo verso l'interno. È possibile modificare le dimensioni di entrambi i puntatori di deformazione.

Nota: lo strumento Forma libera risponde inoltre alla pressione delle tavolette Wacom o compatibili.

Per deformare un tracciato verso l'esterno:

- Selezionare lo strumento Forma libera nel pannello Strumenti.
- Portare il puntatore direttamente sopra il tracciato selezionato.

Il puntatore si trasforma nel puntatore di deformazione verso l'esterno.

- Trascinare il tracciato.

Per deformare un tracciato verso l'interno:

- Selezionare lo strumento Forma libera nel pannello Strumenti.

Il puntatore si trasforma in puntatore di deformazione verso l'interno o verso l'esterno.

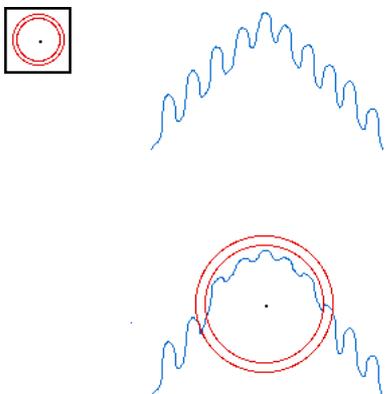
- Puntare su una posizione leggermente scostata dal tracciato.
- Trascinare in direzione del tracciato per deformarlo verso l'interno. Per rimodellare il tracciato selezionato, procedere con movimenti minimi.

Per modificare le dimensioni del puntatore di deformazione esterna, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Tenendo premuto il pulsante del mouse, premere il tasto Freccia destra o 2 per aumentare le dimensioni del puntatore.
- Tenendo premuto il pulsante del mouse, premere il tasto Freccia sinistra o 1 per diminuire la larghezza del puntatore.
- Per impostare le dimensioni del puntatore e la lunghezza del segmento del tracciato interessato, deselegionare tutti gli oggetti nel documento quindi immettere un valore compreso tra 1 e 500 nella casella di testo Dimensioni della finestra di ispezione Proprietà. Questo valore indica le dimensioni del puntatore in pixel.

Distorsione dei tracciati

È possibile utilizzare lo strumento Rimodellazione area per deformare verso l'esterno l'area di tutti i tracciati selezionati senza superare il perimetro del cerchio esterno del puntatore di rimodellazione.



Il cerchio interno del puntatore rappresenta i limiti dello strumento a intensità piena. L'area compresa tra il cerchio interno e quello esterno consente di rimodellare alla piena intensità i tracciati a parametri inferiori. Il cerchio esterno del puntatore determina l'intensità gravitazionale della spinta di distorsione del puntatore. Tale intensità può essere definita dall'utente.

Nota: anche lo strumento Rimodellazione area risponde alla pressione delle tavolette Wacom o compatibili.

Per distorcere i tracciati selezionati:

- 1  Dal menu a comparsa dello strumento Forma libera, selezionare lo strumento Rimodellazione area.
- 2 Trascinare sui tracciati per ridisegnarli.

Per modificare le dimensioni del puntatore di rimodellazione area, effettuare una delle seguenti procedure:

- Tenendo premuto il pulsante del mouse, premere il tasto Freccia destra o 2 per aumentare le dimensioni del puntatore.
- Tenendo premuto il pulsante del mouse, premere il tasto Freccia sinistra o 1 per diminuire la larghezza del puntatore.
- Per impostare le dimensioni del puntatore e la lunghezza del segmento del tracciato interessato, deselegnare tutti gli oggetti nel documento quindi immettere un valore compreso tra 1 e 500 nella casella di testo Dimensioni della finestra di ispezione Proprietà. Questo valore indica le dimensioni del puntatore in pixel.

Per impostare l'intensità del cerchio interno del puntatore di rimodellazione area:

v Immettere un valore compreso tra 1 e 100 nella casella di testo Forza della finestra di ispezione Proprietà. Il valore indica la percentuale dell'intensità potenziale del puntatore. A valori percentuali più elevati corrisponde un'intensità maggiore.

Ridisegno dei tracciati

Utilizzare lo strumento Ridisegna tracciato per ridisegnare o prolungare un segmento di un tracciato selezionato, mantenendo le caratteristiche di tratto, riempimento ed effetto del tracciato.

Per ridisegnare o prolungare un segmento del tracciato selezionato:

- 1  Dal menu a comparsa dello strumento Penna, selezionare lo strumento Ridisegna tracciato.
- 2 Se necessario, modificare il livello di precisione dello strumento Ridisegna tracciato scegliendo un numero dal menu a comparsa nel riquadro Precisione della finestra di ispezione Proprietà. A un valore maggiore corrisponde un maggior numero di punti sul tracciato.
- 3 Portare il puntatore direttamente sul tracciato.

Il puntatore si trasformerà nel puntatore di ridisegno tracciato.

4 Trascinare per ridisegnare o prolungare un segmento del tracciato. La parte del tracciato da ridisegnare risulta evidenziata in rosso.

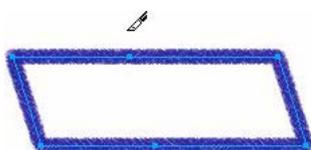
5 Rilasciare il pulsante del mouse.

Modifica dell'aspetto di un tracciato variandone la pressione e la velocità

L'aspetto di un tracciato può essere modificato mediante gli strumenti Rettifica tracciato. Scegliendo pressioni e velocità diverse, si possono modificare le proprietà del tratto di un tracciato. Le proprietà comprendono dimensioni del tratto, angolazione, quantità di inchiostro, dispersione, tonalità, brillantezza e saturazione. Nella scheda Sensibilità della finestra di dialogo Modifica tratto è possibile specificare quali di queste proprietà sono interessate dagli strumenti Rettifica tracciato. È inoltre possibile specificare in quale misura la pressione e la velocità possono modificare queste proprietà. Per ulteriori informazioni su come impostare le opzioni della finestra di dialogo Modifica tratto, vedere "Operazioni con i tratti" a pagina 131.

Suddivisione dei tracciati in più oggetti

Lo strumento Coltello consente di suddividere un tracciato in due o più parti. 



Per suddividere un tracciato selezionato:

1 Selezionare lo strumento Coltello nel pannello Strumenti.

Nota: con lo strumento Gomma sulla penna Wacom si seleziona automaticamente lo strumento Coltello.

2 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Trascinare il puntatore sul tracciato.
- Fare clic sul tracciato.

3 Deselezionare il tracciato.

Modifica dei tracciati con le operazioni sui tracciati

È possibile utilizzare le operazioni tracciato presenti nel menu Elabora per creare nuove forme unendo o alterando tracciati esistenti. Per alcune operazioni sui tracciati, l'ordine di impilamento degli oggetti tracciato selezionati definisce le modalità di funzionamento delle operazioni stesse. Per ulteriori informazioni sull'organizzazione dell'ordine di impilamento degli oggetti selezionati, vedere "Impilamento degli oggetti" a pagina 55.

Nota: le operazioni sui tracciati rimuovono dai tracciati in oggetto tutte le informazioni su pressione e velocità.

Unione degli oggetti tracciato

Gli oggetti tracciato possono essere uniti in modo da formarne uno unico. È possibile connettere due tracciati aperti per formare un tracciato continuo, oppure unire più tracciati per creare un tracciato composito.

Per creare un tracciato continuo a partire da due tracciati aperti:

1 Selezionare lo strumento Sottoselezione nel pannello Strumenti.

2 Selezionare le due estremità finali dei due tracciati aperti.

3 Selezionare Elabora > Combina tracciati > Unisci.

Per creare un tracciato composito:

1 Selezionare due o più tracciati aperti o chiusi.

2 Selezionare Elabora > Combina tracciati > Unisci.

Per separare un tracciato composito:

- 1 Selezionare il tracciato composito.
- 2 Selezionare **Elabora > Combina tracciati > Dividi**.

Per combinare tracciati chiusi selezionati in un unico tracciato che racchiude l'area intera dei tracciati originali:

v Selezionare **Elabora > Combina tracciati > Unisci**. Il tracciato risultante assume gli attributi di tratto e riempimento dell'ultimo oggetto nell'ordine di impilamento.

Conversione di tracciato in perimetro di selezione

È possibile convertire una forma vettoriale in una selezione bitmap, quindi utilizzare gli strumenti bitmap per modificare la nuova bitmap.

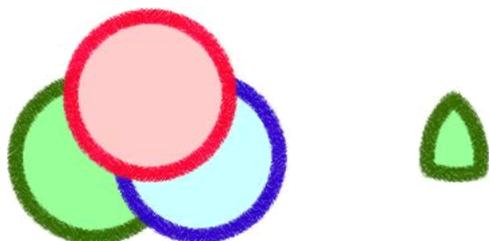
Per convertire un tracciato in un perimetro di selezione:

- 1 Selezionare un tracciato.
- 2 Selezionare **Elabora > Converti tracciato in perimetro**.
- 3 Nella finestra di dialogo **Converti tracciato in perimetro**, selezionare un'impostazione **Bordo** per il perimetro di selezione da creare.
- 4 Se si sceglie l'opzione **Morbido** per l'impostazione **Bordo**, specificare il valore da utilizzare per il grado di morbidezza.
- 5 Per convertire il tracciato selezionato in perimetro, fare clic su **OK**.

Nota: la conversione di un tracciato in perimetro comporta l'eliminazione del tracciato selezionato. Se si preferisce non eliminare i tracciati quando li si converte in perimetri di selezione, è possibile modificare l'impostazione predefinita. Selezionare **Modifica > Preferenze > Modifica**, quindi **deselezionare l'opzione Elimina tracciati durante la conversione in perimetro**.

Creazione di un oggetto dall'intersezione di due o più oggetti

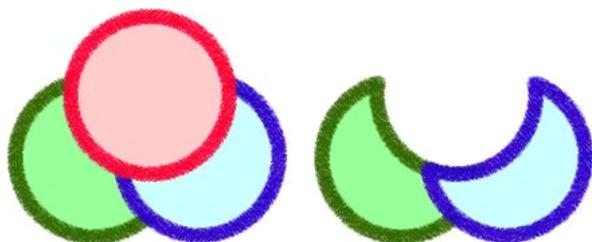
Con il comando **Intersezione** è possibile creare un oggetto dall'intersezione di due o più oggetti.

**Per creare un tracciato chiuso che racchiude l'area comune a tutti i tracciati chiusi selezionati:**

v Selezionare **Elabora > Combina tracciati > Intersezione**. Il tracciato risultante assume gli attributi di tratto e riempimento dell'ultimo oggetto nell'ordine di impilamento.

Rimozione di parti di un oggetto tracciato

È possibile rimuovere le parti di un oggetto tracciato selezionato che si sovrappongono a un secondo oggetto tracciato selezionato disposto di fronte al primo.



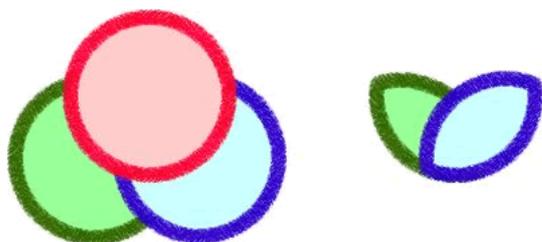
Per eliminare parti di un oggetto tracciato:

- 1 Selezionare l'oggetto tracciato che definisce l'area da rimuovere.
- 2 Selezionare **Elabora > Disponi > In primo piano**.
- 3 Tenere premuto **Maiusc** e aggiungere alla selezione il tracciato le cui parti si desidera rimuovere.
- 4 Selezionare **Elabora > Combina tracciati > Ritaglio interno**.

Gli attributi di tratto e riempimento rimangono inalterati.

Ritaglio di un tracciato

È possibile ritagliare un tracciato utilizzando la forma di un altro tracciato. Il tracciato che si trova in primo piano o al livello superiore definisce la forma dell'area ritagliata.

**Per ritagliare un tracciato selezionato:**

- 1 Selezionare l'oggetto tracciato che definisce l'area da ritagliare.
- 2 Selezionare **Elabora > Disponi > In primo piano**.
- 3 Tenere premuto il tasto **Maiusc** e aggiungere alla selezione l'oggetto tracciato da ritagliare.
- 4 Selezionare **Elabora > Combina tracciati > Ritaglio**.

Il tracciato risultante assume gli attributi di tratto e riempimento dell'ultimo oggetto nell'ordine di impilamento.

Semplificazione di un tracciato

È possibile rimuovere punti da un tracciato mantenendone la stessa forma generale. Il comando **Semplifica** consente di eliminare il numero specificato di punti ridondanti di un tracciato.

Nel caso di una linea retta con più di due punti può essere utile, ad esempio, utilizzare il comando **Semplifica**. Per creare una linea retta sono necessari infatti solo due punti. Lo stesso comando può essere utile anche se il tracciato contiene punti perfettamente sovrapposti. Il comando **Semplifica** serve a rimuovere i punti che non sono strettamente necessari per riprodurre il tracciato disegnato.

Per semplificare un tracciato selezionato:

- 1 Selezionare **Elabora > Modifica tracciato > Semplifica**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Semplifica**.

- 2 Immettere un valore di semplificazione e fare clic su **OK**.

Aumentando il valore di semplificazione, si aumenta la possibilità di Fireworks di alterare il tracciato al fine di ridurre il numero di punti.

Espansione del tratto

È possibile convertire il tratto di un tracciato selezionato in un tracciato chiuso. Il tracciato così risultante crea l'illusione del tracciato privo di riempimento e di un tratto uguale al riempimento dell'oggetto tracciato originale.



Nota: espandendo il tratto di un tracciato che interseca se stesso si possono ottenere risultati interessanti. Se il tracciato originale contiene un riempimento, le porzioni del tracciato che si intersecano non conterranno un riempimento dopo l'espansione del tratto.

Per espandere il tratto dell'oggetto selezionato:

- 1 Selezionare **Elabora > Modifica tracciato > Espandi tratto** per aprire la finestra di dialogo **Espandi tratto**.
- 2 Impostare la larghezza del tracciato chiuso risultante.
- 3 Specificare un tipo di angolo: acuto, arrotondato o con smusso.
- 4 Se si sceglie acuto, occorre impostarne il limite, vale a dire il punto in corrispondenza del quale si trasformerà automaticamente in un angolo con smusso. Tale limite corrisponde al rapporto tra la lunghezza dell'angolo acuto e la larghezza del tratto.
- 5 Scegliere un'opzione per le estremità linee: livellata, squadrata o arrotondata quindi fare clic su **OK**.

Il tracciato originale viene sostituito da un tracciato chiuso di forma uguale a quella dell'oggetto originale, con gli stessi attributi di tratto e riempimento.

Contrazione ed espansione di un tracciato

È possibile contrarre o espandere il tracciato di un oggetto selezionato di un numero specifico di pixel.

Per espandere o contrarre un tracciato selezionato:

- 1 Selezionare **Elabora > Modifica tracciato > Tracciato concentrico** per aprire la finestra di dialogo **Tracciato concentrico**.
- 2 Scegliere una direzione per la contrazione o l'espansione del tracciato:
Interno contrae il tracciato.
Esterno espande il tracciato.
- 3 Impostare la larghezza tra il tracciato originale e quello da contrarre o espandere.
- 4 Specificare un tipo di angolo: acuto, arrotondato o con smusso.
- 5 Se si sceglie acuto, occorre impostarne il limite, vale a dire il punto in corrispondenza del quale si trasformerà automaticamente in un angolo con smusso. Tale limite corrisponde al rapporto tra la lunghezza dell'angolo acuto e la larghezza del tratto.
- 6 Fare clic su **OK**.

Il tracciato originale viene sostituito da un tracciato più piccolo o più grande con gli stessi attributi di tratto e riempimento.

Modifica dei tracciati utilizzando il pannello Tracciato

Il pannello Tracciato consente di accedere rapidamente a diversi comandi relativi ai tracciati. È possibile utilizzare gli strumenti disponibili in questo pannello per velocizzare le operazioni di modifica dei tracciati.

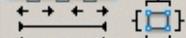
Per aprire il pannello Tracciato:

v Selezionare Finestra > Altri > Tracciato.

Il pannello Tracciato contiene i seguenti strumenti.



Icona	Funzione
Strumenti per tracciati	
	Unisci tracciati
	Suddividi tracciati
	Insieme tracciati
	Intersezione tracciati
	Ritaglio interno tracciati
	Dividi tracciati
	Ritaglia tracciati
	Semplifica tracciati
	Espandi tratto
	Inserisci tracciati
	Inverti tracciati
	Apri/chiedi tracciati
	Estrudi tracciati
	Fondi tracciati

Icona	Funzione
Strumenti per punti	
	Raddrizza
	Attenua
	Arrotonda punti a pixel
	Arrotonda punti a mezzi pixel
	Sposta punti
	Scala punti
	Ruota punti
	Rifletti punti
	Raccorda punti
	Seleziona contorno
	Seleziona tutti i punti
	Deseleziona tutti i punti
	Aumenta o riduci gradualmente la selezione

Capitolo 6: Operazioni con il testo

Fireworks CS3 dispone di molte funzioni di testo riservate in genere alle applicazioni di DTP più sofisticate. È possibile creare testi in una vasta gamma di caratteri e dimensioni, nonché regolare la crenatura, la spaziatura, il colore, l'interlinea, lo spostamento della riga base e altro ancora. Combinando le funzioni di modifica testo di Fireworks con gli innumerevoli tratti, riempimenti, filtri e stili disponibili è possibile rendere anche il testo un elemento creativo della progettazione grafica. È inoltre possibile utilizzare la funzione di controllo ortografico di Fireworks per correggere eventuali errori di battitura.

Quando si crea un oggetto di testo, Fireworks salva automaticamente l'oggetto con un nome corrispondente al contenuto del testo, per facilitarne il successivo reperimento. Se si preferisce denominare l'oggetto di testo diversamente, è possibile modificare con facilità il nome assegnato automaticamente.

La possibilità di modificare il testo in qualsiasi momento, persino una volta applicati i filtri attivi come le ombre esterne e gli smussi, consente di apportare facilmente tutte le modifiche desiderate. È inoltre possibile copiare gli oggetti contenenti testo e modificare il testo per ciascuna copia. La libertà di progettazione è ulteriormente ampliata dalle funzioni di disposizione del testo in verticale, di trasformazione del testo, di collegamento del testo ai tracciati nonché di conversione del testo in tracciati o immagini.

È possibile importare il testo mantenendo tutti gli attributi del formato Rich Text Format. Inoltre, quando si importa un documento di Adobe Photoshop contenente testo, quest'ultimo rimarrà pienamente modificabile. Fireworks gestisce i caratteri mancanti al momento dell'importazione chiedendo di selezionare un carattere sostitutivo o consentendo di importare il testo come immagine statica.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Immissione di testo” a pagina 103
- “Formattazione del testo” a pagina 105
- “Applicazione di tratti, riempimenti e filtri al testo” a pagina 113
- “Collegamento di testo a un tracciato” a pagina 113
- “Trasformazione del testo” a pagina 115
- “Conversione del testo in tracciati” a pagina 115
- “Importazione del testo” a pagina 116
- “Controllo ortografico” a pagina 117
- “Uso dell'Editor di testo” a pagina 118

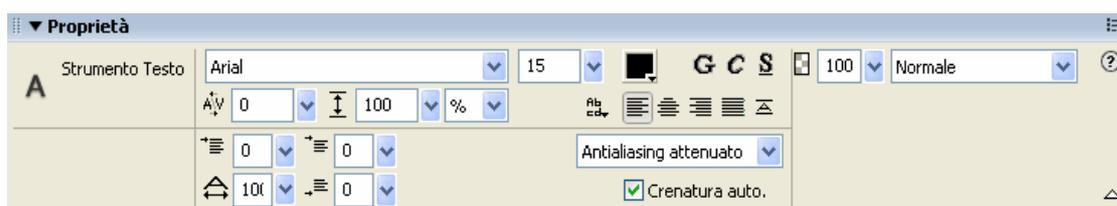
Immissione di testo

Per immettere, formattare e modificare testo nelle immagini è possibile utilizzare lo strumento Testo oppure le opzioni della finestra di ispezione Proprietà.



Strumento Testo

Nota: se le dimensioni della finestra di ispezione Proprietà sono ridotte, fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà di testo.



La finestra di ispezione Proprietà quando è selezionato lo strumento Testo

Denominazione di un oggetto di testo

Quando si aggiunge del testo al documento Fireworks, l'oggetto di testo viene automaticamente salvato con un nome corrispondente al testo digitato. Se si preferisce, è comunque possibile modificare il nome assegnato.

Per modificare il nome di un oggetto di testo

1 Selezionare l'oggetto di testo.

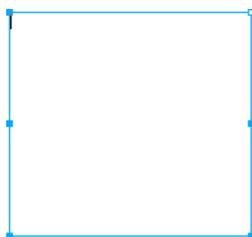
Il nome esistente dell'oggetto di testo viene visualizzato sia nella casella Testo della finestra di ispezione Proprietà, sia nella miniatura dell'oggetto del pannello Livelli.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare il nome nella casella Testo della finestra di ispezione Proprietà e digitare un nuovo nome.
- Fare doppio clic sul nome nella miniatura dell'oggetto del pannello Livelli e quindi digitare un nuovo nome.

Creazione di blocchi di testo

Nei documenti di Fireworks, tutti i testi compaiono all'interno di un rettangolo dotato di maniglie, denominato blocco di testo.



Per immettere un testo:

1 Selezionare lo strumento Testo.

La finestra di ispezione Proprietà visualizza le opzioni dello strumento Testo.

2 Scegliere il colore, il carattere, le dimensioni, la spaziatura e le altre caratteristiche.

3 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Fare clic all'interno del documento nel punto in cui si intende far iniziare il blocco di testo. In tal modo si crea un blocco di testo a ridimensionamento automatico.
- Trascinare il mouse per disegnare un blocco di testo. In tal modo si crea un blocco di testo a larghezza fissa.

Per informazioni sui vari tipi di blocchi di testo, vedere "Uso dei blocchi di testo a ridimensionamento automatico e larghezza fissa" a pagina 105.

4 Digitare il testo. Per immettere un'interruzione di paragrafo, premere Invio.

5 Se lo si desidera, evidenziare il testo all'interno del blocco dopo averlo digitato e riformattato.

6 Dopo aver inserito il testo, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic all'esterno del blocco di testo.
- Selezionare un altro strumento nel pannello Strumenti.
- Premere Esc.

Spostamento di blocchi di testo

I blocchi di testo possono essere selezionati e spostati in qualsiasi punto del documento come se si trattasse di un oggetto qualsiasi. Si possono inoltre spostare i blocchi di testo mentre si trascina il mouse per crearli.

Per spostare un blocco di testo:

v Trascinarlo nella nuova posizione.

Per spostare un blocco di testo mentre si trascina il mouse per crearlo:

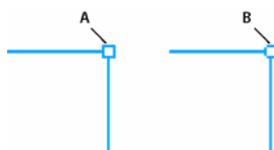
- 1 Mentre si tiene premuto il pulsante del mouse, premere e tenere premuta la barra spaziatrice, quindi trascinare il blocco di testo in un altro punto dell'area di lavoro.
- 2 Rilasciare la barra spaziatrice per continuare a disegnare il blocco di testo.

Uso dei blocchi di testo a ridimensionamento automatico e larghezza fissa

Fireworks dispone di blocchi di testo a ridimensionamento automatico e larghezza fissa. I blocchi di testo a ridimensionamento automatico si espandono orizzontalmente durante la digitazione. Quando si rimuove del testo, il blocco a ridimensionamento automatico si restringe per adattarsi al testo rimanente. I blocchi di testo a ridimensionamento automatico vengono creati per impostazione predefinita facendo clic sull'area di lavoro con lo strumento Testo e iniziando a digitare.

I blocchi di testo a larghezza fissa consentono di controllare la larghezza del testo mandato a capo. I blocchi di testo a larghezza fissa vengono creati per impostazione predefinita trascinando il cursore e disegnando un blocco di testo con lo strumento Testo.

Quando è attivo il puntatore del testo all'interno di un blocco di testo, nell'angolo superiore destro di quest'ultimo appare un cerchio o un quadrato vuoto. Il cerchio indica un blocco a ridimensionamento automatico, mentre il quadrato rappresenta un blocco a larghezza fissa. Fare doppio clic sull'angolo per trasformare un tipo di blocco di testo nell'altro tipo.



Un blocco di testo a larghezza fissa e un blocco di testo a ridimensionamento automatico
A. Indicatore di larghezza fissa B. Indicatore di ridimensionamento automatico

Per impostare per un blocco di testo il ridimensionamento automatico o la larghezza fissa:

- 1 Fare doppio clic all'interno del blocco di testo.
- 2 Fare doppio clic sul cerchio o sul quadrato nell'angolo superiore destro del blocco di testo.

Il blocco di testo si trasforma nell'altro tipo.

Per ridimensionare un blocco di testo selezionato trasformandolo in blocco a larghezza fissa:

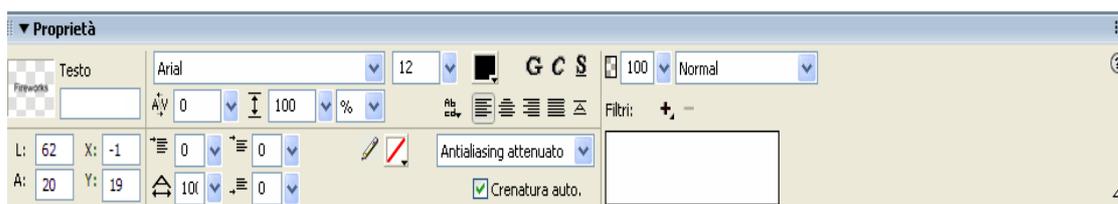
v Trascinare una maniglia di ridimensionamento.

In tal modo l'impostazione del blocco di testo passa automaticamente da ridimensionamento automatico a larghezza fissa.

Formattazione del testo

All'interno di un singolo blocco di testo è possibile variare tutti gli aspetti del testo, compresi dimensioni, carattere, spaziatura, interlinea e spostamento della riga base. Quando si modifica il testo, vengono ridisegnati di conseguenza anche gli attributi relativi a tratto, riempimento e filtri.

È consentito modificare gli attributi di un blocco di testo utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Se le dimensioni della finestra di ispezione Proprietà sono ridotte, fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà di testo.



Finestra di ispezione Proprietà con un blocco di testo selezionato

Per modificare il testo è inoltre possibile utilizzare l'Editor di testo e i comandi del menu Testo, ma la finestra di ispezione Proprietà rappresenta il modo più rapido per modificare gli attributi del testo e offre un controllo più dettagliato delle operazioni di modifica rispetto alle altre due opzioni. Per ulteriori informazioni sull'Editor di testo, vedere "Uso dell'Editor di testo" a pagina 118.

Nota: le modifiche apportate durante una sessione di modifica testuale costituiscono solo un livello di annullamento. Se si sceglie Modifica > Annulla quando si modifica il testo, viene annullata ogni modifica apportata al testo dal momento in cui si è fatto doppio clic sul blocco di testo per modificarne il contenuto.

Per modificare un testo:

1 Selezionare il testo che si desidera modificare:

- Fare clic su un blocco di testo con lo strumento Puntatore o Sottoselezione per selezionare l'intero blocco. Per selezionare contemporaneamente più blocchi, tenere premuto il tasto Maiusc mentre si seleziona ciascun blocco.
- Fare doppio clic su un blocco di testo con lo strumento Puntatore o Sottoselezione ed evidenziare un intervallo di testo.
- Fare clic all'interno di un blocco di testo con lo strumento Testo ed evidenziare un intervallo di testo.

2 Apportare le modifiche desiderate.

Per informazioni sulla modifica degli attributi del testo, vedere "Scelta di carattere, dimensioni e stile del testo" a pagina 106, "Pannello Caratteri speciali" a pagina 107, "Impostazione della crenatura" a pagina 108, "Impostazione dell'interlinea" a pagina 109, "Impostazione dell'orientamento del testo" a pagina 109, "Impostazione dell'allineamento del testo" a pagina 110 e "Rientro del testo" a pagina 111.

3 Per applicare le modifiche desiderate, effettuare una delle seguenti procedure:

- Fare clic all'esterno del blocco di testo.
- Selezionare un altro strumento nel pannello Strumenti.
- Premere Esc.

Scelta di carattere, dimensioni e stile del testo

Per modificare il carattere, le dimensioni e gli attributi di stile del testo all'interno di un blocco di testo, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà.

Per modificare il carattere, le dimensioni e lo stile del testo selezionato utilizzando la finestra di ispezione Proprietà:

1 Per cambiare il carattere, sceglierne uno dall'apposito menu a comparsa.

Nota: i caratteri utilizzati più di recente vengono visualizzati nella parte superiore del menu a comparsa Carattere.



2 Per modificare le dimensioni del carattere, trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa Dimensione carattere oppure immettere un valore nella casella di testo. Le dimensioni del carattere sono misurate in punti.

3 Per applicare lo stile grassetto, corsivo o sottolineato, fare clic sul pulsante corrispondente.

Pannello Caratteri speciali

Consente di inserire caratteri speciali nel testo direttamente da Fireworks, anziché copiarli e incollarli da una fonte esterna.

Per inserire caratteri speciali:

- 1 Dopo aver creato un blocco di testo, fare clic al suo interno nella posizione in cui si desidera inserire un carattere speciale.
- 2 Selezionare Finestra > Caratteri speciali.
- 3 Nel pannello Caratteri speciali, selezionare il carattere da inserire.

Applicazione del colore al testo

Il colore del testo è controllato dalla vaschetta Colore di riempimento. Per impostazione predefinita, il testo è di colore nero e non dispone dell'attributo tratto. È possibile modificare il colore di tutto il testo o del testo evidenziato all'interno di un blocco di testo selezionato. Lo strumento Testo mantiene il colore del testo corrente da un blocco di testo all'altro.

Lo strumento Testo mantiene il colore del testo corrente indipendentemente dal colore di riempimento di altri strumenti. Quando si utilizza un altro strumento dopo lo strumento Testo, vengono ripristinate le impostazioni di riempimento e tratto più recenti utilizzate prima dell'uso dello strumento Testo. Analogamente, quando si torna allo strumento Testo, il colore di riempimento viene impostato sull'impostazione più recente del testo, mentre il tratto viene impostato su Nessuno. Quando si passa da un documento all'altro o si chiude e si riapre Fireworks, il colore corrente dello strumento Testo viene mantenuto.

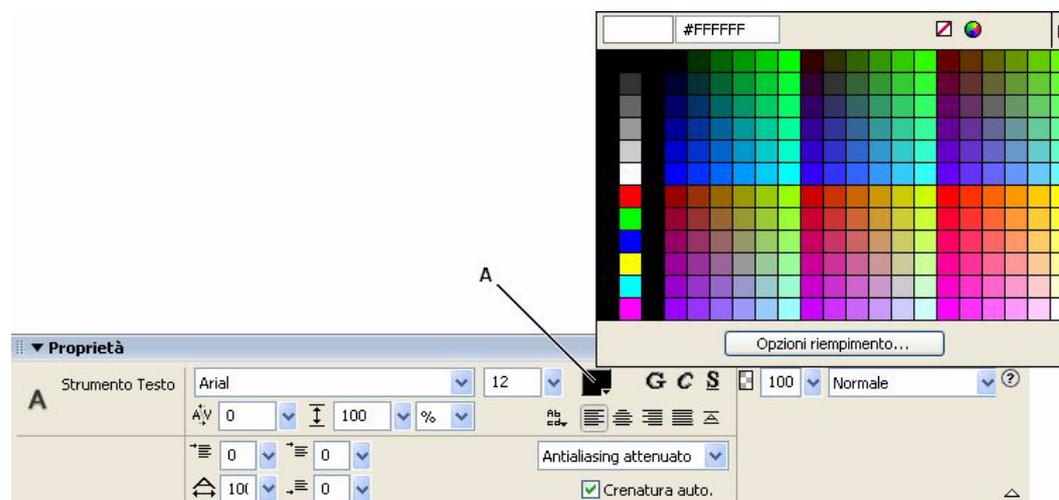
È possibile aggiungere un tratto specifico e filtri attivi a tutto il testo all'interno di un blocco di testo selezionato, ma non al testo evidenziato. Gli attributi di tratto e i filtri attivi applicati a un blocco di testo vengono aggiornati man mano che viene modificato il testo, ma lo strumento Testo non mantiene né gli uni né gli altri se si crea un nuovo blocco di testo. Per ulteriori informazioni, vedere "Applicazione di tratti, riempimenti e filtri al testo" a pagina 113.

Applicazione di un colore a tutto il testo all'interno di un blocco di testo selezionato

Per applicare un colore a tutto il testo all'interno di un blocco di testo selezionato, è possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà, qualsiasi vaschetta Colore di riempimento oppure lo strumento Contagocce. È inoltre possibile utilizzare uno di questi metodi per impostare il colore del tratto per lo strumento Testo.

Per impostare il colore per tutto il testo all'interno di un blocco selezionato, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà e selezionare un colore dall'apposita finestra a comparsa, oppure campionare un colore da un punto qualsiasi dello schermo utilizzando il puntatore Contagocce mentre una delle finestre a comparsa dei colori è aperta.



A. Vaschetta Colore di riempimento

- Nel pannello Strumenti, fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento e selezionare un colore nell'apposita finestra a comparsa, oppure campionare un colore da un punto qualsiasi dello schermo utilizzando il puntatore Contagocce mentre la finestra a comparsa Colore di riempimento è aperta.
- Nel pannello Strumenti, fare clic sull'icona accanto alla vaschetta Colore di riempimento, selezionare lo strumento Contagocce e fare clic per campionare un colore in un punto qualsiasi di un documento aperto.

Il colore della vaschetta Colore di riempimento nel pannello Strumenti cambia in base al colore campionato con il puntatore Contagocce o lo strumento Contagocce e cambia anche il colore del testo selezionato.

Applicazione di un colore al testo evidenziato all'interno di un blocco di testo

Per cambiare il colore del testo evidenziato all'interno di un blocco di testo, è possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà o qualsiasi vaschetta Colore di riempimento. Non è possibile utilizzare lo strumento Contagocce per modificare il colore del testo evidenziato.

Nota: se si tenta di applicare un tratto al testo evidenziato all'interno di un blocco di testo, viene selezionato automaticamente tutto il testo.

Per applicare un colore solo al testo evidenziato all'interno di un blocco di testo, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nel pannello Strumenti e selezionare un colore nell'apposita finestra a comparsa, oppure campionare un colore da un punto qualsiasi dello schermo utilizzando il puntatore Contagocce mentre la finestra a comparsa Colore di riempimento è aperta.
- Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nel pannello Strumenti e selezionare un colore nell'apposita finestra a comparsa, oppure campionare un colore da un punto qualsiasi dello schermo utilizzando il puntatore Contagocce mentre la finestra a comparsa Colore di riempimento è aperta.

Impostazione della crenatura

La crenatura consente di aumentare o ridurre la spaziatura tra determinate coppie di lettere per migliorarne l'aspetto. La maggior parte dei caratteri comprendono informazioni che riducono automaticamente la quantità di spazio tra determinate coppie di lettere, come "TA" o "Va". La funzione di crenatura automatica di Fireworks utilizza le informazioni di crenatura del carattere per la visualizzazione del testo, ma consente di disattivare questa funzione per caratteri di dimensioni ridotte, o quando al testo non è stato applicato l'antialiasing. La crenatura viene misurata in percentuale.

Per impostare la crenatura è possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà o la tastiera.

Per disattivare la crenatura automatica:

v Nella finestra di ispezione Proprietà, deselezionare Crenatura auto. Se le dimensioni della finestra di ispezione Proprietà sono ridotte, fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà.

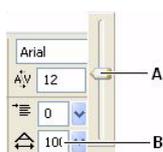
Per impostare la crenatura:

1 Per selezionare il testo che si desidera crenare, effettuare una delle seguenti procedure:

- Fare clic tra due caratteri con lo strumento Testo.
- Utilizzare lo strumento Testo per evidenziare i caratteri che si desidera modificare.
- Utilizzare lo strumento Puntatore per selezionare un intero blocco di testo. Fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare più blocchi di testo.

2 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa Crenatura o immettere una percentuale nella casella di testo.



A. Dispositivo di scorrimento a comparsa Crenatura B. Percentuale di crenatura

Lo zero rappresenta la crenatura normale. I valori positivi consentono di allontanare una lettera dall'altra. I valori negativi avvicinano invece le lettere tra loro.

- Tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre si premono i tasti Freccia sinistra o Freccia destra sulla tastiera.

Il tasto Freccia sinistra riduce dell'1% lo spazio tra le lettere, mentre il tasto Freccia destra allontana dell'1% le lettere.

 Tenere premuti *Maiusc e Ctrl (Windows) o Maiusc e Comando (Macintosh)* mentre si premono i tasti *Freccia sinistra o Freccia destra* per regolare la crenatura su incrementi del 10%.

Impostazione dell'interlinea

L'interlinea determina la distanza tra le righe adiacenti all'interno di un paragrafo. L'interlinea può essere misurata in pixel o come percentuale della distanza, espressa in punti, che separa la riga base dalla riga base successiva.

Per impostare l'interlinea, è possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà o la tastiera.



Opzioni di interlinea nella finestra di ispezione Proprietà

Per impostare l'interlinea del testo selezionato nella finestra di ispezione Proprietà:

- 1 Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa Interlinea o immettere un valore nella casella di testo. L'impostazione predefinita è 100%.
- 2 Per modificare il tipo di unità dell'interlinea, selezionare % oppure px (pixel) dal menu a comparsa Unità dell'interlinea.

Per impostare l'interlinea del testo selezionato utilizzando la tastiera:

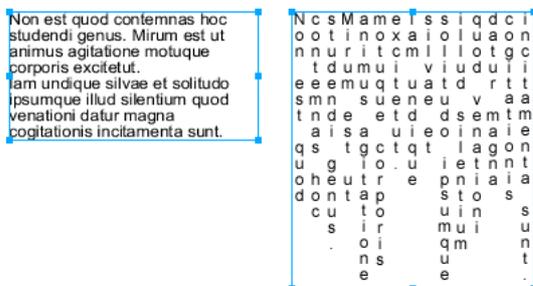
v Tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) mentre si premono i tasti Freccia su o Freccia giù.

Il tasto Freccia su aumenta lo spazio tra le righe, mentre il tasto Freccia giù lo riduce.

 Tenere premuti *Maiusc e Ctrl (Windows) o Maiusc e Comando (Macintosh)* mentre si premono i tasti *Freccia su o Freccia giù* per regolare l'interlinea su incrementi di 10.

Impostazione dell'orientamento del testo

Un blocco di testo può essere orientato in orizzontale o in verticale. Per impostazione predefinita, il testo è orientato in orizzontale.



Orientamento orizzontale e verticale

Il testo può inoltre fluire da destra a sinistra o da sinistra a destra.

malucnugal lagunculam

Flusso testo da destra a sinistra e da sinistra a destra

In Fireworks, è possibile impostare l'orientamento orizzontale e verticale nonché la direzione del flusso del testo nella finestra di ispezione Proprietà. Queste impostazioni sono applicabili solo al blocco di testo nella sua interezza.

Per impostare l'orientamento di un blocco di testo selezionato:

1 Fare clic sul pulsante Orientamento testo  nella finestra di ispezione Proprietà.

2 Selezionare un'opzione di orientamento dal menu a comparsa:

Orizzontale da sinistra a destra è l'impostazione predefinita per il testo in Fireworks per la maggior parte delle lingue. Essa orienta il testo in orizzontale e visualizza i caratteri da sinistra a destra.

Orizzontale da destra a sinistra orienta il testo in orizzontale e visualizza i caratteri da sinistra a destra. Risulta utile per visualizzare il testo in lingue in cui il flusso del testo va da destra a sinistra, come l'ebraico e l'arabo.

Verticale da sinistra a destra orienta il testo in verticale. Se si applica questa impostazione a righe di testo separate da ritorni a capo fisici o logici, ogni riga di testo viene visualizzata come una colonna. Le colonne scorrono da sinistra a destra.

Verticale da destra a sinistra orienta il testo in verticale. Righe multiple di testo separate da ritorni a capo vengono visualizzate come colonne che scorrono da destra a sinistra. Questa opzione risulta utile per la visualizzazione del testo in lingue come il giapponese, nelle quali il testo scorre da destra a sinistra in colonne.

Nota: i caratteri del testo verticale scorrono sempre dall'alto verso il basso. L'impostazione di una delle opzioni di orientamento verticale incide solo sull'ordine delle colonne di testo e non sull'ordine dei caratteri.

Impostazione dell'allineamento del testo

L'allineamento determina la posizione di un paragrafo di testo rispetto ai margini del blocco di testo di cui fa parte. Nell'allineamento orizzontale, il testo viene allineato rispetto ai margini sinistro e destro del blocco di testo. Nell'allineamento verticale, il testo viene allineato rispetto ai margini superiore e inferiore del blocco di testo. Per ulteriori informazioni sull'impostazione delle opzioni di orientamento del testo in orizzontale o in verticale, vedere "Impostazione dell'orientamento del testo" a pagina 109.

Il testo può essere allineato in orizzontale al margine sinistro o destro del blocco di testo, centrato oppure completamente giustificato, in modo che risulti allineato sia a destra che a sinistra. Per impostazione predefinita, il testo orizzontale è allineato a sinistra.

Il testo verticale può essere allineato al margine superiore o inferiore di un blocco di testo, centrato all'interno del blocco di testo o completamente giustificato ai margini superiore e inferiore.

Per ottenere un filtro di allungamento o per far rientrare il testo in uno spazio specifico, è consentito impostare l'allineamento in modo che il testo riempi il blocco di testo in orizzontale (per il testo a orientamento orizzontale) oppure in verticale (per il testo a orientamento verticale).

lagunculam

Testo orizzontale allungato in modo da riempire un blocco di testo

I comandi dell'allineamento appaiono nella finestra di ispezione Proprietà quando viene evidenziato del testo o viene selezionato un blocco di testo.



Opzioni di allineamento del testo nella finestra di ispezione Proprietà

Per impostare l'allineamento del testo:

1 Selezionare il testo.

2 Fare clic sul pulsante di allineamento nella finestra di ispezione Proprietà.

Rientro del testo

È possibile far rientrare la prima riga di un paragrafo utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Il rientro è misurato in pixel.



Opzione di rientro del paragrafo nella finestra di ispezione Proprietà

Se le dimensioni della finestra di ispezione Proprietà sono ridotte, fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà.

Per rientrare la prima riga dei paragrafi selezionati:

v Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa Rientro paragrafo o immettere un valore nella casella di testo.

Impostazione della spaziatura tra i paragrafi

L'entità della spaziatura che si desidera impostare prima e dopo i paragrafi può essere impostata utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. La spaziatura tra i paragrafi è misurata in pixel.



Opzioni di spaziatura tra i paragrafi nella finestra di ispezione Proprietà

Se le dimensioni della finestra di ispezione Proprietà sono ridotte, fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà.

Per impostare lo spazio che precede i paragrafi selezionati:

v Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa Spazio prima del paragrafo o immettere un valore nella casella di testo.

Per impostare lo spazio dopo i paragrafi selezionati:

v Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa Spazio dopo paragrafo o immettere un valore nella casella di testo.

Attenuazione dei bordi del testo

Per attenuare i bordi del testo, applicarvi l'antialiasing. In questo modo, i bordi del testo sfumeranno nello sfondo. Questa tecnica è in grado di rendere il testo più pulito e leggibile in caso di testo di grandi dimensioni.



Testo originale; dopo l'attenuazione dei bordi

Per impostare l'antialiasing utilizzare la finestra di ispezione Proprietà. Se le dimensioni della finestra di ispezione Proprietà sono ridotte, fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà. L'antialiasing viene applicato a tutti i caratteri di un determinato blocco di testo.

Nessun antialiasing disabilita l'attenuazione del testo.

Antialiasing netto crea una transizione netta tra i bordi del testo e lo sfondo.

Antialiasing marcato crea una transizione molto marcata tra i bordi del testo e lo sfondo, mantenendo invariata la forma dei caratteri e migliorando le aree di dettaglio di questi ultimi.

Antialiasing attenuato crea una transizione delicata tra i bordi del testo e lo sfondo.

Antialiasing del sistema utilizza il metodo di smussatura del testo fornito da Windows XP o Mac OS X.

Antialiasing personalizzato offre i seguenti comandi sofisticati per l'antialiasing:

Sovracampionatura definisce la quantità di dettaglio necessaria per la transizione tra i bordi del testo e lo sfondo.

Precisione definisce l'omogeneità della transizione tra i bordi del testo e lo sfondo.

Forza determina in che misura i margini del testo si uniscono allo sfondo.

Per applicare bordi con antialiasing al testo selezionato:

v Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare una delle opzioni dal menu a comparsa Antialiasing:

Nota: quando si aprono file vettoriali, come file di Adobe FreeHand, in Fireworks, al testo risulta applicato l'antialiasing. È possibile modificare questo attributo utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Per ulteriori informazioni, vedere "Apertura di elementi grafici creati in altre applicazioni" a pagina 15.

Regolazione della larghezza dei caratteri

Utilizzare l'opzione Scala orizzontale della finestra di ispezione Proprietà per espandere o contrarre la larghezza dei caratteri del testo orizzontale.

La scala orizzontale è misurata in percentuale. 100% è l'impostazione predefinita.



Opzione Scala orizzontale nella finestra di ispezione Proprietà

Se le dimensioni della finestra di ispezione Proprietà sono ridotte, fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà.

Per espandere o contrarre i caratteri selezionati:

v Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa Scala orizzontale o immettere un valore nella casella di testo. Se si trascina il dispositivo di scorrimento su un valore superiore al 100%, si espande la larghezza o l'altezza dei caratteri, mentre se lo si trascina su un valore inferiore, la si contrae.

Impostazione dello spostamento della riga base

Lo spostamento della riga base determina la distanza del testo rispetto alla riga sopra o a quella sotto la sua riga base naturale. Se non è impostato alcuno spostamento della riga base, il testo si trova su di essa. Utilizzare lo spostamento della riga base per creare apici e pedici.

Non ^{est} quod contemnas hoc studendi genus.

I comandi di spostamento della riga base si trovano nella finestra di ispezione Proprietà. Lo spostamento della riga base è misurato in pixel.



Opzione Spostamento riga base nella finestra di ispezione Proprietà

Per impostare lo spostamento della riga base per un testo selezionato:

v Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare il dispositivo di scorrimento a comparsa Spostamento riga base per specificare la distanza di apici e pedici rispetto alla riga base. Immettere valori positivi per creare gli apici, negativi per creare i pedici.

Applicazione di tratti, riempimenti e filtri al testo

È possibile applicare tratti, riempimenti e filtri al testo contenuto in un blocco di testo, come si farebbe per qualsiasi altro oggetto. Al testo si possono applicare tutti gli stili disponibili nel pannello Stili, anche se non si tratta di stili di testo. Inoltre, è possibile creare un nuovo stile salvando gli attributi del testo.

Dopo aver creato un testo, questo rimane modificabile in Fireworks. Tutti i tratti, riempimenti, filtri e stili vengono aggiornati automaticamente mentre si modifica il testo.



Testo con tratto, riempimento, filtro e stile applicati

È possibile applicare un colore uniforme a un testo evidenziato contenuto in un blocco di testo. Tuttavia, gli attributi di tratto e di riempimento non uniforme, come i riempimenti a gradiente, vengono applicati a tutto il testo di un blocco di testo selezionato e non solo a quello evidenziato.

Per ulteriori informazioni relative a tratti e riempimenti, vedere “Applicazione di colori, tratti e riempimenti” a pagina 121. Per ulteriori informazioni sull'uso di stili, vedere “Uso degli stili” a pagina 175. Per ulteriori informazioni sull'applicazione dei filtri attivi, vedere “Applicazione di filtri attivi” a pagina 141.

Lo strumento Testo non mantiene le impostazioni di tratto né i filtri attivi quando si crea un nuovo blocco di testo. Tuttavia, è possibile salvare come stile nel pannello Stili gli attributi di tratto, di riempimento e i filtri attivi applicati al testo se si desidera riutilizzarli in futuro. Quando si salvano gli attributi del testo come stile, non viene salvato il testo ma solo gli attributi.

Per salvare gli attributi del testo come uno stile:

- 1 Creare un oggetto di testo e applicarvi gli attributi desiderati.
- 2 Selezionare l'oggetto di testo.
- 3 Selezionare Nuovo stile dal menu Opzioni del pannello Stili.
- 4 Selezionare le proprietà per il nuovo stile e assegnare un nome allo stile.
- 5 Fare clic su OK.

Collegamento di testo a un tracciato

Per svincolare il testo dalle restrizioni imposte dai blocchi di testo rettangolari, è possibile disegnare un tracciato e collegarvi il testo. Il testo fluirà lungo la forma del tracciato e rimarrà pienamente modificabile.

I tracciati ai quali vengono collegati dei testi perdono temporaneamente gli attributi di tratto, riempimento e filtro. Gli attributi di questo tipo applicati dopo il collegamento al testo vengono applicati a quest'ultimo e non al tracciato. Il tracciato recupera i propri attributi di tratto, riempimento e filtro una volta separato dal testo.

Nota: collegando il testo contenente ritorni a capo fisici o logici a un tracciato si potrebbero verificare effetti indesiderati.

Se il testo collegato a un tracciato aperto supera la lunghezza del tracciato, i caratteri rimanenti vengono mandati a capo e ripetono la forma del tracciato.

lagunculam sic etiam
pugillares feras.

Testo su un tracciato che viene mandato a capo e ripete la forma del tracciato

Per inserire un testo in un tracciato:

- 1 Tenendo premuto il tasto Maiusc, selezionare un blocco di testo e un tracciato.
- 2 Selezionare Testo > Collega al tracciato.

Per separare il testo da un tracciato selezionato:

- v Selezionare Testo > Separa dal tracciato.

Modifica dei tracciati e del testo collegato ai tracciati

Il testo collegato a un tracciato rimane modificabile. È possibile inoltre modificare la forma del tracciato.

Per modificare il testo collegato a un tracciato, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Fare doppio clic sull'oggetto Testo sul tracciato con lo strumento Puntatore o Sottoselezione.
- Selezionare lo strumento Testo, quindi il testo da modificare.

Per modificare la forma del tracciato:

- 1 Utilizzando lo strumento Sottoselezione, selezionare l'oggetto Testo sul tracciato. I punti del tracciato sono ora sottoselezionati e pronti per la modifica.
- 2 Trascinare i punti per rimodellare il tracciato.

Nota: per modificare il tracciato, è inoltre possibile utilizzare lo strumento Penna di Bézier. Il testo scorre automaticamente intorno al tracciato man mano che i punti vengono modificati.

Modifica dell'orientamento e della direzione del testo su un tracciato

L'ordine in cui viene disegnato un tracciato stabilisce la direzione del testo collegato allo stesso. Ad esempio, se si disegna un tracciato da destra a sinistra, il testo collegato appare rivolto all'indietro e rovesciato.

lagunculam

Testo collegato a un tracciato disegnato da destra a sinistra

È possibile invertire la direzione o cambiare l'orientamento del testo collegato a un tracciato. È inoltre consentito modificare il punto di partenza del testo su un tracciato.

Per modificare l'orientamento del testo su un tracciato selezionato:

- v Selezionare Testo > Orientamento, quindi selezionare una delle opzioni di orientamento.

lagunculam

Testo ruotato intorno al tracciato



Testo orientato in verticale su un tracciato



Testo inclinato in verticale intorno al tracciato



Testo inclinato in orizzontale intorno al tracciato

Per invertire la direzione del testo su un tracciato selezionato:

v Selezionare Testo > Inverti direzione.

Per spostare il punto iniziale del testo collegato a un tracciato:

1 Selezionare l'oggetto Testo sul tracciato.

2 Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere un valore nella casella di testo Scostamento testo, quindi premere Invio.

Nota: se le dimensioni della finestra di ispezione Proprietà sono ridotte, fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà.

Trasformazione del testo

I blocchi di testo possono essere trasformati in base alle stesse modalità applicate per la trasformazione degli oggetti. È possibile scalare, ruotare, inclinare e riflettere il testo per creare effetti di testo esclusivi.

Il testo trasformato rimane comunque modificabile, anche se trasformazioni di rilievo potrebbero ostacolarne la leggibilità. Se la trasformazione di un blocco di testo comporta il ridimensionamento o la scalatura del testo, le dimensioni dei caratteri utilizzate vengono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà quando il testo è selezionato.

Conversione del testo in tracciati

È possibile convertire il testo in tracciati e quindi modificare la forma delle lettere come per qualsiasi altro oggetto vettoriale. Dopo aver convertito il testo in tracciati, sono disponibili tutti gli strumenti di modifica degli oggetti vettoriali. Tuttavia, non è più modificabile come testo.

Per convertire il testo selezionato in tracciati:

v Selezionare Testo > Converti in tracciati.

Il testo convertito in tracciati mantiene tutte le sue proprietà ed è ora modificabile solo come tracciati. È possibile modificare il testo convertito come gruppo o i caratteri convertiti singolarmente.



Per modificare singolarmente i tracciati dei caratteri di testo convertiti, effettuare una delle seguenti procedure:

- Selezionare il testo convertito con lo strumento Sottoselezione.
- Selezionare il testo convertito e selezionare **Elabora > Separa**.

È possibile modificare i tracciati dei singoli caratteri convertiti utilizzando gli strumenti di modifica vettoriale. Per ulteriori informazioni sulla modifica dei tracciati, vedere “Modifica dei tracciati” a pagina 94.

È possibile creare un tracciato composto da un oggetto di testo creato mediante conversione di testo in tracciati.

Per creare un tracciato composto da un gruppo di tracciati creato mediante conversione di testo in tracciati:

- 1 Selezionare il gruppo di tracciati.
- 2 Selezionare **Elabora > Separa**.
- 3 Selezionare **Elabora > Combina tracciati > Unisci**.

Importazione del testo

È possibile copiare il testo da un documento sorgente e incollarlo nel documento di Fireworks corrente oppure trascinarlo dal documento sorgente a quello corrente. È inoltre possibile aprire o importare in Fireworks un intero file di testo.

I formati importabili sono RTF (rich text format) e ASCII (testo normale).

Per aprire o importare un file di testo:

- 1 Selezionare **File > Apri o File > Importa**.
- 2 Portarsi sulla cartella contenente il file.
- 3 Selezionare il file e fare clic su **OK**.

Testo di Photoshop

È possibile aprire o importare un file di Photoshop che contiene testo. Copiare il testo di un file di Photoshop e incollarlo nel documento corrente di Fireworks, oppure trascinarlo dal file di Photoshop al documento corrente. Per ulteriori informazioni, vedere “Apertura di elementi grafici creati in altre applicazioni” a pagina 15.

File RTF

Una volta importato il testo RTE, Fireworks mantiene gli attributi seguenti:

- Carattere, dimensioni e stile (grassetto, corsivo, sottolineato)
- Allineamento (a sinistra, a destra, centrato e giustificato)
- Interlinea
- Spostamento riga base
- Intervallo crenatura
- Scala orizzontale
- Colore del primo carattere

Tutte le altre informazioni RTF vengono ignorate.

Fireworks consente di importare testo RTF copiandolo e incollandolo oppure trascinandolo e rilasciandolo.

Testo ASCII

È possibile importare testi in formato ASCII utilizzando metodi diversi. Il testo ASCII importato viene impostato sul carattere predefinito, con altezza 12 pixel, e sul colore di riempimento corrente.

Gestione dei caratteri mancanti

Quando in Fireworks viene aperto un documento contenente caratteri non presenti sul computer in uso, viene chiesto se si desidera sostituirli o mantenerne l'aspetto. Questa funzione risulta particolarmente utile se si condividono file con utenti di altri computer sui quali potrebbero non essere installati gli stessi caratteri.

Scegliendo **Mantieni aspetto**, il testo viene sostituito con un'immagine bitmap che rappresenta l'aspetto del testo nel carattere originale. Il testo rimane comunque modificabile, ma se si procede a questo tipo di operazione, Fireworks sostituirà l'immagine bitmap con un carattere installato sul sistema in uso. Ciò determina il cambiamento dell'aspetto del testo.

È possibile selezionare caratteri sostitutivi per quelli mancanti. In seguito alla sostituzione dei caratteri, viene aperto il documento ed è possibile modificare e salvare il testo. Riaprendo il documento su un computer che contiene i caratteri originali, Fireworks li ricorda e li utilizza.

Per selezionare un carattere sostitutivo:

1 Aprire un documento con caratteri mancanti.

Viene visualizzata la finestra di dialogo **Caratteri mancanti**.

2 Scegliere uno dei caratteri mancanti dall'elenco **Modifica carattere mancante**.

3 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Scegliere un carattere sostitutivo dall'elenco **A**.
- Scegliere di visualizzare il testo nel carattere predefinito del sistema.
- Per lasciare invariato il carattere mancante, fare clic su **Nessuna modifica**.

4 Fare clic su **OK**.

All'apertura successiva di un documento con gli stessi caratteri mancanti, la finestra di dialogo **Caratteri mancanti** conterrà il carattere prescelto.

Controllo ortografico

È possibile utilizzare il comando **Controllo ortografico** del menu **Testo** per controllare l'ortografia di determinati blocchi di testo o di tutto il testo di un documento.

Per eseguire il controllo ortografico di un testo:

1 Selezionare uno o più blocchi di testo. Se non viene selezionato nessun blocco di testo, viene controllata l'ortografia dell'intero documento.

2 Selezionare **Testo > Controllo ortografico**.

3 Se è la prima volta che si utilizza il comando **Controllo ortografico** in Fireworks, viene visualizzata una finestra di dialogo per la scelta del dizionario. Fare clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo. Scegliere una lingua dall'elenco **Dizionario** e fare clic su **OK**.

Se non si sceglie nessuna lingua, viene chiesto di selezionare il dizionario di una lingua ogni volta che si esegue il controllo ortografico di un documento.

Nota: l'opzione **Adobe.tlx** è sempre selezionata nella parte superiore dell'elenco dei dizionari. Per ulteriori informazioni su questa opzione, vedere *"Personalizzazione del controllo ortografico"* a pagina 118.

4 Viene aperta la finestra di dialogo **Controllo ortografico**. Per ogni parola trovata, selezionare l'opzione appropriata:

Aggiungi a dizionario personale consente di aggiungere la parola riconosciuta al dizionario personale.

Ignora consente di ignorare l'istanza corrente della parola non riconosciuta.

Ignora tutto consente di ignorare tutte le istanze della parola non riconosciuta durante la sessione di controllo ortografico corrente. Quando si eseguirà il controllo ortografico in futuro, la parola verrà segnalata di nuovo come non riconosciuta.

Cambia consente di sostituire l'istanza corrente della parola non riconosciuta con il testo digitato nella casella Cambia in o con la selezione effettuata nell'elenco Suggerimenti.

Cambia tutto consente di sostituire tutte le istanze della parola non riconosciuta nello stesso modo.

Elimina consente di rimuovere una parola doppia quando viene trovata.

Al termine del controllo ortografico di un documento, la finestra di dialogo Controllo ortografico si chiude e appare un messaggio indicante che l'operazione è stata completata.

Personalizzazione del controllo ortografico

È possibile personalizzare il modo in cui Fireworks esegue il controllo ortografico dei documenti utilizzando la finestra di dialogo Imposta controllo ortografico.

Da questa finestra è possibile specificare uno o più dizionari che Fireworks dovrà utilizzare durante il controllo ortografico, come pure modificare le parole del dizionario personale. È inoltre possibile specificare gli elementi che si desidera sottoporre al controllo ortografico, compresi gli indirizzi Internet e dei file.

Per personalizzare il controllo ortografico in Fireworks:

1 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Selezionare Testo > Imposta controllo ortografico.
- Fare clic sul pulsante Impostazione nella finestra di dialogo Controllo ortografico.

2 Scegliere le opzioni desiderate nella finestra di dialogo Imposta controllo ortografico:

- Scegliere uno o più dizionari.

Nota: l'opzione *Adobe.tlx* è sempre selezionata in alto nell'elenco dei dizionari. Questo file contiene il dizionario personalizzato.

- Cercare un dizionario personalizzato facendo clic sull'icona della cartella accanto alla casella di testo Percorso dizionario personale.
- Modificare il dizionario personalizzato facendo clic sul pulsante Modifica dizionario personale e aggiungendo, eliminando o modificando parole nell'elenco.
- Scegliere i tipi di parole che si desidera includere nel controllo ortografico.

3 Fare clic su OK.

Uso dell'Editor di testo

In Fireworks 4 e nelle versioni precedenti, il testo veniva creato e modificato utilizzando l'Editor di testo. Tutte le opzioni di modifica e formattazione del testo prima presenti nell'Editor di testo si trovano ora nella finestra di ispezione Proprietà. È comunque possibile accedere all'Editor di testo tramite il menu Testo.

L'Editor di testo è particolarmente utile per le operazioni con il testo che può risultare difficile da modificare a video, come ad esempio i blocchi di testo di grandi dimensioni, il testo collegato a un tracciato o il testo con caratteri e dimensioni di difficile lettura. Se necessario per semplificare le operazioni di modifica, si può scegliere di visualizzare il testo nel carattere del sistema e con le dimensioni predefinite.

Per visualizzare l'Editor di testo:

1 Selezionare un blocco di testo e scegliere Testo > Editor.

2 Modificare e formattare il testo utilizzando le opzioni disponibili.

3 Fare clic su OK per applicare le modifiche e chiudere l'Editor di testo.

Per visualizzare il testo nel carattere del sistema:

- Deselezionare Mostra carattere nell'Editor di testo.

Mostra carattere

Per visualizzare il testo nelle dimensioni predefinite:

- Deselezionare Mostra dimensioni e colore nell'Editor di testo.

Mostra dimensioni e colore

Capitolo 7: Applicazione di colori, tratti e riempimenti

Fireworks CS3 dispone di una vasta gamma di pannelli, strumenti e opzioni per l'organizzazione, la scelta e l'applicazione dei colori alle immagini bitmap e agli oggetti vettoriali.

Nel pannello Campioni colore, è possibile scegliere un gruppo di campioni predefiniti come Campioni colore, Tono continuo o Scala di grigi oppure creare gruppi di campioni personalizzati con i colori preferiti dell'utente o approvati dai clienti. Nel Mixer colori sono disponibili modelli di colori come i modelli Esadecimali, RGB o Scala dei grigi, tra i quali scegliere colori per i tratti e i riempimenti direttamente dalla barra colori o immettendo valori specifici.

Nello spazio di lavoro di Fireworks sono disponibili vaschette colore che indicano le scelte di colore correnti per le opzioni e le caratteristiche degli oggetti. Se si fa clic su una vaschetta colore, viene visualizzata la finestra a comparsa colori, dalla quale è possibile scegliere un colore per la vaschetta selezionata. Se si allontana il puntatore da una finestra a comparsa colori aperta, è possibile fare clic su qualsiasi colore dello schermo per applicarlo alla vaschetta colore.

La sezione Colori del pannello Strumenti contiene i comandi colore di tratti e riempimenti e altre opzioni colore. La sezione Bitmap contiene gli strumenti Secchio di vernice, Gradiente, Contagocce, da utilizzare per applicare colori alle selezioni bitmap, ad aree di colori simili e agli oggetti vettoriali. Per informazioni su questi strumenti bitmap, vedere "Operazioni con le bitmap" a pagina 57.

Nota: per informazioni sulla correzione cromatica mediante i filtri attivi e i filtri, vedere "Regolazione del colore e della tonalità delle bitmap" a pagina 67.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- "Uso della sezione Colori del pannello Strumenti" a pagina 121
- "Organizzazione dei gruppi di campioni colore e modelli colore" a pagina 122
- "Uso delle vaschette colore e delle finestre a comparsa colori" a pagina 130
- "Operazioni con i tratti" a pagina 131
- "Operazioni con i riempimenti" a pagina 134
- "Applicazione di riempimenti a gradiente e a motivi" a pagina 135
- "Aggiunta di texture a tratti e riempimenti" a pagina 139

Uso della sezione Colori del pannello Strumenti

La sezione Colori del pannello Strumenti contiene i comandi colore per l'attivazione delle vaschette Colore tratto e Colore di riempimento, che determinano a loro volta se i tratti o i riempimenti degli oggetti selezionati devono essere o meno interessati dalle scelte dei colori. Include inoltre i comandi per il ripristino rapido dei colori predefiniti, per l'impostazione dei colori tratto e riempimento su Nessuno e per lo scambio di questi colori.

Per attivare le vaschette Colore tratto e Colore di riempimento:

v Nel pannello Strumenti, fare clic sull'icona di fianco alla vaschetta Colore tratto o Colore di riempimento. L'area della vaschetta colore attiva assume l'aspetto di un pulsante premuto del pannello Strumenti.

Nota: lo strumento Secchio di vernice applica alle selezioni di pixel e agli oggetti vettoriali il colore mostrato nella vaschetta Colore di riempimento del pannello Strumenti.



Vaschette colore nel pannello Strumenti e nella finestra a comparsa colori

Per ripristinare i colori predefiniti:

v Fare clic sul pulsante Colori predefiniti nel pannello Strumenti o nel Mixer colori.

Per rimuovere tratti e riempimenti da oggetti selezionati tramite il pulsante Nessun tratto o riempimento:

1 Fare clic sul pulsante Nessun tratto o riempimento nella sezione Colori del pannello Strumenti.

Le caratteristiche attive cambiano sul valore di tratto o riempimento Nessuno.

2 Per impostare su Nessuno anche le caratteristiche inattive, fare clic di nuovo sul pulsante Nessun tratto o riempimento.

Nota: il tratto o il riempimento degli oggetti selezionati può essere impostato su Nessuno anche facendo clic sul pulsante Trasparente in una qualunque finestra a comparsa dei colori del riempimento o tratto, oppure scegliendo Nessuno dai menu Categoria riempimento o Categoria tratto della finestra di ispezione Proprietà.

Per scambiare i colori del riempimento e dei tratti:

v  Fare clic sul pulsante Scambia colori nel pannello Strumenti o nel Mixer colori.

Organizzazione dei gruppi di campioni colore e modelli colore

Il pannello Campioni colore e il Mixer colori sono combinati nel pannello Colori. Nel pannello Campioni colore è possibile visualizzare, cambiare, creare e modificare gruppi di campioni colore oltre ai colori dei tratti e dei riempimenti. È possibile utilizzare il Mixer colori per scegliere un modello colore, miscelare i colori dei tratti e dei riempimenti trascinandone i dispositivi di scorrimento o immettendone i valori di colore, come pure scegliere i colori dei tratti e dei riempimenti dalla barra colori. Per creare e scambiare le tavolozze di colori ed esplorare diversi schemi di colore, è inoltre possibile utilizzare il pannello Tavolozza colori.

Applicazione dei colori dal pannello Campioni colore

Il pannello Campioni colore visualizza tutti i colori del gruppo corrente di campioni colore. È possibile utilizzare il pannello Campioni colore per applicare colori di riempimento e tratto agli oggetti vettoriali o al testo selezionato.

Per applicare un colore al tratto o al riempimento di un oggetto selezionato tramite il pannello Campioni colore:

1 Fare clic sull'icona di fianco alla vaschetta Colore tratto o Colore di riempimento nel pannello Strumenti o nella finestra di ispezione Proprietà per attivarla.

2 Se il pannello Campioni colore non è già aperto, selezionare Finestra > Campioni colore.

3 Fare clic su un campione per applicare il colore al tratto o al riempimento di un oggetto selezionato. Il colore viene visualizzato nella vaschetta Colore tratto o Colore di riempimento attiva.

Modifica dei gruppi di campioni colore

È possibile passare facilmente a un altro gruppo di campioni colore o crearne uno personalizzato. Il menu Opzioni del pannello Campioni colore contiene i seguenti gruppi di campioni: Campioni colore, Tono continuo, Macintosh, Windows e Scala di grigi. È possibile importare campioni colore personalizzati dalle tavolozze salvate come file ACT o GIF.

Per scegliere un gruppo di campioni colore:

v Scegliere un gruppo di campioni colore dal menu Opzioni del pannello Campioni colore.

Nota: se si seleziona Campioni colore viene ripristinato il gruppo predefinito di campioni colore.

Per scegliere un gruppo di campioni colore personalizzato:

1 Selezionare Sostituisci campioni colore dal menu Opzioni del pannello Campioni colore.

2 Passare alla cartella e scegliere un file gruppo di campioni colore.

3 Fare clic su Apri.

I campioni colore nel gruppo personalizzato sostituiscono quelli precedenti.

Nota: per informazioni sulla creazione di un gruppo di campioni colore personalizzati, vedere "Personalizzazione del pannello Campioni colore" a pagina 123 e "Salvataggio delle tavolozze" a pagina 262.

Per aggiungere ai campioni colore correnti un campione di una tavolozza esterna:

1 Selezionare Aggiungi campioni colore dal menu Opzioni del pannello Campioni colore.

2 Passare alla cartella interessata e scegliere un file tavolozza.

Nota: Fireworks consente di aggiungere campioni colore dalle tavolozze esportate come file ACT o GIF.

3 Fare clic su OK.

I nuovi campioni colore vengono aggiunti alla fine dei campioni correnti.

Personalizzazione del pannello Campioni colore

È possibile aggiungere, eliminare, sostituire e ordinare i campioni di colore nel pannello Campioni colore.

Nota: selezionando Modifica > Annulla non è possibile annullare i campioni colore aggiunti o eliminati.



Campioni colore, pannello

Per aggiungere un colore al pannello Campioni colore:

1 Selezionare lo strumento Contagocce dal pannello Strumenti.

2 Selezionare il numero di pixel da campionare dal menu a comparsa Campione nella finestra di ispezione Proprietà: 1 pixel, Media 3 x 3 o Media 5 x 5.

3 Fare clic su un punto qualsiasi nella finestra di un documento di Fireworks per campionare un colore.

4 Spostare la punta del contagocce nello spazio vuoto dopo l'ultimo campione nel pannello Campioni colore.

Il puntatore Contagocce si trasforma in puntatore Secchio di vernice.

5 Fare clic per aggiungere il campione colore.



Se si seleziona Adatta a WebSafe dal menu Opzioni della finestra a comparsa colori, qualsiasi colore prelevato con il puntatore Contagocce viene trasformato nel colore WebSafe che più gli si avvicina.

Per sostituire un campione colore con un altro colore:

- 1 Selezionare lo strumento Contagocce dal pannello Strumenti.
- 2 Selezionare il numero di pixel da campionare dal menu a comparsa Campione nella finestra di ispezione Proprietà: 1 pixel, Media 3 x 3 o Media 5 x 5.
- 3 Fare clic su un punto qualsiasi nella finestra di un documento di Fireworks per campionare un colore.
- 4 Tenere premuto Maiusc e puntare su un campione del pannello Campioni colore.
Il puntatore prende la forma dello strumento Secchio di vernice.
- 5 Fare clic sul campione colore per sostituirlo con il nuovo colore.

Per eliminare un campione dal pannello Campioni colore:

- 1 Tenere premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) e spostare il puntatore su un campione colore.
Il puntatore prende la forma di un paio di forbici.
- 2 Fare clic sul campione colore per eliminarlo dal pannello Campioni colore.

Per salvare una selezione di colori campionati:

- 1 Aggiungere i colori campionati al pannello Campioni colore.
- 2 Selezionare Salva campioni colore dal menu Opzioni del pannello Campioni colore.
Appare la finestra di dialogo Esporta campioni colore.
- 3 Selezionare un nome file e una directory quindi fare clic su Salva.

Eliminazione e ordinamento dei campioni colore

È possibile eliminare e ordinare i campioni di colore a partire dal menu Opzioni del pannello Campioni colore.

Per eliminare o ordinare i campioni colore:

v Selezionare una delle seguenti opzioni dal menu Opzioni del pannello Campioni colore:

Cancella campioni colore cancella l'intero pannello Campioni colore.

Ordina per colore ordina i campioni colore per valore cromatico.

Creazione di colori nel Mixer colori

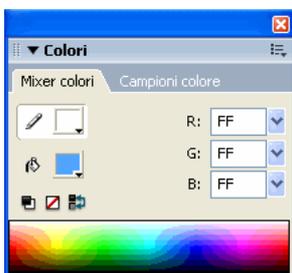
È possibile creare colori nel Mixer colori trascinando gli appositi dispositivi di scorrimento o immettendo valori di colore per ciascun componente di un modello colore (RGB, Esadecimale o CMY). Il colore creato viene applicato alla vaschetta Colore tratto o Colore di riempimento attiva. Il Mixer colori dispone anche di una barra colori che visualizza la gamma di colori del modello corrente. Per applicare un colore è possibile anche fare clic in un punto qualunque della barra. Per selezionare un colore Windows o Macintosh si può invece utilizzare il selettore dei colori di sistema.



Nonostante CMY sia un'opzione di modello di colore, le immagini esportate direttamente da Fireworks non risultano idonee per la stampa. Per finalizzare per la stampa le immagini Fireworks esportate, importarle in Adobe Illustrator, Adobe Photoshop o Adobe FreeHand, che esegue automaticamente la conversione CMYK delle immagini RGB nel momento in cui viene eseguita la separazione di colore digitale. Per ulteriori informazioni, vedere la documentazione relativa a tali programmi.

Miscelazione di colori nel Mixer colori

Nel Mixer colori è possibile visualizzare i valori del colore attivo e modificare i valori di colore per creare nuovi colori.



Per impostazione predefinita, il Mixer colori identifica i colori RGB come esadecimali, pertanto visualizza valori esadecimali per i componenti rosso (R), verde (G) e blu (B). I valori RGB esadecimali sono calcolati sulla base di una gamma che va da 00 a FF.

Modello colore	Modalità di espressione cromatica
RGB	Valori di rosso, verde e blu (RGB), nei quali ciascun componente ha un valore compreso tra 0 e 255; 0-0-0 corrisponde al nero e 255-255-255 al bianco.
Esadecimale	Valori RGB di rosso, verde e blu, nei quali ciascun componente ha un valore esadecimale compreso tra 00 e FF; 00-00-00 corrisponde al nero mentre FF-FF-FF rappresenta il bianco.
HSB	Valori di tonalità, saturazione e luminosità (HSB), in cui la tonalità ha un valore compreso tra 0 e 360 gradi, mentre la saturazione e la luminosità hanno un valore compreso tra 0 e 100%.
CMY	Valori di ciano, magenta e giallo (CMY), nei quali ciascun componente ha un valore compreso tra 0 e 255; 0-0-0 corrisponde al nero e 255-255-255 al bianco.
Scala di grigi	Percentuale del nero. Il singolo componente nero (K) ha un valore compreso tra 0 e 100%, in cui 0 corrisponde al bianco e 100 al nero, mentre i valori intermedi costituiscono le varie sfumature del grigio.

Il menu Opzioni del Mixer colori consente comunque di selezionare modelli colore alternativi. I valori dei componenti del colore corrente cambiano a seconda del modello colore utilizzato.

Per visualizzare il Mixer colori:

v Selezionare Finestra > Mixer colori.

Per applicare un colore della barra colori a un oggetto vettoriale selezionato:

- 1 Fare clic sull'icona di fianco alla vaschetta Colore tratto o Colore di riempimento nel Mixer colori.
- 2 Spostare il puntatore sulla barra colori.

Il puntatore si trasforma in un contagocce.

- 3 Fare clic per prelevare un colore.

Il colore viene applicato all'oggetto selezionato e diventa il colore attivo del tratto o del riempimento.

Per scegliere un colore dal Mixer colori:

- 1 Prima di miscelare un colore, deselegionare tutti gli oggetti per impedire modifiche indesiderate durante la procedura di miscelazione.
- 2 Fare clic sulla vaschetta Colore tratto o riempimento per scegliere la destinazione per il nuovo colore.
- 3 Selezionare un modello di colore dal menu Opzioni del Mixer colori.
- 4 Per specificare i valori dei componenti del colore effettuare una delle seguenti procedure:
 - Immettere i valori nei campi dei componenti del colore.
 - Utilizzare i dispositivi di scorrimento a comparsa.
 - Selezionare un colore dalla barra colori.

È possibile aggiungere il colore al pannello Campioni colore per un successivo riutilizzo. Per ulteriori informazioni, vedere “Personalizzazione del pannello Campioni colore” a pagina 123.

Per passare da un modello colore a un altro nella barra colori:

v Fare clic tenendo premuto MAIUSC sulla barra colori posta in fondo al Mixer colori.

Nota: le opzioni contenute nel Mixer colori non sono soggette a variazioni.

Creazione di colori con il selettore dei colori di sistema

È possibile creare colori utilizzando la finestra di dialogo Windows o Macintosh, anziché utilizzare i pannelli Mixer colori e Campioni colore.

Per scegliere un colore con il selettore dei colori di sistema:

- 1 Fare clic su una vaschetta colore.
- 2 Selezionare Windows OS o Mac OS dal menu Opzioni della finestra a comparsa colori. Nella finestra a comparsa vengono visualizzati i campioni di colore del sistema selezionato.
- 3 Selezionare un colore dal selettore dei colori di sistema.

Il colore diventa un nuovo colore tratto o riempimento.

Per informazioni sull'aggiunta di un colore nel pannello Campioni colore dal selettore dei colori, vedere “Personalizzazione del pannello Campioni colore” a pagina 123.

Visualizzazione dei valori di colore

Per individuare valori di colore specifici, oltre al Mixer colori e alla finestra a comparsa del colore, è possibile utilizzare il pannello Informazioni.

Per visualizzare il valore cromatico di una qualsiasi parte del documento con il pannello Informazioni:

- 1 Fare clic sullo strumento Contagocce nel pannello Strumenti.
- 2 Selezionare Finestra > Informazioni per visualizzare il pannello Informazioni.
- 3 Spostare il puntatore sull'oggetto contenente il colore da visualizzare (solo Windows).

Per visualizzare il valore cromatico del tratto o del riempimento attivo:

- Selezionare Finestra > Mixer colori per il modello RGB o altri modelli colore.
- Fare clic su una vaschetta colore per aprire la finestra a comparsa e visualizzare il valore esadecimale indicato nella parte superiore della finestra.
- Collocare il puntatore su una vaschetta e leggere la descrizione (solo Windows).

Nota: per impostazione predefinita, i valori RGB del colore compaiono nel pannello Informazioni e nel Mixer colori e il suo valore esadecimale compare nella finestra a comparsa colori, oltre che, solo per quanto riguarda Windows, nella descrizione della vaschetta colore. Tuttavia, è possibile modificare in qualsiasi momento il modello colore visualizzato nel Mixer colori o nel pannello Informazioni.

Per visualizzare le informazioni sui colori di un altro modello colore:

v Selezionare un altro modello colore dal pannello Informazioni o dal menu Opzioni del Mixer colori.

Dithering con i colori WebSafe

A volte è necessario utilizzare un colore non WebSafe. Ad esempio, il logo dell'azienda potrebbe includere colori non presenti nella tavolozza WebSafe. Per approssimare un colore WebSafe che non subisca variazioni né dithering all'esportazione con una tavolozza WebSafe, utilizzare un riempimento Dithering Web.

Nota: il Dithering Web può aumentare le dimensioni previste del file.



Due colori WebSafe creano un riempimento Dithering Web.

Per utilizzare il riempimento Dithering Web:

- 1 Selezionare un oggetto contenente un colore non WebSafe.
- 2 Selezionare Dithering Web dal menu a comparsa Categoria riempimento nella finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà.

Viene visualizzata la finestra a comparsa colori con le opzioni per i riempimenti dithering Web. Il colore non WebSafe dell'oggetto viene visualizzato nella vaschetta colore Origine della finestra Opzioni riempimento. I due colori di dithering WebSafe compaiono nelle vaschette colori di destra. Il Dithering Web viene applicato all'oggetto e diventa il colore di riempimento attivo.

Nota: l'impostazione del bordo di un riempimento Dithering Web su Antialiasing o Morbidezza produce colori non WebSafe.

- 4 Fare clic all'esterno della finestra a comparsa per chiuderla.

Per creare l'illusione di un riempimento trasparente in un browser Web:

- 1 Selezionare l'oggetto al quale applicare il riempimento trasparente.
- 2 Selezionare Dithering Web dal menu a comparsa Categoria riempimento nella finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà. Viene visualizzata la finestra a comparsa colori con le opzioni per i riempimenti dithering Web.
- 4 Fare clic sull'opzione Trasparente.

Le vaschette colore a destra della finestra a comparsa cambiano e riflettono la selezione, mentre l'oggetto nell'area di lavoro diventa semiopaco o traslucido.

- 5 Fare clic all'esterno della finestra a comparsa per chiuderla.
- 6 Esportare l'oggetto come GIF o PNG con l'opzione Trasparenza indice o Trasparenza canale alfa impostata. Per ulteriori informazioni sull'esportazione di file con un'opzione di trasparenza impostata, vedere "Come creare aree trasparenti" a pagina 262.

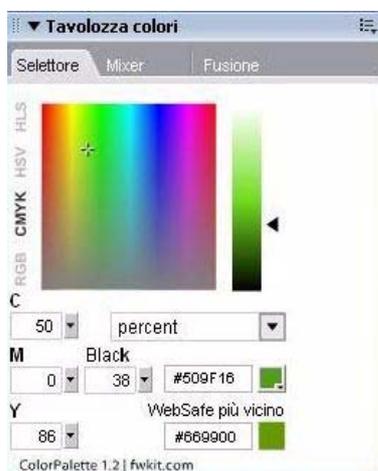
Quando si visualizza l'immagine con un browser Web, lo sfondo della pagina Web mostrerà un pixel sì e uno no del riempimento Dithering Web, creando l'illusione della trasparenza.

Nota: non tutti i browser supportano i file PNG.

Gestione dei colori utilizzando il pannello Tavolozza colori

Il pannello Tavolozza colori consente di creare e scambiare le tavolozze di colori, di esportare campioni di colore ACT personalizzati, di esplorare diversi schemi di colore e di accedere ai comandi più comuni per la scelta dei colori.

La tavolozza contiene tre schede: Selettore, Mixer e Fusione.



Per aprire il pannello Tavolozza colori:

v Selezionare Finestra > Altri > Tavolozza colori

Per individuare il colore WebSafe che più si avvicina a un valore cromatico:

- 1 Per attivarlo, fare clic sulla vaschetta Colore riempimento nella scheda Selettore del pannello Tavolozza colori.
- 2 Fare clic con il puntatore Contagocce in qualsiasi punto della finestra del documento di Fireworks per campionare un colore.

Il colore verrà visualizzato nella vaschetta Colore di riempimento attiva e il colore WebSafe che più si avvicina verrà visualizzato sotto.

Nella scheda Selettore, è inoltre possibile convertire i colori tra modelli colore quali RGB e CMYK, nonché selezionare la modalità di visualizzazione dei colori, ad esempio in base ai byte o alla percentuale.

Per creare e scambiare le tavolozze di colore del documento:

- 1 Selezionare la scheda Mixer nel pannello Tavolozza colori.



- 2 Per impostare i quattro colori di base del documento, utilizzare le quattro vaschette Colore di riempimento situate nella parte inferiore del pannello. Verrà creata automaticamente una tavolozza.
- 3 Se necessario, utilizzare la ruota dei colori HSB nell'angolo inferiore destro del pannello per modificare la tonalità, la saturazione o la luminosità della tavolozza. Ogni modifica verrà applicata automaticamente all'intera tavolozza.
- 4 Se si desidera provare due tavolozze diverse nel documento, fare clic su Palette2 nella parte sinistra del pannello e scegliere i colori di base della seconda tavolozza.
- 5 Dopo aver creato le tavolozze, fare clic sulle due icone Sostituisci colore nella parte inferiore sinistra del pannello per utilizzare alternativamente le due tavolozze.

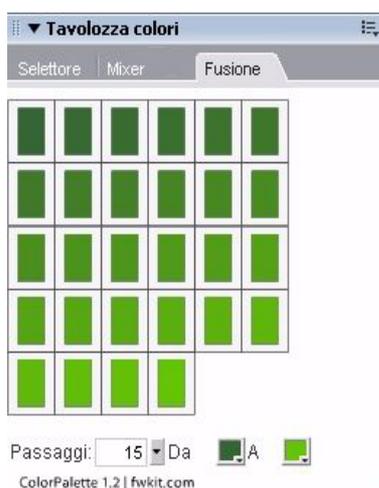
Nota: la funzione di scambio tavolozza consente di sostituire riempimenti, tratti e sfumature negli elementi vettoriali ma non in quelli bitmap o nei simboli grafici.

Per esportare una tavolozza:

- 1 Selezionare la tavolozza che si desidera esportare (ovvero la Palette 1 o 2).
- 2 Fare clic sull'icona Esporta come bitmap per esportare la tavolozza come file bitmap oppure fare clic sull'icona Esporta come tavola colori per esportarla come file ACT.

Per creare una serie di gradazioni di colore utilizzare la scheda Fusione:

- 1 Selezionare la scheda Fusione nel pannello Tavolozza colori.



- 2 Utilizzare le vaschette Colore di riempimento nella parte inferiore del pannello per selezionare i colori iniziali e finali della serie.
- 3 Utilizzare il dispositivo di scorrimento a comparsa Passaggi per selezionare il numero di passaggi della serie.

Dopo aver creato la serie di gradazioni, sarà possibile applicare qualsiasi colore all'interno del documento. Sarà inoltre possibile posizionare il puntatore del mouse su qualsiasi campione di colore per visualizzarne il valore esadecimale.

Uso delle vaschette colore e delle finestre a comparsa colori

Fireworks presenta vaschette colore nella sezione Colori del pannello Strumenti, nella finestra di ispezione Proprietà e nel Mixer colori. Ciascuno di questi strumenti visualizza il colore corrente assegnato alla proprietà dell'oggetto associato.

Selezione di colori da una finestra a comparsa colori

Fare clic su una vaschetta colore per aprire una finestra a comparsa colori simile al pannello Campioni colore. È possibile scegliere di visualizzare nelle finestre a comparsa colori gli stessi campioni presenti nel pannello Campioni colore oppure campioni diversi.

Per selezionare un colore per una vaschetta colore:

1 Fare clic sulla vaschetta colore.

Viene visualizzata la finestra a comparsa con i colori.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su un campione per applicarlo alla vaschetta colore.
- Fare clic con il puntatore Contagocce su un colore in qualsiasi punto dello schermo per applicare il colore alla vaschetta colore.
- Fare clic sul pulsante Trasparente nella finestra a comparsa per rendere trasparente il tratto o il riempimento.

Per visualizzare il gruppo di campioni del pannello Campioni colore corrente nella finestra a comparsa colori:

v Selezionare Pannello Campioni colore dal menu Opzioni della finestra a comparsa colori.

Per visualizzare un diverso gruppo di campioni nella finestra a comparsa colori:

v Selezionare un gruppo di campioni colore dal menu Opzioni della finestra a comparsa colori. La scelta di un gruppo di campioni colore qui non influisce sul pannello Campioni colore.

Campionatura di colori da una finestra a comparsa colori

Quando si apre una finestra a comparsa colori, il puntatore si trasforma in un contagocce in grado di campionare i colori da qualsiasi punto dello schermo. Questa funzione è denominata *campionamento*.

Per campionare un colore da un punto qualsiasi dello schermo per la vaschetta colore corrente:

1 Fare clic su una vaschetta colore.



Viene visualizzata la finestra a comparsa e il puntatore si trasforma in contagocce.

2 Fare clic in un punto qualsiasi dello spazio di lavoro Fireworks per selezionare un colore per la vaschetta colore.

Il colore viene applicato alla caratteristica o alla funzione associata alla vaschetta colore, dopo di che la finestra a comparsa colori si chiude.



Fare clic tenendo premuto *Maiusc* per selezionare un colore *WebSafe*.

Operazioni con i tratti

La finestra di ispezione Proprietà, il menu a comparsa Categoria tratto e la finestra di dialogo Modifica tratto garantiscono un controllo completo del pennello, compresi quantità di inchiostro, dimensioni e forma della punta, texture, effetti dei bordi e aspetto.

Applicazione di tratti

È possibile modificare gli attributi di tratto degli strumenti Penna e Pennello in modo che il successivo oggetto vettoriale disegnato assuma i nuovi attributi del tratto oppure si possono applicare gli attributi di tratto a un oggetto o a un tracciato dopo averlo disegnato.

Il colore del tratto corrente è visualizzato nella relativa vaschetta Colore tratto nel pannello Strumenti, nella finestra di ispezione Proprietà e nel Mixer colori. È possibile modificare il colore del tratto di uno strumento di disegno o di un oggetto selezionato a partire da uno di questi tre pannelli.



L'icona della matita indica la vaschetta del Colore tratto nel pannello Strumenti, nella finestra di ispezione Proprietà e nel Mixer colori.

Per cambiare gli attributi di tratto degli oggetti selezionati, effettuare una delle seguenti procedure:

- Selezionare gli attributi di tratto nel menu a comparsa Categoria tratto nella finestra di ispezione Proprietà.
- Per selezionare altre opzioni, scegliere le opzioni tratto dal menu a comparsa Categoria tratto. Selezionare gli attributi di tratto desiderati nella finestra a comparsa Opzioni tratto.



Utilizzare le opzioni della finestra di ispezione Proprietà o della finestra a comparsa Opzioni tratto per modificare il tratto applicato a un oggetto.

Per modificare il colore del tratto di uno strumento di disegno:

- 1 Premere Ctrl +D (Windows) o Comando +D (Macintosh) per deselegionare tutti gli oggetti.
- 2 Selezionare uno strumento di disegno nel pannello Strumenti.
- 3 Fare clic sulla vaschetta Colore tratto nel pannello Strumenti o nella finestra di ispezione Proprietà per aprire la finestra a comparsa dei colori.
- 4 Selezionare un colore per il tratto dal gruppo di campioni colore.
- 5 Trascinare per disegnare l'oggetto.

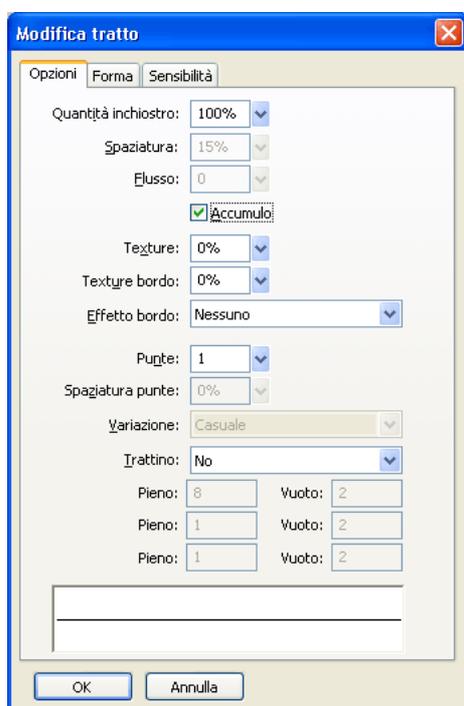
Nota: i tratti appena creati utilizzano il colore visualizzato nella vaschetta Colore tratto.

Per rimuovere tutti gli attributi di tratto da un oggetto selezionato, effettuare una delle seguenti procedure:

- Selezionare Nessuno dal menu a comparsa Categoria tratto nella finestra di ispezione Proprietà o nella finestra a comparsa Opzioni tratto.
- Fare clic sulla vaschetta Colore tratto nel pannello Strumenti o nella finestra di ispezione Proprietà, quindi fare clic sul pulsante Trasparente. 

Creazione di tratti personalizzati

È possibile utilizzare la finestra di dialogo Modifica tratto per cambiare determinate caratteristiche di tratto.



La finestra Modifica tratto ha tre schede: Opzioni, Forma e Sensibilità.

L'anteprima di tratto in fondo a ciascuna scheda mostra il pennello e le impostazioni correnti. Le impostazioni di sensibilità relative alla pressione e alla velocità sono visualizzate nell'anteprima mediante un tratto che si riduce o si affievolisce (ovvero un tratto che si trasforma) da sinistra a destra.

Per aprire la finestra di dialogo Modifica tratto:

- 1 Selezionare le opzioni tratto dal menu a comparsa Categoria tratto nella finestra di ispezione Proprietà.
- 2 Fare clic su Avanzate.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Modifica tratto.

Per impostare opzioni generiche dei tratti a pennello:

- 1 Nella scheda Opzioni della finestra di dialogo Modifica tratto, impostare la quantità di inchiostro, la spaziatura e il flusso. Flussi maggiori creano tratti a pennello più lenti, come in un aerografo.
- 2 Per sovrapporre tratti a pennello e ottenere così tratti più spessi, selezionare Accumulo.
- 3 Per impostare la texture di un tratto, modificare l'opzione Texture. Maggiore è il valore, più evidente è la texture.
- 4 Per impostare la texture ai bordi, inserire un valore nella vaschetta Texture bordo e selezionare un effetto bordo dal menu a comparsa Effetto bordo.
- 5 Impostare il numero di punte che si desidera dare al tratto a pennello. Per impostare più punte, immettere un valore Spaziatura punte e selezionare il metodo di variazione del colore. È possibile selezionare Casuale, Uniforme, Complementare, Tonalità o Ombra.
- 6 Per scegliere una linea tratteggiata, selezionare un'opzione dal menu a comparsa Trattino.
- 7 Per impostare la lunghezza dei trattini e degli spazi di una linea tratteggiata, utilizzare i tre gruppi di vaschette di inserimento testo Pieno e Vuoto che consentono di definire rispettivamente il primo, il secondo e il terzo trattino.
- 8 Fare clic su Applica per applicare le impostazioni ai tratti selezionati, quindi fare clic su OK.

Per modificare la punta del pennello:

- 1 Nella scheda Forma della finestra di dialogo Modifica tratto, selezionare Quadrato, per una punta quadrata, oppure deselezionare Quadrato per una punta rotonda.
- 2 Immettere i valori per la grandezza della punta del pennello, la morbidezza del bordo, l'aspetto e l'angolazione della punta.
- 3 Fare clic su Applica, quindi su OK.

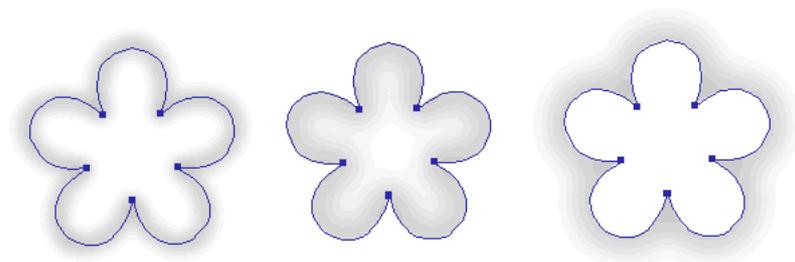
Se si utilizzano la penna e la tavoletta sensibili alla pressione Wacom, Fireworks offre impostazioni apposite per la regolazione precisa degli attributi di tratto relativamente a velocità e pressione. È possibile selezionare gli attributi di tratto controllabili con la penna.

Per impostare la sensibilità del tratto:

- 1 Nella scheda Sensibilità della finestra di dialogo Modifica tratto, scegliere una proprietà di tratto come Dimensioni, Quantità inchiostro o Saturazione dal menu a comparsa Proprietà tratto.
- 2 Dalle opzioni Influenzata da, scegliere in che misura la proprietà di tratto selezionata viene alterata dalla sensibilità.
- 3 Fare clic su OK.

Posizionamento dei tratti sui tracciati

Per impostazione predefinita, il tratto a pennello di un oggetto è centrato sul tracciato. È possibile spostare il tratto a pennello all'interno o all'esterno del tracciato. Ciò consente di controllare le dimensioni complessive degli oggetti che presentano tratti e di creare effetti particolari, quali l'uso dei tratti sui bordi dei pulsanti smussati.



Tratto centrato, Tratto all'interno e Tratto all'esterno

È possibile utilizzare il menu a comparsa Tratto nella finestra Opzioni tratto per riorientare i tratti a pennello.

Per spostare un tratto a pennello all'interno o all'esterno del tracciato selezionato:

- 1 Fare clic sulla vaschetta Colore tratto nel pannello Strumenti o nella finestra di ispezione Proprietà per aprire la finestra a comparsa colori.
- 2 Selezionare un'opzione dal menu a comparsa Posizione del tratto in relazione al tracciato: Interno, Centrato o Esterno.
- 3 Se lo si desidera, selezionare l'opzione Riempimento su tratto.

In genere, il tratto si sovrappone al riempimento. Selezionare Riempimento su tratto per disegnare il riempimento sul tratto. Se si seleziona questa opzione per un oggetto con un riempimento opaco, qualsiasi parte del tratto che ricade all'interno del tracciato viene oscurata. Un riempimento con un grado di trasparenza può tingersi o fondersi con un tratto a pennello all'interno di un tracciato.

Creazione di stili di tratto

È possibile modificare le caratteristiche specifiche del tratto quali la quantità di inchiostro, la forma e la sensibilità della punta, nonché salvare il tratto personalizzato come stile per renderlo utilizzabile su diversi documenti.

Per creare tratti personalizzati:

1 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Fare clic sulla vaschetta Colore tratto nel pannello Strumenti e fare clic su Opzioni tratto.
- Selezionare le opzioni tratto dal menu a comparsa Categoria tratto nella finestra di ispezione Proprietà.

Viene visualizzata la finestra a comparsa Opzioni tratto.

2 Modificare gli attributi del tratto a pennello come desiderato.

3 Salvare gli attributi di tratto personalizzati come stile. Per ulteriori informazioni, vedere “Creazione ed eliminazione di stili” a pagina 176.

Operazioni con i riempimenti

Tramite la finestra di ispezione Proprietà, il menu e la finestra a comparsa Opzioni riempimento, la finestra a comparsa Gradiente, oltre che la raccolta di texture e motivi bitmap, è possibile creare vari oggetti vettoriali e testi. Usando lo strumento Secchio di vernice e Gradiente è possibile applicare riempimenti a selezioni di pixel basandosi sulle correnti impostazioni di riempimento.

Impostazione degli attributi di riempimento degli strumenti di disegno

È possibile impostare gli attributi di riempimento degli strumenti di disegno Rettangolo, Rettangolo arrotondato, Ellisse, Poligono e Forma automatica applicati agli oggetti disegnati. Il colore del riempimento corrente compare nella vaschetta Colore di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà, nel pannello Strumenti e nel Mixer colori. Per modificare il riempimento di uno strumento di disegno è possibile utilizzare uno qualsiasi di questi pannelli.



L'icona Secchio di vernice indica la vaschetta Colore di riempimento nel pannello Strumenti, nella finestra di ispezione Proprietà e nel Mixer colori.

Per cambiare il colore di riempimento uniforme degli strumenti di disegno vettoriale e dello strumento Secchio di vernice:

1 Selezionare uno strumento di disegno vettoriale o lo strumento Secchio di vernice.

2 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Premere Ctrl + D (Windows) o Comando + D (Macintosh) per deselegionare tutti gli oggetti, quindi fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà per aprire la finestra a comparsa Colore di riempimento.
- Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nel pannello Strumenti o nel Mixer colori per aprire la finestra a comparsa colori.

3 Scegliere un colore per il riempimento dal gruppo di campioni colore oppure campionarne uno da un punto qualsiasi dello schermo con il puntatore Contagocce.

4 Utilizzare lo strumento come si desidera.

Nota: quando si seleziona lo strumento Testo la vaschetta Colore di riempimento ritorna all'ultimo colore utilizzato dallo strumento Testo.

Modifica dei riempimenti uniformi

Un riempimento uniforme è un colore uniforme che riempie l'interno di un oggetto. È possibile modificare il colore di riempimento di un oggetto nel pannello Strumenti, nella finestra di ispezione Proprietà o nel Mixer colori.

Per modificare un riempimento uniforme di un oggetto vettoriale selezionato:

- 1 Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà, nel pannello Strumenti o nel Mixer colori, per aprire la finestra a comparsa colori.
- 2 Scegliere un campione colore dalla finestra a comparsa colori.

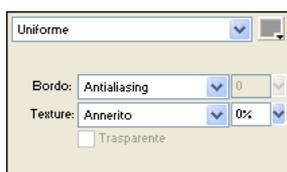
Il riempimento compare nell'oggetto selezionato e diventa il colore di riempimento attivo.

Applicazione di riempimenti a gradiente e a motivi

È possibile modificare i riempimenti per visualizzare una molteplicità di colori uniformi, dithering, motivi o gradienti, che variano da colori pieni a sfumature simili alla seta, alle increspature o alle pieghe, a gradienti che si adattano al contorno dell'oggetto a cui vengono applicate. Si possono modificare inoltre diversi attributi del riempimento, quali il colore, il bordo, le texture e la trasparenza.

È possibile scegliere tra un'ampia gamma di riempimenti a gradiente e con motivi o crearne di nuovi.

Nota: un riempimento appena creato assume il colore visualizzato nella vaschetta Colore di riempimento del pannello Strumenti.



Utilizzare le opzioni Riempimento nella finestra di ispezione Proprietà oppure la finestra a comparsa Opzioni riempimento per modificare gli attributi di riempimento.

Applicazione di un riempimento a motivo

È possibile utilizzare come riempimenti per gli oggetti tracciato anche le immagini bitmap, note come *riempimenti a motivo*. Fireworks mette a disposizione più di una dozzina di riempimenti a motivo, tra cui Tappeto berbero, Foglie e Legno.



Per applicare un riempimento a motivo a un oggetto selezionato:

- 1 Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Selezionare Motivo dal menu a comparsa Categoria riempimento nella finestra di ispezione Proprietà.
 - Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nel pannello Strumenti, quindi su Opzioni riempimento e selezionare Motivo dal menu a comparsa Colore di riempimento.
- 2 Scegliere il motivo dal menu a comparsa Nome motivo.

Il riempimento a motivo comparirà nell'oggetto selezionato e diventerà il colore di riempimento attivo.

Aggiunta di un motivo personalizzato

Un file bitmap può essere impostato come riempimento a motivo. Come motivi sono utilizzabili anche i seguenti formati: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF e PICT (solo Macintosh). Quando un riempimento a motivo è un'immagine trasparente a 32 bit, la trasparenza incide sul riempimento utilizzato in Fireworks. Se l'immagine non è a 32-bit, risulterà opaca.

Quando si aggiunge un nuovo motivo, il suo nome compare nel menu a comparsa Nome motivo della finestra Opzioni riempimento.

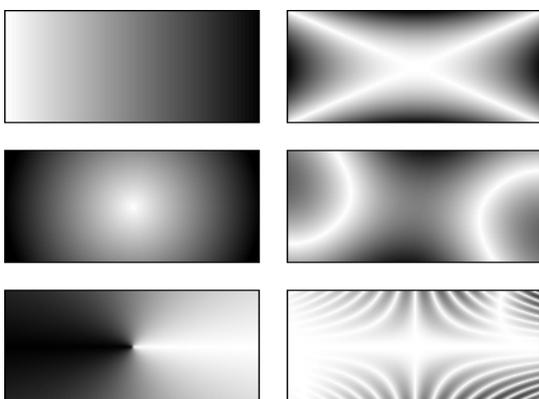
Per creare un nuovo motivo da un file esterno:

- 1 Dal menu a comparsa Categoria riempimento, selezionare Motivo, con l'oggetto vettoriale visualizzato nella finestra di ispezione Proprietà.
- 2 Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento e selezionare Altro dal menu a comparsa Nome motivo.
- 3 Portarsi nel file bitmap che si desidera utilizzare come nuovo motivo e fare clic su Apri.

Il nuovo motivo viene aggiunto all'elenco Nome motivo in ordine alfabetico.

Applicazione di un riempimento a gradiente

Tutte le categorie di riempimento diverse da Nessuno, Uniforme, Motivo e Dithering Web sono costituite da riempimenti a gradiente. I riempimenti a gradiente fondono i colori per creare diversi effetti.



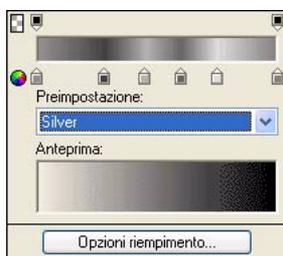
Oggetti con riempimenti a gradiente

Per applicare un riempimento a gradiente a un oggetto selezionato:

v Scegliere un gradiente dal menu a comparsa Categoria riempimento nella finestra di ispezione Proprietà. Il riempimento comparirà nell'oggetto selezionato e diventerà il riempimento attivo.

Modifica di un riempimento a gradiente

Il riempimento a gradiente corrente può essere modificato facendo clic su una vaschetta Colore di riempimento, quindi utilizzando la finestra a comparsa Modifica gradiente.



Finestra a comparsa Modifica gradiente

Per aprire la finestra a comparsa Modifica gradiente:

- 1 Selezionare un oggetto contenente un riempimento a gradiente oppure scegliere un riempimento a gradiente dal menu Categoria riempimento nella finestra di ispezione Proprietà.
- 2 Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento nella finestra di ispezione Proprietà o nel pannello Strumenti per aprire la finestra a comparsa.

La finestra a comparsa Modifica gradiente si apre con il gradiente corrente nella barra colori e nell'anteprima.

Per aggiungere un nuovo colore o un campione opacità al gradiente, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Per aggiungere un campione colore, fare clic nell'area sotto la barra colore gradiente.
- Per aggiungere un campione opacità, fare clic sull'area posta sopra la barra colore gradiente.

Per rimuovere un campione colore o un campione opacità dal gradiente:

- v Trascinare il campione colore fuori dalla finestra a comparsa Modifica gradiente.

Per impostare o modificare il colore di un campione colore:

- 1 Fare clic sul campione colore.
- 2 Scegliere una modalità colore dal menu a comparsa.

Per impostare o modificare la trasparenza di un campione opacità:

- 1 Fare clic sul campione.
- 2 Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Trascinare il dispositivo di scorrimento nella percentuale di trasparenza, dove 0 è completamente trasparente e 100 completamente opaco.
 - Immettere un valore numerico compreso tra 1 e 100 per impostare l'opacità.

Nota: la scacchiera delle trasparenze mostra il gradiente nelle aree trasparenti.

- 3 Una volta terminata la modifica del gradiente, premere Invio o fare clic all'esterno della finestra a comparsa Modifica gradiente. Il riempimento a gradiente compare in tutti gli oggetti selezionati e diventa il riempimento attivo.

Per regolare la transizione tra i colori nel riempimento:

- v Trascinare i campioni colore da sinistra o da destra.

Creazione di riempimenti con lo strumento Gradiente

Lo strumento Gradiente si trova nello stesso gruppo di strumenti del Secchio di vernice. Questo strumento funziona in modo analogo allo strumento Secchio di vernice, ma consente di applicare agli oggetti un gradiente invece di un colore uniforme. Come lo strumento Secchio di vernice, mantiene le proprietà dell'ultimo colore utilizzato.

Per utilizzare lo strumento Gradiente:

- 1 Fare clic sullo strumento Secchio di vernice nel pannello Strumenti e selezionare lo strumento Gradiente dal menu a comparsa.
- 2 Selezionare gli attributi seguenti nella finestra di ispezione Proprietà:

Opzioni riempimento è un menu a comparsa che consente di scegliere un tipo di gradiente.

Vaschetta Colore di riempimento fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento per aprire la finestra a comparsa Modifica gradiente, in cui è possibile impostare varie opzioni relative al colore e alla trasparenza.

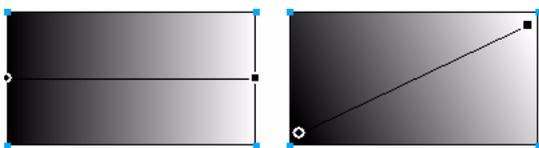
Bordo determina se il gradiente deve avere un bordo rigido, con antialiasing o con effetto morbidezza. Se si sceglie un bordo con effetto morbidezza, è possibile definire il grado di morbidezza.

Texture fornisce varie opzioni, tra cui Venatura, Metallo, Reticolo, Maglia o Carta vetrata.

- 3 Fare clic e trascinare il puntatore per stabilire un punto di inizio del gradiente nonché la direzione e la lunghezza dell'area del gradiente.

Trasformazione e distorsione dei riempimenti

È possibile spostare, ruotare, inclinare o modificare la larghezza di qualsiasi riempimento a gradiente o con motivo applicato a un oggetto. Quando si utilizzano gli strumenti Puntatore o Gradiente per selezionare un oggetto con un riempimento a motivo o a gradiente, sull'oggetto o vicino all'oggetto compare un set di maniglie. Trascinare queste maniglie per regolare il riempimento dell'oggetto.



Utilizzare le maniglie di riempimento per regolare in modo interattivo un riempimento a motivo o gradiente.

Per spostare un riempimento all'interno di un oggetto:

v Trascinare la maniglia rotonda oppure fare clic su un nuovo punto del riempimento con lo strumento Gradiente.

Per ruotare il riempimento:

v Trascinare le linee che collegano le maniglie.

Per regolare la larghezza e l'inclinazione del riempimento:

v Trascinare una maniglia quadrata.

Impostazione di bordi rigidi, antialiasing o bordi riempimento ammorbidito

In Fireworks, è possibile rendere rigido il bordo di un riempimento oppure ammorbidirlo, rispettivamente con le opzioni Antialiasing e Morbidezza. Per impostazione predefinita, ai bordi è applicato l'antialiasing, che attenua i bordi irregolari che possono essere presenti in oggetti di forma tondeggiante, quali ellissi e cerchi, fondendo leggermente il bordo con lo sfondo.

La funzione Morbidezza, tuttavia, crea una fusione visibile sull'altro lato del bordo. In questo modo il bordo viene attenuato, e ne risulta un effetto simile a un bagliore.

Per modificare il bordo di un oggetto selezionato:

1 Effettuare una delle seguenti operazioni per aprire la finestra a comparsa Bordo:

- Fare clic sul menu a comparsa Bordo nella finestra di ispezione Proprietà.
- Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento, quindi su Opzioni riempimento e infine sul menu a comparsa Bordo.

2 Scegliere un'opzione per il bordo. Bordo rigido, Antialiasing o Morbidezza.

3 Se si sceglie l'effetto Morbidezza, specificare anche il numero di pixel a cui applicarlo su ogni lato del bordo.

Il valore predefinito è 10. È possibile scegliere un valore compreso tra 0 e 100. Maggiore è il valore, maggiore è il grado di morbidezza applicato.



Salvataggio di un riempimento a gradiente personalizzato

Per salvare le impostazioni correnti dei riempimenti a gradiente per la condivisione tra diversi strumenti, è necessario creare uno stile. Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione ed eliminazione di stili" a pagina 176.

Rimozione di un riempimento

Gli attributi dei riempimenti possono essere facilmente rimossi dagli oggetti selezionati.

Per rimuovere il riempimento da un oggetto selezionato, effettuare una delle seguenti procedure:

- Selezionare Nessuno dal menu a comparsa Categoria riempimento nella finestra di ispezione Proprietà oppure dal menu a comparsa della finestra Opzioni riempimento.
- Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento e sul pulsante Trasparente. Questa opzione elimina solo i riempimenti uniformi.

Aggiunta di texture a tratti e riempimenti

È possibile aggiungere effetti tridimensionali a tratti e riempimenti aggiungendo le texture. Fireworks offre numerose texture, ma consente anche di utilizzare texture esterne.

Aggiunta di texture a un tratto

Le texture modificano la luminosità del tratto ma non la tonalità e gli conferiscono un aspetto meno meccanico e più organico, come se si stesse colorando una superficie che presenta una trama. L'effetto delle texture risulta più efficace con i tratti ampi. Le texture possono essere aggiunte a qualsiasi tratto. Fireworks mette a disposizione varie texture, tra le quali Chiffon, Scivoloso e Carta vetrata.



Utilizzare le opzioni Tratto nella finestra di ispezione Proprietà oppure la finestra a comparsa Opzioni tratto per aggiungere una texture a un tratto a pennello.

Per aggiungere una texture al tratto dell'oggetto selezionato:

- 1** Effettuare una delle seguenti operazioni per aprire il menu a comparsa Texture tratto.
 - Fare clic sul menu a comparsa Texture tratto nella finestra di ispezione Proprietà.
 - Fare clic sulla vaschetta Colore tratto nel pannello Strumenti, quindi su Opzioni tratto e infine sul menu a comparsa Texture.
- 2** Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Scegliere una texture dal menu a comparsa.
 - Selezionare Altro dal menu a comparsa e passare a un file di texture per utilizzare una texture esterna.

Nota: è possibile applicare texture contenute in file di formato PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF e PICT (solo Macintosh).

- 3** Immettere un valore percentuale compreso tra 0 e 100 per controllare la profondità della texture.

Aumentando il valore si aumenta anche l'intensità della texture.

Aggiunta di texture a un riempimento

Le texture modificano la luminosità del riempimento, ma non la sua tonalità e attribuiscono ai riempimenti un aspetto meno meccanico e più organico. Le texture possono essere aggiunte a qualsiasi riempimento. Fireworks offre diverse texture, quali Chiffon, Scivoloso e Carta vetrata. Anche i file bitmap possono essere utilizzati come texture. In questo modo è possibile creare praticamente qualsiasi tipo di texture personalizzata.

Per aggiungere una texture al riempimento dell'oggetto selezionato:

1 Effettuare una delle seguenti operazioni per aprire il menu a comparsa Texture riempimento.

- Fare clic sul menu a comparsa Texture riempimento nella finestra di ispezione Proprietà.
- Fare clic sulla vaschetta Colore di riempimento, quindi su Opzioni riempimento e infine sul menu a comparsa Texture.

2 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Scegliere una texture dal menu a comparsa.
- Selezionare Altro dal menu a comparsa e passare a un file di texture per utilizzare una texture esterna.

3 Immettere un valore percentuale compreso tra 0 e 100 per controllare la profondità della texture.

Aumentando il valore si aumenta anche l'intensità della texture.

4 Selezionare Trasparente per conferire un livello di trasparenza al riempimento.

La percentuale di texture controlla anche il grado di trasparenza.

Aggiunta di una texture personalizzata

È possibile utilizzare come texture file di bitmap creati in Fireworks e altre applicazioni. È possibile applicare texture contenute in file di formato PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF e PICT (solo Macintosh).

Quando si aggiunge una nuova texture, il suo nome compare nel menu a comparsa Nome texture.

Per creare una nuova texture da un file esterno:

1 Con le proprietà dell'oggetto vettoriale visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Altro da un menu a comparsa Nome texture.

2 Portarsi nel file bitmap che si desidera utilizzare come nuova texture e fare clic su Apri.

La nuova texture viene aggiunta all'elenco Nome texture in ordine alfabetico.

Capitolo 8: Uso dei filtri attivi

Fireworks CS3 consente di applicare filtri attivi (detti “effetti dal vivo” nelle versioni precedenti) agli oggetti vettoriali, alle immagini bitmap e al testo. I filtri attivi comprendono smussi e rilievi, ombre uniformi, luci e ombre esterne, correzione del colore, nonché sfocatura e precisione. È possibile applicare i filtri attivi agli oggetti selezionati direttamente dalla finestra di ispezione Proprietà.

I filtri attivi vengono aggiornati automaticamente quando si modificano gli oggetti a cui sono applicati. Dopo l'applicazione di un filtro attivo, è possibile modificarne le opzioni in qualsiasi momento, oppure ridefinire l'ordine dei filtri da sperimentare con un filtro combinato. I filtri attivi possono essere attivati, disattivati o cancellati nella finestra di ispezione Proprietà. Quando si elimina un filtro, viene ripristinato l'aspetto precedente dell'oggetto o dell'immagine.

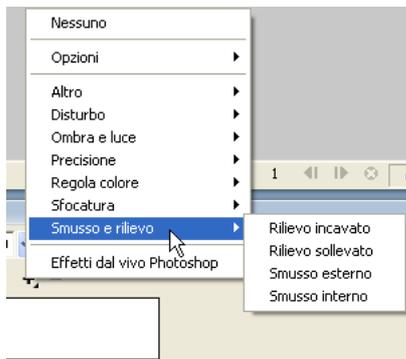
Alcuni filtri ora compresi tra i filtri attivi di Fireworks, come Livelli auto, Sfocatura Gaussian e Maschera definizione dettagli, erano disponibili in precedenza solo come plug-in o filtri irreversibili. Oltre a questi, è possibile aggiungere plug-in di terze parti da utilizzare in Fireworks come filtri attivi. Se si preferisce, è possibile utilizzare tali filtri nel modo tradizionale con il menu Filtri. Per ulteriori informazioni, vedere “Regolazione del colore e della tonalità delle bitmap” a pagina 67.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Applicazione di filtri attivi” a pagina 141
- “Modifica dei filtri attivi” a pagina 145

Applicazione di filtri attivi

È possibile applicare uno o più filtri attivi agli oggetti selezionati utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Ogni volta che si aggiunge all'oggetto un nuovo filtro, questo viene inserito nell'elenco del menu a comparsa Aggiungi filtri nella finestra di ispezione Proprietà. Ogni filtro attivo può essere attivato o disattivato.



Menu a comparsa Filtri nella finestra di ispezione Proprietà

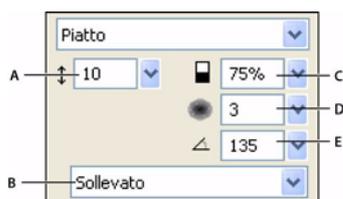
Quando si selezionano oggetti a cui è possibile applicare filtri attivi, la posizione delle opzioni dei filtri varia leggermente a seconda dell'apertura della finestra di ispezione Proprietà (ad altezza completa o a metà altezza).

- Quando la finestra di ispezione Proprietà è ingrandita ad altezza completa, utilizzare i pulsanti di aggiunta ed eliminazione dei filtri attivi e l'elenco dei filtri attivi applicati visualizzati nella finestra di ispezione Proprietà.
- Quando la finestra di ispezione Proprietà è aperta per metà, fare clic su Modifica filtri per visualizzare il pulsante di aggiunta filtri attivi, il pulsante di eliminazione filtri e l'elenco dei filtri attivi applicati.

Nota: un riempimento appena creato assume il colore visualizzato nella vaschetta Colore di riempimento del pannello Strumenti.

Ogni filtro attivo può essere personalizzato fino a ottenere il risultato desiderato. Quando si scelgono i filtri di correzione del colore, si aprono finestre di dialogo contenenti i comandi che consentono di controllare le caratteristiche del colore, come livelli auto, luminosità e contrasto, tonalità e saturazione, inversione del colore, curve e riempimento a colori. Se si seleziona Smusso, Sfocatura, Rilievo, Luce, Ombra o Precisione, si apre una finestra di dialogo o un menu a comparsa in cui è possibile modificare le impostazioni del filtro. Quando si sceglie un filtro di sfocatura o precisione, questo viene applicato direttamente all'oggetto.

Si consiglia di regolare le impostazioni procedendo per tentativi sino a ottenere il risultato desiderato. Se si intende modificare le impostazioni del filtro successivamente, vedere “Modifica dei filtri attivi” a pagina 145.



Finestra a comparsa Smusso interno
A. Larghezza dello smusso B. Preimpostazione del pulsante di smusso C. Contrasto D. Morbidezza E. Angolo dello smusso

Per applicare un filtro attivo a un oggetto selezionato:

1 Fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi nella finestra di ispezione Proprietà, quindi scegliere un filtro dal menu a comparsa Aggiungi filtri.

Il filtro viene aggiunto all'elenco dei filtri per l'oggetto selezionato.

 Per applicare un filtro attivo in modo che incida apparentemente solo sulla selezione di pixel all'interno di un'immagine, è possibile tagliare e incollare la selezione anziché creare una nuova immagine bitmap, selezionarla e quindi applicare il filtro attivo.

2 Quando si apre una finestra a comparsa o una finestra di dialogo, specificare dapprima le impostazioni per il filtro, quindi effettuare una delle seguenti operazioni:

- Se il filtro attivo è associato a una finestra di dialogo, fare clic su OK.
- Se il filtro attivo è associato a una finestra a comparsa, premere Invio o fare clic in un punto qualsiasi dello spazio di lavoro.

3 Ripetere i passaggi 1 e 2 per applicare più filtri attivi.

Nota: l'ordine in cui i filtri attivi vengono applicati incide sul filtro globale. È possibile trascinare i filtri attivi per ridefinire l'ordine di impilamento. Per ulteriori informazioni, vedere “Modifica dell'ordine dei filtri attivi” a pagina 146.

Per attivare o disattivare un filtro attivo applicato a un oggetto:

v Fare clic sulla casella corrispondente al filtro nell'elenco Filtri della finestra di ispezione Proprietà.

Per attivare o disattivare tutti i filtri attivi applicati a un oggetto:

v Fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi nella finestra di ispezione Proprietà, quindi selezionare Opzioni > Tutto attivato o Opzioni > Tutto disattivato dal menu a comparsa.

Per ulteriori informazioni sulla rimozione permanente dei filtri attivi, vedere “Rimozione di filtri attivi” a pagina 146.

Applicazione di bordi smussati

L'applicazione di un bordo smussato a un oggetto crea un aspetto sollevato. È possibile creare uno smusso interno o uno smusso esterno.



Un rettangolo con smusso interno e smusso esterno

Per applicare un bordo smussato a un oggetto selezionato:

1 Fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi nella finestra di ispezione Proprietà, quindi scegliere un'opzione di smusso dal menu a comparsa.

- Smusso e rilievo > Smusso interno
- Smusso e rilievo > Smusso esterno

2 Modificare le impostazioni del filtro nella finestra a comparsa.

3 Fare clic all'esterno della finestra o premere Invio per chiuderla.

Applicazione del rilievo

È possibile utilizzare il filtro attivo Rilievo per fare in modo che un'immagine, un oggetto o un testo risultino concentrici o sollevati rispetto all'area di lavoro.



Un oggetto con rilievo incavato e rilievo sollevato

Per applicare un filtro Rilievo:

1 Fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi nella finestra di ispezione Proprietà, quindi scegliere un'opzione di rilievo dal menu a comparsa.

- Smusso e rilievo > Rilievo incavato
- Smusso e rilievo > Rilievo sollevato

2 Modificare le impostazioni del filtro nella finestra a comparsa.

Se si desidera che l'oggetto originale appaia nell'area in rilievo, selezionare Mostra oggetto.

3 Terminata l'operazione, fare clic all'esterno della finestra o premere Invio per chiuderla.

Nota: grazie alla compatibilità retroattiva, i filtri attivi Rilievo sugli oggetti nei documenti più vecchi si aprono con l'opzione Mostra oggetto deselezionata.

Applicazione di ombre e luci

Fireworks agevola l'applicazione agli oggetti di ombre uniformi, ombre esterne e interne e luci. È possibile specificare l'angolo dell'ombra per simulare l'angolo di incidenza della luce naturale sull'oggetto.



Filtri Ombra esterna, Ombra interna e Luce

Per applicare un'ombra uniforme:

1 Fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi nella finestra di ispezione Proprietà, quindi selezionare Ombra e luce e fare clic su Ombra uniforme.

2 Nella finestra di dialogo Ombra uniforme, regolare le impostazioni del filtro.

- Trascinare il dispositivo di scorrimento Angolo per impostare la direzione dell'ombra.
- Trascinare il dispositivo di scorrimento Distanza per impostare la distanza dell'ombra dall'oggetto.
- Selezionare la casella di controllo Colore uniforme per applicare il colore uniforme all'ombra.
- Selezionare la casella colore per aprire la finestra a comparsa dei colori e impostare il colore dell'ombra.

- Se non si desidera vedere l'anteprima dell'ombra uniforme, deselezionare la casella di controllo Anteprima.

3 Al termine, fare clic su OK.

Per applicare un'ombra esterna o interna:

1 Fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi nella finestra di ispezione Proprietà, quindi selezionare un'opzione di ombra dal menu a comparsa.

- Ombra e luce > Ombra esterna
- Ombra e luce > Ombra interna

2 Modificare le impostazioni del filtro nella finestra a comparsa:

- Trascinare il dispositivo di scorrimento Distanza per impostare la distanza dell'ombra dall'oggetto.
- Selezionare la casella colore per aprire la finestra a comparsa dei colori e impostare il colore dell'ombra.
- Trascinare il dispositivo di scorrimento Opacità per impostare il grado di trasparenza dell'ombra.
- Trascinare il dispositivo di scorrimento Morbidezza per impostare il grado di nitidezza dell'ombra.
- Trascinare il dispositivo di selezione Angolo per impostare la direzione dell'ombra.
- Selezionare Scava per nascondere l'oggetto e visualizzare solo l'ombra.

3 Terminata l'operazione, fare clic all'esterno della finestra o premere Invio per chiuderla.

Per applicare una luce:

1 Fare clic sul pulsante Aggiungi filtri nella finestra di ispezione Proprietà, quindi selezionare Ombra e luce > Luce.

2 Modificare le impostazioni del filtro nella finestra a comparsa:

- Fare clic sulla casella colore per aprire la finestra a comparsa dei colori e impostare il colore della luce.
- Trascinare il dispositivo di scorrimento Larghezza per impostare la larghezza della luce.
- Trascinare il dispositivo di scorrimento Opacità per impostare il grado di trasparenza della luce.
- Trascinare il dispositivo di scorrimento Morbidezza per impostare il grado di nitidezza della luce.
- Trascinare il dispositivo di scorrimento Scostamento alone per specificare la distanza della luce dall'oggetto.

3 Terminata l'operazione, fare clic all'esterno della finestra o premere Invio per chiuderla.

Applicazione di filtri e di plug-in di Photoshop come filtri attivi

È possibile applicare tutti i filtri e i plug-in proprietari del menu a comparsa Aggiungi filtri come filtri attivi utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. La loro applicazione come filtri ne consente la modifica o la rimozione da un oggetto in qualsiasi momento.

Nota: il menu Xtra di alcune versioni precedenti di Fireworks è detto menu Filtri in Fireworks 8 e versioni successive. Le estensioni Xtra di Fireworks corrispondono quindi ai filtri attuali.

Plug-in del menu Filtri

Quando si installa in Fireworks un plug-in di Adobe Photoshop, questo viene aggiunto al menu Filtri e alla finestra di ispezione Proprietà. È consigliabile utilizzare il menu Filtri per applicare i filtri e i plug-in di Photoshop solo nel caso in cui si è sicuri di non voler modificare o rimuovere il filtro. Un filtro può essere rimosso solo se il comando Annulla è disponibile.

Installazione di plug-in di Photoshop

Utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per applicare alcuni plug-in di Photoshop come filtri attivi. Non tutti i plug-in di Photoshop possono essere utilizzati come filtri attivi. È possibile inoltre importare plug-in di Photoshop puntando su una cartella di plug-in nella finestra di dialogo Preferenze. Per ulteriori informazioni, vedere "Preferenze della scheda Cartelle" a pagina 335.

Quando si condivide un file di Fireworks nel quale un plug-in di Photoshop viene applicato come filtro attivo, l'utente che apre il file può visualizzare il filtro solo su un computer in cui è installato il plug-in. I filtri incorporati di Fireworks vengono comunque salvati con il file di Fireworks.

Per installare i plug-in di Photoshop:

- 1 Fare clic sul pulsante Aggiungi filtri nella finestra di ispezione Proprietà, quindi selezionare Opzioni > Individua plug-in.
- 2 Portarsi sulla cartella che contiene i plug-in di Photoshop, quindi fare clic su OK.
- 3 Riavviare Fireworks per caricare i plug-in.

Nota: se si spostano i plug-in in una cartella diversa, ripetere i passaggi precedenti, oppure selezionare File > Preferenze, quindi fare clic sulla scheda Cartelle per modificare il percorso dei plug-in. Quindi riavviare Fireworks.

Per applicare un plug-in di Photoshop a un oggetto selezionato come un filtro attivo:

v Fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi nella finestra di ispezione Proprietà, quindi selezionare un filtro dal sottomenu Opzioni.

Applicazione di effetti livello Photoshop

È inoltre possibile applicare alcuni effetti livello Photoshop utilizzando il menu a comparsa Aggiungi filtri nella finestra di ispezione Proprietà. Se si importa un file PSD, è anche possibile modificare gli effetti livello già esistenti nel file.

Per applicare gli effetti livello Photoshop

- 1 Fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi nella finestra di ispezione Proprietà e quindi scegliere Effetti dal vivo Photoshop.
- 2 Selezionare uno degli effetti nel riquadro a sinistra e quindi modificare le impostazioni nel riquadro a destra. È possibile selezionare più effetti contemporaneamente.
- 3 Fare clic su OK per applicare gli effetti livello.

Informazioni sull'applicazione di filtri a oggetti raggruppati

Quando si applica un filtro a un gruppo, il filtro viene applicato a tutti gli oggetti del gruppo. Se gli oggetti vengono separati, ciascuno riacquista le impostazioni dei filtri che gli sono state applicate individualmente.

È possibile applicare filtri a un solo oggetto di un gruppo selezionando solamente quell'oggetto con lo strumento Sottoselezione. Per ulteriori informazioni sulla selezione di un gruppo o di oggetti all'interno di un gruppo, vedere "Selezione degli oggetti all'interno dei gruppi" a pagina 55.

Modifica dei filtri attivi

Quando si fa clic su un pulsante Info accanto a un filtro attivo nella finestra di ispezione Proprietà, viene aperta una finestra a comparsa contenente le impostazioni correnti del filtro, che possono essere modificate.

Per modificare un filtro attivo:

- 1 Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic sul pulsante Info accanto al filtro che si desidera modificare.

Viene visualizzata la finestra a comparsa o la finestra di dialogo corrispondente.

- 2 Regolare le impostazioni dei filtri.

Nota: se un filtro non è modificabile, il pulsante Info non è attivo. Ad esempio, i livelli auto non sono modificabili.

- 3 Fare clic all'esterno della finestra o premere Invio.

Modifica dell'ordine dei filtri attivi

È possibile modificare l'ordine dei filtri applicati a un oggetto. Il riordino dei filtri modifica la sequenza in cui questi vengono applicati, portando a una possibile modifica del filtro combinato.

In genere, i filtri che modificano l'interno di un oggetto, quali il filtro Smusso interno, devono essere applicati prima di quelli che modificano l'esterno di un oggetto. Ad esempio, il filtro Smusso interno dovrebbe essere applicato prima dei filtri Smusso esterno, Luce o Ombra.

Per riordinare i filtri applicati a un oggetto selezionato:

v Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare il filtro nella posizione desiderata nell'elenco.

Nota: i filtri contenuti nella parte superiore dell'elenco vengono applicati prima di quelli contenuti nella parte inferiore dell'elenco.

Rimozione di filtri attivi

È possibile rimuovere facilmente filtri specifici o tutti i filtri da un oggetto.

Per rimuovere un filtro specifico applicato a un oggetto selezionato:

v Selezionare il filtro da rimuovere nell'elenco Filtri della finestra di ispezione Proprietà, quindi fare clic sul pulsante di eliminazione filtri.

Per rimuovere tutti i filtri da un oggetto selezionato:

v Fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi nella finestra di ispezione Proprietà, quindi selezionare Nessuno dal menu a comparsa.

Creazione di filtri attivi personalizzati

È possibile salvare una particolare combinazione di impostazioni per i filtri attivi creando un filtro attivo personalizzato. Tutti i filtri attivi personalizzati appaiono nel menu a comparsa Aggiungi filtri nella finestra di ispezione Proprietà e nel pannello Stili. I filtri attivi personalizzati sono stili le cui opzioni relative alle proprietà risultano deselezionate, ad eccezione dell'opzione Filtro.

- È possibile creare un filtro attivo personalizzato utilizzando la finestra di ispezione Proprietà o il pannello Stili.
- È possibile applicare un filtro attivo personalizzato a oggetti selezionati dal menu a comparsa Aggiungi filtri o dal pannello Stili.
- È possibile inoltre rinominare o eliminare un filtro attivo personalizzato utilizzando il pannello Stili.

Per creare un filtro attivo personalizzato utilizzando la finestra di ispezione Proprietà:

1 Applicare le impostazioni dei filtri attivi agli oggetti selezionati. Per ulteriori informazioni, vedere "Applicazione di filtri attivi" a pagina 141.

2 Fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi nella finestra di ispezione Proprietà, quindi selezionare Opzioni > Salva come stile.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Nuovo stile.

3 Inserire un nome per lo stile e fare clic su OK.

Il filtro attivo personalizzato viene inserito nel menu a comparsa Aggiungi filtri e un'icona dello stile raffigurante il filtro attivo viene aggiunta al pannello Stili.

Per creare un filtro attivo personalizzato utilizzando il pannello Stili:

1 Applicare le impostazioni dei filtri attivi agli oggetti selezionati. Per ulteriori informazioni, vedere "Applicazione di filtri attivi" a pagina 141.

2 Selezionare Nuovo stile dal menu Opzioni del pannello Stili.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Nuovo stile.

3 Deselezionare tutte le proprietà ad eccezione di Filtro, immettere un nome e fare clic su OK.

Il filtro attivo personalizzato viene inserito nel menu a comparsa Aggiungi filtri, e un'icona dello stile raffigurante il filtro attivo viene aggiunta al pannello Stili.

Nota: se si seleziona una proprietà aggiuntiva nella finestra di dialogo Nuovo stile, lo stile non comparirà più nel menu a comparsa Aggiungi filtri della finestra di ispezione Proprietà, nonostante rimanga nel pannello Stili come stile tipico.

Per applicare un filtro attivo personalizzato agli oggetti selezionati, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Fare clic sul pulsante Aggiungi filtri attivi nella finestra di ispezione Proprietà, quindi scegliere il filtro attivo personalizzato.
- Fare clic sull'icona del filtro attivo personalizzato nel pannello Stili.

È possibile rinominare o eliminare un filtro attivo personalizzato come se si trattasse di qualsiasi altro stile del pannello Stili. Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione ed eliminazione di stili" a pagina 176 e "Modifica degli stili" a pagina 177.

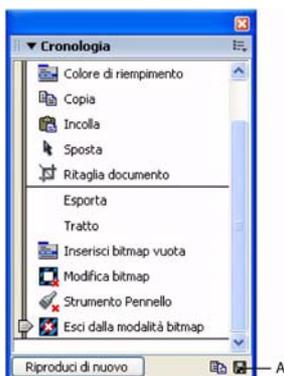
Nota: è impossibile rinominare o eliminare un filtro standard di Fireworks.

Salvataggio dei filtri attivi come comandi

È possibile salvare e riutilizzare un filtro creando un comando basato su di esso. Utilizzando il pannello Cronologia, è possibile automatizzare tutti i filtri attivi applicati a un oggetto creando un comando disponibile dal menu Comandi. Questi comandi possono essere utilizzati in operazioni di elaborazione in batch. Per ulteriori informazioni, vedere "Esecuzione di comandi mediante l'elaborazione batch" a pagina 326.

Per salvare le impostazioni dei filtri come comando:

- 1 Applicare i filtri all'oggetto.
- 2 Se il pannello Cronologia non è visibile, selezionare Finestra > Cronologia.
- 3 Tenendo premuto il tasto MAIUSC, fare clic sull'intervallo di azioni che si desidera salvare come un comando.
- 4 Effettuare una delle seguenti procedure:
 - Selezionare Salva come comando dal menu Opzioni del pannello Cronologia.
 - Fare clic sul pulsante Salva nella parte inferiore del pannello Cronologia.



A. Pulsante Salva

- 5 Inserire il nome di un comando fare clic su OK per aggiungere il comando al menu Comandi.

Capitolo 9: Pagine, livelli, maschere e fusione

In Fireworks CS3 è stata inclusa la possibilità di creare un singolo file PNG che include più pagine. Ogni pagina contiene impostazioni individuali proprie per l'area di lavoro, le dimensioni, il colore, la risoluzione dell'immagine e le guide. Tali impostazioni possono essere definite pagina per pagina o per tutte le pagine insieme del documento. È inoltre possibile creare una Pagina master per elementi comuni.

Livelli e pagine possono essere utilizzati insieme in presenza di elementi che si desidera visualizzare su più pagine. I livelli possono applicarsi a una pagina singola o essere condivisi tra più pagine. Una volta condivisi, i livelli vengono visualizzati in giallo per differenziarli dai livelli non condivisi. Solo il livello principale superiore può essere condiviso tra più pagine.

I livelli suddividono il documento di Fireworks in piani distinti, come se i componenti grafici fossero disegnati su fogli separati di carta da ricalco sovrapposti. Un documento può essere formato da molti livelli e ogni livello può contenere a sua volta vari livelli secondari o oggetti. In Fireworks, il pannello Livelli contiene un elenco dei livelli e degli oggetti contenuti in ogni livello. I livelli di Fireworks sono simili ai gruppi di livelli di Adobe Photoshop. I livelli di Photoshop sono invece simili ai singoli oggetti di Fireworks.

L'applicazione delle maschere garantisce il controllo creativo sui livelli e sugli oggetti. È possibile applicare maschere e modalità fusione dal pannello Livelli. Le maschere si possono creare anche utilizzando le opzioni dei menu Seleziona e Elabora. È possibile utilizzare un oggetto vettoriale o un'immagine bitmap per creare un effetto ritaglio rispetto all'immagine sottostante. Ad esempio, per bloccare parte di una fotografia in modo che sembri avere una cornice ellittica che la circonda, è possibile incollare una forma ellittica come maschera sulla fotografia. Tutte le aree esterne all'ellisse scompariranno come se fossero state ritagliate, lasciando visibile solo la parte dell'immagine all'interno dell'ellisse.

Le tecniche di fusione e applicazione di maschere offrono un ulteriore livello di controllo creativo. È possibile creare effetti esclusivi effettuando una fusione di colori in oggetti sovrapposti. Fireworks offre diverse modalità fusione per ottenere l'effetto desiderato.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Operazioni con le pagine” a pagina 149
- “Operazioni con i livelli” a pagina 152
- “Applicazione di maschere alle immagini” a pagina 157
- “Fusione e trasparenza” a pagina 171

Operazioni con le pagine

Un file documento di Fireworks CS3 (PNG) può contenere una o più pagine. È possibile creare tutte le pagine prima di iniziare a disegnare, oppure aggiungere pagine secondo le necessità. Se non si creano nuove pagine, tutti gli elementi del file si troveranno in una pagina singola (Pagina 1).

È possibile visualizzare le pagine del file nel pannello Pagine. Le pagine vengono aggiunte in ordine di creazione.

Il nome della pagina attiva viene evidenziato nel pannello Pagine e figura nel menu a comparsa delle pagine nella barra del documento attivo che si trova sotto di questo. Su ogni pagina gli oggetti sono raffigurati in una miniatura accanto al nome della pagina nel pannello Pagine.

Ogni pagina ha una gerarchia indipendente che include il livello Web e i livelli generali, che possono essere condivisi tra più pagine diverse. È inoltre possibile creare una Pagina master che contenga elementi comuni. Gli oggetti e la gerarchia dei livelli della Pagina master vengono ereditati dalle altre pagine.

Aggiunta e rimozione di pagine

Utilizzando il pannello Pagine, è possibile aggiungere nuove pagine, eliminare quelle superflue e duplicare le pagine esistenti.

Quando si crea una nuova pagina, una pagina vuota viene inserita alla fine dell'elenco di pagine. La nuova pagina diventa la pagina attiva e risulta evidenziata nel pannello Pagine. Quando si elimina una pagina, diventa attiva la pagina superiore.

La creazione di un duplicato aggiunge una nuova pagina contenente gli stessi oggetti e la stessa gerarchia di livelli di quella attualmente selezionata. Gli oggetti duplicati mantengono le caratteristiche di opacità e di modalità fusione degli oggetti da cui sono stati copiati. È possibile apportare modifiche agli oggetti duplicati senza incidere sugli originali.

Per aggiungere una pagina, eseguire una delle operazioni seguenti:

-  Fare clic sul pulsante Pagina nuova/duplicata nel pannello Pagine.
- Selezionare Modifica > Inserisci > Pagina.
- Selezionare Nuova Pagina dal menu Opzioni sul pannello Pagine e quindi fare clic su OK.

Per eliminare una pagina, eseguire una delle operazioni seguenti:

-  Trascinare il livello sull'icona del cestino nel pannello Pagine.
- Selezionare la pagina e fare clic sull'icona del cestino nel pannello Pagine.
- Selezionare Elimina pagina dal menu Opzioni del pannello Pagine.

Per duplicare una pagina, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Trascinare una pagina sul pulsante Pagina nuova/duplicata.
- Selezionare una pagina e scegliere Duplica pagina dal menu Opzioni del pannello Pagine.

Per spostarsi da una pagina all'altra, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Selezionare la pagina desiderata dal pannello Pagine.
- Usare i tasti Pagina Su e Pagina Giù sulla tastiera.
- Scegliere la pagina desiderata dal menu a comparsa pagine posto in fondo alla finestra del documento.



L'asterisco accanto al nome della pagina nel menu a comparsa pagine sta ad indicare la Pagina master.

Modifica di pagine

Ogni pagina rappresenta un diverso documento dell'area di lavoro. Le dimensioni dell'area di lavoro, il colore e la risoluzione dell'immagine possono essere personalizzati per ogni singola pagina secondo le necessità.

Per modificare le dimensioni, il colore o la risoluzione dell'immagine dell'area di lavoro di una pagina:

- 1 Selezionare una pagina dal pannello Pagine o dal menu a comparsa pagine posto in fondo alla finestra del documento.
- 2 Selezionare **Elabora > Area di lavoro > Dimensioni immagine**, **Elabora > Area di lavoro > Colore Area di lavoro** o **Elabora > Area di lavoro > Dimensioni area di lavoro**.
- 3 Apportare le modifiche desiderate. Le modifiche possono essere eseguite anche utilizzando il pannello Proprietà quando si seleziona l'area di lavoro di una pagina.
- 4 Per applicare le modifiche solo alla pagina selezionata, lasciare selezionata la casella di controllo Solo pagina corrente. Per applicare le modifiche a tutte le pagine, deselezionare la casella di controllo.

Utilizzo di una Pagina master

Se si dispone di elementi che si desidera impostare come comuni tra tutte le pagine, è possibile utilizzare una Pagina master. Quando una pagina normale viene convertita in una Pagina master, questa si sposta all'inizio della lista nel pannello Pagine e diventa di colore grigio. Quando si crea una Pagina master, in fondo alla gerarchia dei livelli di ogni pagina si aggiunge un Livello Pagina master. Questo livello può essere eliminato selezionando Elimina livello Pagina master dal menu Opzioni nel pannello Livelli.

La visibilità del livello Pagina master può essere disattivata facendo clic sull'icona a forma di occhio a sinistra del livello Pagina master nel pannello Livelli. Quando si cambia la visibilità master di una pagina, la modifica viene apportata a tutte le pagine. Per ulteriori informazioni sul controllo della visibilità dei livelli, vedere "Protezione di livelli e oggetti" a pagina 155.

Per creare una Pagina master

v Nel pannello Pagine selezionare una pagina già creata e scegliere Imposta come Pagina master nel menu Opzioni.

Una Pagina master non può includere livelli condivisi, quindi eventuali livelli condivisi vengono rimossi dalla pagina impostata come Pagina master e trasformati in livelli normali (non condivisi).

Per collegare le pagine alla Pagina master

Una volta creata una Pagina master, tutte le altre pagine create ereditano le impostazioni della Pagina master, quali l'area di lavoro, il colore e le dimensioni. Le pagine già esistenti non ereditano tali impostazioni, a meno che non siano "collegate" alla Pagina master. Inoltre, se le impostazioni della Pagina master vengono modificate in un secondo momento, tali modifiche non vengono apportate ad alcuna altra pagina, a meno che non sia collegata alla Pagina master.

Eseguire una delle seguenti operazioni per collegare una pagina alla Pagina master in modo permanente:

- Selezionare la pagina nel pannello Pagine e scegliere Collega alla Pagina master dal menu Opzioni.
- Fare clic sulla colonna a sinistra della miniatura della pagina nel pannello Pagine. Apparirà un'icona di collegamento che indica che la pagina è collegata alla Pagina master.

Nota: se si cambia un'impostazione, quale il colore dell'area di lavoro, in una pagina collegata alla Pagina master, l'impostazione modificata prevarrà su quella della Pagina master e il collegamento alla Pagina master si interromperà automaticamente.

Per rimuovere i livelli Pagina master

Quando si aggiorna una pagina normale trasformandola in una Pagina master, la gerarchia dei livelli della Pagina master viene aggiunta automaticamente nella parte inferiore della gerarchia dei livelli nelle altre pagine esistenti. Per rimuovere questi livelli della Pagina master:

- Selezionare l'opzione Rimuovi livello Pagina master dal menu Opzioni del pannello Livelli.

Se in seguito si volesse riaggiungere i livelli della Pagina master a quella pagina, selezionare Aggiungi livello Pagina master dal menu Opzioni del pannello Livelli.

Per riconvertire una Pagina master in una pagina normale

v Selezionare la Pagina master nel pannello Pagine e quindi scegliere Ripristina Pagina master dal menu Opzioni.

Esportazione di pagine in HTML

È possibile esportare tutte le pagine contemporaneamente come file HTML multipli. Se si desidera visualizzare le pagine prima di esportarle, selezionare Modifica > Anteprima nel browser > Anteprima di tutte le pagine nel browser.

Per esportare le pagine in HTML

1 Selezionare File > Esporta.

Nota: se si utilizza il pulsante Esportazione rapida per esportare il file, solo la pagina attualmente selezionata viene esportata.

2 Scegliere la posizione per i file da esportare.

3 Selezionare HTML e immagini dal menu a comparsa Esporta.

- 4 Fare clic sul pulsante Opzioni e selezionare l'editor HTML dal menu a comparsa Stile HTML nella scheda Generali della finestra di dialogo Impostazioni HTML. Se l'editor HTML in uso non è elencato, selezionare Generico.
- 5 Fare clic su OK per tornare alla finestra di dialogo Esporta.
- 6 Selezionare Esporta file HTML dal menu a comparsa HTML. Scegliendo Esporta HTML si genera, nella posizione specificata, un file HTML e i file di immagini associati.
- 7 Se il documento contiene porzioni, selezionare Esporta porzioni dal menu a comparsa Porzioni.
- 8 Se si desidera esportare tutte le pagine nel file, deselezionare la casella di controllo Solo pagina corrente.
- 9 Selezionare Inserisci immagine nella sottocartella per memorizzare le immagini in una cartella separata. Si può optare per una cartella specifica oppure scegliere l'impostazione predefinita di Fireworks, ovvero la cartella images (immagini).
- 10 Fare clic su Esporta.

I file esportati di Fireworks compaiono sul disco rigido. Se si è scelto di esportare tutte le pagine, viene creato un file HTML separato per ogni pagina. Le immagini e i file HTML sono generati nella posizione specificata nella finestra di dialogo Esporta.

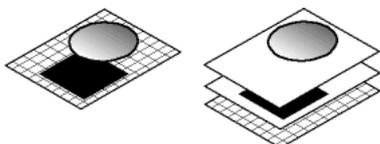
Nota: per ulteriori informazioni sull'esportazione da Fireworks, vedere "Ottimizzazione ed esportazione" a pagina 249.

Esportazione di pagine come file di immagine

- 1 Selezionare File > Esporta.
- 2 Scegliere la posizione per i file da esportare.
- 3 Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Selezionare Solo Immagini dal menu a comparsa Esporta e scegliere se esportare la pagina corrente o tutte le pagine selezionando o deselezionando la casella di controllo Solo pagina corrente. Le pagine vengono esportate nel formato immagine predefinito, impostato per mezzo del pannello Ottimizza.
 - Selezionare Pagine in file dal menu a comparsa Esporta e selezionare Immagini dal menu a comparsa Esporta come. Tutte le pagine vengono esportate nel formato immagine predefinito, impostato per mezzo del pannello Ottimizza.
 - Selezionare Pagine in file dal menu a comparsa Esporta e selezionare PNG Fireworks dal menu a comparsa Esporta come. Ciascuna pagina verrà esportata come file separato nel formato PNG. Usare questo metodo per creare file PNG compatibili con la versione precedente Fireworks 8.

Operazioni con i livelli

Ogni oggetto di un documento risiede su un livello. È possibile creare i livelli prima di iniziare le operazioni di disegno oppure aggiungerli in seguito, in base alle proprie esigenze. L'area di lavoro si trova sotto tutti gli altri livelli, ma non costituisce di per sé un livello. Per ulteriori informazioni sulle operazioni relative all'area di lavoro, vedere "Modifica dell'area di lavoro" a pagina 32.



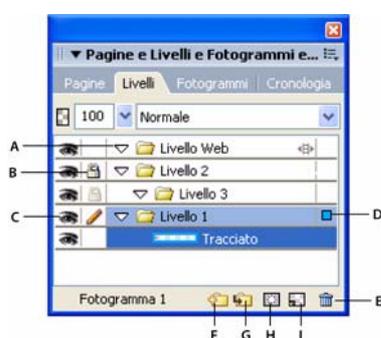
Con il pannello Livelli è possibile visualizzare l'ordine di impilamento di livelli, livelli secondari e oggetti. Si tratta dello stesso ordine in cui compaiono nel documento. Fireworks impila i livelli sulla base del loro ordine di creazione, collocando in alto quello creato più di recente. L'ordine di impilamento dei livelli determina le modalità di sovrapposizione degli oggetti di un livello sugli oggetti contenuti in altri livelli. L'ordine di impilamento dei livelli e degli oggetti all'interno dei livelli può essere modificato a piacere ed è possibile creare livelli secondari e spostare oggetti all'interno di essi.

Il pannello Livelli visualizza lo stato corrente di tutti i livelli nel fotogramma o pagina corrente di un documento. Per visualizzare gli altri fotogrammi o pagine è possibile utilizzare il pannello Fotogrammi o Pagine oppure scegliere un'opzione dal menu a comparsa Fotogrammi in fondo al pannello Livelli o dal menu a comparsa Pagine in basso nella finestra del documento. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con i fotogrammi" a pagina 233 e "Operazioni con le pagine" a pagina 149.

Nel pannello Livelli, il nome del livello attivo appare evidenziato. Si può espandere il livello per visualizzare un elenco di tutti gli oggetti che si trovano su di esso. Per impostazione predefinita, gli oggetti sono visualizzati sotto forma di miniature.

Le maschere sono visualizzate anche nel pannello Livelli. Per modificarle, è sufficiente selezionare le miniature che le rappresentano. Il pannello Livelli consente anche di creare nuove maschere. Per ulteriori informazioni sulle maschere, vedere "Applicazione di maschere alle immagini" a pagina 157.

I comandi per le modalità fusione e l'opacità si trovano in alto nel pannello Livelli. Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione dell'opacità e applicazione delle fusioni" a pagina 173.



A. Espandi/riduci livello B. Blocca/sblocca livello C. Mostra/nascondi livello D. Livello attivo E. Elimina livello F. Livello nuovo/duplicato G. Nuovo sottolivello H. Aggiungi maschera I. Nuova immagine bitmap

Attivazione dei livelli

Per attivare un livello, fare clic sullo stesso o su un oggetto al suo interno. Gli oggetti disegnati, incollati o importati in seguito risiedono inizialmente in cima al livello attivo.

Per attivare un livello, effettuare una delle seguenti procedure:

- Fare clic sul nome del livello nel pannello Livelli.
- Selezionare un oggetto su quel livello.

Aggiunta e rimozione di livelli

Utilizzando il pannello Livelli, è possibile aggiungere nuovi livelli e livelli secondari, eliminare quelli superflui e duplicare i livelli e gli oggetti esistenti.

L'operazione di creazione di un nuovo livello inserisce un livello vuoto prima del livello attualmente selezionato. Il nuovo livello diventa il livello attivo e risulta evidenziato nel pannello Livelli. Quando si elimina un livello, il livello superiore diventa quello attivo, a meno che non si tratti dell'ultimo livello rimanente, in qual caso si crea un nuovo livello vuoto.

La creazione di un duplicato aggiunge un nuovo livello contenente gli stessi oggetti di quello attualmente selezionato. Gli oggetti duplicati mantengono le caratteristiche di opacità e di modalità fusione degli oggetti da cui sono stati copiati. È possibile apportare modifiche agli oggetti duplicati senza incidere sugli originali.

Per aggiungere un livello, effettuare una delle seguenti procedure:

- Fare clic sul pulsante Livello nuovo/duplicato .
- Selezionare Modifica > Inserisci > Livello.
- Selezionare Nuovo livello o Nuovo Sottolivello dal menu Opzioni sul pannello Livelli e quindi fare clic su OK.

Per eliminare un livello, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Trascinare il livello sull'icona del cestino nel pannello Livelli. 
- Selezionare il livello e fare clic sull'icona del cestino nel pannello Livelli.
- Selezionare il livello e scegliere Elimina livello dal menu Opzioni del pannello Livelli.

Per duplicare un livello, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Trascinare il livello sul pulsante Livello nuovo/duplicato.
- Scegliere un livello e selezionare Duplica livello dal menu Opzioni del pannello Livelli. Quindi impostare il numero di livelli duplicati da inserire e dove collocarli nell'ordine di impilamento:

In cima colloca il nuovo livello o i nuovi livelli in cima al pannello Livelli. Il Livello Web è sempre il livello superiore, quindi scegliendo In cima, il livello duplicato viene posizionato subito sotto il Livello Web.

Prima del livello corrente colloca i nuovi livelli sopra il livello selezionato.

Dopo il livello corrente colloca i nuovi livelli sotto il livello selezionato.

In fondo colloca i nuovi livelli in fondo al pannello Livelli.

- Trascinare il livello nella posizione desiderata tenendo contemporaneamente premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

Per duplicare un oggetto:

v Trascinare l'oggetto nella posizione desiderata tenendo contemporaneamente premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

Visualizzazione dei livelli

Il pannello Livelli visualizza oggetti e livelli organizzati in ordine gerarchico. Perciò, se un documento contiene molti oggetti o livelli, il pannello Livelli può risultare sovraccarico e rendere difficile lo spostamento al suo interno. Per risolvere la situazione, è sufficiente ridurre la visualizzazione dei livelli. Si potrà poi espandere solo il livello necessario per visualizzare o selezionare oggetti specifici che si trovano su di esso. Si possono anche espandere o ridurre tutti i livelli contemporaneamente.

Per espandere o contrarre un livello:

v Fare clic sul triangolo a sinistra del nome del livello nel pannello Livelli.

Per espandere o contrarre tutti i livelli:

v Fare clic, tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh), sul triangolo a sinistra del nome del livello nel pannello Livelli.

Organizzazione dei livelli

Per organizzare i livelli e gli oggetti di un documento è sufficiente denominarli e riorganizzarli all'interno del pannello Livelli. Gli oggetti si possono spostare all'interno di un livello o tra i livelli.

Lo spostamento dei livelli e degli oggetti nel pannello Livelli modifica l'ordine di visualizzazione degli oggetti nell'area di lavoro. Gli oggetti in cima al livello compaiono sopra gli altri oggetti di tale livello sull'area di lavoro. Gli oggetti contenuti nel livello superiore compaiono davanti agli oggetti contenuti nei livelli inferiori.

Nota: il pannello Livelli scorre automaticamente quando si trascina un livello o un oggetto verso l'alto o verso il basso oltre i limiti dell'area visualizzabile.

Per assegnare un nome a un livello o a un oggetto:

- 1 Fare doppio clic su un livello o su un oggetto nel pannello Livelli.
- 2 Digitare un nuovo nome per il livello o per l'oggetto e premere Invio.

Nota: il livello Web non può essere rinominato. Si possono tuttavia rinominarne i sottolivelli del livello Web e gli oggetti Web contenuti, quali porzioni e punti attivi. Per ulteriori informazioni, vedere “Utilizzo di un livello Web” a pagina 157.

Per spostare un livello o un oggetto:

v Trascinare il livello o l'oggetto nella posizione desiderata del pannello Livelli.

Per spostare in un'altra posizione tutti gli oggetti selezionati di un livello, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Trascinare l'indicatore di selezione di colore blu su un altro livello.
- Dopo aver selezionato gli oggetti, fare clic una volta sulla colonna di destra (dove solitamente appare l'indicatore di selezione di colore blu) del livello di destinazione.

Tutti gli oggetti selezionati sul livello si spostano contemporaneamente sull'altro livello.

Nota: un livello principale non può essere trascinato nel proprio sottolivello.

Per copiare in un'altra posizione tutti gli oggetti selezionati di un livello, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Trascinare su un altro livello l'indicatore di selezione di colore blu tenendo premuto il tasto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh).
- Dopo aver selezionato gli oggetti, fare clic una volta sulla colonna di destra (dove solitamente appare l'indicatore di selezione di colore blu) del livello di destinazione tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh).

Tutti gli oggetti selezionati sul livello vengono copiati sull'altro livello.

Protezione di livelli e oggetti

Il pannello Livelli offre una serie di opzioni che consentono di controllare l'accessibilità degli oggetti.

È possibile proteggere gli oggetti del documento da operazioni di selezione e modifica indesiderate. Il blocco di un singolo oggetto ne impedisce la selezione o la modifica, mentre il blocco di un livello impedisce di selezionare o modificare tutti gli oggetti presenti su di esso. La funzione Modifica livello singolo protegge gli oggetti su tutti i livelli tranne quello attivo e i sottolivelli da operazioni di selezione o modifica indesiderate. Il pannello Livelli consente inoltre di controllare la visibilità degli oggetti e dei livelli sull'area di lavoro. Gli oggetti e i livelli nascosti nel pannello Livelli non compaiono sull'area di lavoro, quindi non possono essere modificati o selezionati inavvertitamente.

Nota: i livelli e gli oggetti nascosti non vengono inclusi all'esportazione del documento, mentre gli oggetti presenti nel livello Web vengono sempre esportati, indipendentemente dal fatto che siano o meno nascosti. Per ulteriori informazioni sull'esportazione, vedere “Esportazione da Fireworks” a pagina 268.

Per bloccare un oggetto:

v Fare clic sul riquadro nella colonna subito a sinistra del nome dell'oggetto.



La presenza dell'icona lucchetto indica che l'oggetto è stato bloccato.

Per bloccare un livello:

v Fare clic sul riquadro nella colonna subito a sinistra del nome del livello.



La presenza dell'icona a lucchetto indica che il livello è stato bloccato.

Per bloccare più livelli:

v Trascinare il puntatore lungo la colonna Blocco nel pannello Livelli.

Per bloccare o sbloccare tutti i livelli:

v Selezionare Blocca tutto o Sblocca tutto dal menu Opzioni del pannello Livelli.

Per attivare o disattivare Modifica livello singolo:

v Selezionare Modifica livello singolo dal menu Opzioni del pannello Livelli.

A fianco del comando viene visualizzato un segno di spunta per indicare che l'opzione Modifica livello singolo è attiva.

Per mostrare o nascondere un livello o gli oggetti di un livello:

v Fare clic sul riquadro nella colonna più lontana a sinistra del nome del livello o dell'oggetto.

La presenza dell'icona occhio indica che il livello è visibile. 

Per mostrare o nascondere più livelli o oggetti:

v Trascinare il puntatore lungo la colonna indicata dal simbolo dell'occhio nel pannello Livelli.

Per mostrare o nascondere tutti i livelli e gli oggetti:

v Selezionare Mostra tutto o Nascondi tutto dal menu Opzioni del pannello Livelli.

Fusione di oggetti nel pannello Livelli

Durante le sessioni di lavoro con gli oggetti bitmap, può verificarsi che il pannello Livelli risulti spesso sovraccarico. In questo caso è possibile eseguire la fusione di più oggetti se l'oggetto selezionato più in basso si trova immediatamente sopra un oggetto bitmap. Gli oggetti e le bitmap di cui eseguire la fusione non devono essere adiacenti all'interno del pannello Livelli, né risiedere sullo stesso livello.

L'esecuzione della fusione fa sì che tutti gli oggetti vettoriali e bitmap selezionati vengano appiattiti nell'oggetto bitmap che si trova subito sotto l'oggetto selezionato più in basso. Il risultato prodotto è un singolo oggetto bitmap. Una volta eseguita la fusione, gli oggetti vettoriali e gli oggetti bitmap non si possono modificare separatamente e la modificabilità degli oggetti vettoriali va perduta.

Per eseguire la fusione degli oggetti:

1 Selezionare gli oggetti del pannello Livelli da unire a un oggetto bitmap. Per selezionare più oggetti fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc o Ctrl.



È possibile unire il contenuto di un livello selezionato nell'oggetto bitmap più in alto sul livello immediatamente sotto il livello selezionato.

2 Effettuare una delle seguenti procedure:

- Selezionare Unisci a sottostante dal menu Opzioni del pannello Livelli.
- Selezionare Elabora > Unisci a sottostante.
- Selezionare Unisci a sottostante dal menu di scelta rapida che compare quando si fa clic col pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto CONTROLLO (Macintosh) sugli oggetti selezionati nell'area di lavoro.

Gli oggetti selezionati vengono uniti all'oggetto bitmap. Il risultato è un singolo oggetto bitmap.

Nota: il comando Unisci a sottostante non incide su porzioni, punti attivi e pulsanti.

Condivisione dei livelli

È possibile condividere un livello tra tutti i fotogrammi o tutte le pagine del documento. Questo consente di aggiornare un oggetto su un livello e fare in modo che venga automaticamente aggiornato in tutti i fotogrammi o in tutte le pagine. Questo è utile quando si desidera che gli oggetti quali gli elementi sullo sfondo siano visualizzati in tutti i fotogrammi dell'animazione o in tutte le pagine di un sito Web.

Nota: non è possibile condividere i sottolivelli tra le pagine o i fotogrammi; per la condivisione è necessario selezionare il livello principale.

Per condividere un livello selezionato su tutti i fotogrammi, effettuare una delle seguenti procedure:

- Selezionare Condividi livello tra fotogrammi dal menu Opzioni del pannello Livelli.
- Fare doppio clic sul nome del livello nel pannello Livelli e selezionare Condividi tra fotogrammi.

Per condividere un livello selezionato tra le pagine, eseguire una operazioni seguenti:

v Selezionare Condividi livello tra pagine... dal menu Opzioni del pannello Livelli.

Quando un livello è stato condiviso tra una o più pagine, viene visualizzato in giallo per differenziarlo dai livelli non condivisi.

Solo il livello principale superiore può essere condiviso tra più pagine. Non è possibile condividere i sottolivelli.

Utilizzo di un livello Web

Il livello Web è un livello speciale che compare in cima a ogni nuovo documento. Esso contiene oggetti Web, quali porzioni e punti attivi, utilizzati per assegnare funzioni di interattività ai documenti di Fireworks esportati. Per ulteriori informazioni sugli oggetti Web, consultare il “Porzioni, rollover e punti attivi” a pagina 191.

Non è consentito condividere, eliminare, duplicare, spostare o rinominare il livello Web. Inoltre, non è possibile unire gli oggetti che risiedono sul livello Web. Questo livello è infatti sempre condiviso tra tutti i fotogrammi e le pagine e gli oggetti Web sono visibili su ogni fotogramma o pagina.

Per rinominare una porzione o un punto attivo nel Livello Web:

- 1 Fare doppio clic sulla porzione o sul punto attivo nel pannello Livelli.
- 2 Digitare il nuovo nome, poi fare clic fuori dalla finestra oppure premere Invio.

Nota: è con questo nuovo nome che la porzione viene esportata.

Importazione dei livelli raggruppati di Photoshop

I file di Photoshop che contengono livelli vengono importati con ogni livello collocato come oggetto separato su un singolo livello Fireworks. I livelli raggruppati vengono invece importati sotto forma di livelli singoli, come se i livelli fossero stati separati in Photoshop prima di essere importati in Fireworks. L'effetto clipping sui livelli raggruppati di Photoshop va perduto all'importazione.

Applicazione di maschere alle immagini

Come suggerisce il nome, le maschere consentono di nascondere o visualizzare parti di un oggetto o di un'immagine. È possibile applicare agli oggetti diverse tecniche di mascheratura per ottenere vari tipi di effetti creativi.

È possibile creare una maschera che funzioni come uno stampo di ritaglio per ritagliare o eseguire il clipping degli oggetti o delle immagini sottostanti. Oppure, è possibile creare una maschera che dia l'effetto di una finestra appannata e che consenta di visualizzare o nascondere porzioni degli oggetti sottostanti. Questo tipo di maschera sfrutta la scala di grigi per rendere gli oggetti selezionati più o meno visibili. Oppure è possibile creare una maschera che utilizzi la propria trasparenza per incidere sulla visibilità.

È possibile creare una maschera utilizzando il pannello Livelli oppure i menu Modifica, Seleziona o Elabora. Una volta creata una maschera, è possibile regolare la posizione sull'area di lavoro della selezione mascherata oppure modificare l'aspetto della maschera modificando l'oggetto maschera. Si possono anche applicare le trasformazioni alla maschera come insieme oppure ai suoi componenti singolarmente.

Maschere

È possibile creare un oggetto maschera da un oggetto vettoriale (maschera vettoriale) o da un oggetto bitmap (maschera bitmap). Si può creare una maschera anche utilizzando più oggetti o oggetti raggruppati.

Maschere vettoriali

Chiunque abbia familiarità con altre applicazioni di illustrazione vettoriali, come Adobe FreeHand, ha probabilmente già fatto uso delle maschere vettoriali (note anche come tracciati di clipping o operazioni “incolla dentro”). L'oggetto maschera vettoriale ritaglia gli oggetti sottostanti in base alla forma del suo tracciato, creando un effetto “stampo”.



Maschera vettoriale applicata utilizzando il contorno del proprio tracciato

Quando si crea una maschera vettoriale, nel pannello Livelli compare la miniatura che la rappresenta, con un'icona a penna, a indicazione che si è creata una maschera vettoriale.



Miniatura di una maschera vettoriale nel pannello Livelli

Quando è selezionata una maschera vettoriale, la finestra di ispezione Proprietà visualizza informazioni sulle modalità di applicazione della maschera. La metà inferiore della finestra di ispezione Proprietà visualizza ulteriori proprietà che consentono di modificare il tratto e il riempimento dell'oggetto maschera.

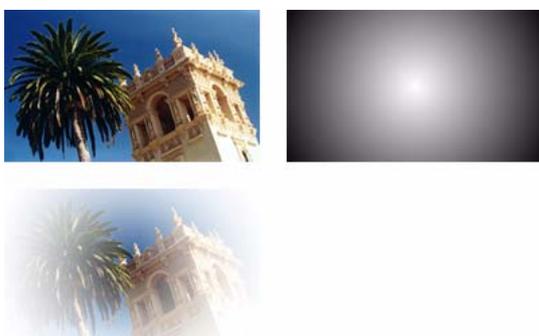


Proprietà della maschera vettoriale nella finestra di ispezione Proprietà

Per impostazione predefinita, le maschere vettoriali vengono applicate utilizzando il contorno del proprio tracciato, ma si possono applicare anche in altri modi. Per ulteriori informazioni, vedere “Modifica della modalità di applicazione delle maschere” a pagina 169.

Maschere bitmap

Gli utenti di Photoshop conoscono già le maschere dei livelli. Le maschere bitmap di Fireworks sono simili a esse per il fatto che i pixel di un oggetto maschera incidono sulla visibilità degli oggetti sottostanti. Tuttavia, le maschere bitmap di Fireworks sono molto più versatili: è possibile modificarne facilmente le modalità di applicazione, sia che utilizzino l'aspetto in scala di grigi che la trasparenza. Inoltre, la finestra di ispezione Proprietà di Fireworks rende più facilmente disponibili le proprietà delle maschere e le opzioni degli strumenti bitmap, semplificando notevolmente il processo di modifica delle maschere. Quando è selezionata una maschera, la finestra di ispezione Proprietà visualizza una serie di proprietà non solo per la maschera in questione, ma anche per gli strumenti bitmap che possono essere utilizzati per modificarla.

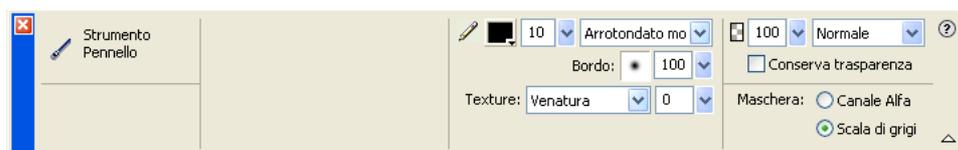


Oggetti originali e maschera bitmap applicati utilizzando l'aspetto in scala di grigi

Le maschere bitmap possono essere applicate in due modi:

- Utilizzando un oggetto preesistente per mascherare altri oggetti. Questa tecnica è simile all'applicazione di una maschera vettoriale.
- Creando una maschera vuota. Inizialmente, le maschere vuote sono completamente trasparenti o completamente opache. Una maschera trasparente (o bianca) mostra l'intero oggetto mascherato, mentre una maschera opaca (o nera) oscura completamente l'oggetto mascherato. È possibile utilizzare gli strumenti bitmap per disegnare o modificare l'oggetto maschera, visualizzando o occultando a piacere gli oggetti mascherati sottostanti.

Quando si crea una maschera bitmap, la finestra di ispezione Proprietà visualizza informazioni sulle modalità di applicazione della maschera. Se si sceglie uno strumento bitmap quando è selezionata una maschera bitmap, la finestra di ispezione Proprietà visualizza sia le proprietà delle maschere che le opzioni dello strumento selezionato, semplificando così il processo di modifica.



Proprietà della maschera bitmap nella finestra di ispezione Proprietà quando è selezionato uno strumento bitmap

Per impostazione predefinita, la maggior parte delle maschere bitmap vengono applicate utilizzando l'aspetto della loro scala di grigi, ma è possibile applicarle anche utilizzando il canale alfa. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica della modalità di applicazione delle maschere" a pagina 169.

Creazione di una maschera da un oggetto preesistente

È possibile creare una maschera da un oggetto preesistente. Quando è utilizzato come maschera, il contorno del tracciato di un oggetto vettoriale consente infatti di ritagliare altri oggetti. Se a essere utilizzato come maschera è un oggetto bitmap, la luminosità dei suoi pixel o la loro trasparenza incidono sulla visibilità di altri oggetti.

Mascheratura di oggetti con il comando Incolla come maschera

Il comando Incolla come maschera consente di creare maschere mascherando un oggetto o un gruppo di oggetti con un altro oggetto. Incolla come maschera consente di creare una maschera vettoriale o bitmap. Se a essere utilizzato come maschera è un oggetto vettoriale, Incolla come maschera crea una maschera vettoriale che ritaglia gli oggetti mascherati utilizzando il contorno del tracciato dell'oggetto vettoriale. Quando viene invece utilizzata come maschera un'immagine bitmap, Incolla come maschera crea una maschera bitmap che incide sulla visibilità degli oggetti mascherati utilizzando i valori dei colori della scala di grigi dell'oggetto bitmap.

Per creare una maschera con il comando Incolla come maschera:

- 1 Selezionare l'oggetto da utilizzare come maschera. Fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare più oggetti contemporaneamente.

Nota: se vengono utilizzati più oggetti come maschera, viene sempre creata una maschera vettoriale, anche se entrambi gli oggetti sono bitmap.

- 2 Posizionare la selezione in modo che si sovrapponga all'oggetto o al gruppo di oggetti ai quali applicare la maschera.

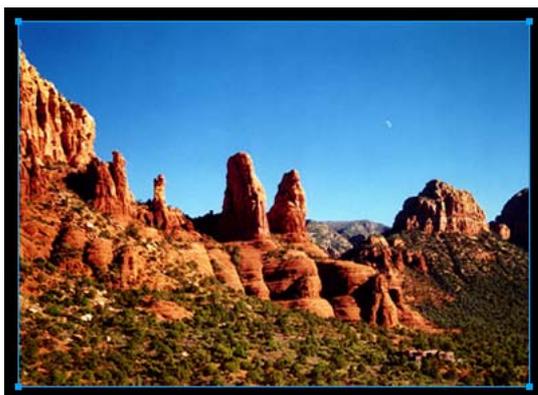
Gli oggetti da utilizzare come maschera possono trovarsi davanti o dietro agli oggetti o al gruppo ai quali applicare la maschera.



3 Selezionare Modifica > Taglia per tagliare gli oggetti da utilizzare come maschera.

4 Selezionare l'oggetto o il gruppo ai quali applicare la maschera.

Se si intende applicare la maschera a più oggetti, gli oggetti devono essere raggruppati. Per ulteriori informazioni sul raggruppamento degli oggetti, vedere "Raggruppamento degli oggetti" a pagina 54.



5 Per incollare la maschera, effettuare una delle seguenti procedure:

- Selezionare Modifica > Incolla come maschera.
- Selezionare Elabora > Maschera > Incolla come maschera.



Maschera applicata a un'immagine con un'area di lavoro nera

Mascheratura di oggetti con il comando Incolla dentro

Gli utenti di FreeHand hanno probabilmente dimestichezza con l'uso del comando Incolla dentro per creare le maschere. Incolla dentro consente di creare una maschera vettoriale o bitmap, a seconda del tipo di oggetto maschera utilizzato. Il comando Incolla dentro crea una maschera riempiendo un tracciato chiuso o un oggetto bitmap con altri oggetti: elementi grafici vettoriali, testo o immagini bitmap. Il tracciato stesso viene a volte denominato "tracciato di clipping", mentre gli elementi al suo interno sono noti come contenuto o operazioni "incolla dentro". I contenuti che si estendono oltre il tracciato di clipping vengono nascosti.

Il comando Incolla dentro di Fireworks produce un effetto simile a quello del comando Incolla come maschera, con alcune differenze:

- Con Incolla dentro, l'oggetto che si taglia e incolla è l'oggetto da mascherare. Si confronti questo comando con Incolla come maschera, in cui l'oggetto che si taglia e incolla è invece l'oggetto maschera.
- Con le maschere vettoriali, Incolla dentro mostra il riempimento e il tratto dell'oggetto maschera stesso. Con Incolla come maschera, il tratto e il riempimento di un oggetto maschera vettoriale non sono visibili per impostazione predefinita. Per attivare e disattivare il tratto e il riempimento di una maschera vettoriale, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica della modalità di applicazione delle maschere" a pagina 169.

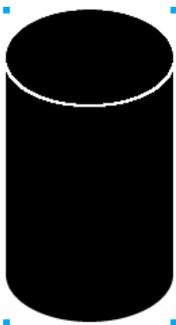
Per creare una maschera utilizzando il comando Incolla dentro:

- 1 Selezionare gli oggetti da utilizzare come contenuto dell'operazione.
- 2 Posizionare gli oggetti in modo che si sovrappongano all'oggetto nel quale si desidera incollare il contenuto.

Nota: l'ordine di impilamento non è importante, purché gli oggetti da utilizzare come contenuto rimangano selezionati. Tali oggetti possono trovarsi sopra o sotto l'oggetto maschera nel pannello Livelli.



- 3 Selezionare Modifica > Taglia per spostare gli oggetti negli Appunti.
- 4 Selezionare l'oggetto in cui incollare il contenuto. Tale oggetto viene utilizzato come maschera o tracciato di clipping.



- 5 Selezionare Modifica > Incolla dentro.

Gli oggetti incollati compaiono all'interno dell'oggetto maschera o ritagliati da esso.



Uso del testo come maschera

Le maschere di testo sono un tipo di maschera vettoriale. Sono applicate nello stesso modo in cui si applicano le maschere create con oggetti preesistenti: è sufficiente utilizzare il testo come oggetto maschera. La normale modalità di applicazione di una maschera di testo consiste nell'utilizzare il contorno del suo tracciato, sebbene sia possibile applicarla anche utilizzando l'aspetto della scala di grigi.



Maschera di testo applicata utilizzando il contorno del suo tracciato

Per ulteriori informazioni, vedere “Creazione di una maschera da un oggetto preesistente” a pagina 159. Per ulteriori informazioni sulle diverse modalità di applicazione delle maschere, vedere “Modifica della modalità di applicazione delle maschere” a pagina 169.

Mascheratura di oggetti con il pannello Livelli

Il pannello Livelli costituisce il modo più semplice per aggiungere una maschera bitmap vuota e trasparente. Il pannello Livelli aggiunge una maschera bianca a un oggetto, personalizzabile disegnando su di essa con gli strumenti bitmap.

Nota: per ulteriori dettagli sulla creazione di maschere vuote e opache (o nere), vedere “Mascheratura di oggetti con i comandi Rivela e Nascondi” a pagina 163.

Per creare una maschera bitmap utilizzando il pannello Livelli:

- 1 Selezionare l'oggetto al quale applicare la maschera.
- 2 Fare clic sul pulsante Aggiungi maschera in fondo al pannello Livelli.

Viene applicata una maschera vuota all'oggetto selezionato. Il pannello Livelli visualizza la miniatura di una maschera che rappresenta la maschera vuota.

- 3 Opzionalmente, se l'oggetto mascherato è una bitmap, è possibile utilizzare uno degli strumenti lazo o perimetro di selezione per creare una selezione di pixel.
- 4 Selezionare uno strumento di grafica pittorica bitmap dal pannello Strumenti, come Pennello, Matita, Secchio di vernice o Gradiente.
- 5 Impostare le opzioni desiderate nella finestra di ispezione Proprietà.
- 6 Con la maschera ancora selezionata, disegnare sulla maschera vuota. Nelle aree in cui si disegna l'oggetto mascherato sottostante risulterà nascosto.



Immagine con maschera applicata



La maschera come appare nel pannello Livelli

Nota: per ulteriori informazioni sulla modifica dell'aspetto di una maschera bitmap disegnando su di essa, vedere "Modifica dell'aspetto di una maschera" a pagina 168.

Mascheratura di oggetti con i comandi Rivela e Nascondi

Il sottomenu **Elabora > Maschera** offre diverse opzioni per applicare maschere bitmap vuote agli oggetti:

Rivela tutto applica una maschera vuota trasparente a un oggetto, rivelando così l'intero oggetto. Per ottenere lo stesso effetto, fare clic sul pulsante **Aggiungi maschera** del pannello Livelli.

Nascondi tutto applica una maschera vuota opaca a un oggetto, nascondendo così l'intero oggetto.

Rivela selezione può essere utilizzato solo con le selezioni di pixel. Applica una maschera di pixel trasparente utilizzando la selezione di pixel corrente. Gli altri pixel dell'oggetto bitmap sono nascosti. Per ottenere lo stesso effetto, eseguire una selezione di pixel e quindi fare clic sul pulsante **Aggiungi maschera**.

Nascondi selezione può essere utilizzato solo con le selezioni di pixel. Applica una maschera di pixel opaca utilizzando la selezione di pixel corrente. Gli altri pixel della bitmap vengono visualizzati. Per ottenere lo stesso effetto, effettuare una selezione di pixel, quindi fare clic tenendo premuto il tasto **Alt** (Windows) o tenendo premuto il tasto **Opzione** (Macintosh) sul pulsante **Aggiungi maschera**.

Per utilizzare i comandi Rivela tutto e Nascondi tutto per creare una maschera:

- 1 Selezionare l'oggetto al quale applicare la maschera.
- 2 Per creare la maschera, effettuare una delle seguenti procedure:
 - Selezionare **Elabora > Maschera > Rivela tutto** per mostrare l'oggetto.
 - Selezionare **Elabora > Maschera > Nascondi tutto** per nascondere l'oggetto.
- 3 Selezionare uno strumento di grafica pittorica bitmap dal pannello Strumenti, come Pennello, Matita, o Secchio di vernice.
- 4 Impostare le opzioni desiderate nella finestra di ispezione Proprietà.

Se è stata applicata una maschera **Nascondi tutto**, è necessario selezionare un colore diverso dal nero.

5 Disegnare sulla maschera vuota. Nelle aree in cui si disegna, l'oggetto mascherato sottostante risulterà nascosto o visualizzato, a seconda del tipo di maschera applicato.

Nota: per ulteriori informazioni sulla modifica dell'aspetto di una maschera bitmap disegnando su di essa, vedere "Modifica dell'aspetto di una maschera" a pagina 168.

Per utilizzare i comandi Rivela selezione e Nascondi selezione per creare una maschera:

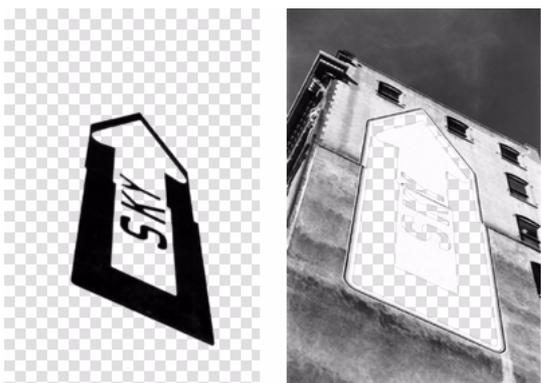
- 1 Selezionare lo strumento Bacchetta magica o qualsiasi strumento Perimetro di selezione o Lazo dal pannello Strumenti.
- 2 Selezionare i pixel nella bitmap.



Immagine originale; pixel selezionati con lo strumento Bacchetta magica.

- 3 Per creare la maschera, effettuare una delle seguenti procedure:

- Selezionare **Elabora > Maschera > Rivela selezione** per visualizzare l'area definita dalla selezione di pixel.
- Selezionare **Elabora > Maschera > Nascondi selezione** per nascondere l'area definita dalla selezione di pixel.



I risultati dei comandi Rivela selezione e Nascondi selezione

Una maschera bitmap viene applicata utilizzando la selezione di pixel. È possibile modificare ulteriormente la maschera per rivelare o nascondere i pixel rimanenti dell'oggetto mascherato utilizzando gli strumenti bitmap del pannello Strumenti. Per ulteriori informazioni sulla modifica dell'aspetto di una maschera bitmap disegnando su di essa, vedere "Modifica dell'aspetto di una maschera" a pagina 168.

Importazione ed esportazione delle maschere livelli di Photoshop

In Photoshop, è possibile applicare le maschere alle immagini utilizzando le maschere livelli o i livelli raggruppati. Fireworks consente di importare con successo le immagini che utilizzano le maschere livelli senza perdere la capacità di modificarle. Le maschere livelli sono importate sotto forma di maschere bitmap.

Le maschere di Fireworks si possono esportare anche in Photoshop. Esse vengono convertite in maschere livelli di Photoshop. Se gli oggetti mascherati includono testo per il quale si desidera mantenere la modificabilità in Photoshop, al momento dell'esportazione selezionare l'opzione Privilegia modificabilità rispetto all'aspetto.

Nota: se invece il testo viene utilizzato come oggetto maschera, viene convertito in bitmap e non è più modificabile come testo una volta importato in Photoshop.

Raggruppamento di oggetti per formare una maschera

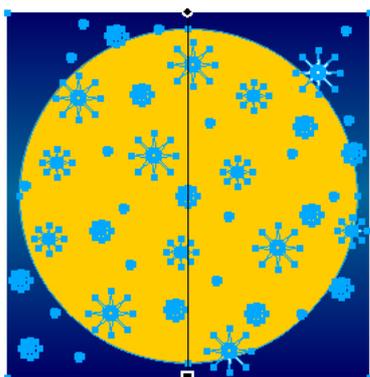
È possibile raggruppare due o più oggetti per creare una maschera. L'oggetto superiore diventa l'oggetto maschera.

È possibile raggruppare gli oggetti come maschere bitmap o vettoriali. L'ordine di impilamento determina il tipo di maschera applicata. Se l'oggetto superiore è di tipo vettoriale, il risultato sarà una maschera vettoriale; se invece è un oggetto bitmap, il risultato sarà una maschera bitmap.

Nota: per ulteriori informazioni sulle maschere bitmap e vettoriali, vedere "Maschere" a pagina 157.

Per raggruppare gli oggetti per formare una maschera:

- 1 Fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc su due o più oggetti che si sovrappongono.



Si possono rapidamente selezionare oggetti da livelli diversi.

- 2 Selezionare **Elabora > Maschera > Raggruppa come maschera**



Modifica delle maschere

Le maschere possono essere modificate in vari modi. Modificando la posizione, la forma e il colore della maschera si può intervenire sulla visibilità degli oggetti mascherati. Si possono modificare anche il tipo della maschera e le sue modalità di applicazione. Inoltre, le maschere possono essere modificate, eliminate e disattivate.

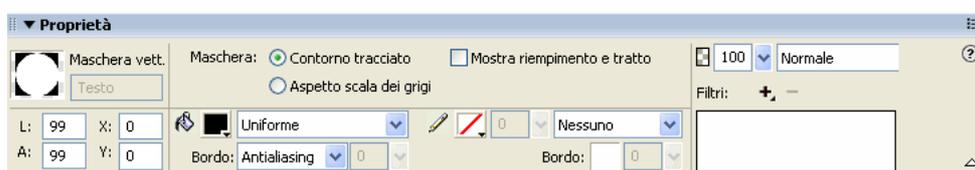
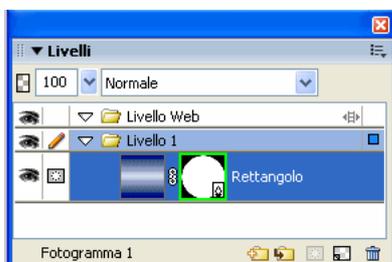
I risultati di modifica di una maschera sono immediatamente visibili, persino se l'oggetto maschera stesso non è visibile sull'area di lavoro. È infatti la miniatura della maschera nel pannello Livelli a visualizzare le modifiche apportate alla maschera.

Anche gli oggetti mascherati possono essere modificati e riorganizzati senza dover spostare la maschera. È possibile anche aggiungere ulteriori oggetti mascherati a un gruppo di maschere già esistente.

Selezione di maschere e oggetti mascherati utilizzando le miniature

È possibile identificare e selezionare facilmente le maschere e gli oggetti mascherati mediante le miniature nel pannello Livelli. Le miniature consentono di selezionare e modificare con facilità la maschera o gli oggetti mascherati senza incidere sugli altri oggetti.

Quando si seleziona una miniatura, l'icona della maschera compare al suo fianco nel pannello Livelli e le proprietà della maschera vengono visualizzate nella finestra di ispezione Proprietà, da dove è possibile modificarle, se lo si desidera.



Per selezionare una maschera:

v Fare clic sulla miniatura della maschera nel pannello Livelli.

Il pannello Livelli visualizza un'evidenziazione verde attorno alla miniatura della maschera selezionata.

Per selezionare gli oggetti mascherati:

v Fare clic sulla miniatura dell'oggetto mascherato nel pannello Livelli.

Il pannello Livelli visualizza un'evidenziazione gialla attorno alla miniatura dell'oggetto mascherato selezionato.

Selezione di maschere e oggetti mascherati con lo strumento Sottoselezione

Lo strumento Sottoselezione consente di selezionare singole maschere e oggetti mascherati sull'area di lavoro senza selezionare gli altri componenti della maschera.

Quando si seleziona una maschera o un oggetto mascherato con questo strumento, la finestra di ispezione Proprietà mostra le proprietà dell'oggetto selezionato.

Per selezionare in modo indipendente una maschera o un oggetto mascherato:

v Fare clic sull'oggetto nell'area di lavoro con lo strumento Sottoselezione.

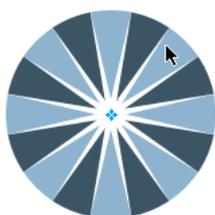
Quando sono selezionate, le maschere sono evidenziate in verde e gli oggetti mascherati sono evidenziate in blu.

Spostamento di maschere e oggetti mascherati

Le maschere e gli oggetti mascherati possono essere riposizionati a piacere, sia insieme che in modo indipendente.

Per spostare assieme una maschera e il relativo oggetto mascherato:

- 1 Con lo strumento Puntatore, selezionare la maschera sull'area di lavoro.
- 2 Trascinare la maschera nella nuova posizione, senza trascinare la maniglia di spostamento, a meno che non si desideri spostare l'oggetto mascherato separatamente dalla maschera.



Per spostare in modo indipendente maschere e oggetti mascherati mediante interruzione del collegamento:

- 1 Fare clic sull'icona Collegamento nella maschera del pannello Livelli.

In questo modo si interrompe il collegamento tra gli oggetti mascherati e la maschera, in modo da poterli spostare indipendentemente.



A. Icona Collegamento

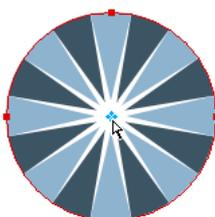
- 2 Selezionare la miniatura dell'oggetto da spostare: la maschera o gli oggetti mascherati.
- 3 Trascinare gli oggetti sull'area di lavoro con lo strumento Puntatore.

Nota: se sono presenti più oggetti mascherati, si spostano contemporaneamente.

- 4 Fare clic tra le miniature delle maschere nel pannello Livelli per ricollegare gli oggetti mascherati alla maschera.

Per spostare una maschera in modo indipendente utilizzando la sua maniglia di spostamento:

- 1 Con lo strumento Puntatore, selezionare la maschera sull'area di lavoro.
- 2 Selezionare lo strumento Sottoselezione e trascinare la maniglia di spostamento della maschera nella nuova posizione.



Per spostare gli oggetti mascherati in modo indipendente dalla maschera utilizzando la maniglia di spostamento:

- 1 Con lo strumento Puntatore, selezionare la maschera sull'area di lavoro.
- 2 Trascinare la maniglia di spostamento nella nuova posizione.

Gli oggetti si spostano senza incidere sulla posizione della maschera.



Nota: se sono presenti più oggetti mascherati, si spostano contemporaneamente.

Per spostare gli oggetti mascherati in modo reciprocamente indipendente:

- v Fare clic sull'oggetto con lo strumento Sottoselezione per selezionarlo, quindi trascinare l'oggetto.

Questo è l'unico modo per selezionare e spostare un oggetto mascherato singolo senza spostare anche gli altri oggetti mascherati.

Modifica dell'aspetto di una maschera

Modificando la posizione, la forma e il colore della maschera si può intervenire sulla visibilità degli oggetti mascherati.

È invece possibile modificare la forma di una maschera bitmap disegnando su di essa con gli strumenti bitmap, mentre la forma di una maschera vettoriale può essere modificata spostando i punti dell'oggetto maschera.

Se una maschera è applicata utilizzando l'aspetto della sua scala di grigi, è possibile modificarne i colori e incidere sull'opacità degli oggetti mascherati sottostanti. Utilizzando i mezzi toni su una maschera di scala di grigi si conferisce agli oggetti mascherati un aspetto traslucido. Utilizzare colori più chiari per visualizzare gli oggetti mascherati e colori più scuri per nasconderli e mostrare lo sfondo.

Si può modificare una maschera anche aggiungendovi ulteriori oggetti maschera o utilizzando gli strumenti di trasformazione.

Per modificare la forma di una maschera selezionata, effettuare una delle seguenti procedure:

- Disegnare su una maschera bitmap con uno degli strumenti di disegno bitmap.
- Con lo strumento Sottoselezione, spostare i punti di un oggetto maschera vettoriale.

Per modificare il colore di una maschera, effettuare una delle seguenti procedure:

- Per le maschere bitmap in scala di grigi, utilizzare gli strumenti bitmap per disegnare sulla maschera utilizzando diversi valori della scala di grigi.
- Per le maschere vettoriali di scala di grigi, modificare il colore dell'oggetto maschera.

Nota: utilizzare colori più chiari per visualizzare gli oggetti mascherati e colori più scuri per nasconderli.

Per modificare una maschera aggiungendovi ulteriori oggetti maschera:

- 1 Selezionare Modifica > Taglia per tagliare gli oggetti selezionati che si desidera aggiungere.
- 2 Selezionare la miniatura dell'oggetto mascherato nel pannello Livelli.
- 3 Selezionare Modifica > Incolla come maschera.
- 4 Selezionare Aggiungi quando il sistema richiede se sostituire la maschera esistente o procedere con l'aggiunta.

Gli oggetti vengono aggiunti alla maschera.

Per modificare una maschera utilizzando gli strumenti di trasformazione:

- 1 Con lo strumento Puntatore, selezionare la maschera sull'area di lavoro.
- 2 Utilizzare uno strumento di trasformazione o un comando del sottomenu *Elabora > Trasformazione* per applicare una trasformazione alla maschera. Per ulteriori informazioni sull'uso degli strumenti di trasformazione, vedere "Trasformazione e distorsione di oggetti selezionati e di selezioni" a pagina 51.

La trasformazione viene applicata alla maschera e ai relativi oggetti mascherati.

Nota: per applicare una trasformazione al solo oggetto maschera è necessario prima interrompere il collegamento della maschera con gli oggetti mascherati nel pannello *Livelli*, quindi eseguire la trasformazione.

Modifica della modalità di applicazione delle maschere

La finestra di ispezione *Proprietà* garantisce che si sta modificando una maschera e consente di identificare il tipo di maschera in oggetto. Quando è selezionata una maschera, la finestra di ispezione *Proprietà* consente di modificare le modalità di applicazione della maschera. Se la finestra di ispezione *Proprietà* è ridotta a icona, fare clic sulla freccia di espansione per visualizzare tutte le proprietà.

Per impostazione predefinita, le maschere vettoriali vengono applicate utilizzando il contorno del loro tracciato. Viene utilizzato come maschera contorno del tracciato o il testo. Opzionalmente, è possibile visualizzare il tratto e il riempimento della maschera. L'operazione produce effetti equivalenti al comando *Incolla dentro* per la creazione delle maschere. Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione di una maschera da un oggetto preesistente" a pagina 159.



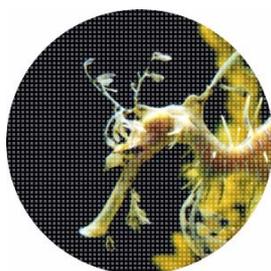
*Maschera vettoriale applicata utilizzando il contorno del suo tracciato con l'opzione *Mostra riempimento e tratto* attivata*

Applicando una maschera bitmap con il suo canale alfa è possibile creare una maschera simile a una maschera vettoriale applicata utilizzando il contorno del suo tracciato. Quando si applica una maschera utilizzando il suo canale alfa, la trasparenza dell'oggetto maschera incide sulla visibilità dell'oggetto al quale è applicata.



Maschera bitmap applicata utilizzando il suo canale alfa

Sia le maschere vettoriali che quelle bitmap possono essere applicate usando l'aspetto della rispettiva scala di grigi. Per impostazione predefinita, le maschere bitmap vengono applicate utilizzando sempre la scala di grigi. Se una maschera è applicata in questo modo, la brillantezza dei suoi pixel determina la quantità visualizzata dell'oggetto mascherato. I pixel chiari visualizzano l'oggetto a cui è applicata la maschera. I pixel più scuri della maschera scavano l'immagine e visualizzano lo sfondo. Applicando le maschere con l'aspetto della loro scala di grigi si creano interessanti effetti se l'oggetto maschera contiene un riempimento a gradiente o a motivo.



Maschera vettoriale con riempimento a motivo applicata utilizzando l'aspetto in scala di grigi

Le maschere vettoriali si possono convertire anche in maschere bitmap. Tuttavia, le maschere bitmap non possono essere convertite in maschere vettoriali.

Per ulteriori informazioni sulle maschere bitmap e vettoriali, vedere "Maschere" a pagina 157.

Per applicare una maschera vettoriale utilizzando il contorno del suo tracciato:

v Selezionare Contorno tracciato nella finestra di ispezione Proprietà quando è selezionata una maschera vettoriale.

Per visualizzare tratto e riempimento di una maschera vettoriale:

v Selezionare Mostra riempimento e tratto nella finestra di ispezione Proprietà quando è selezionata una maschera vettoriale applicata con il contorno del suo tracciato.

Per applicare una maschera bitmap utilizzando il suo canale alfa:

v Selezionare Canale Alfa nella finestra di ispezione Proprietà quando è selezionata una maschera bitmap.

Per applicare una maschera vettoriale o bitmap utilizzando l'aspetto della sua scala di grigi:

v Selezionare Aspetto scala dei grigi nella finestra di ispezione Proprietà quando è selezionata una maschera.

Per convertire una maschera vettoriale in una maschera bitmap:

- 1 Nel pannello Livelli, selezionare la miniatura dell'oggetto maschera.
- 2 Selezionare **Elabora > Appiattisci selezione**.

Aggiunta di oggetti a una selezione mascherata

È possibile aggiungere ulteriori oggetti a una selezione mascherata già esistente.

Per aggiungere oggetti mascherati a una selezione mascherata:

- 1 Selezionare **Modifica > Taglia** per tagliare gli oggetti selezionati che si desidera aggiungere.
- 2 Selezionare la miniatura dell'oggetto mascherato nel pannello Livelli.
- 3 Selezionare **Modifica > Incolla dentro**.

Gli oggetti aggiuntivi vengono aggiunti agli oggetti mascherati.

Nota: utilizzando il comando **Incolla dentro** su una maschera preesistente, il tratto e il riempimento della maschera non vengono visualizzati a meno che la maschera originale non sia stata applicata utilizzando i propri tratti e riempimenti.

Sostituzione, disattivazione ed eliminazione di maschere

La maschera può essere sostituita con un nuovo oggetto maschera. Le maschere si possono anche disattivare o eliminare. Disattivando una maschera la si nasconde temporaneamente. Eliminandola la si rimuove invece in modo permanente.

Per sostituire una maschera:

- 1 Selezionare **Modifica > Taglia** per tagliare gli oggetti selezionati o gli oggetti da utilizzare come maschera.
- 2 Selezionare la miniatura dell'oggetto mascherato nel pannello Livelli e scegliere **Modifica > Incolla come maschera**.

3 Scegliere **Sostituisci** quando il sistema richiede se sostituire la maschera esistente o procedere con l'aggiunta. L'oggetto maschera preesistente viene sostituito con quello nuovo.

Per disattivare o attivare una maschera selezionata, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Selezionare **Disattiva** o **Attiva** maschera dal menu Opzioni del pannello Livelli.
- Selezionare **Elabora > Maschera > Disattiva maschera** o **Elabora > Maschera > Attiva maschera**.

Quando è disattivata, compare una X rossa sulla miniatura della maschera. Per attivare la maschera è sufficiente fare clic sulla X.

Per eliminare una maschera selezionata:

1 Per eliminare la maschera, effettuare una delle seguenti procedure:

- Selezionare **Elimina maschera** dal menu Opzioni del pannello Livelli.
- Selezionare **Elabora > Maschera > Elimina maschera**.
- Trascinare la miniatura della maschera sull'icona del cestino nel pannello Livelli.

2 Scegliere se applicare o scartare l'effetto della maschera sugli oggetti mascherati prima di eliminare la maschera:

Applica mantiene le modifiche apportate alla maschera, ma la maschera non è più modificabile. Se l'oggetto mascherato è un oggetto vettoriale, sia la maschera che l'oggetto vettoriale vengono convertiti in un'unica immagine bitmap.

Scarta elimina le modifiche apportate e ripristina la forma originale dell'oggetto.

Annulla interrompe l'operazione di eliminazione e lascia la maschera invariata.

Fusione e trasparenza

La *composizione* è il processo di variazione della trasparenza o dell'interazione tra i colori di due o più oggetti sovrapposti. In Fireworks, le modalità fusione consentono di creare immagini composite. Inoltre, consentono di controllare ulteriormente l'opacità di oggetti e immagini.

Informazioni sulle modalità fusione

Quando si sceglie una modalità fusione, essa viene applicata a tutti gli oggetti selezionati. Gli oggetti all'interno di un unico documento o livello possono disporre di modalità di fusione diverse da quelle di altri oggetti presenti nello stesso documento o livello.

Quando vengono raggruppati oggetti con modalità fusione diverse, la modalità fusione del gruppo ha la priorità su quella dei singoli oggetti. Separando gli oggetti vengono ripristinate le singole modalità dei diversi oggetti.

Nota: le modalità fusione dei livelli non funzionano all'interno dei documenti di simboli.

La modalità fusione è costituita da tre elementi:

Colore di fusione è quello al quale viene applicata la modalità fusione.

Opacità corrisponde al grado di opacità al quale viene applicata la modalità fusione.

Colore di base è il colore dei pixel sottostanti al colore di fusione.

Colore risultante costituisce il risultato dell'effetto della modalità fusione sul colore di base.

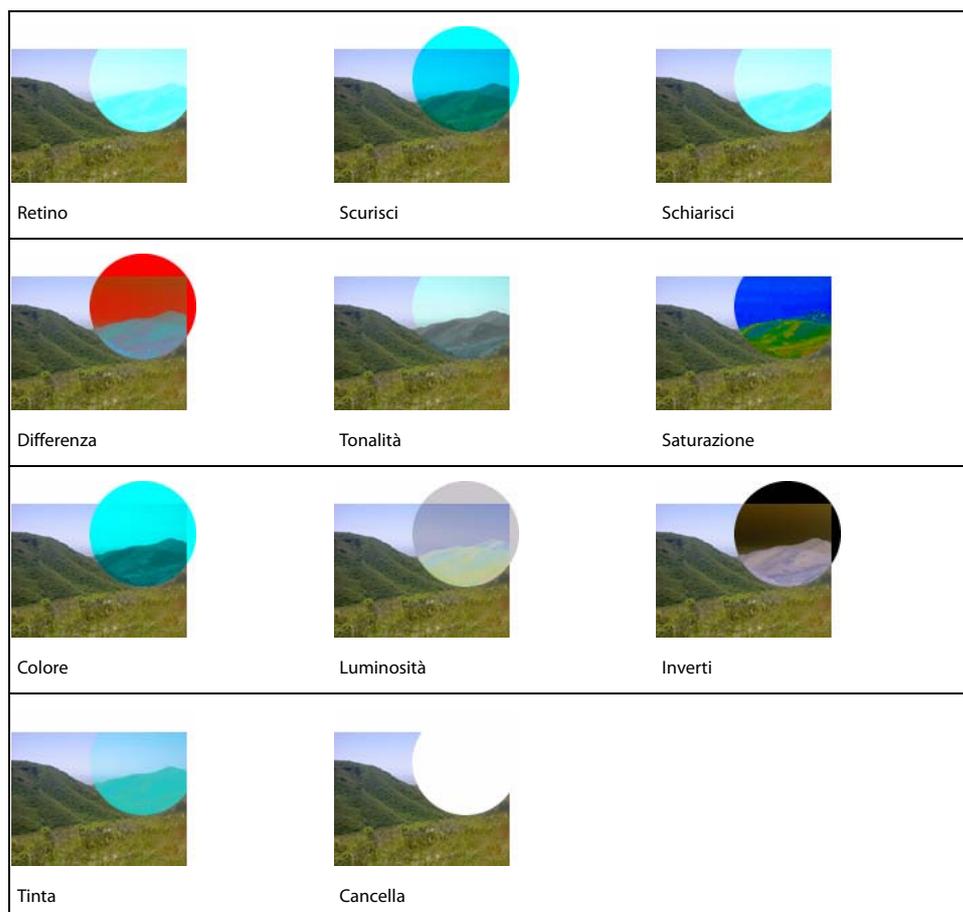
Seguono alcune modalità fusione disponibili in Fireworks:

Normale non applica alcuna modalità fusione.

Dissolvi sceglie i colori a caso tra il livello corrente e quello di sfondo per creare un effetto di fusione.

Moltiplica produce colori più scuri moltiplicando il colore base per il colore di fusione.

Retino moltiplica l'inverso del colore di fusione per il colore base, producendo così un effetto di decolorazione.



Regolazione dell'opacità e applicazione delle fusioni

Utilizzare la finestra di ispezione Proprietà o il pannello Livelli per regolare l'opacità degli oggetti selezionati e per applicare le modalità fusione. Un'impostazione dell'opacità pari a 100 rende l'oggetto completamente opaco. Un'impostazione pari a 0 (zero) lo rende invece completamente trasparente.

Si può anche specificare una modalità fusione e opacità prima di disegnare un oggetto.

Per specificare una modalità fusione e opacità prima di disegnare un oggetto:

v Con lo strumento selezionato nel pannello Strumenti, impostare le opzioni di fusione e opacità nella finestra di ispezione Proprietà prima di disegnare l'oggetto.

Nota: le opzioni di fusione e opacità non sono disponibili per tutti gli strumenti.

Per impostare una modalità fusione e un livello di opacità per gli oggetti esistenti:

- 1 Nel caso di due oggetti sovrapposti, selezionare quello superiore.
- 2 Selezionare un'opzione di fusione dal menu a comparsa Modalità fusione nella finestra di ispezione Proprietà o nel pannello Livelli.
- 3 Selezionare un'impostazione dal dispositivo di scorrimento a comparsa Opacità oppure digitare un valore nella casella di testo.

Per impostare la modalità fusione e il livello di opacità predefiniti da applicare agli oggetti durante il disegno:

- 1 Scegliere Seleziona > Deseleziona per evitare l'applicazione accidentale di una modalità fusione e dell'opacità.
- 2 Con uno strumento di disegno vettoriale o bitmap selezionato, scegliere una modalità fusione e un livello di opacità nella finestra di ispezione Proprietà.

La modalità fusione e il livello di opacità prescelti saranno utilizzati come impostazione predefinita per tutti gli oggetti disegnati successivamente con quello strumento.

Informazioni sul filtro attivo Riempimento colore

Fireworks include inoltre un filtro attivo che consente di regolare il colore di un oggetto intervenendo sull'opacità dell'oggetto e sulla modalità fusione. Questo filtro, Riempimento colore, produce lo stesso effetto della sovrapposizione di un oggetto a un altro per il quale sono state impostate modalità fusione e opacità diverse. Per ulteriori dettagli sull'uso del filtro attivo Riempimento colore, vedere "Uso dei filtri attivi" a pagina 141.

Capitolo 10: Uso di stili, simboli e URL

Fireworks include tre pannelli che consentono di archiviare e riutilizzare simboli, stili e URL. Gli stili sono archiviati nel pannello Stili, i simboli nel pannello Libreria e gli URL nel pannello URL. Per impostazione predefinita, i tre pannelli sono organizzati nel gruppo Risorse.

Il pannello Stili contiene un gruppo di stili di Fireworks predefiniti tra cui scegliere. Inoltre, se è stata creata una combinazione di attributi di tratti, riempimenti, filtri e testo che si intende riutilizzare, è possibile salvarla sotto forma di stile. Invece di ricostruire gli attributi ogni volta, è infatti consigliabile salvarli nel pannello Stili e quindi applicare tale combinazione di attributi ad altri oggetti.

In Fireworks sono disponibili tre tipi di simboli: elementi grafici, animazioni e pulsanti. Ciascuno offre caratteristiche uniche per il suo utilizzo specifico. Utilizzando il pannello Libreria si possono creare nuovi simboli e duplicati, oppure importare e modificare i simboli. Per informazioni sulle caratteristiche specifiche dei simboli dei pulsanti e delle animazioni, consultare “Creazione di animazioni” a pagina 229 e “Creazione di pulsanti e menu a comparsa” a pagina 211.

Un URL, acronimo di Uniform Resource Locator, è l'indirizzo di una pagina o un file specifico su Internet. Se lo stesso URL viene utilizzato di frequente, è possibile aggiungerlo al pannello URL. È possibile organizzare e raggruppare gli URL in librerie apposite.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Uso degli stili” a pagina 175
- “Uso dei simboli” a pagina 178
- “Operazioni con gli URL” a pagina 187

Uso degli stili

È possibile salvare e riapplicare un gruppo di attributi predefiniti di riempimenti, tratti, filtri e testo creando uno stile. Applicando uno stile a un oggetto, questo ne assume le caratteristiche.



Fireworks dispone di numerosi stili predefiniti. Gli stili possono essere aggiunti, modificati e rimossi a piacere. Sul DVD di Fireworks e nel sito Web di Adobe sono disponibili ulteriori stili predefiniti importabili in Fireworks. Gli stili possono anche essere esportati e condivisi con altri utenti di Fireworks oppure importati da altri documenti di Fireworks.

Nota: gli stili non possono essere applicati agli oggetti bitmap.

Applicazione di uno stile

Utilizzare il pannello Stili per creare, memorizzare e applicare gli stili agli oggetti e ai testi prescelti.



Pannello Stili

Quando si applica uno stile a un oggetto, è possibile successivamente aggiornare lo stile senza alterare l'oggetto originale. Fireworks, tuttavia, non tiene traccia di quale stile sia stato applicato all'oggetto. Una volta eliminato uno stile personalizzato, non sarà più possibile recuperarlo; tuttavia, tutti gli oggetti che usano lo stile in quel momento ne mantengono gli attributi. Se si elimina uno stile fornito con Fireworks, è invece possibile recuperarlo, assieme a tutti gli altri stili eliminati, utilizzando il comando Ripristina stili nel menu Opzioni del pannello Stili. Tuttavia, il ripristino degli stili causa l'eliminazione degli stili personalizzati.

Per applicare uno stile a oggetti o blocchi di testo selezionati:

- 1 Selezionare Finestra > Stili per aprire il pannello Stili.
- 2 Fare clic su uno stile nel pannello Stili.

Creazione ed eliminazione di stili

Si può creare uno stile basandosi sugli attributi di un oggetto selezionato. Lo stile è visualizzato nel pannello Stili.

Direttamente dal pannello Stili, si possono anche eliminare i singoli stili.

I seguenti attributi possono essere salvati come stile:

- Tipo e colore del riempimento, compresi motivi, texture e attributi di gradienti vettoriali quali angolo, posizione e opacità
- Tipo e colore del tratto
- Filtri
- Gli attributi del testo, quali tipo di carattere, dimensioni, stile (grassetto, corsivo o sottolineato), allineamento, antialiasing, crenatura automatica, scalatura orizzontale e interlinea

Per creare un nuovo stile:

- 1 Creare o selezionare un oggetto vettoriale o un testo con gli attributi desiderati per tratto, riempimento, filtri e testo.
- 2  Fare clic sul pulsante Nuovo stile in fondo al pannello Stili.
- 3 Scegliere gli attributi da includere nello stile dalla finestra di dialogo Nuovo stile.

Nota: per salvare gli attributi di testo non elencati, come allineamento, antialiasing, crenatura automatica, scalatura orizzontale e interlinea, selezionare l'opzione Testo altro.

4 Assegnare allo stile il nome desiderato e fare clic su OK.

Sul pannello Stili comparirà l'icona relativa allo stile.

Per basare il nuovo stile su uno preesistente:

- 1 Applicare uno stile esistente a un oggetto selezionato.
- 2 Modificare gli attributi dell'oggetto.
- 3 Salvare gli attributi creando un nuovo stile, come descritto nella procedura precedente.

Per eliminare uno stile:

- 1 Selezionare uno stile dal pannello Stili.

Fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc per selezionare più stili oppure tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) per selezionare più stili non contigui.

- 2  Fare clic sul pulsante Elimina stile in fondo al pannello Stili.

Modifica degli stili

Per modificare gli attributi contenuti da uno stile, è possibile intervenire direttamente sullo stile dal pannello Stili.

Per modificare uno stile:

- 1 Scegliere Seleziona > Deseleziona per deselezionare gli oggetti sull'area di lavoro.
- 2 Fare doppio clic su uno stile nel pannello Stili.
- 3 Nella finestra di dialogo Modifica stile, selezionare o deselezionare i componenti degli attributi da applicare. La finestra di dialogo Modifica stile contiene le stesse opzioni della finestra di dialogo Nuovo stile. Per ulteriori dettagli sulla scelta degli attributi da includere in uno stile, vedere "Creazione ed eliminazione di stili" a pagina 176.
- 4 Fare clic su OK per applicare le modifiche allo stile.

Esportazione e importazione di stili

Gli stili si possono condividere con altri utenti di Fireworks per risparmiare tempo e garantire la massima uniformità. È inoltre possibile condividere gli stili esportandoli per utilizzarli su altri computer.

Per esportare gli stili:

- 1 Selezionare uno stile dal pannello Stili.

Fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc per selezionare più stili oppure tenendo premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) per selezionare più stili non contigui.

- 2 Selezionare Esporta stili dal pannello Stili del menu Opzioni.
- 3 Immettere nome e posizione per il documento contenente gli stili salvati.
- 4 Fare clic su Salva.

Per importare gli stili:

- 1 Selezionare Importa stili dal pannello Stili del menu Opzioni.
- 2 Scegliere un documento stili da importare.

Tutti gli stili del documento stili vengono importati e posizionati direttamente dopo lo stile selezionato nel pannello Stili.

Uso degli stili predefiniti

Per eliminare tutti gli stili personalizzati dal pannello Stili e ripristinare gli stili predefiniti precedentemente eliminati, ripristinare lo stato predefinito del pannello Stili. Si possono modificare anche le dimensioni delle icone visualizzate nel pannello Stili.

Per ripristinare gli stili predefiniti del pannello Stili:

v Selezionare Ripristina stili dal pannello Stili del menu Opzioni.

Nota: ripristinando le impostazioni predefinite degli stili si sovrascrivono le scelte personalizzate salvate in precedenza.

Per modificare le dimensioni delle icone di anteprima dello stile:

v Selezionare Icone grandi dal menu Opzioni per alternare tra le possibili dimensioni dell'anteprima.

Applicazione degli attributi senza creare uno stile

Invece di creare un nuovo stile nel pannello Stili, si possono copiare gli attributi da un oggetto e applicarli ad altri oggetti. È possibile utilizzare questo metodo per applicare rapidamente gli attributi a un oggetto quando non si prevede di riapplicarli ad altri oggetti. Gli attributi che possono essere copiati e applicati comprendono riempimenti, tratti, filtri e attributi di testo.

Per copiare gli attributi da un oggetto e applicarli ad altri oggetti:

- 1 Selezionare l'oggetto di cui copiare gli attributi.
- 2 Selezionare Modifica > Copia.
- 3 Deselezionare l'oggetto originale, poi selezionare l'oggetto o gli oggetti ai quali applicare i nuovi attributi.
- 4 Selezionare Modifica > Incolla attributi.

Gli oggetti selezionati assumono gli stessi attributi dell'oggetto originale.

Uso dei simboli

In Fireworks sono disponibili tre tipi di simboli: elementi grafici, animazioni e pulsanti. Ciascuno offre caratteristiche uniche per il suo utilizzo specifico. Le istanze sono la rappresentazione di un simbolo di Fireworks. Quando l'oggetto simbolo (l'originale) viene modificato, le istanze (copie) si trasformano automaticamente per riflettere le variazioni apportate al simbolo.

I simboli sono utili quando si intenda riutilizzare un elemento grafico. Le istanze si possono collocare in più documenti di Fireworks, conservando l'associazione con il simbolo. I simboli sono di particolare utilità per creare pulsanti e oggetti animati su più fotogrammi. Per ulteriori informazioni sulle altre caratteristiche delle funzioni di pulsanti e animazioni, vedere "Creazione di simboli di animazione" a pagina 230 e "Creazione di simboli pulsante" a pagina 211.

Creazione di un simbolo

Utilizzando il sottomenu Modifica > Inserisci è possibile creare simboli. È possibile creare un simbolo da qualsiasi oggetto, blocco di testo o gruppo e quindi riorganizzare i simboli nella scheda Libreria del pannello Risorse. Per collocare istanze in un documento, sarà quindi sufficiente trascinarle dalla scheda Libreria sull'area di lavoro. Dopo la creazione nel documento corrente, l'istanza del simbolo si trova nella scheda Libreria del pannello Risorse e può essere modificata da tale scheda.

Per creare un nuovo simbolo da un oggetto selezionato:

- 1 Selezionare l'oggetto e scegliere **Elabora > Simbolo > Converti in simbolo**.
- 2 Nella casella di testo Nome della finestra di dialogo **Converti in simbolo**, digitare un nome per il simbolo.
- 3 Scegliere un tipo di simbolo: **Grafico**, **Animazione** o **Pulsante**.
- 4 Se si desidera utilizzare le guide scala 9 per scalare il simbolo, selezionare la casella di controllo **Abilita guide scala 9**. Per ulteriori informazioni sulla funzionalità di scala 9, vedere "Utilizzo della scala 9" a pagina 180.
- 5 Per aggiungere il simbolo al pannello Libreria comune in modo che possa essere utilizzata in più documenti, selezionare la casella di controllo **Salva in libreria comune**.
- 6 Fare clic su **OK** per salvare il simbolo.

Il simbolo viene visualizzato nella scheda Libreria del pannello Risorse e nel pannello Libreria comune, se tale opzione è stata selezionata. L'oggetto selezionato diventa un'istanza del simbolo e nella finestra di ispezione Proprietà sono visualizzate le opzioni dei simboli.

Per creare un nuovo simbolo da zero:

1 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Modifica > Inserisci > Nuovo simbolo.
- Selezionare Nuovo simbolo nel menu Opzioni del pannello Libreria.

2 Scegliere un tipo di simbolo: Grafico, Animazione o Pulsante.

3 Se si desidera utilizzare le guide scala 9 per scalare il simbolo, selezionare la casella di controllo Abilita guide scala 9, quindi fare clic su OK.

A seconda del tipo di simbolo scelto, viene aperto l'Editor di simboli o l'Editor di pulsanti.

4 Utilizzare gli strumenti del pannello Strumenti per creare il simbolo, quindi chiudere l'editor.

Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione di simboli pulsante" a pagina 211, "Per scambiare un simbolo:" a pagina 180 e "Creazione di simboli di animazione" a pagina 230.

Inserimento di istanze

È possibile inserire istanze di un simbolo nel documento corrente.

Per inserire un'istanza:

v Trascinare un simbolo dal pannello Libreria al documento corrente.



Istanza del simbolo sull'area di lavoro

Modifica dei simboli

Se si modifica un simbolo nell'Editor di simboli, al termine dell'operazione vengono modificate automaticamente anche tutte le istanze associate.

Nota: in genere, la modifica di un'istanza ha effetto sul simbolo stesso e sulle altre istanze. Vi sono tuttavia alcune eccezioni. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica di istanze" a pagina 184.

Per modificare un simbolo e tutte le sue istanze:

1 Effettuare una delle seguenti procedure per aprire l'Editor di simboli:

- Fare doppio clic su un'istanza.
- Selezionare un'istanza e scegliere Elabora > Simbolo > Modifica simbolo.
- Selezionare un simbolo nel pannello Libreria e scegliere Modifica simbolo dal menu Opzioni.

2 Modificare il simbolo e chiudere la finestra.

Il simbolo e tutte le istanze riflettono le modifiche.

Nota: utilizzare le guide scala 9 nell'Editor dei simboli per verificare che la forma del simbolo non subisca distorsioni quando viene ridimensionata. Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo della scala 9" a pagina 180.

Per rinominare un simbolo:

1 Fare doppio clic sul nome del simbolo nel pannello Libreria.

2 Cambiare il nome nella finestra di dialogo Proprietà simbolo e fare clic su OK.

Per duplicare un simbolo:

- 1 Nel pannello Libreria, selezionare il simbolo.
- 2 Selezionare Duplica dal menu Opzioni del pannello Libreria.

Per modificare il tipo di un simbolo:

- 1 Fare doppio clic sul nome del simbolo nella Libreria.
- 2 Scegliere un'opzione diversa per il tipo di simbolo.

Per selezionare tutti i simboli inutilizzati nel pannello Libreria:

- v Scegliere Seleziona elementi inutilizzati dal menu Opzioni del pannello Libreria.

Per eliminare un simbolo:

- 1 Nel pannello Libreria, selezionare il simbolo.
- 2 Selezionare Elimina dal menu Opzioni del pannello Libreria.
- 3 Fare clic su Elimina. Il simbolo e tutte le sue istanze vengono eliminati.

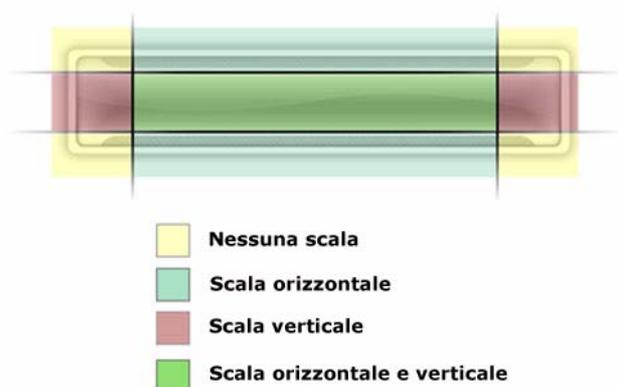
Per scambiare un simbolo:

- 1 Selezionare un simbolo già inserito nell'area di lavoro.
- 2 Fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare Scambia simbolo.
- 3 Nella finestra di dialogo Scambia simbolo selezionare un'altra istanza del simbolo esistente.
- 4 Fare clic su OK.

Utilizzo della scala 9

La funzionalità di scala 9, una novità di Fireworks CS3, consente di scalare simboli vettoriali e bitmap nei due sensi senza distorsione della relativa geometria. Il simbolo può essere scalato utilizzando 3 o 9 aree, in base alla sua forma.

Nella figura seguente viene illustrato come le immagini vengono scalate utilizzando la funzionalità di scalatura a 9 porzioni.

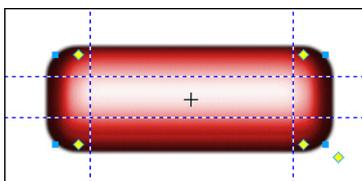


Le guide scala 9 vengono attivate nell'Editor dei simboli e nell'Editor di pulsanti per tutti i simboli per impostazione predefinita.

Per scalare un simbolo utilizzando la scalatura a 9 porzioni:

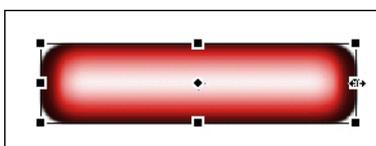
- 1 Fare doppio clic sul simbolo o sul pulsante per aprire l'Editor dei simboli o l'Editor di pulsanti.
- 2 Modificare le guide scala 9 come segue:
 - a Abilitare o disabilitare le guide selezionando o deselezionando la casella di controllo Abilita guide scala 9.

- b** Spostare le guide e collocarle correttamente sul pulsante o simbolo. Verificare che le parti del simbolo che non si desidera subiscano distorsioni nella scalatura (ad esempio gli angoli) siano esterni alle guide, come illustrato dalle aree di colore giallo nell'immagine precedente.



Le guide scala 9 vengono collocate su questo pulsante in modo che gli angoli non risultino distorti quando le dimensioni del pulsante si modificano.

- c** (Facoltativo) Bloccare le guide selezionando la casella di controllo Blocca guide scala 9 per impedirne lo spostamento involontario.
- 3** Dopo aver terminato il posizionamento delle guide, fare clic su Fine nell'Editor dei simboli o nell'Editor di pulsanti.
- 4** Ridimensionare il simbolo secondo le necessità utilizzando lo strumento Scala.



Il pulsante verrà scalato senza distorsione della forma degli angoli.

Creazione e utilizzo dei simboli grafici complessi

I simboli grafici complessi sono tipi di simboli che è possibile scalare in modo intelligente e cui è possibile assegnare attributi specifici utilizzando un file JavaScript (JSF). Questi attributi possono quindi essere controllati utilizzando il pannello Proprietà simbolo (Finestra > Proprietà simbolo).

I simboli complessi possono essere utilizzati per creare rapidamente un'interfaccia utente o un design di sito Web semplicemente trascinando i simboli sul documento e modificando i parametri associati dal pannello Proprietà simbolo.

Per visualizzare o utilizzare un simbolo complesso:

- 1 Selezionare Libreria comune dal menu Finestra per aprire il pannello Libreria comune.
- 2 Per utilizzare un simbolo, trascinarlo dal pannello Libreria comune nell'area di lavoro di Fireworks.

Una libreria di simboli complessi predefinita è stata inclusa in Fireworks CS3. È possibile personalizzarla facilmente per adattarla all'aspetto di un sito Web o di un'interfaccia utente specifica.

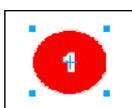
Come con tutti i simboli, un'istanza del tipo di simbolo complesso può essere modificata utilizzando la finestra di ispezione Proprietà, senza effetti sulle altre istanze del simbolo. È inoltre possibile modificare le proprietà del simbolo utilizzando il pannello Proprietà simbolo.

Per modificare il simbolo, è possibile fare doppio clic sull'istanza del simbolo e modificarlo nell'Editor dei simboli. Queste modifiche hanno effetto sul simbolo corrente e su tutte le altre istanze del simbolo.

Nota: in genere, la modifica di un'istanza ha effetto sul simbolo stesso e sulle altre istanze. Vi sono tuttavia alcune eccezioni. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica di istanze" a pagina 184.

Per creare un simbolo grafico complesso:

- 1 Creare un oggetto con gli attributi che potrebbero richiedere una personalizzazione.



Questo simbolo potrà avere il colore e il numero del punto elenco come opzioni personalizzabili.

2 Durante la creazione dell'oggetto, personalizzare i nomi delle funzionalità che si desiderano modificare digitando un nome nel pannello Livelli. Ad esempio, un campo di testo modificabile potrà essere denominato "etichetta". Questo nome verrà utilizzato nel file JavaScript.

Nota: il nome assegnato alle funzionalità non deve includere spazi. In caso contrario, verrà restituito un errore JavaScript. Ad esempio, è possibile utilizzare il nome "etichetta_numero" ma non "etichetta numero".

3 Selezionare gli oggetti e scegliere **Elabora > Simbolo > Converti in simbolo**.

4 Nella casella di testo Nome della finestra di dialogo **Converti in simbolo**, digitare un nome per il simbolo.

5 Selezionare **Grafico** come tipo di simbolo e scegliere **Salva in libreria comune**, quindi fare clic su **OK**.

Verrà richiesto di scegliere una posizione dove salvare il nuovo simbolo. Per impostazione predefinita viene creata una cartella "Custom Symbols". È possibile salvare il nuovo simbolo nella cartella o creare un'altra cartella allo stesso livello della cartella Custom Symbols.

Nota: i simboli complessi devono essere salvati in una cartella all'interno della Libreria comune.

Dopo il salvataggio, il simbolo viene rimosso dall'area di lavoro e visualizzato nella Libreria comune.

6 Aprire il pannello **Crea script simbolo** selezionando **Crea script simbolo** dal menu **Comandi**.

7 Fare clic sul pulsante **Sfoggia** nell'angolo superiore destro del pannello e selezionare il file PNG del simbolo. Per impostazione predefinita, questo viene salvato nella directory <impostazioni utente>\Application Data\Adobe\Fireworks 9\Common Library\Custom Symbols (Windows) o <nome utente>\Application Support\Adobe\Fireworks9\Common Library\Custom Symbols (Macintosh).

8 Fare clic sul pulsante **Più** per aggiungere un nome di elemento.

9 Aggiungere il nome dell'elemento che si desidera personalizzare. Ad esempio, digitare "etichetta" nel campo Nome elemento se si desidera personalizzare il campo di testo denominato "etichetta".

10 Nel campo **Attributo** selezionare il nome dell'attributo che si desidera personalizzare. Ad esempio, per personalizzare il testo nell'etichetta, selezionare l'attributo **textChars**, oppure per personalizzare il colore di riempimento di un oggetto, selezionare l'attributo **fillColor**.

Nota: per ulteriori informazioni su queste opzioni degli attributi, vedere [Extending Fireworks \(Estensione di Fireworks\)](#).

11 Nel campo **Nome proprietà** digitare il nome della proprietà personalizzabile, ad esempio, "Etichetta" o "Numero". Questo è il nome della proprietà visualizzato nel pannello **Proprietà simbolo**.

12 Nel campo **Valore** digitare un valore predefinito per la proprietà. Sarà il valore predefinito quando un'istanza del simbolo verrà inserita per la prima volta in un documento.

13 Aggiungere elementi aggiuntivi secondo le necessità.

14 Fare clic su **Salva** per salvare le opzioni selezionate e creare un file JavaScript.

15 Selezionare **Ricarica** dal menu **Opzioni** del pannello **Libreria comune** per ricaricare il nuovo simbolo.

Dopo la creazione del file JavaScript, è possibile creare una nuova istanza del simbolo trascinandolo nell'area di lavoro e quindi è possibile aggiornare i suoi attributi modificandoli nel pannello **Proprietà simbolo**.



Modifica delle proprietà del simbolo utilizzando il pannello **Proprietà simbolo**

Nota: dopo aver creato il file JavaScript, se viene rimosso o rinominato un oggetto all'interno del simbolo a cui fa riferimento lo script, il pannello **Proprietà simbolo** restituirà degli errori.

Per salvare un simbolo esistente come simbolo complesso:

- 1 Selezionare un simbolo nel pannello Libreria.
- 2 Selezionare Salva in libreria comune dal menu Opzioni del pannello Libreria.
- 3 Creare un file JavaScript per controllare le proprietà del simbolo.

Creazione di parametri dei simboli modificabili utilizzando JavaScript:

Quando un simbolo viene salvato come simbolo complesso, per impostazione predefinita il file PNG viene salvato nella cartella <impostazioni utente>\Application Data\Adobe\Fireworks 9\Common Library\Custom Symbols (Windows) o <nome utente>/Application Support/Adobe/Fireworks9/Common Library/Custom Symbols (Macintosh).

Per creare un simbolo complesso, è necessario creare un file JavaScript e salvarlo nella stessa posizione, con l'estensione .JSF e lo stesso nome del simbolo. Ad esempio, pulsante.grafico.png deve essere associato a un file JavaScript denominato pulsante.jsf.

Il pannello Crea script simbolo consente a chi non ha familiarità con i linguaggi di programmazione di assegnare alcuni semplici attributi al simbolo e di creare il file JavaScript automaticamente. Per aprire questo pannello, selezionare Crea script simbolo dal menu Comandi.

Il file JavaScript

Per aggiungere parametri modificabili al simbolo, è necessario definire due funzioni nel file JavaScript:

- function setDefaultValues() –definisce i parametri che possono essere modificati e i valori predefiniti di questi parametri.
- function applyCurrentValues() –applica i valori immessi nel pannello Proprietà simbolo al simbolo grafico.

Il file seguente è un file JSF di esempio per la creazione di un simbolo personalizzato:

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //per creare le proprietà del simbolo
    currValues.push({name:"Selected", value:"true", type:"Boolean"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}

function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    // Ottiene il nome dell'oggetto simbolo
    var Check = Widget.GetObjectByName("Check");
    Check.visible = currValues[0].value;
}

switch (Widget.opCode)
{
    caso 1: setDefaultValues(); break;
    caso 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}
```

Questo JavaScript di esempio mostra un simbolo complesso del quale è possibile modificare i colori:

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //Name è il nome del parametro che sarà visualizzato nel pannello Proprietà simbolo
    //Value è il valore predefinito visualizzato quando il simbolo complesso viene caricato per la prima volta. In questo caso,
    Blu sarà il colore predefinito per l'utilizzo del simbolo complesso.
```

```

//Color è il tipo di parametro visualizzato. Color richiama la casella a comparsa Colore nel pannello Proprietà simbolo.
currValues.push({name:"BG Color", value:"#003366", type:"Color"});
Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}

function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
//color_bg è il nome del livello nel file PNG per il quale verranno modificati i colori
    var color_bg = Widget.GetObjectByName("color_bg");
    color_bg.pathAttributes.fillColor = currValues[0].value;
}

switch (Widget.opCode)
{
    caso 1: setDefaultValues(); break;
    caso 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}

```

Per una migliore comprensione di come utilizzare il file JSF per personalizzare le proprietà del simbolo, analizzare i componenti di esempio in dotazione con il software.

Modifica di istanze

Quando si fa doppio clic su un'istanza per modificarla, si sta effettivamente modificando il simbolo nell'Editor di simboli o nell'Editor di pulsanti. Per modificare solo l'istanza corrente, è necessario interrompere il collegamento tra l'istanza e il simbolo. Questo tuttavia interrompe in modo permanente la relazione tra i due e le eventuali future modifiche non si rifletteranno nell'istanza precedente.

I simboli del pulsante dispongono di diverse utili funzioni che consentono di conservare la relazione simbolo-istanza per un gruppo di pulsanti, assegnando però a ogni istanza un URL e un testo univoco. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica dei simboli del pulsante" a pagina 215.

Modifica dei simboli complessi

Se si modifica un simbolo complesso cui è associato un comportamento JavaScript, non è possibile modificare le proprietà JavaScript utilizzando l'Editor di simboli. Per modificare queste proprietà del simbolo, è necessario modificare i valori utilizzando il pannello Proprietà simbolo. Se si desidera aggiungere proprietà personalizzabili al pannello Proprietà simbolo, è necessario modificare il file JavaScript associato al simbolo.

Interruzione dei collegamenti tra i simboli

Si può modificare un'istanza senza incidere sul simbolo o sulle altre istanze, a condizione che sia stato interrotto il collegamento tra istanza e simbolo.

Per interrompere il collegamento tra istanza e simbolo:

- 1 Selezionare l'istanza.
- 2 Selezionare **Elabora > Simbolo > Dividi**.

L'istanza selezionata diventa un gruppo. Nel pannello Libreria, il simbolo non è più associato a quel gruppo. Dopo la separazione dal simbolo, quella che era un'istanza del pulsante perde le sue caratteristiche di simbolo di pulsante, mentre quella che era un'istanza di animazione perde le sue caratteristiche di simbolo di animazione.

Modifica delle proprietà delle istanze

Nella finestra di ispezione Proprietà è possibile modificare le seguenti proprietà senza effetti sul simbolo o sulle altre istanze:

- Modalità fusione
- Opacità
- Filtri
- Larghezza e altezza
- Coordinate x e y

Nota: le istanze di pulsante dispongono di ulteriori proprietà che possono essere modificate senza effetti sul simbolo. Per ulteriori informazioni sulla modifica delle istanze di un pulsante, vedere “Modifica dei simboli del pulsante” a pagina 215.

Per modificare le proprietà delle istanze senza incidere sul simbolo o interrompere il collegamento con il simbolo:

- 1 Selezionare l'istanza.
- 2 Modificare le proprietà dell'istanza intervenendo dalla finestra di ispezione Proprietà.

Importazione ed esportazione di simboli

Nel pannello Libreria sono archiviati i simboli di animazioni, elementi grafici e pulsanti creati nel documento corrente e anche quelli importati nel documento corrente. Il pannello Libreria è specifico del documento, ma i simboli di una libreria si possono utilizzare in più documenti di Fireworks importandoli ed esportandoli oppure utilizzando i comandi Taglia e Incolla o il trascinamento.

È possibile importare simboli da altre librerie, tra cui quelle contenenti i simboli realizzati in Fireworks e le librerie contenenti i simboli esportati in precedenza da altri utenti. Se invece sono stati creati simboli da riutilizzare o condividere, è possibile esportare le proprie librerie di simboli; queste vengono esportate come file PNG.

Importazione di simboli

Il pannello Libreria comune di Fireworks include librerie di simboli da cui è possibile importare simboli di animazione già pronti, simboli grafici e simboli di pulsanti, nonché barre di navigazione e temi multisimbolo. Utilizzando questi simboli è possibile creare rapidamente una sofisticata pagina Web contenente elementi di navigazione avanzati senza dover creare simboli originali.

Per importare uno o più simboli da una libreria di simboli di Fireworks:

- 1 Aprire un documento di Fireworks.
- 2 Selezionare una cartella nel pannello Libreria comune. Queste cartelle contengono diversi simboli creati in precedenza, ad esempio animazioni e punti elenco.

Inoltre, è possibile importare simboli da file PNG di librerie precedentemente esportate ubicate sul disco rigido, su un CD o in rete. Per ulteriori informazioni sull'esportazione dei simboli, vedere “Esportazione di simboli” a pagina 186.

Per importare nel documento corrente simboli provenienti da un altro file:

- 1 Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Selezionare Importa simboli dal menu Opzioni del pannello Libreria.
 - Selezionare Elabora > Librerie > Altro.
- 2 Portarsi sulla cartella contenente il file e sceglierlo, quindi fare clic su Apri.
- 3 Selezionare i simboli da importare e fare clic su Importa.

I simboli importati compaiono nel pannello Libreria.



Inoltre, si possono importare ed esportare i singoli simboli nei pannelli Libreria di più documenti utilizzando le tecniche trascina e rilascia o copia e incolla con le istanze.

Per importare un simbolo mediante un'operazione di trascina e rilascia o copia e incolla, eseguire una delle procedure seguenti:

- Trascinare un'istanza di simbolo dal documento contenente il simbolo al documento di destinazione.
- Copiare un'istanza di simbolo nel documento contenente il simbolo, quindi incollarlo nel documento di destinazione.

Il simbolo viene importato nel pannello Libreria del documento di destinazione, conservando contemporaneamente una relazione con il simbolo nel documento originale. Per ulteriori informazioni, vedere "Aggiornamento di simboli e istanze esportate in più documenti" a pagina 186.

Esportazione di simboli

Se in un documento di Fireworks si sono creati o importati simboli che si desidera salvare per riutilizzarli in altri documenti o condividerli con altri utenti, è possibile utilizzare il menu Opzioni del pannello Libreria per esportarli in un file PNG. In seguito, si possono importare i simboli portandosi nel file PNG che contiene i simboli mediante il sottomenu Modifica > Librerie. Per ulteriori informazioni, vedere "Importazione di simboli" a pagina 185.

Per esportare i simboli:

- 1 Selezionare Esporta simboli dal menu Opzioni del pannello Libreria.
- 2 Selezionare i simboli da esportare e fare clic su Esporta.
- 3 Portarsi su una cartella, digitare un nome per il file del simbolo, quindi fare clic su Salva.

Fireworks salva i simboli in un unico file PNG.

Aggiornamento di simboli e istanze esportate in più documenti

I simboli importati mantengono il proprio collegamento con il documento del simbolo originale. È possibile modificare il documento del simbolo originale e quindi aggiornare i documenti di destinazione affinché riflettano le modifiche.

Per aggiornare tutti i simboli e le istanze esportate:

- 1 Nel documento originale, selezionare o fare doppio clic su un'istanza, quindi selezionare Elabora > Simbolo > Modifica simbolo per aprire l'editor di simboli appropriato.
- 2 Modificare il simbolo e chiudere l'editor.
- 3 Salvare il file.
- 4 Selezionare il simbolo dal pannello Libreria del documento nel quale il simbolo è stato importato.
- 5 Selezionare Aggiorna dal menu Opzioni del pannello Libreria.

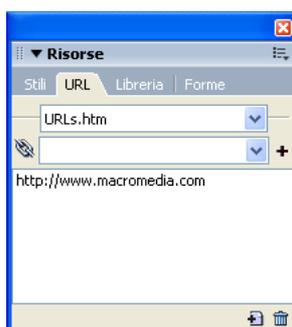
Nota: per aggiornare tutti i simboli importati, selezionare tutti i simboli nel pannello Libreria e selezionare Aggiorna.

Operazioni con gli URL

L'assegnazione di un URL a un oggetto Web crea un collegamento a un file, quale una pagina Web. È possibile assegnare URL a punti attivi, pulsanti e oggetti porzione. Per utilizzare gli stessi URL più volte, è possibile creare una libreria URL nel pannello URL e quindi memorizzarli nella libreria in questione. Utilizzare il pannello URL per aggiungere, modificare e organizzare gli URL.

Ad esempio, se il sito Web contiene diversi pulsanti di navigazione per tornare alla home page, è possibile aggiungere l'URL della home page al pannello URL. Quindi, assegnare l'URL a ciascun pulsante di navigazione selezionandolo nella libreria URL. La funzione Trova e sostituisci consente di modificare un URL in più documenti (vedere "Ricerca e sostituzione di elementi" a pagina 317).

Le librerie di URL sono disponibili per tutti i documenti Fireworks e vengono salvate tra le sessioni.



Pannello URL

URL assoluti e relativi

Nel pannello URL è possibile inserire URL assoluti o relativi:

- Se il collegamento fa riferimento a una pagina Web al di fuori del proprio sito Web è necessario utilizzare un URL assoluto.
- Se il collegamento fa riferimento a una pagina Web del sito, è possibile utilizzare un URL assoluto o un URL relativo.

Gli URL assoluti sono URL completi che comprendono il protocollo server, che per le pagine Web è di solito `http://www.adobe.com/go/fireworks_support_it` è l'URL assoluto della pagina Web relativa al supporto per Fireworks. Gli URL assoluti rimangono validi indipendentemente dalla posizione del documento sorgente, ma non consentono un collegamento corretto se il documento di destinazione viene spostato.

Gli URL relativi sono relativi alla cartella contenente il documento sorgente. Ecco alcuni esempi della sintassi di navigazione degli URL relativi:

- `file.htm` esegue il collegamento a un file ubicato nella stessa cartella del documento sorgente.
- `../file.htm` esegue il collegamento a un file ubicato nella cartella superiore di due livelli rispetto alla cartella contenente il documento sorgente. Ogni elemento `../` rappresenta un livello.
- `htmldocs/file.htm` esegue il collegamento a un file ubicato in una cartella denominata `htmldocs` che si trova all'interno della cartella che contiene il documento sorgente.

Gli URL relativi sono spesso gli URL di più facile utilizzo per i collegamenti ai file che si troveranno sempre nella stessa cartella del documento corrente.

Operazioni con le pagine

Se il documento di Fireworks include varie pagine, è possibile creare automaticamente collegamenti tra di esse utilizzando gli URL per ogni pagina. Nel menu a comparsa nel campo Collegamento, nella finestra di ispezione Proprietà o nel pannello URL, è presente un elenco di URL per ogni pagina del documento. È sufficiente selezionare uno questi URL di pagina per creare un collegamento alla pagina.



Se si desidera impostare un'estensione diversa da ".htm" per l'URL di pagina predefinito, utilizzare la seguente procedura:

- 1) Con il documento aperto, selezionare File > Esporta.
- 2) Selezionare HTML e immagini dal menu a comparsa Esporta.
- 3) Fare clic sul pulsante Opzioni.
- 4) Nella scheda Generali, selezionare l'estensione file desiderata dal menu a comparsa Estensione e fare clic su OK.
- 5) Fare clic su Annulla nella finestra di dialogo Esporta. L'estensione file dell'URL nel menu a comparsa Collegamento verrà sostituita con la nuova estensione.

Assegnazione di un URL a un oggetto Web

Per assegnare un URL a un oggetto Web:

- 1 Inserire l'URL nella casella di testo Collegamento.
- 2 Fare clic sul pulsante Più (+) per aggiungere l'URL.
- 3 Selezionare un oggetto Web.
- 4 Selezionare l'URL dal pannello anteprima URL.

Creazione di una libreria di URL

Gli URL possono essere raggruppati in librerie. In questo modo gli URL correlati rimangono insieme ed è più facile accedervi. È possibile salvare gli URL nella libreria predefinita, URLs.htm, o nelle nuove librerie create. È inoltre possibile importare gli URL di un documento HTML esistente e quindi creare una libreria che li contenga.

Il file URL.htm e le nuove librerie create sono memorizzati nella cartella URL Libraries, all'interno della cartella Adobe/Fireworks, che a sua volta si trova nella cartella Application Data (Windows) o Application Support (Macintosh). Per informazioni su come individuare questa cartella, vedere "Operazioni con i file di configurazione" a pagina 337.

Per creare una nuova libreria URL:

- 1 Selezionare Nuova libreria URL dal menu Opzioni del pannello URL.
- 2 Immettere il nome della libreria nella casella di testo e fare clic su OK.

Il nuovo nome della libreria compare nel menu a comparsa Libreria del pannello URL.

Per aggiungere un nuovo URL a una libreria URL:

- 1 Selezionare una libreria dal menu a comparsa Libreria.
- 2 Immettere l'URL prescelto nella casella di testo Collegamento.
- 3 Fare clic sul pulsante Più (+).

Il pulsante Più (+) consente di aggiungere l'URL corrente alla libreria.

Inoltre, è possibile organizzare ulteriormente i propri URL usando solo quelli utilizzati nel documento.

Per aggiungere un URL alla libreria e assegnarlo a un oggetto Web contemporaneamente:

- 1 Selezionare l'oggetto.
- 2 Per inserire l'URL, effettuare una delle seguenti procedure:
 - Selezionare Aggiungi URL dal menu Opzioni del pannello URL, inserire un URL assoluto o relativo, poi fare clic su OK.
 - Immettere l'URL prescelto nella casella di testo Collega. Fare clic sul pulsante Più (+).

L'URL compare nel pannello anteprima URL. Vedere "Assegnazione degli URL" a pagina 203 e "Impostazione dell'URL per un simbolo del pulsante o un'istanza" a pagina 217.

Per aggiungere URL utilizzati a una libreria URL:

- 1 Selezionare una libreria dal menu a comparsa Libreria.
- 2 Selezionare Aggiungi URL utilizzati a libreria dal menu Opzioni del pannello URL.

Per eliminare un URL selezionato dal pannello dell'anteprima URL:

v Fare clic su Elimina URL dal pulsante Libreria, situato nella parte inferiore del pannello URL. 

Per eliminare tutti gli URL inutilizzati dalla libreria:

- 1 Selezionare Cancella URL inutilizzati dal menu Opzioni del pannello URL.
- 2 Fare clic su OK.

Modifica degli URL

Il pannello URL consente di modificare rapidamente gli indirizzi URL. È possibile modificare una singola ricorrenza di un URL oppure propagare le modifiche a tutto il documento.

Per modificare un URL:

- 1 Selezionare l'URL da eliminare dal pannello anteprima URL.
- 2 Selezionare Modifica URL dal menu Opzioni del pannello URL.
- 3 Modificare l'URL. Selezionare Modifica ogni ricorrenza nel documento per aggiornare questo collegamento nell'intero documento.

Importazione ed esportazione di URL

Se il pannello URL contiene URL che si desidera riutilizzare in altri documenti Fireworks, è possibile esportarli per utilizzarli in futuro. È possibile importarli facilmente in qualsiasi documento di Fireworks per un rapido accesso.

Si possono inoltre importare tutti gli URL ai quali si fa riferimento nei documenti HTML esistenti.

Per esportare gli URL:

- 1 Selezionare Esporta URL dal menu Opzioni del pannello URL.
- 2 Inserire un nome file e fare clic su Salva.

Viene creato un file HTML. Questo file contiene gli URL esportati.

Per importare gli URL:

- 1 Selezionare Importa URL dal menu Opzioni del pannello URL.
- 2 Selezionare un file HTML, quindi fare clic su Apri.

Tutti gli URL del file vengono importati.

Capitolo 11: Porzioni, rollover e punti attivi

Gli elementi di base per la creazione dell'interattività in Fireworks sono le porzioni. Le porzioni sono oggetti web, ovvero non esistono come immagini, ma in definitiva sono come codice HTML. È possibile visualizzarle, selezionarle e rinominarle intervenendo nel Livello Web del pannello Livelli. Questo capitolo presenta i concetti principali che riguardano la suddivisione in porzioni e presenta le procedure per utilizzare le porzioni in modo interattivo all'interno delle pagine Web.

Utilizzando il metodo trascina e rilascia per rendere interattive le porzioni, è possibile creare rapidamente rollover ed effetti di scambio immagini direttamente nello spazio di lavoro. È tuttavia ancora possibile visualizzare, creare e assegnare i comportamenti anche dal pannello Comportamenti per realizzare interazioni complesse.

È inoltre possibile incorporare l'interattività nelle pagine Web utilizzando i punti attivi. Questi vengono utilizzati per creare una mappa immagine, ossia il codice HTML che definisce una *regione attiva* all'interno di un documento HTML. Queste regioni non costituiscono necessariamente un collegamento, ma possono attivare un comportamento o definire del testo alternativo. I punti attivi possono anche ricevere gli eventi del mouse, permettendo di intervenire sui comportamenti JavaScript all'interno delle porzioni.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Creazione e modifica di porzioni” a pagina 191
- “Applicazione di interattività alle porzioni” a pagina 196
- “Preparazione delle porzioni per l'esportazione” a pagina 202
- “Operazioni con i punti attivi e le mappe immagine” a pagina 206

Creazione e modifica di porzioni

La suddivisione in porzioni consente di suddividere un documento di Fireworks in parti più piccole ed esportare ciascuna di esse in un file separato. Al momento dell'esportazione, Fireworks crea inoltre un file HTML contenente il codice necessario per riassemblare la grafica nel browser.



La suddivisione in porzioni consente di suddividere un documento in più parti, esportate come file separati.

La suddivisione di un'immagine presenta almeno tre vantaggi principali:

Ottimizzazione Uno dei problemi principali dei Web designer è rappresentato dalla necessità di consentire un rapido download delle immagini senza però sacrificare la qualità. La suddivisione in porzioni consente di convertire ogni singola porzione utilizzando le impostazioni di formato file e compressione più appropriate. Per ulteriori informazioni, vedere “Ottimizzazione ed esportazione” a pagina 249.

Interattività Le porzioni consentono di creare aree che reagiscono agli eventi del mouse. Per ulteriori informazioni sul collegamento dell'interattività alle porzioni, vedere “Applicazione di interattività alle porzioni” a pagina 196.

Aggiornamento di parti di una pagina Web La suddivisione in porzioni consente di aggiornare rapidamente le parti di una pagina Web che cambiano frequentemente. Ad esempio, la pagina Web di un'azienda potrebbe presentare una sezione dedicata al dipendente del mese, modificata con frequenza mensile. La suddivisione in porzioni consente di modificare rapidamente solo il nome e la foto del dipendente senza dover sostituire l'intera pagina.

Creazione di oggetti porzione

È possibile creare un oggetto porzione disegnandolo con lo strumento Porzione oppure inserendo una porzione basata su un oggetto selezionato.

Le linee che si estendono dall'oggetto porzione sono le guide porzione, che determinano i limiti dei file di immagini separati in cui viene suddiviso l'oggetto all'esportazione. Per impostazione predefinita, le guide sono di colore rosso.



Per inserire una porzione rettangolare basata su un oggetto selezionato:

1 Selezionare Modifica > Inserisci > Porzione rettangolare. La porzione è costituita da un rettangolo la cui area comprende i pixel più esterni dell'oggetto selezionato.

2 Se è stato selezionato più di un oggetto, scegliere le modalità di applicazione delle guide:

Una crea una porzione singola che copre tutti gli oggetti selezionati.

Più di una crea un oggetto porzione per ogni oggetto selezionato.

Per disegnare un oggetto porzione rettangolare:

1  Selezionare lo strumento Porzione.

2 Trascinare per disegnare l'oggetto porzione. L'oggetto porzione compare sul livello Web e le guide porzione compaiono nel documento.

Nota: è persino possibile regolare la posizione di una porzione durante l'operazione di trascinamento per disegnarla. Mentre si tiene premuto il pulsante del mouse, tenere premuta la barra spaziatrice della tastiera, quindi trascinare la porzione in un'altra posizione sull'area di lavoro. Rilasciare la barra spaziatrice per continuare a disegnare la porzione.

Creazione di porzioni HTML

Una porzione HTML definisce un'area in cui, nel browser, comparirà normale testo HTML. Questo tipo di porzione non esporta un'immagine, ma il testo HTML che compare nella cella della tabella definita dalla porzione.



Le porzioni HTML sono particolarmente utili per aggiornare rapidamente i messaggi che compaiono nel sito Web senza dover creare nuovi elementi grafici.

Per creare una porzione HTML:

- 1 Disegnare un oggetto porzione e lasciarlo selezionato.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, scegliere HTML dal menu a comparsa Tipo.
- 3 Fare clic su Modifica.
- 4 Digitare il testo nella finestra Modifica porzione HTML e formattare il testo aggiungendo i tag di formattazione HTML.

Nota: in alternativa, è possibile aggiungere i tag di formattazione HTML dopo l'esportazione, utilizzando un editor di testo o un editor HTML quale Adobe Dreamweaver.

- 5 Fare clic su OK per applicare le modifiche e chiudere la finestra Modifica porzione HTML.

Il testo e i tag HTML inseriti compaiono nel file PNG Fireworks nel corpo della porzione come puro codice HTML.

Nota: le porzioni di testo HTML possono variare nell'aspetto quando sono visualizzate in browser diversi e su sistemi operativi diversi, a causa delle diverse impostazioni del carattere e delle sue dimensioni.

Creazione di porzioni di forma non rettangolare

Le porzioni rettangolari potrebbero non essere sufficienti se si devono rendere interattive immagini di forma irregolare. Se, ad esempio, si prevede di collegare un effetto rollover a una porzione e gli oggetti porzione si sovrappongono o sono di forma irregolare, l'uso di una porzione rettangolare potrebbe inserire elementi grafici di sfondo indesiderati durante lo scambio di immagini. Fireworks risolve questo problema consentendo di disegnare porzioni di qualsiasi forma con lo strumento Porzione poligonale.



È inoltre possibile inserire una porzione sopra il tracciato vettoriale per creare forme irregolari.

Per disegnare un oggetto porzione poligonale:

- 1  Selezionare lo strumento Porzione poligonale.
- 2 Fare clic per posizionare i punti d'angolo del poligono. Lo strumento Porzione poligonale disegna solo segmenti di linee rette.
- 3 Quando si disegna un oggetto porzione poligonale attorno a oggetti con bordi attenuati, accertarsi di includere l'intero oggetto per evitare di creare bordi rigidi indesiderati nell'immagine porzione.
- 4 Per uscire dallo strumento Porzione poligonale, selezionare un altro strumento dal pannello Strumenti. Per chiudere il poligono non è necessario fare di nuovo clic sul primo punto.

Nota: si raccomanda di non abusare delle porzioni poligonali, in quanto richiedono più codice JavaScript rispetto alle porzioni rettangolari. L'uso eccessivo di porzioni poligonali può aumentare il tempo di elaborazione del browser Web.

Per creare una porzione rettangolare o poligonale da un oggetto o tracciato vettoriale:

- 1 Selezionare un tracciato vettoriale.
- 2 Selezionare Modifica > Inserisci > Porzione rettangolare o Porzione poligonale (a seconda della forma richiesta).

Visualizzazione di porzioni e guide porzione

È possibile controllare la visibilità delle porzioni e di altri oggetti Web nel documento utilizzando il pannello Livelli e il pannello Strumenti. Quando si disattiva la visibilità per l'intero documento, vengono nascoste anche le guide porzione.

Utilizzando la finestra di ispezione Proprietà, le porzioni possono essere organizzate assegnando un colore univoco a ogni oggetto porzione. Inoltre, è possibile modificare il colore delle guide porzione dal menu Visualizza.

Visualizzazione delle porzioni nel pannello Livelli

Il Livello Web visualizza tutti gli oggetti Web presenti nel documento, in modo da consentire di selezionarli e visualizzarli singolarmente.

Per visualizzare e selezionare una porzione utilizzando il pannello Livelli:

- 1 Selezionare Finestra > Livelli per aprire il pannello Livelli.
- 2 Espandere il Livello Web facendo clic sul pulsante Più (Windows) o sul triangolo (Macintosh).

Il livello Web visualizza l'elenco intero degli oggetti Web attualmente presenti nel documento.

- 3 Fare clic su nome di una porzione per selezionarla.

La porzione è evidenziata nel livello Web ed è selezionata sull'area di lavoro.

Visualizzazione e occultamento delle porzioni

Occultando una porzione la si rende invisibile nel file PNG di Fireworks. È possibile disattivare tutti gli oggetti Web del documento o solo oggetti specifici. Poiché le porzioni sono oggetti Web, vengono elencate nel livello Web del pannello Livelli, dove è possibile attivare o disattivare la visibilità per la porzione selezionata. La visibilità delle porzioni si può controllare anche dal pannello Strumenti. L'occultamento di un oggetto porzione non ne impedisce l'esportazione in HTML.

Per nascondere determinate porzioni o punti attivi:

- 1 Fare clic sull'icona a forma di occhio  che si trova accanto ai singoli oggetti Web del pannello Livelli.
- 2 Fare clic sulla colonna occhio per ripristinare la visibilità. L'icona occhio ricompare quando gli oggetti Web sono nuovamente visibili.

Per nascondere o mostrare tutti i punti attivi, le porzioni e le guide, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Fare clic sul pulsante Nascondi/Mostra porzioni nella sezione degli strumenti Web del pannello Strumenti.



- Fare clic sull'icona a forma di occhio a fianco del Livello Web nel pannello Livelli.

Per nascondere o mostrare le guide porzione in qualsiasi vista del documento:

- v Selezionare Visualizza > Guide porzione.

Modifica del colore di porzioni e guide porzione

Se i colori utilizzati nel documento sono simili ai colori della porzione, può essere difficile riconoscere le porzioni rispetto agli oggetti del documento. Per agevolare la visualizzazione, è possibile assegnare un nuovo colore alle porzioni selezionate. Le porzioni possono essere organizzate mediante l'assegnazione di un colore univoco a ogni oggetto porzione. È inoltre possibile modificare il colore delle guide porzione.

Nota: durante l'anteprima del documento, le porzioni deselezionate vengono visualizzate come una sovrapposizione bianca.

Per modificare il colore di un oggetto porzione selezionato:

- v Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare un nuovo colore dalla vaschetta colori.

Per modificare il colore delle guide porzione:

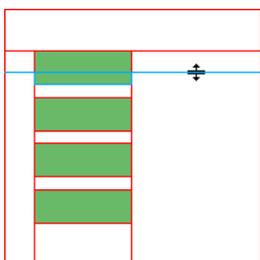
- 1 Scegliere Visualizza > Guide > Modifica guide.
- 2 Selezionare il nuovo colore dalla sezione Colore porzione della finestra di dialogo Guide e fare clic su OK.

Modifica delle porzioni

In Fireworks è possibile lavorare con un layout di porzioni come se si trattasse di una tabella in un'applicazione di elaborazione testi. Quando si trascina una guida per ridimensionare una porzione, vengono automaticamente ridimensionate anche tutte le porzioni rettangolari adiacenti. Inoltre, è possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per ridimensionare e trasformare le porzioni come si farebbe con oggetti bitmap e vettoriali.

Spostamento delle guide porzione per modificare le porzioni

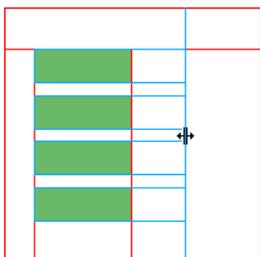
Le guide porzione definiscono il perimetro e la posizione delle porzioni. Le guide porzione che si estendono oltre gli oggetti porzione definiscono la modalità di suddivisione in porzioni del resto del documento al momento dell'esportazione. Per modificare la forma di un oggetto porzione rettangolare, trascinare le guide porzione che lo circondano. Gli oggetti porzione di forma non rettangolare non possono essere ridimensionati mediante lo spostamento delle guide porzione.



Ridimensionamento di un oggetto porzione mediante il trascinamento delle guide

Nota: trascinando le guide porzione che circondano un pulsante di Fireworks nella finestra del documento si ridimensiona la porzione che definisce l'area attiva per il pulsante. Tuttavia, questa tecnica non consente di eliminare l'area attiva di un pulsante di Fireworks.

Se più oggetti porzione sono allineati lungo un'unica guida porzione, è possibile trascinare la guida per ridimensionare tutti gli oggetti porzione contemporaneamente.



Ridimensionamento di più oggetti porzione mediante il trascinamento di una singola guida

Inoltre, trascinando una singola guida lungo una determinata coordinata, si spostano anche tutte le altre guide sulla stessa coordinata.

Per ridimensionare una o più porzioni:

- 1 Posizionare lo strumento Puntatore o Sottoselezione su una guida porzione.

Il puntatore si trasforma nel cursore di movimento delle guide. 

- 2 Trascinare la guida porzione nella posizione desiderata.

Le porzioni vengono ridimensionate, così come tutte le porzioni adiacenti.

Per riposizionare una guida porzione al bordo dell'area di lavoro:

v Utilizzare lo strumento Puntatore o lo strumento Sottoselezione per trascinare la guida porzione oltre il bordo dell'area di lavoro.

Per spostare le guide porzione adiacenti:

- 1 Tenendo premuto il tasto Maiusc, trascinare una guida porzione sulle guide adiacenti.
- 2 Rilasciare la guida porzione nella posizione desiderata.

Tutte le guide su cui si è eseguito il trascinamento vengono spostate in questa posizione.



Si può annullare questa operazione rilasciando il tasto Maiusc prima di rilasciare il pulsante del mouse. Tutte le guide porzione ritornano alla loro posizione originale.

Uso degli strumenti per modificare gli oggetti porzione

Utilizzare gli strumenti Puntatore, Sottoselezione e Trasformazione per ridefinire o ridimensionare una porzione. È possibile inclinare e distorcere solo le porzioni poligonali.

Nota: ridimensionando e rimodellando le porzioni con questi strumenti si creano porzioni sovrapposte, poiché le dimensioni degli oggetti porzione adiacenti non vengono regolate automaticamente. Se le porzioni risultano sovrapposte, quella in cima ha la precedenza per quanto riguarda l'interattività. Per evitare la sovrapposizione delle porzioni, utilizzare le guide porzione per modificarle. Per ulteriori informazioni, vedere "Spostamento delle guide porzione per modificare le porzioni" a pagina 195.

Per modificare la forma di una porzione selezionata, effettuare una delle seguenti procedure:

- Scegliere lo strumento Puntatore o lo strumento Sottoselezione e trascinare i punti d'angolo della porzione per modificarne la forma.
- Utilizzare uno strumento di trasformazione per eseguire la trasformazione desiderata.

Per ulteriori informazioni sull'uso degli strumenti di trasformazione, vedere "Trasformazione e distorsione di oggetti selezionati e di selezioni" a pagina 51.

Nota: la trasformazione di una porzione rettangolare può modificarne forma, posizione o dimensioni, ma la porzione stessa rimane di tipo rettangolare.

Modifica degli oggetti porzione con la finestra di ispezione Proprietà o il pannello Informazioni

È inoltre possibile modificare la posizione e le dimensioni di un oggetto porzione numericamente utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Per ulteriori informazioni sulla modifica delle dimensioni di un oggetto per via numerica, vedere "Trasformazione numerica degli oggetti" a pagina 54. Per ulteriori informazioni sulla modifica della posizione di un oggetto per via numerica, vedere "Modifica di oggetti selezionati" a pagina 50.

Applicazione di interattività alle porzioni

Gli elementi di base per la creazione dell'interattività in Fireworks sono gli oggetti porzione. Fireworks offre due diversi modi per rendere interattive le porzioni:

- Il metodo rollover trascina e rilascia rappresenta il sistema più semplice per rendere interattiva una porzione. Basta semplicemente trascinare la maniglia di un comportamento porzione e rilasciarla sulla porzione obiettivo per creare rapidamente una semplice interattività.
- Il pannello Comportamenti consente di realizzare interazioni più complesse. Questo pannello contiene una serie di comportamenti interattivi collegabili alle porzioni. Collegando più comportamenti a una singola porzione si possono creare interessanti effetti. È inoltre possibile scegliere tra una vasta gamma di operazioni eseguite con il mouse che attivano comportamenti interattivi.

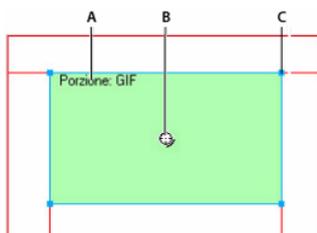
I comportamenti di Fireworks sono compatibili con i comportamenti di Dreamweaver. Quando si esporta un rollover di Fireworks in Dreamweaver, è possibile modificare i comportamenti di Fireworks utilizzando il pannello Comportamenti di Dreamweaver.

Aggiunta di interattività semplice alle porzioni

Il metodo rollover trascina e rilascia rappresenta un sistema rapido ed efficiente per creare rollover ed effetti di scambio immagini.

In particolare, questo metodo consente di determinare cosa accade a una porzione quando viene attraversata dal puntatore. Il risultato prodotto è comunemente noto come immagine rollover. Le immagini rollover sono elementi grafici che cambiano aspetto nel browser Web quando si porta il cursore su di essi.

Quando la porzione è selezionata, al centro della porzione compare un cerchio con un mirino, chiamato *maniglia del comportamento*.



A. Nome della porzione B. Maniglia del comportamento C. Selezione della maniglia

Trascinando la maniglia del comportamento da una porzione di innesco e rilasciandola su una porzione di obiettivo si possono facilmente creare effetti rollover e di scambio immagini. La porzione di innesco e quella obiettivo possono essere la stessa.

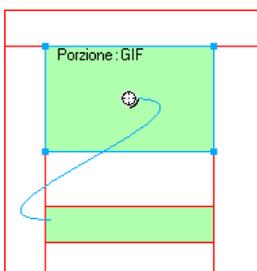


Anche i punti attivi dispongono di maniglie del comportamento per incorporare gli effetti rollover. Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione di punti attivi" a pagina 207.

Informazioni sui rollover

I rollover funzionano tutti nello stesso modo. Un elemento grafico innesca la visualizzazione di un'altra immagine quando il puntatore del mouse vi passa sopra. L'elemento di innesco (o attivazione) è sempre un oggetto Web, ovvero una porzione, un punto attivo o un pulsante.

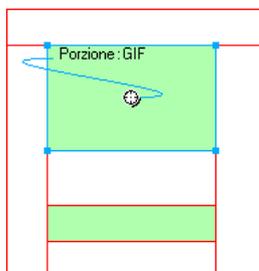
I rollover più semplici scambiano un'immagine del fotogramma 1 con un'immagine posta direttamente sotto di essa nel fotogramma 2. È possibile creare anche rollover più complessi. Con i rollover di scambio immagini è possibile ad esempio scambiare un'immagine da qualsiasi fotogramma. I rollover disgiunti visualizzano un'immagine proveniente da una porzione diversa dalla porzione di innesco.



Quando in Fireworks si seleziona un oggetto Web di innesco creato utilizzando una maniglia del comportamento o il pannello Comportamenti, vengono visualizzate tutte le sue relazioni dei comportamenti. Per impostazione predefinita, l'interazione di un rollover è rappresentata da una linea di comportamento blu.

Creazione di un rollover semplice

Un rollover semplice esegue lo scambio nel fotogramma, direttamente sotto il fotogramma superiore, e riguarda una sola porzione.



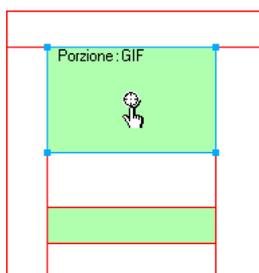
Per collegare un rollover semplice a una porzione:

- 1 Accertarsi che l'oggetto di innesco non sia su un livello condiviso. Per ulteriori informazioni, vedere "Condivisione dei livelli" a pagina 156.
- 2 Selezionare Modifica > Inserisci > Porzione per creare un'immagine sopra l'oggetto di innesco.
- 3 Creare un nuovo fotogramma con il pannello Fotogrammi facendo clic sul pulsante Nuovo fotogramma/Duplica fotogramma.

- 4 Creare, incollare o importare un'immagine da utilizzare come immagine di scambio nel nuovo fotogramma.

Posizionare l'immagine sotto la porzione creata al passaggio 2, che continua a essere visibile anche se ci si trova nel fotogramma 2. Le porzioni sono visibili su tutti i fotogrammi.

- 5 Selezionare il fotogramma 1 nel pannello Fotogrammi per tornare al fotogramma in cui si trova l'immagine originale.
- 6 Selezionare la porzione e posizionare il puntatore sulla maniglia del comportamento. Il puntatore si trasforma in una mano.



Nota: è possibile selezionare la porzione in qualsiasi fotogramma.

- 7 Fare clic sulla maniglia del comportamento e selezionare Rollover semplice dal menu.
- 8 Fare clic sulla scheda Anteprima per provare il rollover semplice, oppure premere F12 per eseguire l'anteprima in un browser.

Creazione di un rollover disgiunto

Un rollover disgiunto scambia un'immagine in un oggetto Web quando il puntatore attraversa un altro oggetto Web. Se con il puntatore si attraversa o si fa clic sull'immagine di innesco, comparirà un'immagine in una posizione diversa della pagina Web. L'immagine attraversata dal puntatore è considerata l'elemento di innesco, mentre quella che cambia è l'immagine obiettivo.

Come per i rolover semplici che utilizzano una sola porzione, è necessario prima impostare le immagini di innesco e obiettivo e il fotogramma in cui risiede l'immagine di scambio. Quindi, è possibile collegare l'elemento di innesco alla porzione obiettivo con una linea di comportamento.

Nota: l'elemento di innesco per un rolover disgiunto non deve necessariamente essere una porzione. Anche i punti attivi e i pulsanti dispongono di maniglie del comportamento utilizzabili per creare rolover disgiunti. Per ulteriori informazioni sui punti attivi, vedere "Creazione di punti attivi" a pagina 207. Per ulteriori informazioni sui pulsanti, vedere "Creazione di simboli pulsante" a pagina 211.

Per collegare un rolover disgiunto a un'immagine selezionata:

1 Selezionare Modifica > Inserisci > Porzione o Punto attivo per collegare una porzione o un punto attivo all'immagine di innesco.

Nota: questo passaggio non è necessario se l'oggetto selezionato è un pulsante o se l'immagine è già coperta da una porzione o da un punto attivo.

2 Creare un nuovo fotogramma con il pannello Fotogrammi facendo clic sul pulsante Nuovo fotogramma/Duplica fotogramma.

3 Collocare una seconda immagine, da utilizzare come elemento obiettivo, nel nuovo fotogramma nella posizione desiderata dell'area di lavoro. Si può posizionare l'immagine in qualsiasi punto, ma non sotto la porzione creata al passaggio 1.

4 Selezionare l'immagine, quindi scegliere Modifica > Inserisci > Porzione per collegare una porzione all'immagine.

5 Selezionare il fotogramma 1 nel pannello Fotogrammi per tornare al fotogramma in cui si trova l'immagine originale.

6 Selezionare la porzione, il punto attivo o il pulsante che copre l'area di attivazione (l'immagine originale) e posizionare il puntatore sulla maniglia del comportamento. Il puntatore si trasforma in una mano.

7 Trascinare la maniglia del comportamento della porzione di innesco o del punto attivo verso la porzione obiettivo creata al passaggio 4.

La linea del comportamento si estende dal centro dell'elemento di innesco verso l'angolo superiore sinistro della porzione obiettivo e si apre la finestra di dialogo Scambia immagine.

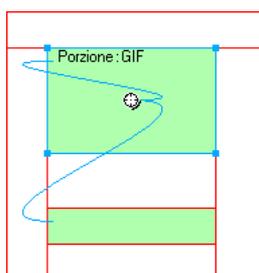


8 Dal menu a comparsa Scambia immagine, selezionare il fotogramma creato al passaggio 2, poi fare clic su OK.

9 Fare clic sul pulsante Anteprima per visualizzare e provare il rolover disgiunto.

Applicazione di più rolover a una porzione

È possibile trascinare più maniglie del comportamento da una singola porzione per creare più comportamenti di rolover. Ad esempio, è possibile innescare un rolover e un rolover disgiunto dalla stessa porzione.



Una porzione che innesca un comportamento rollover e un comportamento rollover disgiunto

Nota: per aggiungere comportamenti multipli si può utilizzare anche il pannello *Comportamenti*. Per ulteriori informazioni, vedere “Uso del pannello *Comportamenti* per aggiungere interattività alle porzioni” a pagina 200.

Per applicare più di un rollover a una porzione selezionata:

1 Trascinare una maniglia del comportamento dalla porzione selezionata verso il bordo della stessa porzione o su un'altra porzione.

Trascinando la maniglia verso il margine superiore sinistro della stessa porzione si crea un'immagine di scambio, mentre trascinandola verso un'altra porzione si crea un rollover disgiunto.

2 Selezionare il fotogramma dell'immagine di scambio e fare clic su OK.

3 Creare più rollover ripetendo i passaggi 1 e 2 per tutte le volte che si desidera.

Rimozione di un rollover di trascinamento

I rollover di trascinamento si possono rimuovere facilmente da porzioni, punti attivi o pulsanti.

Per rimuovere un rollover di trascinamento da un oggetto Web o pulsante selezionato:

1 Fare clic sulla linea blu del comportamento da eliminare.

2 Fare clic su OK per rimuovere il comportamento di scambio immagini.

Uso del pannello *Comportamenti* per aggiungere interattività alle porzioni

Oltre ai rollover, è possibile collegare altri tipi di interattività alle porzioni utilizzando il pannello *Comportamenti*. Per creare interazioni personalizzate, è possibile modificare comportamenti già esistenti.

Nota: sebbene sia possibile creare rollover semplici, disgiunti e complessi con il pannello *Comportamenti*, si raccomanda di utilizzare il metodo rollover trascina e rilascia. Per ulteriori informazioni, vedere “Aggiunta di interattività semplice alle porzioni” a pagina 197.

I seguenti comportamenti sono disponibili in Fireworks:

Rollover semplice aggiunge un comportamento rollover alla porzione o all'oggetto Web selezionati utilizzando il fotogramma 1 come stato Su e il fotogramma 2 come stato Sopra. Una volta selezionato questo comportamento, occorre creare un'immagine in un secondo fotogramma, nella stessa porzione, per creare lo stato Sopra. L'opzione Rollover semplice in pratica è un gruppo contenente i comportamenti *Scambia immagine* e *Ripristina immagine di scambio*.

Scambia immagine sostituisce il contenuto della porzione specificata con il contenuto di un altro fotogramma della porzione stessa o con il contenuto di un file esterno.

Ripristino di immagini scambiate ripristina l'aspetto predefinito dell'oggetto obiettivo sul fotogramma 1.

Impostazione dell'immagine della barra di navigazione imposta una porzione in modo da inserirla in una barra di navigazione di Fireworks. A ciascuna porzione che fa parte della barra di navigazione deve corrispondere questo comportamento. L'opzione *Imposta immagine barra navigazione* in pratica è un gruppo contenente i comportamenti *Sopra barra nav*, *Giù barra nav* e *Ripristina barra nav*. Questo comportamento è impostato automaticamente per impostazione predefinita quando si utilizza l'Editor di pulsanti per creare un pulsante che comprenda *Includi stato Sopra* e *premuto oppure lo stato Mostra immagine Giù* al caricamento. Quando si crea un pulsante a due stati, alla porzione viene assegnato un comporta-

mento di rollover semplice. Quando si crea un pulsante a tre o quattro stati, alla porzione viene assegnato un comportamento Imposta immagine barra di navigazione. Per ulteriori informazioni sui pulsanti, vedere “Creazione di simboli pulsante” a pagina 211.

Sopra barra nav specifica lo stato Sopra per la porzione correntemente selezionata quando questa fa parte di una barra di navigazione e, se lo si desidera, specifica lo stato Precarica immagini e Includi stato Sopra e premuto.

Giù barra nav specifica lo stato Giù per la porzione correntemente selezionata quando questa fa parte di una barra di navigazione e, se lo si desidera, lo stato Precarica immagini.

Ripristina barra nav riporta tutte le altre porzioni della barra di navigazione allo stato Su.

Mostra menu a comparsa collega un menu a comparsa a una porzione o a un punto attivo. Quando si applica un comportamento menu a comparsa, è possibile utilizzare l'Editor di menu a comparsa. Per ulteriori informazioni, vedere “Creazione di menu a comparsa” a pagina 219.

Impostazione del testo della barra di stato consente di definire il testo visualizzato nella barra di stato situata nella parte inferiore delle schermate dei browser.

Collegamento di comportamenti

Usando il pannello Comportamenti è possibile collegare un comportamento a una porzione o un punto attivo. È inoltre possibile collegare più di un comportamento.

Per collegare un comportamento a una porzione selezionata utilizzando il pannello Comportamenti:

- 1 Fare clic sul pulsante Aggiungi comportamento (il pulsante Più) del pannello Comportamenti.



A. Pulsante Aggiungi comportamento B. Pulsante Rimuovi comportamento

- 2 Selezionare un comportamento dal pulsante Aggiungi comportamento. Per una descrizione dei singoli comportamenti, vedere “Uso del pannello Comportamenti per aggiungere interattività alle porzioni” a pagina 200.

Modifica dei comportamenti

Il pannello Comportamenti consente di modificare i comportamenti già esistenti. È possibile specificare il tipo di evento eseguito con il mouse (come onClick) che attiva il comportamento.

Nota: non è possibile modificare l'evento per Rollover semplice e Imposta immagine barra navigazione.

Per modificare l'evento del mouse che attiva il comportamento:

- 1 Selezionare la porzione o il punto attivo di innesco contenente il comportamento da modificare.

Tutti i comportamenti associati a tale porzione o punto attivo sono visualizzati nel pannello Comportamenti.

- 2 Selezionare il comportamento da modificare.

- 3 Fare clic sulla freccia a lato dell'evento e selezionare un nuovo evento dal menu a comparsa:

onMouseOver innesca il comportamento quando il puntatore attraversa l'area di innesco.

onMouseOut innesca il comportamento quando il puntatore lascia l'area di innesco.

onClick innesca il comportamento quando si fa clic sull'oggetto di innesco.

onLoad innesca il comportamento quando viene caricata la pagina Web.

Uso di file esterni per le immagini di scambio

È possibile utilizzare un'immagine esterna al documento di Fireworks come immagine sorgente per un'immagine di scambio. Le immagini sorgente possono essere in formato GIF, GIF animato, JPEG o PNG. Il file esterno scelto come immagine sorgente viene scambiato con la porzione obiettivo quando l'immagine di scambio viene innescata in un browser Web.

Il file deve avere la stessa larghezza e altezza della porzione con la quale viene scambiato. In caso contrario, il browser ridimensiona il file per adattarlo all'oggetto porzione. Il ridimensionamento del file ne potrebbe ridurre la qualità, specialmente nel caso delle GIF animate.

Per scegliere un file di immagine esterno come sorgente per l'immagine di scambio:

1 Selezionare File immagine nella finestra di dialogo Scambia immagine, Sopra e premuto barra nav o Giù barra nav, poi fare clic sull'icona della cartella.

Nota: se questa opzione non compare nella finestra di dialogo File immagine, selezionare Altre opzioni, quindi eseguire il passaggio 1.

2 Individuare il file da utilizzare e fare clic su Apri.

3 All'occorrenza, deselezionare Precarica immagini (se il file esterno è una GIF animata).

La pre-memorizzazione nella cache può interrompere la visualizzazione delle GIF animate come stati di rollover. Per evitare questo problema, deselezionare la casella Precarica immagini quando si imposta il rollover.

Nota: se si prevede di esportare il documento per utilizzarlo sul Web, accertarsi che il file di immagine esterno sia accessibile dall'HTML esportato di Fireworks. Fireworks crea percorsi relativi al documento per i file di immagine. Si raccomanda pertanto di collocare i file esterni all'interno del sito locale prima di utilizzarli come immagini di scambio in Fireworks. Quindi, una volta caricati i file sul Web, accertarsi che sia caricato anche il file di immagine esterno. Per ulteriori informazioni sul codice HTML di Fireworks, vedere "Esportazione di HTML" a pagina 272.

Preparazione delle porzioni per l'esportazione

Utilizzando la finestra di ispezione Proprietà è possibile rendere interattive le porzioni assegnando loro collegamenti e obiettivi. Si può anche specificare il testo alternativo da visualizzare nel browser durante il caricamento dell'immagine. Inoltre, è possibile scegliere un formato di esportazione per ottimizzare una porzione selezionata. Se la finestra di ispezione Proprietà è ridotta a icona, fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro per visualizzare tutte le proprietà della porzione.



Proprietà della porzione nella finestra di ispezione Proprietà

Utilizzando la finestra di ispezione Proprietà o il pannello Livelli, è possibile assegnare alle porzioni nomi univoci. Fireworks utilizza il nome specificato per denominare all'esportazione i file generati dalla suddivisione in porzioni. Se non si inserisce un nome di porzione nella finestra di ispezione Proprietà o nel pannello Livelli, Fireworks assegna automaticamente i nomi alle porzioni al momento dell'esportazione. Per modificare la convenzione di denominazione automatica utilizzata da Fireworks, intervenire dalla finestra di dialogo Impostazioni HTML.

Fireworks esporta un documento di Fireworks suddiviso in porzioni come file HTML e una serie di file grafici. È possibile definire le proprietà per il file HTML esportato utilizzando la finestra di dialogo Impostazioni HTML.

Assegnazione degli URL

Un URL, acronimo di Uniform Resource Locator, è l'indirizzo di una pagina o un file specifico su Internet. L'assegnazione di un URL a una porzione consente all'utente di portarsi direttamente all'indirizzo indicato facendo clic sul punto attivo all'interno del proprio browser Web.

Se il file include varie pagine che verranno esportate, aprire il menu a comparsa Collegamento e selezionare una delle pagine per l'URL. Dopo l'esportazione delle pagine, questo collegamento consentirà di passare automaticamente alla pagina specificata.

Per assegnare un URL a una porzione selezionata:

v Immettere l'URL nella casella di testo Collegamento della finestra di ispezione Proprietà.



Se si intende riutilizzare lo stesso URL più volte, creare una libreria di URL nel pannello e quindi memorizzare l'URL nella libreria. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con gli URL" a pagina 187.

Immissione del testo alternativo

Il testo alternativo (alt) appare nel segnaposto dell'immagine mentre l'immagine stessa viene caricata dal Web o al posto di grafica che non è possibile scaricare. In alcune versioni più recenti di browser, questo appare anche in corrispondenza del puntatore come Descrizione comando.

L'inserimento di un testo alternativo breve e significativo assume un'importanza sempre maggiore nel Web design. Sempre più persone ipovedenti utilizzano applicazioni di lettura delle schermate, che convertono il testo alternativo in una voce sintetizzata quando il puntatore del mouse passa sugli elementi grafici di una pagina Web.

Per specificare il testo alternativo per una porzione o un punto attivo selezionati:

v Digitare il testo alternativo nella casella di testo Alt della finestra di ispezione Proprietà.

Assegnazione di un obiettivo

Per obiettivo si intende un frame di pagina Web alternativo o una finestra di browser Web nella quale viene aperto il documento collegato. È possibile specificare un obiettivo per la porzione selezionata nella finestra di ispezione Proprietà. Se la finestra di ispezione Proprietà è ridotta a icona, fare clic sulla freccia di espansione per visualizzare tutte le proprietà.

Per specificare un obiettivo per la porzione o il punto attivo selezionati nella finestra di ispezione Proprietà:

v Immettere il nome di un frame HTML nella casella di testo Obiettivo o selezionare un obiettivo riservato dal menu a comparsa Obiettivo.

_blank carica i documenti collegati in una nuova finestra di browser senza nome.

_parent carica il documento collegato nel set di frame o finestra principale del frame contenente il collegamento. Se il frame contenente il collegamento non è nidificato, il documento collegato viene caricato nella finestra di browser intera.

_self carica il documento collegato nello stesso frame o nella stessa finestra del collegamento. Questo obiettivo è sottinteso, per cui in genere non occorre specificarlo.

_top carica il documento collegato nella finestra del browser intera, eliminando così tutti i frame.

Impostazioni di esportazione

Per ottimizzare una porzione, selezionare un'opzione dal menu a comparsa Impostazioni esportazione nella finestra di ispezione Proprietà o nel pannello Ottimizza. Per impostare rapidamente un formato di file e applicare diverse impostazioni specifiche per il formato, è possibile scegliere tra le impostazioni di esportazione standard. Per ulteriori informazioni sull'uso e la personalizzazione di queste impostazioni, vedere "Uso delle impostazioni di ottimizzazione" a pagina 254.

Denominazione delle porzioni

La suddivisione in porzioni ritaglia l'immagine in varie parti. Fireworks esporta ogni parte di ogni fotogramma come file separato: per questo motivo, a ogni file deve essere assegnato un nome.

Al momento dell'esportazione, Fireworks assegna un nome a ogni file di porzione. Si può accettare la convenzione di denominazione predefinita, scegliere di modificarla oppure immettere nomi personalizzati per ogni porzione.

Attribuzione di nomi personalizzati alle porzioni

Assegnando nomi specifici alle porzioni, è possibile identificare più facilmente tali file nella struttura dei file del sito Web. Ad esempio, se sulla barra di navigazione è presente un pulsante che consente di tornare alla home page, si può assegnare il nome "home" alla porzione

Per inserire un nome di porzione personalizzato, effettuare una delle seguenti procedure:

- Selezionare la porzione sull'area di lavoro, inserire un nome nella casella Nome oggetto nella finestra di ispezione Proprietà e premere Invio.
- Fare doppio clic sul nome della porzione nel livello Web, digitare il nuovo nome e premere Invio.

Non aggiungere un'estensione al nome base. Fireworks aggiunge infatti automaticamente le estensioni ai file delle porzioni al momento dell'esportazione.

Attribuzione automatica del nome ai file porzione

Se non si inserisce un nome per la porzione nella finestra di ispezione Proprietà o nel pannello Livelli, Fireworks torna automaticamente alla denominazione automatica. Questa funzione assegna automaticamente un nome esclusivo a ogni file di porzione sulla base della convenzione di denominazione predefinita.

Per assegnare automaticamente il nome a un file porzione:

v All'esportazione dell'immagine suddivisa in porzioni, immettere un nome nel campo Nome file (Windows) o Nome (Macintosh) della finestra di dialogo Esporta. Non aggiungere un'estensione al file. Fireworks aggiunge infatti automaticamente le estensioni ai file delle porzioni al momento dell'esportazione.

Modifica della convenzione predefinita di denominazione automatica

Per modificare la convenzione di denominazione automatica, intervenire dalla scheda Specifiche del documento nella finestra di dialogo Impostazioni HTML.

Fireworks consente di specificare le convenzioni di denominazione personalizzate utilizzando la vasta gamma di opzioni disponibili. È possibile creare una convenzione di denominazione che comprenda fino a sei elementi. Un elemento può essere formato da qualsiasi delle opzioni di denominazione automatica elencate di seguito.

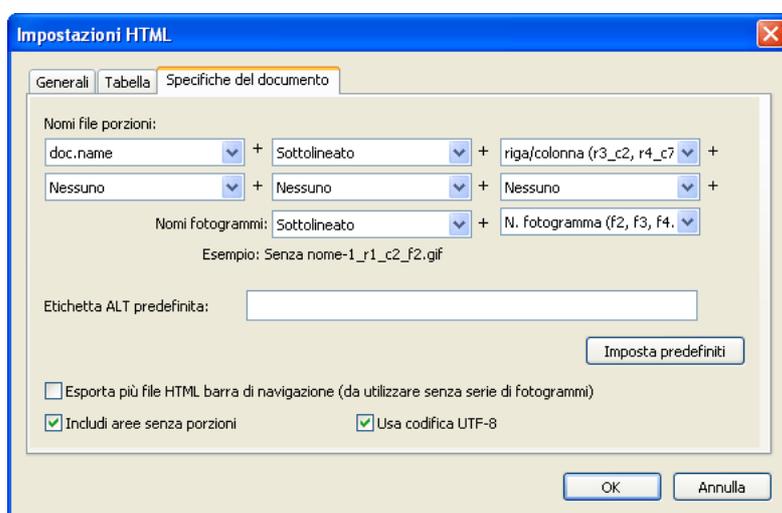
Opzione	Descrizione
Nessuna	Nessun nome viene applicato all'elemento.
doc.nome	L'elemento assume il nome del documento.
"porzione"	È possibile inserire la parola "porzione" nella convenzione di denominazione.
Porzione n. (1,2,3...)	L'elemento viene etichettato in ordine numerico o alfabetico in base allo stile prescelto.
Porzione n. (01,02,03...)	
Porzione n. (a,b,c...)	
Porzione n. (a,b,c...)	
riga/colonna (r3_c2, r4_c7...)	Riga (r##) e Col (c##) designano le righe e le colonne della tabella che i browser Web utilizzano per ricostruire l'immagine suddivisa in porzioni. Queste informazioni possono essere utilizzate nella convenzione di denominazione.
Sottolineato	L'elemento utilizza questi caratteri, in genere come separatori tra gli altri elementi.
Punto	
Spazio	
Trattino	

Ad esempio, se il nome del documento è miodoc, la convenzione di denominazione doc.nome + “porzione” + Porzione n. (A,B,C...) darà come risultato una porzione denominata miodocporzioneA. Nella maggior parte dei casi non è nemmeno richiesta una convenzione di denominazione che utilizzi tutti gli otto elementi.

Se la porzione è composta da più fotogrammi, per impostazione predefinita Fireworks aggiunge un numero a ognuno dei file. Ad esempio, se si inserisce il nome personalizzato “home” per un pulsante a tre stati, Fireworks assegna all’immagine dello stato Su il nome home.gif, all’immagine dello stato Sopra il nome home_f2.gif e all’immagine dello stato Giù il nome home_f3.gif. È possibile creare la propria convenzione di denominazione per le porzioni multifotogramma utilizzando la finestra di dialogo Impostazioni HTML.

Per modificare la convenzione predefinita di denominazione automatica:

- 1 Selezionare File > Imposta HTML per aprire la finestra di dialogo Impostazioni HTML.
- 2 Fare clic sulla scheda Specifiche del documento.
- 3 Nella sezione Nomi file porzioni, creare la nuova convenzione di denominazione selezionando le opzioni dagli elenchi.



- 4 (Opzionale) Fare clic su Imposta predefiniti per impostare queste informazioni come predefinite per tutti i nuovi documenti di Fireworks.

Nota: la selezione dell’opzione di menu Nessuno per la denominazione automatica delle porzioni richiede una certa cautela. Se si sceglie infatti questa opzione per i primi tre menu, Fireworks esporta i file delle porzioni che si sovrascrivono reciprocamente, producendo un singolo elemento grafico esportato e una tabella che visualizza tale elemento in ogni cella.

Definizione delle modalità di esportazione delle tabelle HTML

La suddivisione in porzioni definisce l’aspetto che avrà la struttura della tabella HTML al momento dell’esportazione del documento di Fireworks per l’uso sul Web.

Quando si esporta in HTML un documento di Fireworks suddiviso in porzioni, questo viene riassemblato utilizzando una tabella HTML. Ogni elemento suddiviso in porzioni dal documento di Fireworks risiede in una cella della tabella. Una volta esportata, la porzione di Fireworks si traduce in una cella di tabella HTML.

È possibile specificare le modalità di ricostruzione della tabella di Fireworks nel browser. Tra le altre opzioni, è possibile scegliere se utilizzare gli spaziatori o le tabelle nidificate per l’esportazione in HTML:

- Gli spaziatori sono immagini utilizzate per spaziare le celle di una tabella in modo da ottenere un allineamento appropriato nella visualizzazione all’interno di un browser.
- Una tabella nidificata è una tabella racchiusa in un’altra tabella. Le tabelle nidificate non utilizzano spaziatori. Potrebbero richiedere tempi maggiori di caricamento nei browser, ma vista l’assenza di spaziatori, è più semplice modificarne il codice HTML.

Per ulteriori informazioni sul codice HTML, vedere “Esportazione di HTML” a pagina 272.

Per definire il modo in cui Fireworks esporta le tabelle HTML:

1 Selezionare File > Imposta HTML, oppure fare clic sul pulsante Opzioni nella finestra di dialogo Esporta.

2 Fare clic sulla scheda Tabella.

3 Selezionare un'opzione di spaziatura dal menu a comparsa Spazio con:

Tablette nidificate — nessuno spaziatore crea una tabella nidificata senza spaziatori.

Tabella singola — nessuno spaziatore crea una tabella singola senza spaziatori. Con questa opzione è possibile che le tabelle siano talvolta visualizzate in modo errato.

Spaziatore trasparente da 1 pixel utilizza come spaziatore un'immagine GIF trasparente di 1 pixel per 1 pixel, ridimensionata come necessario nel file HTML. Ciò genera una riga di altezza pari a 1 pixel nella parte superiore della tabella e una colonna di larghezza pari a 1 pixel sul lato destro.

4 Selezionare un colore della cella per le porzioni HTML:

- Selezionare Usa Colore area di lavoro per assegnare alle celle lo stesso colore di sfondo dell'area di lavoro del documento.
- Deselezionare Usa Colore area di lavoro per scegliere un colore dalla finestra a comparsa dei colori.

Nota: se si sceglie un colore dalla finestra a comparsa dei colori, questo viene applicato solo alle porzioni HTML; le porzioni di immagine continuano a utilizzare il colore dell'area di lavoro.

5 Dal menu a comparsa Contenuto, scegliere cosa collocare nelle celle vuote:

Nessuno fa sì che le celle vuote rimangano tali.

Immagine spaziatore colloca una piccola immagine trasparente, spacer.gif, nelle celle vuote.

Spazio unificatore colloca un tag HTML spazio nelle celle vuote. La cella appare vuota.

Nota: le celle vuote sono presenti solo se l'opzione Includi aree senza porzioni è deselezionata nella finestra di dialogo Esporta.

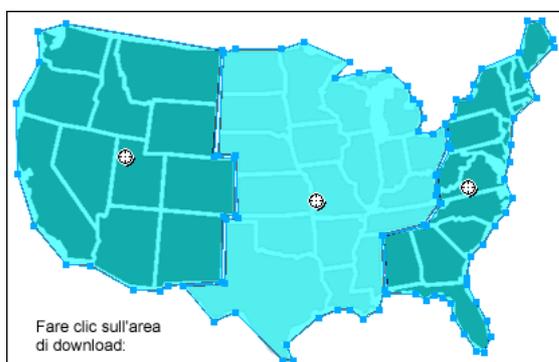
6 Fare clic su OK.

Per ulteriori informazioni sulla specifica delle opzioni di esportazione HTML, vedere "Impostazione delle opzioni di esportazione HTML" a pagina 277.

Nota: è consentito specificare delle impostazioni di esportazione tabelle esclusive per gli oggetti suddivisi in porzioni di ciascun documento. Oppure è possibile utilizzare il pulsante Imposta predefiniti della finestra di dialogo Impostazioni HTML per applicare i valori predefiniti a tutti i nuovi documenti.

Operazioni con i punti attivi e le mappe immagine

I Web designer possono utilizzare i punti attivi per creare parti più piccole da un elemento grafico interattivo di maggiori dimensioni, collegando aree della grafica Web a un URL. Per creare una mappa immagine in Fireworks, occorre esportare l'HTML da un documento che contiene punti attivi.



Mappa immagine con punti attivi

I punti attivi e le mappe immagine fanno spesso un uso meno intensivo delle risorse rispetto agli elementi grafici suddivisi in porzioni. La suddivisione in porzioni richiede un uso più intensivo delle risorse per i browser Web a causa del codice HTML aggiuntivo che devono scaricare e della potenza di elaborazione richiesta per riassemblare gli elementi grafici in porzione.

Nota: è possibile creare una mappa immagine suddivisa in porzioni. In genere l'esportazione di una mappa immagine suddivisa in porzioni genera diversi file grafici. Per ulteriori informazioni sulla suddivisione in porzioni, vedere "Creazione di oggetti porzione" a pagina 192.

I punti attivi rappresentano la soluzione ideale per collegare le aree di un'immagine ad altre pagine Web, ma tali aree non sono necessarie per evidenziare o produrre effetti rollover in risposta al movimento o alle azioni del mouse. I punti attivi e le mappe immagine sono ideali anche quando l'elemento grafico su cui si sono collocati i punti attivi è esportabile al meglio come file grafico singolo—in altre parole, l'esportazione ottimale dell'intero elemento grafico si ottiene utilizzando le stesse impostazioni di formato file e ottimizzazione.

Creazione di punti attivi

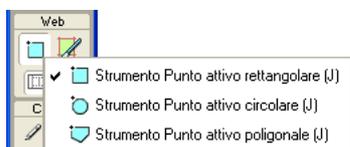
Dopo aver identificato le aree dell'elemento grafico sorgente adatte alla funzione di punti chiave per la navigazione, è possibile creare i punti attivi desiderati e assegnarvi collegamenti URL, menu a comparsa, messaggi della barra di stato e testo alternativo. Sono disponibili due diverse modalità per creare i punti attivi:

- Disegnare il punto attivo attorno all'area prescelta dell'elemento grafico utilizzando lo strumento Punto attivo rettangolare, Punto attivo circolare o Punto attivo poligonale (per le forme irregolari).
- Selezionare un oggetto e inserirvi il punto attivo.

Il punto attivo non deve essere necessariamente un rettangolo o un cerchio. È consentito infatti creare dei punti attivi poligonali formati da molti punti. Questo sistema offre ottimi risultati quando si lavora con immagini complesse.

Per creare un punto attivo di forma rettangolare o circolare:

1 Selezionare lo strumento Punto attivo rettangolare o Punto attivo circolare dalla sezione Web del pannello Strumenti.



2 Trascinare lo strumento Punto attivo per tracciare un punto attivo su un'area dell'elemento grafico. Tenere premuto il tasto Alt (Windows) o Opzione (Macintosh) per disegnare da un punto centrale.

Nota: è possibile regolare la posizione di un punto attivo durante l'operazione di trascinamento per disegnarlo. Mentre si tiene premuto il pulsante del mouse, tenere premuta la barra spaziatrice della tastiera, quindi trascinare la porzione in un'altra posizione sull'area di lavoro. Rilasciare la barra spaziatrice per continuare a disegnare il punto attivo.

Per creare un punto attivo di forma irregolare:

1  Selezionare lo strumento Punto attivo poligonale.

2 Fare clic per disegnare i punti vettoriali, come se si disegnassero segmenti diritti con lo strumento Penna. L'area del punto attivo viene definita dal riempimento, indipendentemente dal fatto che il tracciato sia aperto o chiuso.

Per creare un punto attivo comprendente uno o più oggetti selezionati:

1 Selezionare Modifica > Inserisci > Punto attivo.

Se si sono selezionati più oggetti, comparirà un messaggio che richiede se creare un unico punto attivo rettangolare che racchiuda tutti gli oggetti o più punti attivi, uno per ciascun oggetto.

2 Fare clic su un pulsante per selezionare uno o più di un punto attivo. Il livello Web visualizza i nuovi punti attivi.

Modifica dei punti attivi

I punti attivi sono oggetti Web e, come molti altri oggetti, possono essere modificati utilizzando gli strumenti Puntatore, Sottoselezione e Trasformazione. Per ulteriori informazioni sull'uso di questi strumenti per modificare un oggetto Web, vedere "Uso degli strumenti per modificare gli oggetti porzione" a pagina 196.

È inoltre possibile modificare la posizione e le dimensioni di un punto attivo numericamente utilizzando la finestra di ispezione Proprietà o il pannello Informazioni. Per ulteriori informazioni sulla modifica delle dimensioni di un oggetto per via numerica, vedere "Trasformazione numerica degli oggetti" a pagina 54. Per ulteriori informazioni sulla modifica della posizione di un oggetto per via numerica, vedere "Modifica di oggetti selezionati" a pagina 50.

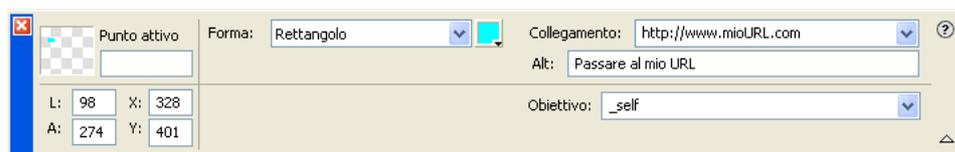
È inoltre possibile modificare la forma di un punto attivo utilizzando la finestra di ispezione Proprietà.

Per convertire un punto attivo selezionato in un punto attivo rettangolare, circolare o poligonale:

v Scegliere Rettangolo, Cerchio o Poligono dal menu a comparsa Forma punto attivo della finestra di ispezione Proprietà.

Preparazione dei punti attivi per l'esportazione

La finestra di ispezione Proprietà consente di assegnare URL, testo alternativo, obiettivi e nomi personalizzati ai punti attivi. Se le dimensioni della finestra di ispezione Proprietà sono ridotte, fare clic sulla freccia di espansione nell'angolo inferiore destro della finestra per visualizzare tutte le proprietà.



Per assegnare le proprietà dei punti attivi, procedere nel modo previsto per l'assegnazione delle proprietà delle porzioni. Per ulteriori informazioni sull'uso della finestra di ispezione Proprietà per l'assegnazione di URL, testo alternativo, fotogrammi obiettivo e nomi personalizzati, vedere "Preparazione delle porzioni per l'esportazione" a pagina 202.

Creazione di mappe immagine

Una volta inseriti diversi punti attivi sull'elemento grafico desiderato, è necessario esportarlo come mappa immagine, in modo che possa funzionare in un browser Web. L'esportazione di una mappa immagine genera gli elementi grafici e il file HTML contenente le informazioni di mappa relative ai punti attivi e ai corrispondenti collegamenti URL.

Nota: all'esportazione, Fireworks produce solo mappe immagine client-side.

In alternativa all'esportazione, è possibile copiare la mappa immagine negli Appunti e incollarla in Dreamweaver o in un altro editor HTML.

Per esportare una mappa immagine o copiarla negli Appunti:

1 Ottimizzare l'elemento grafico da preparare per l'esportazione.

Per ulteriori informazioni, vedere "Ottimizzazione" a pagina 249.

2 Selezionare File > Esporta.

3 Se si esporta l'immagine (piuttosto che copiarla negli Appunti), portarsi nella cartella in cui collocare il file HTML e assegnare un nome al file.

Se è già stata realizzata una struttura di file locale per il sito Web prescelto è possibile salvare l'elemento grafico nella cartella appropriata del sito.

4 Scegliere HTML e immagini dal menu a comparsa Salva come tipo.

5 Scegliere un'opzione dal menu a comparsa HTML:

Esporta file HTML. genera il file HTML richiesto e i corrispondenti file grafici, che è possibile importare successivamente in Dreamweaver o in un altro editor HTML.

Copia negli Appunti copia tutto il codice HTML necessario, compresa una tabella, se il documento è suddiviso in porzioni, negli Appunti, in modo che possa essere successivamente incollato in Dreamweaver o in un altro editor HTML.

6 Per Porzioni, scegliere Nessuna solo se il documento non contiene porzioni.

7 All'occorrenza, selezionare la casella Inserisci immagine nella sottocartella e portarsi nella cartella appropriata.

Nota: se si sceglie Copia negli Appunti, questo passaggio non è necessario, dunque l'opzione è disattivata.

8 Fare clic su Salva per chiudere la finestra di dialogo Esporta.

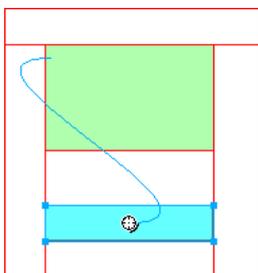
 Al momento dell'esportazione dei file, Fireworks può utilizzare i commenti HTML per identificare chiaramente l'inizio e il termine del codice per le mappe immagine e altre caratteristiche Web create in Fireworks. Per impostazione predefinita, i commenti HTML non sono inclusi nel codice. Per includerli, scegliere Includi commenti HTML nella scheda Generali della finestra di dialogo Impostazioni HTML.

Per informazioni sulla collocazione del contenuto Fireworks esportato in Dreamweaver, vedere "Operazioni con Dreamweaver" a pagina 282.

Creazione di rollover con punti attivi

Utilizzando il metodo di creazione dell'interattività con rollover trascina e rilascia, è possibile collegare facilmente un effetto rollover a un punto attivo se l'area obiettivo è definita da una porzione. Gli effetti rollover sono applicati ai punti attivi nello stesso modo in cui avviene per le porzioni. Per ulteriori informazioni, vedere "Aggiunta di interattività semplice alle porzioni" a pagina 197.

Nota: un punto attivo può attivare solo un rollover disgiunto. Non può essere l'obiettivo di un rollover proveniente da un altro punto attivo o porzione.

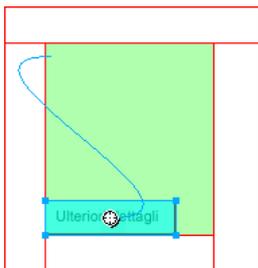


Una volta creato un rollover disgiunto con un punto attivo, la linea di collegamento blu rimane visibile mentre il punto attivo è selezionato.

Uso dei punti attivi sulle porzioni

È possibile collocare un punto attivo sopra una porzione per innescare un'azione o un comportamento. Ad esempio, si può eseguire questa operazione se si dispone di un elemento grafico di grandi dimensioni e si desidera che solo una piccola parte dello stesso funga da innesco per l'azione.

Ad esempio, può essere disponibile un elemento grafico di grandi dimensioni contenente del testo e si vuole che sia solo il testo a innescare l'azione o un comportamento, come l'effetto rollover. In questo caso si può collocare una porzione sull'elemento grafico, poi posizionare un punto attivo sul testo. Se si passa il cursore solo sul testo, si attiva l'effetto rollover, ma l'intero elemento grafico sotto la porzione viene scambiata quando si verifica l'effetto rollover. Evitare di creare punti attivi che si sovrappongono a più di una porzione, perché potrebbero prodursi comportamenti imprevedibili.



Per creare un elemento di innesco per un effetto rollover utilizzando un punto attivo su una porzione:

- 1 Inserire una porzione sull'immagine da scambiare.
- 2 Nel pannello Fotogrammi, creare un nuovo fotogramma e inserire l'immagine da utilizzare come immagine di scambio. Accertarsi di collocarla sotto la porzione inserita al passaggio 1.
- 3 Trascinare dal punto attivo alla porzione contenente l'immagine da scambiare. Viene visualizzata la finestra di dialogo Scambia immagine.
- 4 Selezionare il fotogramma che contiene l'immagine del rollover dall'elenco Scambia immagine, quindi fare clic su OK.

Capitolo 12: Creazione di pulsanti e menu a comparsa

Fireworks consente anche agli utenti meno esperti di codice JavaScript e CSS (Cascading Style Sheet o fogli di stile a cascata) di creare una vasta gamma di pulsanti JavaScript e menu a comparsa CSS o JavaScript.

L'innovativo Editor di pulsanti di Fireworks gestisce l'intero processo di creazione dei pulsanti, automatizzando molte delle relative operazioni. Il risultato prodotto è un comodo simbolo di pulsante. Dopo aver creato un simbolo pulsante, è possibile generare facilmente istanze del simbolo per creare una barra di navigazione, o barra nav.

Inoltre, Fireworks dispone di un Editor di menu a comparsa, che consente di creare rapidamente e facilmente menu a comparsa orizzontali o verticali. La scheda Avanzate dell'Editor offre il controllo creativo su margine e spaziatura interna delle celle, rientro del testo, margini della cella e altre proprietà.

Quando i pulsanti o i menu a comparsa vengono esportati, Fireworks genera automaticamente il codice CSS o JavaScript necessario per visualizzarli in un browser Web. Utilizzando Adobe Dreamweaver è inoltre possibile inserire con facilità il codice CSS, JavaScript e HTML proveniente da Fireworks nelle proprie pagine Web, oppure tagliare e incollare il codice in qualsiasi file HTML o CSS.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Creazione di simboli pulsante” a pagina 211
- “Creazione di barre di navigazione” a pagina 219
- “Creazione di menu a comparsa” a pagina 219

Creazione di simboli pulsante

I pulsanti sono elementi di navigazione per le pagine Web. Quelli creati nell'Editor di pulsanti hanno le seguenti caratteristiche:

- Quasi tutti gli oggetti grafici o di testo possono essere trasformati in pulsanti.
- È possibile creare un pulsante completamente nuovo oppure convertire un oggetto preesistente, o ancora importare pulsanti già preimpostati.
- Il pulsante è un tipo speciale di simbolo. Le sue istanze possono essere trascinate direttamente dalla libreria di simboli al documento.

Questo consente di modificare l'aspetto grafico di un singolo pulsante e aggiornare automaticamente l'aspetto di tutte le istanze del pulsante in una barra di navigazione. Per ulteriori informazioni sui simboli, vedere “Uso dei simboli” a pagina 178.

- È possibile modificare il testo, l'URL e la destinazione di un'istanza del pulsante senza alterare le altre istanze dello stesso pulsante e senza interrompere la relazione simbolo-istanza.
- Un'istanza pulsante è incapsulata. Quando si trascina l'istanza pulsante all'interno del documento, Fireworks sposta tutti i componenti e gli stati associati a essa, rendendo superflua la modifica di più fotogrammi.
- I pulsanti possono essere modificati con la massima facilità. Fare doppio clic sull'istanza nell'area di lavoro per modificarla direttamente nell'Editor di pulsanti o nella finestra di ispezione Proprietà.
- Come qualsiasi altro simbolo, i pulsanti creati con l'Editor di pulsanti dispongono di un punto di registrazione. Il punto di registrazione è un punto centrale che consente di allineare il testo e i diversi stati del pulsante mentre ci si trova all'interno dell'Editor.

Informazioni sugli stati dei pulsanti

Un pulsante può avere sino a quattro stati diversi. Ognuno di essi rappresenta l'aspetto che assume il pulsante in risposta a un evento del mouse:

Lo stato Su corrisponde all'aspetto predefinito o "a riposo" del pulsante.

Lo stato Sopra corrisponde all'aspetto che ha il pulsante quando il puntatore viene portato su di esso. Questo stato avverte gli utenti che facendo clic con il mouse sul pulsante si produrrà un'azione.

Lo stato Giù rappresenta il pulsante una volta che vi viene fatto clic sopra. Spesso viene usata un'immagine concava del pulsante per indicare che è stato premuto. Questo stato del pulsante di solito rappresenta la pagina Web corrente nelle barre di navigazione multipulsante.

Lo stato Sopra e premuto corrisponde all'aspetto del pulsante quando l'utente porta il puntatore del mouse su un pulsante che si trova nello stato Giù. Questo stato del pulsante di solito viene utilizzato per mostrare che il puntatore è sopra il pulsante della pagina Web corrente nelle barre di navigazione multipulsante.

L'Editor di pulsanti consente di creare tutti questi differenti stati del pulsante, oltre a un'area per l'attivazione dell'azione del pulsante.

Uso dell'Editor di pulsanti

L'Editor di pulsanti è l'area di Fireworks che consente di creare e modificare i simboli pulsante in JavaScript. Le schede lungo la parte superiore dell'Editor di pulsanti corrispondono ai quattro stati del pulsante e all'area attiva. I suggerimenti forniti per ogni opzione dalla guida dell'Editor di pulsanti agevolano le decisioni relative all'impostazione dei quattro stati del pulsante.

Creazione di un semplice pulsante a due stati

Con l'Editor di pulsanti, è possibile creare pulsanti personalizzati tracciando forme, importando immagini grafiche o trascinando oggetti dalla finestra del documento. L'Editor di pulsanti quindi guida l'utente nelle varie fasi necessarie a controllare il comportamento del pulsante.

Per creare uno stato Su:

1 Selezionare Modifica > Inserisci > Nuovo pulsante per aprire l'Editor di pulsanti.

L'Editor di pulsanti si aprirà sulla scheda dello stato Su.

2 Importazione o creazione di un elemento grafico con stato Su:

- Trascinare e rilasciare o importare l'elemento grafico che compare come stato Su del pulsante nell'area di lavoro dell'Editor di pulsanti.
- Usare gli strumenti di disegno per creare un elemento grafico o utilizzare lo strumento Testo per creare un pulsante dal testo.
- Impostare le guide scala 9 per impedire che la forma del pulsante venga distorta al ridimensionamento. Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo della scala 9" a pagina 180.
- Fare clic su Importa un pulsante e selezionare un pulsante modificabile pronto all'uso dalla libreria Importa pulsanti. Se si seleziona questa opzione, non occorre preoccuparsi della creazione degli stati rimanenti per il pulsante. Ciascuno degli stati del pulsante viene automaticamente riempito con gli elementi grafici e il testo più appropriati.

3 Se lo si desidera, selezionare lo strumento Testo e creare testo per il pulsante.

Per creare uno stato Sopra:

1 Con l'Editor di pulsanti aperto, fare clic sulla scheda Sopra.

2 Effettuare una delle seguenti procedure per creare lo stato Sopra del pulsante:

- Fare clic su Copia grafico Su per incollare una copia del pulsante dello stato Su nella finestra Sopra e quindi modificarlo per variarne l'aspetto o il testo.
- Trascinare e rilasciare, importare o disegnare un elemento grafico.

Creazione di un pulsante a tre o quattro stati

Quando si crea un pulsante, oltre agli stati Su e Sopra, è possibile aggiungere uno stato Giù e uno stato Sopra e premuto. Questi stati forniscono indicazioni visive aggiuntive agli utenti delle pagine Web.

Si possono creare barre nav con pulsanti a due o a tre stati, ma solo quelli con tutti e quattro gli stati vengono considerati pulsanti della barra di navigazione a tutti gli effetti. Fireworks dispone di diversi comportamenti della barra che fanno agire i pulsanti come se fossero correlati tra loro. Per esempio, è possibile creare pulsanti della barra che agiscono come i pulsanti di una vecchia autoradio: quando si fa clic su un pulsante, questo rimane abbassato sino a che si fa clic su un altro pulsante.

Sebbene i pulsanti a quattro stati non siano obbligatori per la creazione di una barra di navigazione, il loro utilizzo consente di sfruttare i comportamenti della barra nav forniti da Fireworks.

Per dettagli sulla creazione degli stati Su e Sopra di un pulsante, vedere “Creazione di un semplice pulsante a due stati” a pagina 212.

Per creare uno stato Giù:

- 1 Con un pulsante a due stati aperto nell'Editor di pulsanti, fare clic sulla scheda Giù.
- 2 Effettuare una delle seguenti procedure per creare lo stato Giù del pulsante:
 - Fare clic su Copia grafico Sopra per incollare una copia del pulsante dello stato Su nella finestra Giù e quindi modificarla per variarne l'aspetto.
 - Trascinare e rilasciare, importare o disegnare un elemento grafico.

Nota: quando si inserisce o si crea un elemento grafico per lo stato Giù, l'opzione Includi stato Giù barra nav viene selezionata automaticamente. Questo stato del pulsante è riservato ai pulsanti che non fanno parte delle barre di navigazione.

Per creare uno stato Sopra e premuto:

- 1 Con un pulsante a tre stati aperto nell'Editor di pulsanti, fare clic sulla scheda Sopra e premuto.
- 2 Effettuare una delle seguenti procedure per creare lo stato Sopra e premuto del pulsante:
 - Fare clic su Copia grafico Giù per incollare una copia dell'elemento grafico dello stato Giù nella finestra Sopra e premuto, quindi modificarlo per variarne l'aspetto.
 - Trascinare e rilasciare, importare o disegnare un elemento grafico.

Nota: quando si inserisce o si crea un elemento grafico per lo stato Sopra e premuto, l'opzione Includi stato Sopra e premuto barra nav viene scelta automaticamente. Questo stato del pulsante è riservato ai pulsanti che non fanno parte delle barre di navigazione.

Uso dei filtri smusso per disegnare gli stati dei pulsanti

Mentre si creano elementi grafici per ogni stato del pulsante, è possibile applicare filtri attivi preimpostati per creare un aspetto comune per ciascuno stato. Ad esempio, se si sta realizzando un pulsante a quattro stati, si può applicare il filtro Sollevato all'elemento grafico dello stato Su, il filtro Evidenziato all'elemento grafico dello stato Giù e così via.

Per applicare filtri attivi preimpostati a un simbolo del pulsante:

- 1 Con il simbolo del pulsante desiderato aperto nell'Editor di pulsanti, selezionare l'elemento grafico al quale aggiungere un filtro attivo.
- 2 Fare clic sul pulsante Aggiungi filtri nella finestra di ispezione Proprietà.
- 3 Dal menu a comparsa, effettuare una delle seguenti procedure:
 - Selezionare Smusso e rilievo > Smusso interno.
 - Selezionare Smusso e rilievo > Smusso esterno.
- 4 Nella finestra a comparsa che appare, scegliere un filtro Preimpostazione pulsante. Tali effetti sono descritti di seguito.

Filtro Preimpostazione pulsante	Descrizione
Sollevato 	Lo smusso appare più in alto rispetto agli oggetti sottostanti.
Evidenziato 	Il colore del pulsante risulta schiarito.
Concentrico 	Lo smusso appare più in basso rispetto agli oggetti sottostanti.
Inverso 	Lo smusso sembra affondare negli oggetti sottostanti e il colore del pulsante risulta più chiaro.

5 Ripetere i passaggi da 1 a 4 per gli stati rimanenti del pulsante, assegnando a ogni stato un diverso filtro Preimpostazione pulsante.

Conversione in pulsanti dei rollover di Fireworks

Si possono creare i pulsanti a partire dai rollover creati in precedenti versioni di Fireworks. I componenti vengono convertiti in un pulsante, mentre il nuovo pulsante viene collocato nella libreria.

Per ulteriori informazioni sui rollover, vedere “Applicazione di interattività alle porzioni” a pagina 196.

Per convertire in pulsante un rollover di Fireworks:

- 1 Eliminare la porzione o punto attivo che coprono le immagini del rollover.
- 2 Selezionare Mostra tutti i fotogrammi dal menu a comparsa Tecnica Onion skin del pannello Fotogrammi.
- 3 Selezionare tutti gli oggetti da includere nel pulsante.



Utilizzare lo strumento Seleziona dietro per selezionare un oggetto nascosto o oscurato da altri oggetti. Per ulteriori informazioni, vedere “Uso dello strumento Seleziona dietro” a pagina 40.

- 4 Selezionare Elabora > Simbolo > Converti in simbolo.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Converti in simbolo.

- 5 Inserire un nome per il simbolo nella casella di testo Nome.

- 6 Scegliere il tipo di simbolo per il pulsante.

- 7 Fare clic su OK.

Il nuovo pulsante viene aggiunto alla libreria.



Inoltre è possibile convertire le animazioni da quattro fotogrammi in pulsanti. Selezionare semplicemente tutti e quattro gli oggetti e ciascuno viene collocato nel suo personale stato del pulsante.

Inserimento di pulsanti in un documento

È possibile inserire istanze di simboli del pulsante in un documento dal pannello Libreria.

Per collocare istanze di un simbolo del pulsante in un documento:

- 1 Aprire il pannello Libreria.
- 2 Trascinare il simbolo del pulsante nel documento.

Per collocare istanze aggiuntive di un simbolo del pulsante in un documento, effettuare una delle seguenti procedure:

- Selezionare un'istanza, quindi selezionare Modifica > Clona per collocare un'altra istanza direttamente di fronte all'istanza selezionata. La nuova istanza diventa l'oggetto selezionato.



La clonazione delle istanze del pulsante è pratica quando si crea una barra di navigazione allineata, poiché è possibile spostare i cloni in una direzione con i tasti freccia pur mantenendo l'allineamento con l'altra coordinata di posizione.

- Trascinare un'altra istanza del pulsante dal pannello Libreria al documento.
- Trascinare un'istanza sull'area di lavoro tenendo premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh) per creare un'altra istanza del pulsante.
- Copiare un'istanza e quindi incollare istanze aggiuntive.

Importazione di simboli del pulsante

I simboli del pulsante nel pannello Libreria sono specifici per il documento. Se il pannello Libreria contiene un documento aperto contenente dei simboli e successivamente si crea un nuovo documento, il pannello Libreria del nuovo documento sarà vuoto. Tuttavia, esistono diversi metodi per importare i simboli del pulsante nel pannello Libreria di un documento, sia da una libreria che da un altro documento di Fireworks.

Per importare simboli del pulsante nel pannello Libreria del documento, effettuare una delle seguenti procedure:

- Trascinare e rilasciare nel documento un'istanza del pulsante proveniente da un altro documento di Fireworks.
- Tagliare e incollare nel documento un'istanza di un pulsante proveniente da un altro documento di Fireworks.
- Importare simboli del pulsante da un file PNG di Fireworks.
- Esportare simboli del pulsante da un altro documento di Fireworks in un file di libreria PNG, e quindi importarli dal file libreria di PNG al documento.
- Selezionare Modifica > Librerie e importare i simboli del pulsante dalle librerie del sottomenu al pannello Libreria del documento. Queste librerie contengono un'ampia varietà di simboli predefiniti di pulsante preparati da Adobe.

L'importazione ed esportazione dei simboli del pulsante sono analoghe a quelle per i simboli grafici e di animazione. Per ulteriori informazioni, vedere "Importazione di simboli" a pagina 185 e "Esportazione di simboli" a pagina 186.

Modifica dei simboli del pulsante

I simboli del pulsante di Fireworks sono un tipo speciale di simboli, caratterizzati da due tipi di proprietà: alcune cambiano in tutte le istanze quando si modifica un'istanza del simbolo, altre che hanno effetto solo sull'istanza corrente.

I simboli del pulsante di Fireworks consentono di sfruttare la praticità dei simboli, consentendo tuttavia di modificare alcune proprietà di un'istanza del pulsante, quali il testo, senza incidere sulle altre istanze.

Modifica delle proprietà a livello di simbolo

I simboli del pulsante possono essere modificati dall'Editor di pulsanti. Le proprietà dell'istanza che possono essere modificate sono quelle che normalmente si ritrovano in tutti i pulsanti di una barra di navigazione.

- Modifiche all'aspetto grafico, quali il colore e il tipo del tratto, il colore e il tipo del riempimento, la forma del tracciato e le immagini
- Filtri attivi o opacità applicati ai singoli oggetti all'interno del simbolo del pulsante
- Dimensioni e posizione dell'area attiva
- Comportamento del pulsante principale
- Impostazioni di ottimizzazione ed esportazione
- Collegamento URL (disponibile anche come proprietà a livello di istanza)
- Fotogramma obiettivo (disponibile anche come proprietà a livello di istanza)

Per modificare le proprietà del pulsante a livello di simbolo:

1 Eseguire una delle operazioni seguenti per aprire il pulsante nell'Editor di pulsanti:

- Fare doppio clic sull'istanza del pulsante nello spazio di lavoro.
- Nel pannello Libreria, fare doppio clic sull'anteprima del pulsante o sull'icona del simbolo accanto al simbolo del pulsante.

2 Apportare modifiche alle caratteristiche grafiche del pulsante e fare clic su Fine.

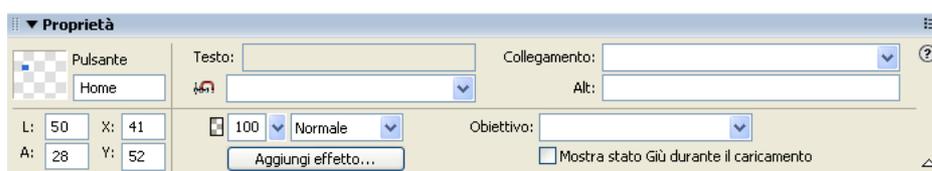
Le modifiche vengono applicate a tutte le istanze del simbolo del pulsante.

Modifica delle proprietà a livello di istanza

Le proprietà a livello di istanza vengono modificate nella finestra di ispezione Proprietà quando si seleziona un'istanza singola. È possibile modificare queste proprietà per un'istanza senza incidere sul simbolo associato né sulle altre istanze del simbolo. Generalmente queste proprietà sono diverse da pulsante a pulsante in una serie di pulsanti:

- Il nome dell'oggetto di un'istanza, che compare nel pannello Livelli e viene usato per la definizione del nome all'esportazione delle porzioni per l'istanza del pulsante
- I filtri attivi o l'opacità applicati all'intera istanza
- I caratteri di testo e gli attributi di formattazione, quali tipo di carattere, dimensioni, orientamento e colore
- Il collegamento URL (ha la priorità sugli URL esistenti in una proprietà a livello di simbolo)
- La descrizione dell'immagine alternativa (alt)
- Il fotogramma obiettivo (ha la priorità sui fotogrammi obiettivo esistenti in una proprietà a livello di simbolo)
- I comportamenti aggiuntivi assegnati a un'istanza utilizzando il pannello Comportamenti
- L'opzione Mostra stato Giù durante il caricamento nella finestra di ispezione Proprietà per le istanze in una barra di navigazione

Nota: non è necessario selezionare l'opzione Mostra stato Giù durante il caricamento per ogni istanza di pulsante di una barra di navigazione. La sezione Specifiche del documento della finestra di dialogo Impostazioni HTML contiene un'opzione chiamata *Esporta file multipli* che, se scelta prima dell'esportazione di una barra di navigazione, fa sì che Fireworks CS3 esporti ogni pagina HTML con lo stato Giù del pulsante corrispondente. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione delle opzioni di esportazione HTML" a pagina 277.

**Per modificare le proprietà a livello di istanza di un singolo simbolo del pulsante:**

- 1 Selezionare l'istanza del pulsante nello spazio di lavoro.
- 2 Definire le proprietà nella finestra di ispezione Proprietà.

Impostazione delle proprietà del pulsante interattivo

Con Fireworks, è possibile controllare gli elementi interattivi di un pulsante, inclusa l'area attiva, l'URL, l'obiettivo e la descrizione dell'immagine alternativa (alt).

Modifica dell'area attiva di un simbolo del pulsante

L'area attiva di un simbolo del pulsante attiva l'interattività quando l'utente passa il puntatore del mouse su di essa o vi fa clic sopra in un browser Web. L'area attiva di un pulsante è una proprietà a livello di simbolo ed è esclusiva dei simboli del pulsante.

Alla creazione di un simbolo di pulsante, Fireworks genera automaticamente una porzione speciale grande a sufficienza per racchiudere tutti gli stati di un pulsante. È possibile modificare la porzione di un pulsante solo nella scheda Area attiva dell'Editor di pulsanti. Ogni pulsante può avere una sola porzione. Se si disegna una porzione con uno degli strumenti appositi nell'area attiva, la porzione precedente viene sostituita da quella appena disegnata. Si possono tracciare oggetti punto attivo nella scheda Area attiva, ma questi punti attivi sono modificabili solo nell'Editor di pulsanti.

Nota: gli oggetti Web che definiscono l'area attiva di un simbolo del pulsante compaiono nel documento quando le porzioni e i punti attivi non sono nascosti; tuttavia, non essendo elencati nel pannello Livelli, gli oggetti Web del pulsante non possono essere modificati nello spazio di lavoro.

Per modificare una porzione o un punto attivo nell'area attiva del simbolo di un pulsante:

1 Effettuare una delle seguenti procedure per aprire il simbolo del pulsante nell'Editor di pulsanti:

- Fare doppio clic sull'istanza del pulsante nello spazio di lavoro.
- Nel pannello Libreria, fare doppio clic sull'anteprima del pulsante o sull'icona del simbolo accanto al simbolo del pulsante.

2 Fare clic sulla scheda Area attiva.

3 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Usare lo strumento Puntatore per spostare o rimodellare la porzione o spostare una guida della porzione.
- Usare qualsiasi strumento porzione o punto attivo per disegnare una nuova area attiva.

Impostazione dell'URL per un simbolo del pulsante o un'istanza

Un URL, o Uniform Resource Locator, è un collegamento a un'altra pagina Web, sito Web, o punto di aggancio sulla stessa pagina Web. Gli URL possono essere proprietà del pulsante a livello di simbolo o istanza e possono essere allegati a un'istanza del pulsante selezionato tramite la finestra di ispezione Proprietà o il pannello URL.

È possibile allegare un URL a un simbolo, in modo che lo stesso URL sia visualizzato nella casella di testo Collegamento della finestra di ispezione Proprietà per ogni istanza. Questa soluzione è utile quando si immettono URL assoluti in un sito. In questo caso sarà infatti necessario completare solo l'ultima parte dell'URL della casella di testo Collegamento di ogni istanza nella finestra di ispezione Proprietà per collegare le diverse istanze del pulsante.

Nota: per informazioni sugli URL statici rispetto a quelli dinamici, vedere "URL assoluti e relativi" a pagina 187.

Per impostare l'URL del simbolo di un pulsante nell'Editor di pulsanti:

1 Eseguire una delle operazioni seguenti per aprire il pulsante nell'Editor di pulsanti:

- Fare doppio clic sull'istanza del pulsante nello spazio di lavoro.
- Nel pannello Libreria, fare doppio clic sull'anteprima del pulsante o sull'icona del simbolo accanto al simbolo del pulsante.

2 Fare clic sulla scheda Area attiva nell'Editor di pulsanti.

3 Selezionare la porzione o il punto attivo dell'area.

4 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Immettere l'URL nella casella di testo Collegamento nella finestra di ispezione Proprietà o selezionare una pagina dal menu a comparsa. Questo elenco include tutte le pagine nel documento corrente.
- Selezionare un URL dal pannello URL.

Nota: la modifica dell'URL per un simbolo del pulsante non cambia l'URL per le istanze esistenti di quel simbolo che già dispongono di URL univoci assegnati. Ciò è valido per le modifiche apportate all'obiettivo del simbolo del pulsante e al testo alternativo.

Per impostare l'URL dell'istanza di pulsante selezionata nello spazio di lavoro, effettuare una delle seguenti procedure:

- Immettere l'URL nella casella di testo Collegamento nella finestra di ispezione Proprietà o selezionare una pagina dall'elenco a discesa. Questo elenco include tutte le pagine nel documento corrente.
- Selezionare un URL dal pannello URL.

Impostazione dell'obiettivo per un pulsante

L'obiettivo è la finestra o il frame nel quale compare la pagina Web di destinazione quando si fa clic su un'istanza del pulsante. Se non si immette un obiettivo nella finestra di ispezione Proprietà, la pagina Web compare nello stesso frame o finestra del collegamento che ne ha effettuato la chiamata. L'obiettivo può essere una proprietà del pulsante a livello di simbolo o di proprietà. È possibile impostare l'obiettivo per un simbolo, in modo che tutte le sue istanze abbiano la stessa opzione Obiettivo.

Per impostare l'obiettivo per un simbolo di pulsante nell'Editor di pulsanti:

1 Eseguire una delle operazioni seguenti per aprire il pulsante nell'Editor di pulsanti:

- Fare doppio clic sull'istanza del pulsante nello spazio di lavoro.
- Nel pannello Libreria, fare doppio clic sull'anteprima del pulsante o sull'icona del simbolo accanto al simbolo del pulsante.

2 Eseguire una delle operazioni seguenti nella finestra di ispezione Proprietà:

- Selezionare un obiettivo preimpostato dal menu a comparsa Obiettivo:

Nessuno o _self carica la pagina Web nello stesso frame o finestra del collegamento.

_blank carica la pagina Web in una nuova finestra del browser senza nome.

_parent carica la pagina Web nella finestra o nel set di frame principale del frame contenente il collegamento.

_top carica la pagina Web nella finestra del browser, eliminando tutti i frame.

- Immettere un obiettivo nella casella di testo Obiettivo.

Nota: la modifica dell'obiettivo per un simbolo del pulsante non cambia l'obiettivo per le istanze esistenti di quel simbolo cui sono già stati assegnati obiettivi univoci. Ciò è valido per le modifiche apportate all'URL del simbolo del pulsante e al testo alternativo.

Per impostare l'obiettivo di un'istanza di pulsante nello spazio di lavoro:

1 Selezionare l'istanza del pulsante nello spazio di lavoro.

2 Eseguire una delle operazioni seguenti nella finestra di ispezione Proprietà:

- Selezionare un obiettivo preimpostato dal menu a comparsa Obiettivo:

Nessuno o _self carica la pagina Web nello stesso frame o finestra del collegamento.

_blank carica la pagina Web in una nuova finestra del browser senza nome.

_parent carica la pagina Web nella finestra o nel set di frame principale del frame contenente il collegamento.

_top carica la pagina Web nella finestra del browser, eliminando tutti i frame.

- Immettere un obiettivo nella casella di testo Obiettivo.

Impostazione del testo alternativo (alt) per un simbolo o istanza del pulsante

Il testo alternativo (alt) compare sopra o accanto a un segnaposto dell'immagine mentre è in corso il download dal Web o al posto dell'immagine se il download non riesce. Inoltre, sostituisce gli elementi grafici qualora l'utente abbia impostato il browser per evitare la visualizzazione delle immagini. Il testo alternativo può essere una proprietà del pulsante a livello di simbolo o di istanza. È possibile impostarlo per simboli o istanze di pulsanti dalla finestra di ispezione Proprietà.



Le applicazioni che dispongono di ausili sonori per le persone ipovedenti leggono il testo alternativo degli elementi grafici delle pagine Web visualizzate nel browser. Si consiglia di inserire testo alternativo conciso e significativo per le descrizioni degli elementi grafici.

Per impostare il testo alt per un simbolo di pulsante nell'Editor di pulsanti:

- 1 Eseguire una delle operazioni seguenti per aprire il pulsante nell'Editor di pulsanti:
 - Fare doppio clic sull'istanza del pulsante nello spazio di lavoro.
 - Nel pannello Libreria, fare doppio clic sull'anteprima del pulsante o sull'icona del simbolo accanto al simbolo del pulsante.
- 2 Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere il testo da far comparire nei browser come testo alternativo.

Nota: la modifica del testo alt per un simbolo del pulsante non cambia l'obiettivo delle istanze esistenti di quel simbolo cui è già stato assegnato testo alt univoco. Ciò è valido per le modifiche apportate all'obiettivo del simbolo del pulsante e all'URL.

Per impostare il testo alt di un'istanza di pulsante nello spazio di lavoro:

- 1 Selezionare l'istanza del pulsante nello spazio di lavoro.
- 2 Immettere la descrizione nella casella Testo alt della finestra di ispezione Proprietà.

Creazione di barre di navigazione

Una barra di navigazione, o barra nav, è un gruppo di pulsanti che offre collegamenti ad aree differenti di un sito Web. Generalmente rimane costante in tutto il sito, offrendo un metodo uniforme di navigazione, a prescindere dalla posizione dell'utente all'interno del sito. La barra nav ha lo stesso aspetto di pagina Web in pagina Web, ma in alcuni casi, i collegamenti possono essere specifici della funzione di ogni pagina.

In Fireworks, si realizza una barra nav creando un simbolo di pulsante nell'Editor di pulsanti e quindi posizionando le istanze di quel simbolo nello spazio di lavoro.

Per creare una barra di navigazione elementare:

- 1 Creare un simbolo del pulsante. Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione di simboli pulsante" a pagina 211.
- 2 Trascinare un'istanza (copia) del simbolo dal pannello Libreria allo spazio di lavoro.
- 3 Effettuare una delle seguenti procedure per creare una copia dell'istanza del pulsante:
 - Selezionare l'istanza del pulsante e selezionare Modifica > Clona.
 - Trascinare l'istanza del pulsante tenendo premuto Alt (Windows) oppure Opzione (Macintosh).
- 4 Trascinare un pulsante tenendo premuto il tasto Maiusc per allinearlo orizzontalmente o verticalmente. Per un controllo più preciso, usare i tasti freccia per spostare l'istanza.
- 5 Ripetere i passaggi 3 e 4 per creare istanze aggiuntive del pulsante.
- 6 Selezionare ogni istanza e assegnarle testo univoco, un URL e altre proprietà usando la finestra di ispezione Proprietà.

Creazione di menu a comparsa

I menu a comparsa vengono visualizzati nel browser quando l'utente fa clic o passa con il puntatore su un oggetto Web di innesco, ad esempio una porzione o un punto attivo. Agli elementi del menu a comparsa possono essere allegati collegamenti URL per la navigazione. Ad esempio, si possono usare i menu a comparsa per organizzare diverse opzioni di navigazione correlate a un determinato pulsante in una barra di navigazione. È possibile creare un numero a piacere di livelli di sottomenu nei menu-a comparsa.

Ogni elemento di menu a comparsa è visualizzato sotto forma di cella HTML o immagine, che dispone di uno stato Su, uno stato Sopra e testo in entrambi gli stati. Per visualizzare l'anteprima di un menu a comparsa in un browser, premere F12. Le anteprime dello spazio di lavoro di Fireworks non consentono di visualizzare i menu a comparsa.

Informazioni sull'Editor di menu a comparsa

L'Editor di menu a comparsa è una finestra di dialogo a schede che guida l'utente attraverso le varie fasi della creazione di un menu a comparsa. Le numerose opzioni per il controllo delle caratteristiche dei menu a comparsa sono organizzate in quattro schede:

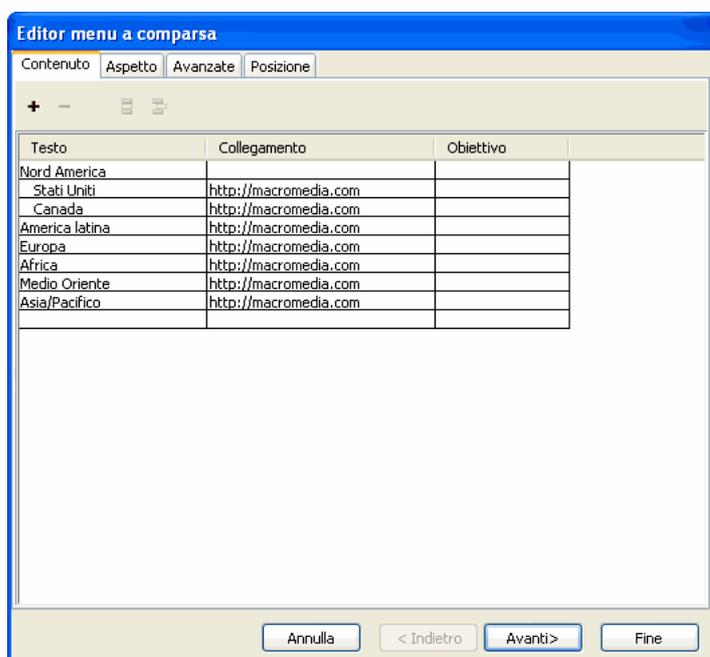
Contenuto contiene le opzioni per determinare la struttura base dei menu, oltre a testo, collegamento URL e obiettivo per ogni elemento di menu.

Aspetto contiene le opzioni che determinano l'aspetto dello stato Su e Sopra della cella di ogni menu, oltre all'orientamento verticale e orizzontale del menu.

Avanzate contiene le opzioni che determinano le dimensioni della cella e la spaziatura interna ed esterna, l'ampiezza e il colore dei margini della cella, il ritardo del menu e il rientro del testo.

Posizione contiene le opzioni che determinano la collocazione dei menu e dei sottomenu:

- L'impostazione Posizione menu consente di collocare il menu a comparsa in relazione alla porzione. Le preimpostazioni includono le posizioni in basso, in fondo a destra, in alto e in alto a destra della porzione.
- L'impostazione Posizione sottomenu consente di collocare il sottomenu a comparsa a destra o in basso a destra del menu principale, oppure sotto di esso.



A seconda del tipo di menu a comparsa, potrebbe non essere necessario utilizzare tutte le schede o le opzioni dell'Editor di menu a comparsa. È possibile modificare le impostazioni in qualsiasi scheda e in ogni momento, ma è necessario aggiungere almeno una voce di menu nella scheda Contenuto per creare un menu di cui sia possibile visualizzare un'anteprima in un browser.

Creazione di un menu a comparsa di base

La scheda Contenuto dell'Editor di menu a comparsa è il punto in cui si determina la struttura di base e il contenuto del menu a comparsa. Le impostazioni correnti o predefinite per le opzioni delle altre schede dell'Editor menu a comparsa vengono applicate al menu al momento della sua effettiva creazione.

Per creare un menu a comparsa semplice:

- 1 Selezionare un punto attivo o una porzione che funga da area di attivazione per il menu a comparsa.
- 2 Effettuare una delle seguenti procedure per aprire l'Editor di menu a comparsa:
 - Selezionare **Elabora > Menu a comparsa > Aggiungi menu a comparsa**.
 - Fare clic sulla maniglia di comportamento posta al centro della porzione e selezionare **Aggiungi menu a comparsa**.
- 3 Fare clic sulla scheda **Contenuto** se non è già visualizzata.
- 4 Fare clic sul pulsante **Aggiungi menu** per aggiungere un elemento di menu vuoto. 

È possibile aggiungere, eliminare e modificare le celle in qualsiasi momento.

- 5 Fare doppio clic su ogni cella e immettere o selezionare le informazioni appropriate:

Testo specifica il testo dell'elemento del menu.

Collegamento determina l'URL dell'elemento del menu. È possibile immettere un collegamento personalizzato, o selezionarne uno dal menu a comparsa **Collega**, se ce ne sono di disponibili. Gli URL immessi per altri oggetti Web nel documento sono elencati dal menu a comparsa **Collegamento**.

Obiettivo designa l'obiettivo dell'URL. È possibile immettere un collegamento personalizzato, o selezionarne uno dal menu a comparsa **Obiettivo**.

L'immissione del contenuto nell'ultima riga della finestra aggiunge una riga sotto di essa.



*Per passare da una cella attiva a un'altra e continuare e immettere informazioni, premere il tasto **Tab** per passare da una cella all'altra e i tasti **freccia Su** e **freccia Giù** per scorrere verticalmente l'elenco.*

- 6 Ripetere i passaggi 4 e 5 sino ad aggiungere tutti gli elementi del menu.
- 7 In caso di necessità, per eliminare un elemento di menu, è sufficiente evidenziarlo e fare clic sul pulsante **Elimina menu**.
- 8 Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Fare clic su **Avanti** per passare alla scheda **Aspetto** o scegliere un'altra scheda per continuare a creare il menu-a comparsa.
 - Creare voci di sottomenu per il menu a comparsa. Per informazioni, vedere "Creazione di sottomenu all'interno di un menu a comparsa" a pagina 221.
 - Fare clic su **Fine** per completare il menu a comparsa chiudendo l'Editor menu a comparsa.

Nello spazio di lavoro, il punto attivo o la porzione in cui viene creato il menu a comparsa visualizza una linea di comportamento blu collegata a un contorno sul livello più alto del menu a comparsa.

Nota: per visualizzare un'anteprima del menu a comparsa in un browser, premere **F12**. Le anteprime dello spazio di lavoro di **Fireworks** non consentono di visualizzare i menu a comparsa.

Creazione di sottomenu all'interno di un menu a comparsa

Utilizzando i pulsanti **Menu rientrato** e **Menu sporgente** nella scheda **Contenuto** dell'Editor di menu a comparsa, è possibile creare sottomenu, ossia menu che compaiono quando si fa clic o si passa con il puntatore su un elemento del menu a comparsa. Non c'è limite al numero di livelli di sottomenu.

Per creare un sottomenu a comparsa:

- 1 Aprire la scheda **Contenuto** dell'Editor menu a comparsa e creare elementi di menu. Creare gli elementi di menu da utilizzare anche per il sottomenu e collocarli direttamente sotto l'elemento di menu del quale saranno un sottomenu. Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione di un menu a comparsa di base" a pagina 220.
- 2 Fare clic per evidenziare l'elemento di menu a comparsa da utilizzare per il sottomenu.
- 3 Fare clic sul pulsante **Menu rientrato**  per designare un elemento come voce di sottomenu dell'elemento che lo precede nell'elenco.
- 4 Per aggiungere l'elemento successivo al sottomenu, evidenziarlo e fare clic su **Menu rientrato**.

Tutti gli elementi rientrati in modo contiguo allo stesso livello costituiscono un singolo sottomenu a comparsa.

5 Opzionalmente, evidenziare un elemento di menu o sottomenu e fare clic su **Aggiungi menu** per inserire un nuovo elemento proprio sotto di esso.

6 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Fare clic su **Avanti** per passare alla scheda successiva o scegliere un'altra scheda per continuare a creare il menu a comparsa.
- Fare clic su **Fine** per chiudere l'Editor di menu a comparsa.

Per creare un sottomenu a comparsa all'interno di un altro sottomenu a comparsa:

1 Evidenziare un elemento di sottomenu nella scheda **Contenuto** dell'Editor di menu a comparsa. Per ulteriori informazioni, vedere la procedura precedente.

2 Fare clic sul pulsante **Menu rientrato** per farlo rientrare ulteriormente, in modo che sia rientrato rispetto all'elemento di sottomenu immediatamente precedente.

È possibile continuare a inserire rientri per creare il numero di livelli di sottomenu nidificati desiderato.

Per spostare un elemento di menu in un sottomenu di rango superiore o nel menu a comparsa principale:

1 Evidenziare l'elemento di menu nella scheda **Contenuto** dell'Editor di menu a comparsa.

2 Fare clic sul pulsante **Menu sporgente**. 

Per ulteriori informazioni sul posizionamento dei sottomenu, vedere "Posizionamento di menu e sottomenu a comparsa" a pagina 226.

3 Eseguire una delle operazioni seguenti per completare il menu a comparsa o continuare a crearlo:

- Fare clic su **Avanti** per passare alla scheda **Aspetto** o scegliere un'altra scheda per continuare a creare il menu-a comparsa.
- Fare clic su **Fine** per chiudere l'Editor di menu a comparsa.

Nello spazio di lavoro, il punto attivo o la porzione in cui viene creato il menu a comparsa visualizza una linea di comportamento blu collegata a un contorno sul livello più alto del menu a comparsa.

***Nota:** per visualizzare l'anteprima di un menu a comparsa in un browser, premere F12. Le anteprime dello spazio di lavoro di Fireworks non consentono di visualizzare i menu a comparsa.*

Per spostare una voce nel menu a comparsa:

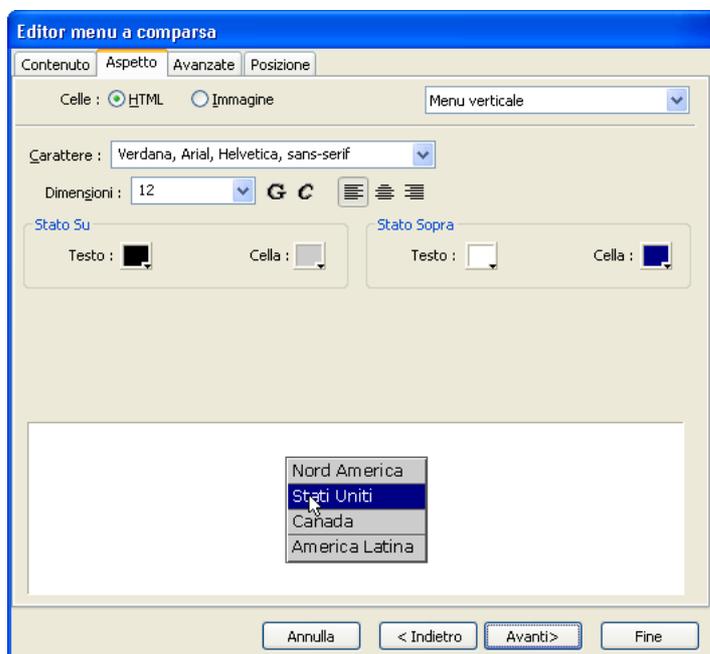
1 Con il menu desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda **Contenuto**.

2 Trascinare la voce di menu in una nuova posizione nell'elenco.

3 Fare clic su **Fine**.

Progettazione dell'aspetto di un menu a comparsa

Una volta creato un menu di base e i sottomenu opzionali, è possibile formattare il testo, applicare stili grafici agli stati Sopra e Su e scegliere l'orientamento orizzontale o verticale nella scheda Aspetto dell'Editor di menu a comparsa.



Per impostare l'orientamento di un menu a comparsa:

1 Con il menu a comparsa desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Aspetto.

Per informazioni sull'apertura di un menu esistente nell'Editor di menu a comparsa, vedere "Modifica dei menu a comparsa" a pagina 227.

2 Selezionare Orizzontale o Verticale dal menu a comparsa Orientamento.

Per impostare se un menu a comparsa sia basato su HTML o immagine:

1 Con il menu a comparsa desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Aspetto.

Per informazioni sull'apertura di un menu esistente nell'Editor di menu a comparsa, vedere "Modifica dei menu a comparsa" a pagina 227.

2 Selezionare un'opzione per le celle.

HTML imposta l'aspetto del menu usando solo il codice HTML. Con questa impostazione si ottengono pagine con dimensioni di file più contenute.

Immagine offre una selezione di stili di immagini grafiche da usare come sfondo della cella. Con questa impostazione si ottengono dimensioni del file maggiori.

Nota: è possibile aggiungere i propri stili di menu a comparsa personalizzati a questa selezione di stili. Per ulteriori informazioni, vedere "Aggiunta di stili ai menu a comparsa" a pagina 224.

Per formattare il testo nel menu a comparsa corrente:

1 Con il menu a comparsa desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Aspetto.

Per informazioni sull'apertura di un menu esistente nell'Editor di menu a comparsa, vedere "Modifica dei menu a comparsa" a pagina 227.

2 Scegliere una dimensione predefinita dal menu a comparsa Dimensioni o immettere un valore nella casella di testo Dimensioni.

Nota: quando la larghezza e l'altezza della cella sono impostate su Automatico nella scheda Avanzate dell'Editor di menu a comparsa, le dimensioni del testo determinano le dimensioni degli elementi grafici associati con l'elemento di menu.

3 Scegliere un gruppo di caratteri di sistema dal menu a comparsa Carattere o immettere un nome di un carattere personalizzato.

Nota: prestare attenzione durante la scelta del carattere. Se gli utenti che visualizzano la pagina Web non dispongono del carattere scelto installato sul sistema, nel loro browser Web viene visualizzato un carattere di sostituzione.

4 Se si desidera, fare clic sul pulsante di uno stile di testo per applicare uno stile grassetto o corsivo.

5 Fare clic su un pulsante giustificazione per allineare il testo a sinistra o a destra o centrarlo.

6 Selezionare un colore del testo dalla vaschetta Colore del testo.

Per impostare l'aspetto delle celle di un menu:

1 Con il menu a comparsa desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Aspetto.

Per informazioni sull'apertura di un menu esistente nell'Editor di menu a comparsa, vedere "Modifica dei menu a comparsa" a pagina 227.

2 Selezionare i colori del testo e della cella per ogni stato.

3 Se si seleziona Immagine come tipo di cella, scegliere uno stile grafico per ogni stato.

4 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Fare clic su Avanti per passare alla scheda Avanzate o scegliere un'altra scheda per continuare a creare il menu a comparsa.
- Fare clic su Fine per chiudere l'Editor di menu a comparsa.

Nello spazio di lavoro, il punto attivo o la porzione in cui viene creato il menu a comparsa visualizza una linea di comportamento blu collegata a un contorno sul livello più alto del menu a comparsa.

Nota: per visualizzare l'anteprima di un menu a comparsa in un browser, premere F12. Le anteprime dello spazio di lavoro di Fireworks non consentono di visualizzare i menu a comparsa.

Aggiunta di stili ai menu a comparsa

È possibile aggiungere stili personalizzati della cella all'Editor di menu a comparsa. Gli stili cella personalizzati sono disponibili assieme alle scelte predefinite nella scheda Aspetto quando si sceglie l'opzione Immagine come tipo cella, che definisce l'uso di celle con sfondo grafico per i menu a comparsa.

Per aggiungere uno stile cella personalizzato all'Editor di menu a comparsa:

1 Applicare qualsiasi combinazione di tratto, riempimento, texture e filtri attivi a un oggetto, quindi salvarlo come stile utilizzando il pannello Stili. Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione ed eliminazione di stili" a pagina 176.

2 Scegliere il nuovo stile nel pannello Stili, quindi selezionare Esporta stile dal menu Opzioni del pannello Stili.

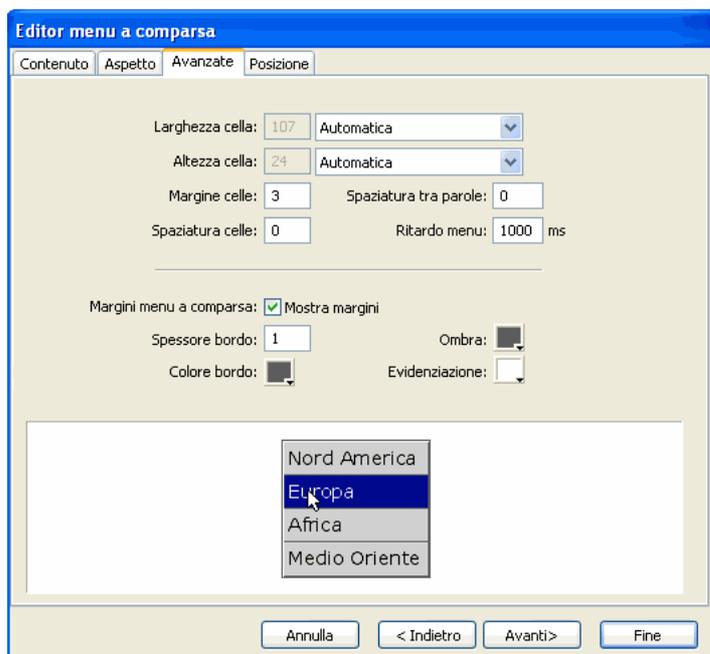
3 Passare alla cartella Nav Menu sul disco rigido, rinominare il file, se lo si desidera, quindi fare clic su Salva.

Nota: la posizione esatta della cartella Nav Menu varia a seconda del sistema operativo. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con i file di configurazione" a pagina 337.

Quando si ritorna alla scheda Aspetto dell'Editor di menu a comparsa e si seleziona l'opzione Immagine alla voce Celle, il nuovo stile è disponibile assieme agli stili predefiniti per gli stati Su e Sopra delle celle dei menu a comparsa.

Impostazione delle proprietà avanzate dei menu a comparsa

La scheda Avanzate dell'Editor di menu a comparsa offre impostazioni aggiuntive per controllare dimensioni e spaziatura interna ed esterna della cella, rientro del testo, ritardo di scomparsa del menu, nonché ampiezza, colore, ombreggiatura ed evidenziazione dei margini.



Per impostare le proprietà avanzate delle celle del corrente menu a comparsa:

1 Con il menu desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Avanzate.

Per informazioni sull'apertura di un menu esistente nell'Editor di menu a comparsa, vedere "Modifica dei menu a comparsa" a pagina 227.

2 Selezionare un vincolo di larghezza o altezza dal menu a comparsa Automatica/Pixel.

Automatica forza l'altezza delle celle a conformarsi alle dimensioni del testo impostate nella scheda Aspetto dell'Editor di menu-a comparsa e la larghezza della cella a conformarsi all'elemento di menu che contiene il testo più lungo.

Pixel consente di immettere misure specifiche in pixel nelle caselle di testo Larghezza cella e Altezza cella.

3 Immettere un valore nella casella di testo Margine celle per determinare la distanza tra il testo del menu a comparsa e il margine della cella.

4 Immettere un valore nella casella di testo Spaziatura celle per impostare la quantità di spazio tra le celle del menu.

5 Immettere un valore nella casella di testo Rientro testo per definire la quantità del rientro per il testo del menu a comparsa.

6 Immettere un valore nella casella di testo Ritardo menu per impostare la quantità di tempo in millisecondi durante la quale il menu resta visibile dopo l'allontanamento del puntatore.

7 Impostazione delle proprietà dei margini per i menu a comparsa:

Mostra margini consente di mostrare o nascondere i margini dei menu a comparsa. Se questa opzione non è selezionata, le seguenti opzioni sono disattivate.

Spessore bordo imposta la larghezza del margine dei menu a comparsa.

Colore bordo, Ombra e Evidenziazione consentono di modificare il colore dei margini dei menu a comparsa.

Nota: molte di queste opzioni sono disattivate se nella scheda Aspetto è selezionato il tipo Cella immagine.

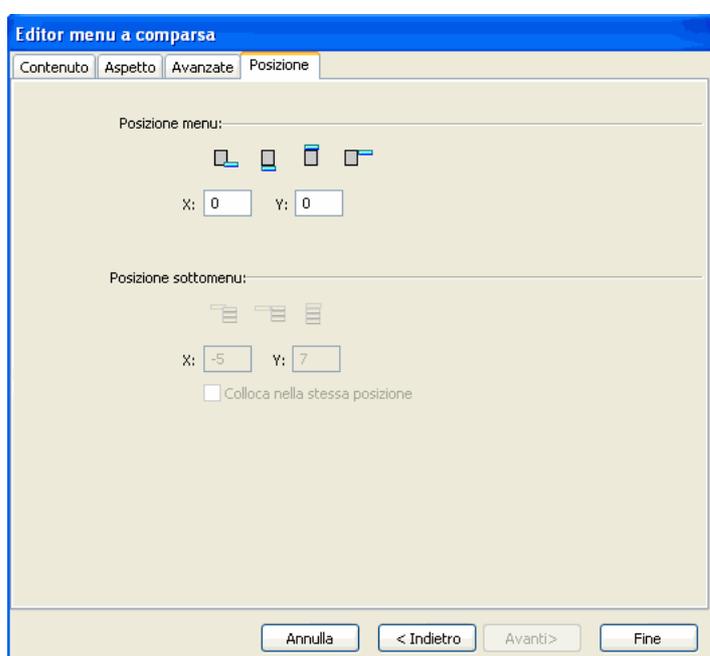
8 Eseguire una delle operazioni seguenti per completare il menu a comparsa o continuare a crearlo:

- Fare clic su Avanti per passare alla scheda Posizione o scegliere un'altra scheda per continuare a creare il menu a comparsa.
- Fare clic su Fine per chiudere l'Editor di menu a comparsa. Nello spazio di lavoro, il punto attivo o la porzione in cui viene creato il menu a comparsa visualizza una linea di comportamento blu collegata a un contorno sul livello più alto del menu a comparsa.

Nota: per visualizzare l'anteprima di un menu a comparsa in un browser, premere F12. Le anteprime dello spazio di lavoro di Fireworks non consentono di visualizzare i menu a comparsa.

Posizionamento di menu e sottomenu a comparsa

La scheda Posizione dell'Editor di menu a comparsa consente di definire la posizione del menu creato. È inoltre possibile posizionare il livello superiore di un menu a comparsa trascinando il suo contorno nello spazio di lavoro quando è visibile il livello Web.



Per impostare la posizione di un menu usando l'Editor di menu a comparsa:

1 Con il menu a comparsa desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Posizione.

Per informazioni sull'apertura di un menu esistente nell'Editor di menu a comparsa, vedere "Modifica dei menu a comparsa" a pagina 227.

2 Effettuare una delle seguenti procedure per definire la posizione del menu:

- Fare clic su un pulsante Posizione menu per definire la collocazione del menu a comparsa in relazione alla porzione che lo attiva.
- Immettere le coordinate x e y . Il valore 0,0 allinea l'angolo superiore sinistro del menu a comparsa con l'angolo superiore sinistro della porzione o del punto attivo che lo attiva.

3 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Se sono presenti sottomenu, posizzionarli come descritto nella procedura che segue.
- Fare clic su Indietro per modificare le proprietà delle altre schede.
- Fare clic su Fine per chiudere l'Editor di menu a comparsa.

Per impostare la posizione di un sottomenu a comparsa usando l'Editor di menu a comparsa:

1 Con il menu a comparsa desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Posizione.

Per informazioni sull'apertura di un menu esistente nell'Editor di menu a comparsa, vedere "Modifica dei menu a comparsa" a pagina 227.

2 Effettuare una delle seguenti procedure per definire la posizione del sottomenu:

- Fare clic su un pulsante Posizione sottomenu per definire la collocazione del sottomenu a comparsa in relazione alla porzione che lo attiva.
- Immettere le coordinate x e y . Con il valore 0,0 l'angolo superiore sinistro del menu a comparsa viene allineato all'angolo superiore destro della porzione che lo attiva.

3 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Per rendere la posizione di ogni sottomenu relativa all'elemento del menu principale che la attiva, deselezionare l'opzione Colloca nella stessa posizione.
- Per rendere la posizione di ogni sottomenu relativa al menu a comparsa principale, selezionare Colloca nella stessa posizione.

4 Fare clic su Fine per chiudere l'Editor di menu a comparsa o su Indietro per modificare le proprietà delle altre schede.

Per impostare la posizione di un menu a comparsa trascinandolo:

1 Se necessario, effettuare una delle seguenti procedure per visualizzare il livello Web:

- Fare clic sul pulsante Mostra porzioni e punti attivi nel pannello Strumenti.
- Fare clic sulla colonna indicata dal simbolo dell'occhio all'interno del pannello Livelli.

2 Selezionare l'oggetto Web che consente di attivare il menu a comparsa.

3 Nello spazio di lavoro, trascinare il contorno del menu a comparsa in un'altra posizione.

Modifica dei menu a comparsa

Nell'Editor di menu a comparsa è possibile modificare o aggiornare il contenuto di un menu a comparsa, ridisporre gli elementi del menu o modificare altre proprietà in una qualsiasi delle quattro schede.

Per modificare un menu nell'Editor di menu a comparsa:

1 Se necessario, effettuare una delle seguenti procedure per visualizzare il livello Web:

- Fare clic sul pulsante Mostra porzioni e punti attivi nel pannello Strumenti.
- Fare clic sulla colonna indicata dal simbolo dell'occhio all'interno del pannello Livelli.

2 Selezionare la porzione a cui è collegato il menu a comparsa.

3 Nello spazio di lavoro, fare doppio clic sul contorno blu del menu a comparsa.

L'Editor menu a comparsa si apre visualizzando le voci di menu a comparsa definite dall'utente.

4 Apportare le modifiche desiderate a una qualsiasi delle quattro schede e fare clic su Fine.

Per modificare il testo di una voce di menu a comparsa:

1 Con il menu desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Contenuto.

2 Fare doppio clic sulle caselle di testo Testo, Collegamento oppure Obiettivo e modificare il testo del menu.

3 Fare clic all'esterno dell'elenco delle voci per applicare la modifica.

4 Fare clic su Fine.

Per spostare una voce nel menu a comparsa:

1 Con il menu desiderato visualizzato nell'Editor di menu a comparsa, fare clic sulla scheda Contenuto.

2 Trascinare la voce di menu in una nuova posizione nell'elenco.

3 Fare clic su Fine.

Informazioni sull'esportazione di menu a comparsa

Fireworks genera tutto il codice CSS o JavaScript (a seconda dell'opzione scelta) necessario per visualizzare i menu a comparsa nei browser Web.

Se si sceglie di utilizzare il codice CSS per i menu a comparsa, un documento Fireworks contenente tali menu viene esportato in HTML utilizzando il codice CSS. È anche possibile scegliere la scrittura del codice CSS in un file .css esterno da esportare insieme a un file mm_css_menu.js nella stessa posizione del file HTML.

Se si sceglie di non utilizzare il codice CSS per i menu a comparsa, viene utilizzato il codice JavaScript. In questo caso, un documento di Fireworks contenente i menu a comparsa viene esportato in HTML e un file JavaScript denominato mm_menu.js viene esportato nella stessa posizione del file HTML.

Al caricamento dei file, mm_css_menu.js (o mm_menu.js per JavaScript) deve essere caricato nella stessa directory della pagina Web contenente il menu a comparsa. Se si intende collocare il file in una posizione diversa, aggiornare il collegamento ipertestuale che fa riferimento a mm_css_menu.js e al file .css (o mm_menu.js) nel codice HTML di Fireworks per riflettere la collocazione personalizzata. Se si esporta come HTML e immagini un documento contenente menu a comparsa CSS, viene esportato un unico file .css. Ad esempio, se entrambi i file fred.png e frida.png contengono menu a comparsa e vengono esportati nella stessa cartella utilizzando codice CSS per i menu a comparsa, vengono creati un unico file mm_css_menu.js e due file .css: uno denominato fred.css e l'altro frida.css.

Se si includono sottomenu, Fireworks genera un file immagine chiamato arrows.gif. Questa immagine è la freccetta che compare accanto a una voce di menu per segnalare all'utente l'esistenza di un sottomenu. Indipendentemente dal numero di sottomenu contenuti nel documento, Fireworks utilizza sempre lo stesso file arrows.gif.

Per ulteriori informazioni sull'esportazione di HTML, vedere "Esportazione di HTML" a pagina 272.

Capitolo 13: Creazione di animazioni

Gli elementi grafici animati conferiscono un aspetto brillante ed elegante al sito Web. Fireworks consente di creare elementi grafici animati con banner pubblicitari, logotipi e cartoni animati. Ad esempio, è possibile creare un'animazione della mascotte della società che attraversa la pagina danzando, con il logo che scompare in dissolvenza e ricompare.

Un modo per creare le animazioni in Fireworks consiste nella creazione di simboli e nella modifica delle proprietà nel tempo per dare l'illusione del movimento. Un simbolo è come un attore di cui è possibile dirigere i movimenti. L'azione di ogni simbolo viene memorizzata in un fotogramma; riproducendo tutti i fotogrammi in sequenza si ottiene l'animazione.

Si possono applicare diverse impostazioni al simbolo per modificare gradualmente il contenuto di fotogrammi successivi. Inoltre, si può creare l'illusione che il simbolo si muova all'interno dell'area di lavoro, appaia, scompaia, diventi più grande o più piccolo oppure ruoti.

Dato che un singolo file può contenere più simboli, è possibile realizzare animazioni complesse nelle quali diversi tipi di azione si verificano contemporaneamente.

Il pannello Ottimizza consente di impostare valori di ottimizzazione ed esportazione per controllare il processo di creazione del file. Fireworks può esportare animazioni in formato GIF animato o Adobe Flash SWF. Inoltre, è possibile importare animazioni Fireworks direttamente in Flash per ulteriori modifiche.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Creazione di animazioni” a pagina 229
- “Operazioni con i simboli di animazione” a pagina 230
- “Operazioni con i fotogrammi” a pagina 233
- “Intercalaggio” a pagina 237
- “Anteprima di un'animazione” a pagina 237
- “Esportazione dell'animazione” a pagina 238
- “Operazioni con le animazioni esistenti” a pagina 239
- “Uso di più file come una sola animazione” a pagina 240

Creazione di animazioni

In Fireworks le animazioni possono essere create assegnando proprietà agli oggetti chiamati *simboli di animazione*. L'animazione di un simbolo viene scomposta in *fotogrammi*, che contengono le immagini e gli oggetti che compongono ogni fase dell'animazione. È possibile disporre di più simboli in un filmato e ogni simbolo può avere un'azione diversa. Simboli differenti possono inoltre contenere un numero diverso di fotogrammi. L'animazione termina quando sono state completate tutte le azioni di tutti i simboli.

Per creare un'animazione utilizzando i simboli dell'animazione di Fireworks:

1 Creazione di un simbolo animazione, sia mediante la creazione di un simbolo da zero, che per conversione di un oggetto esistente in un simbolo. Per ulteriori informazioni, vedere “Creazione di simboli di animazione” a pagina 230.

2 Usare la finestra di ispezione Proprietà o la finestra di dialogo Anima per inserire le impostazioni del simbolo dell'animazione. È possibile impostare grado e direzione di spostamento, scalatura, opacità (dissolvenza), nonché angolo e direzione di rotazione. Per ulteriori informazioni, vedere “Modifica dei simboli di animazione” a pagina 231.

Nota: le opzioni relative a grado e direzione di spostamento sono presenti solo nella finestra di dialogo Anima.

3 Usare i comandi Ritardo fotogramma nel pannello Fotogrammi per impostare la velocità del movimento dell'animazione. Per ulteriori informazioni, vedere “Impostazione del ritardo dei fotogrammi” a pagina 233.

4 Ottimizzare il documento come GIF animata. Per ulteriori informazioni, vedere “Ottimizzazione di un'animazione” a pagina 238.

5 Esportare il documento come GIF animata o SWE, oppure salvarlo come Fireworks PNG e importarlo in Flash per ulteriori modifiche. Per ulteriori informazioni, vedere “Formati di esportazione dell'animazione” a pagina 239.

Operazioni con i simboli di animazione

I simboli dell'animazione del file di Fireworks eseguono le azioni proprio come gli attori di un film. Ad esempio, nell'animazione di tre uccelli in volo, ogni animale rappresenta un membro del cast.

Un simbolo animazione può essere qualsiasi oggetto creato o importato dall'utente ed è possibile avere numerosi simboli in uno stesso file. Ogni simbolo ha le sue proprietà e viene animato in modo indipendente. In questo modo è possibile creare simboli che si spostano sullo schermo mentre altri crescono o rimpiccioliscono.

Non è necessario utilizzare simboli per ogni aspetto dell'animazione. Tuttavia, l'uso di simboli e istanze per la grafica che compaiono su più fotogrammi consente di contenere le dimensioni del file, oltre a offrire tutti gli altri vantaggi illustrati in questo capitolo.

Le proprietà del simbolo dell'animazione possono essere modificate in qualsiasi momento usando la finestra di dialogo Anima o la finestra di ispezione Proprietà. Inoltre, l'Editor di simboli consente di modificare l'illustrazione del simbolo. L'Editor di simboli consente di modificare il simbolo senza effetti sul resto del documento. Il movimento di un simbolo può essere modificato anche spostando il suo tracciato di movimento.

Dato che i simboli dell'animazione vengono posizionati automaticamente nella libreria è possibile riutilizzarli per creare altre animazioni.

Creazione di simboli di animazione

Dopo aver creato un simbolo, è possibile impostarne le proprietà che determinano il numero di fotogrammi e il tipo di azione dell'animazione, ad esempio la scalatura e la rotazione. Per impostazione predefinita, il nuovo simbolo di animazione ha cinque fotogrammi, ciascuno con un ritardo di 0,07 secondi.

Per creare un simbolo di animazione:

- 1 Selezionare Modifica > Inserisci > Nuovo simbolo.
- 2 Nella finestra di dialogo Proprietà simbolo, inserire un nome per il nuovo simbolo.
- 3 Selezionare Animazione e fare clic su OK.
- 4 Nell'Editor di simboli, usare gli strumenti di disegno o di testo per creare un nuovo oggetto.

È possibile disegnare oggetti vettoriali o bitmap.

- 5 Chiudere la finestra Editor di simboli.

Fireworks colloca il simbolo nella libreria e una copia al centro del documento.

È possibile aggiungere nuovi fotogrammi al simbolo usando il dispositivo di scorrimento Fotogrammi nella finestra di ispezione Proprietà. Selezionare Finestra > Proprietà per aprire la finestra di ispezione Proprietà, qualora non fosse già aperta.

Per convertire un oggetto in un simbolo di animazione:

- 1 Selezionare l'oggetto.
- 2 Selezionare Elabora > Animazione > Anima selezione.
- 3 Inserire le impostazioni desiderate nella finestra di dialogo. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni, vedere “Modifica dei simboli di animazione” a pagina 231.

I controlli di animazione compaiono sul perimetro di delimitazione dell'oggetto e una copia viene aggiunta alla libreria.

Modifica dei simboli di animazione

È possibile manipolare le proprietà dei simboli di animazione per vivacizzare un sito Web. È possibile modificare una varietà di proprietà che vanno dalla velocità di animazione all'opacità e alla rotazione. Modificando queste proprietà, è possibile applicare a un simbolo effetti di rotazione, accelerazione e dissolvenza, oppure creare una combinazione di tali effetti.

Una proprietà chiave di ogni simbolo di animazione è il numero di fotogrammi. Questa proprietà determina il numero di passaggi impiegati dal simbolo per completare la sua animazione. Quando si imposta il numero di fotogrammi di un simbolo, Fireworks aggiunge automaticamente il numero di fotogrammi richiesto per completare l'azione. Se il simbolo richiede un numero di fotogrammi superiore a quello attualmente presente nell'animazione, Fireworks propone all'utente la possibile aggiunta di fotogrammi extra.

Modifica delle proprietà dell'animazione

È possibile modificare le proprietà dell'animazione usando la finestra di dialogo Anima o la finestra di ispezione Proprietà.



Proprietà dell'animazione di un simbolo nella finestra di ispezione Proprietà

È possibile modificare una delle seguenti proprietà dei simboli animazione:

Fotogrammi è il numero dei fotogrammi da includere nell'animazione. Sebbene il valore massimo consentito dal dispositivo di scorrimento sia 250, in realtà è possibile immettere il numero desiderato nella casella di testo Fotogrammi. L'impostazione predefinita è 5.

Spostamento è la distanza, in pixel, di cui ogni oggetto deve spostarsi. Questa opzione è disponibile solo nella finestra di dialogo Anima. Sebbene il valore predefinito sia 72, in realtà è possibile immettere qualsiasi numero desiderato nella casella di testo Spostamento. Lo spostamento è lineare e non ci sono fotogrammi chiave (a differenza di Flash e Adobe Director).

Direzione è la direzione, in gradi, verso la quale l'oggetto deve spostarsi. I valori sono compresi tra 0 e 360°. Questa opzione è disponibile solo nella finestra di dialogo Anima.

È inoltre possibile modificare i valori di Spostamento e Direzione trascinando le maniglie di animazione dell'oggetto (vedere "Modifica dei tracciati di movimento del simbolo" a pagina 232).

Scala è la variazione delle dimensioni espressa in percentuale dall'inizio alla fine. Sebbene il valore predefinito sia 100, in realtà è possibile immettere il numero desiderato nella casella di testo Scala. Per scalare un oggetto da 0 a 100%, è necessario che le dimensioni dell'oggetto originale siano molto ridotte. È consigliabile utilizzare questa funzione solo per gli oggetti vettoriali.

Opacità è il grado di dissolvenza dall'inizio alla fine. I valori possibili sono compresi tra 0 e 100 e quello predefinito è 100%. La creazione di un effetto di comparsa/scomparsa richiede due istanze dello stesso simbolo, una per la riproduzione della comparsa, l'altra per la scomparsa.

Rotazione è la quantità, in gradi, di rotazione del simbolo dall'inizio alla fine. I valori sono compresi tra 0 e 360°. È possibile digitare valori più elevati per più di una rotazione. L'impostazione predefinita è 0°.

Oraria e Antioraria indica le direzioni di possibile rotazione dell'oggetto. Oraria indica una rotazione in senso orario, mentre Antioraria indica una rotazione in senso antiorario.

Per cambiare le proprietà del simbolo dell'animazione:

- 1 Selezionare un simbolo di animazione.
- 2 Selezionare **Elabora > Animazione > Impostazioni** per aprire la finestra di dialogo Anima o **Finestra > Proprietà** per aprire la finestra di ispezione Proprietà qualora non fosse già aperta.
- 3 Cambiare le proprietà desiderate.
- 4 Se si sta utilizzando la finestra di dialogo Anima, fare clic su OK per accettare le modifiche alle proprietà.

Rimozione delle animazioni

È possibile rimuovere le animazioni eliminando il simbolo dell'animazione dalla libreria oppure rimuovendo l'animazione dal simbolo.

Per rimuovere un simbolo dalla libreria:

- 1 Nel pannello Libreria, selezionare il simbolo animazione da rimuovere.
- 2 Trascinare il simbolo sull'icona del cestino che si trova nell'angolo inferiore destro.

Per rimuovere l'animazione da un simbolo di animazione selezionato:

v Selezionare **Elabora > Animazione > Rimuovi animazione**.

Il simbolo diventa un simbolo grafico e non viene più animato. Se successivamente si converte nuovamente il simbolo in un simbolo animazione, le precedenti impostazioni dell'animazione vengono ripristinate.

Modifica degli elementi grafici dei simboli

Oltre alle proprietà, è possibile modificare anche l'immagine su cui si basa un simbolo. I simboli grafici vengono modificati nell'Editor di simboli. L'Editor di simboli consente di utilizzare gli strumenti di disegno, di testo e di colore per modificare gli elementi grafici. Mentre si utilizza l'Editor di simboli, viene modificato solo il simbolo selezionato.

Dato che il simbolo è un elemento della Libreria, se si modifica una delle sue istanze, si modificano anche tutte le altre.

Per modificare gli attributi grafici del simbolo selezionato:

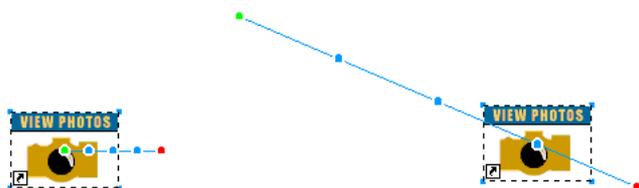
- 1 Effettuare una delle seguenti procedure per aprire l'Editor di simboli:
 - Fare doppio clic sull'oggetto simbolo.
 - Selezionare **Elabora > Simbolo > Modifica simbolo**.
 - Fare clic sul pulsante **Modifica** nella finestra di dialogo **Anima**.
- 2 Modificare il simbolo dell'animazione e modificare testi, tratti, riempimenti ed effetti a piacere.
- 3 Chiudere l'Editor di simboli.

Modifica dei tracciati di movimento del simbolo

Quando si seleziona un simbolo dell'animazione, questo è dotato di un perimetro di delimitazione univoco e di un tracciato di movimento che indica la direzione di spostamento del simbolo.

Il punto verde sul tracciato di movimento indica la posizione di partenza, mentre quello rosso indica il punto finale. I punti blu sul tracciato rappresentano i fotogrammi. Ad esempio, un simbolo con cinque fotogrammi avrà un punto verde, tre punti blu e un punto rosso sul tracciato. La posizione dell'oggetto sul tracciato indica il fotogramma corrente. Quindi, se l'oggetto compare al terzo punto, il fotogramma 3 è quello corrente.

È possibile modificare la direzione del movimento, variando l'angolazione del tracciato.



Per modificare lo spostamento o la direzione:

v Trascinare una delle maniglie iniziali o finali di animazione del simbolo in una nuova posizione. Il punto verde indica il punto di partenza; il rosso indica il punto finale.

Tenere premuto il tasto **Maiusc** durante il trascinamento per vincolare la direzione di movimento a incrementi di 45 gradi.

Operazioni con i fotogrammi

Le animazioni vengono costruite creando un certo numero di fotogrammi. Il contenuto di ogni fotogramma viene visualizzato nel pannello Fotogrammi, nel quale vengono creati e organizzati i fotogrammi. È possibile denominare i fotogrammi, riorganizzarli, impostare manualmente la tempistica dell'animazione e spostare gli oggetti da un fotogramma a un altro.



A ogni fotogramma sono associate varie proprietà. Impostando il ritardo del fotogramma oppure occultando un fotogramma è possibile conferire all'animazione l'aspetto desiderato durante la procedura di costruzione e modifica.

Impostazione del ritardo dei fotogrammi

Il ritardo dei fotogrammi determina per quanto tempo viene visualizzato il fotogramma corrente. Questo parametro viene visualizzato in centesimi di secondo. Ad esempio, un'impostazione pari a 50 visualizza il fotogramma per mezzo secondo, mentre un'impostazione di 300 lo visualizza per 3 secondi.

Per impostare il valore di ritardo del fotogramma:

1 Selezionare uno o più fotogrammi:

- Per selezionare un intervallo di fotogrammi contigui, tenere premuto il tasto Maiusc e selezionare il primo e l'ultimo fotogramma.
- Per selezionare un intervallo di fotogrammi non contigui, tenere premuto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh), quindi fare clic sui nomi di ciascun fotogramma.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Proprietà dal menu Opzioni del pannello Fotogrammi.
- Fare doppio clic sulla colonna del ritardo dei fotogrammi.

Viene visualizzata la finestra a comparsa Proprietà fotogramma.

3 Immettere un valore per il ritardo del fotogramma.

4 Premere Invio, oppure fare clic all'esterno del pannello per chiudere la finestra a comparsa.

Visualizzazione e occultamento dei fotogrammi per la riproduzione

È possibile mostrare o nascondere i fotogrammi per la riproduzione. Un fotogramma nascosto non viene visualizzato durante la riproduzione e non viene esportato.

Per mostrare o nascondere un fotogramma:

1 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Selezionare Proprietà dal menu Opzioni del pannello Fotogrammi.
- Fare doppio clic sulla colonna del ritardo dei fotogrammi.

Viene visualizzata la finestra a comparsa Proprietà fotogramma.

2 Deselezionare Includi all'esportazione.

Una X rossa copre il valore di ritardo del fotogramma.

3 Premere Invio, oppure fare clic all'esterno della finestra a comparsa Proprietà fotogramma per chiuderla.

Definizione del nome dei fotogrammi dell'animazione

Durante l'impostazione di un'animazione, Fireworks crea il numero appropriato di fotogrammi e li visualizza nel pannello Fotogrammi. Per impostazione predefinita, ai fotogrammi viene attribuito il nome di Fotogramma 1, Fotogramma 2 e così via. Quando si sposta un fotogramma nel pannello, Fireworks ridefinisce il nome di tutti gli elementi in base al nuovo ordine.

È consigliabile definire per i fotogrammi un nome di facile interpretazione per facilitarne l'uso e il riconoscimento. In questo modo è sempre possibile sapere quale fotogramma contiene quale parte di un'animazione. Se un fotogramma che è stato rinominato viene spostato, mantiene comunque lo stesso nome.

Per cambiare il nome di un fotogramma:

- 1 Nel pannello Fotogrammi, fare doppio clic sul nome del fotogramma.
- 2 Nella casella di testo a comparsa, digitare un nuovo nome e premere Invio.

Aggiunta, spostamento, copia ed eliminazione dei fotogrammi

Nel pannello Fotogrammi è possibile aggiungere, copiare, eliminare e modificare l'ordine dei fotogrammi.

Per aggiungere un nuovo fotogramma:

- v Fare clic sul pulsante Fotogramma nuovo/duplicato in fondo al pannello Fotogrammi. 

Per aggiungere fotogrammi a un punto specifico della sequenza:

- 1 Selezionare Aggiungi fotogrammi dal menu Opzioni del pannello Fotogrammi.
- 2 Immettere il numero di fotogrammi da aggiungere.
- 3 Scegliere il punto nel quale inserire i fotogrammi: prima del fotogramma corrente, in un punto successivo, all'inizio, oppure alla fine, quindi fare clic su OK.

Per eseguire una copia di un fotogramma:

- v Trascinare un fotogramma preesistente sul pulsante Fotogramma nuovo/duplicato in fondo al pannello Fotogrammi.

Per copiare un fotogramma selezionato e collocarlo in una sequenza:

- 1 Selezionare Duplica fotogramma dal menu Opzioni del pannello Fotogrammi.
- 2 Immettere il numero di duplicati da creare per il fotogramma selezionato, quindi scegliere il punto nel quale inserire i fotogrammi duplicati, quindi fare clic su OK.

La duplicazione di un fotogramma può essere utilizzata per far riapparire gli oggetti in altri punti dell'animazione.

Per riordinare i fotogrammi:

- v Trascinare i singoli fotogrammi in una nuova posizione all'interno dell'elenco.

Per eliminare il fotogramma selezionato, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Fare clic sul pulsante Elimina fotogramma nel pannello Fotogrammi. 
- Trascinare il fotogramma sul pulsante Elimina fotogramma.
- Selezionare Elimina fotogramma dal menu Opzioni del pannello Fotogrammi.

Spostamento degli oggetti selezionati nel pannello Fotogrammi

È possibile usare il pannello Fotogrammi per spostare oggetti in un fotogramma differente. Gli oggetti che compaiono in un singolo fotogramma, sembrano svanire durante l'esecuzione dell'animazione. È possibile spostare degli oggetti in modo da farli comparire e scomparire in punti diversi del filmato.

Per spostare un oggetto selezionato in un diverso fotogramma:

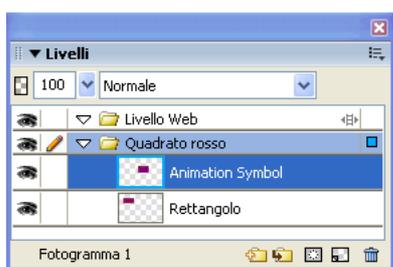
v Nel pannello Fotogrammi, trascinare sul nuovo fotogramma l'indicatore di selezione (il quadrato blu a destra del tempo di ritardo) del fotogramma.

Condivisione dei livelli tra i fotogrammi

I livelli suddividono il documento di Fireworks in piani distinti, come fogli di carta da ricalco sovrapposti. All'interno di un'animazione i livelli possono essere utilizzati per organizzare gli oggetti che fanno parte dell'ambientazione o del fondale dell'animazione stessa. Questo permette di modificare gli oggetti di un livello in modo che non abbiano effetto sul resto dell'animazione. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con i livelli" a pagina 152.

Per fare in modo che gli oggetti compaiano per l'intera durata di un'animazione, è possibile collocarli su un livello, quindi usare il pannello Livelli per condividere il livello tra i fotogrammi. Quando un livello è condiviso tra tutti i fotogrammi, tutti gli oggetti su quel livello sono visibili su ciascun fotogramma.

È possibile modificare gli oggetti sui livelli condivisi di qualsiasi fotogramma; queste modifiche si riflettono su tutti gli altri fotogrammi.



In questo esempio, il livello quadrato rosso viene condiviso tra i fotogrammi.

Per condividere un livello tra i fotogrammi:

- 1 Fare clic sul livello per selezionarlo.
- 2 Selezionare Condividi tra fotogrammi.

Nota: tutto il contenuto di un livello condiviso compare su ogni fotogramma.

Per disattivare la condivisione di un livello tra più fotogrammi:

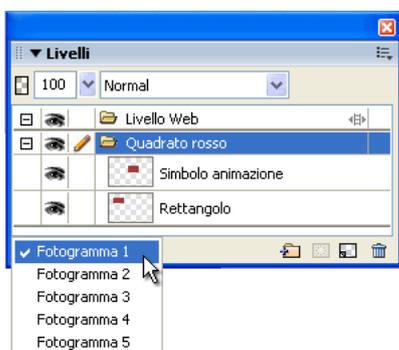
- 1 Fare clic sul livello condiviso per selezionarlo.
- 2 Deselezionare l'opzione Condividi tra fotogrammi.
- 3 Scegliere una delle opzioni seguenti per le modalità di copia degli oggetti sui fotogrammi:
 - Lasciare il contenuto del livello condiviso unicamente sul fotogramma corrente.
 - Copiare il contenuto del livello condiviso su tutti i fotogrammi.

Visualizzazione degli oggetti di un fotogramma specifico

È possibile visualizzare facilmente gli oggetti di uno specifico fotogramma utilizzando il menu a comparsa Fotogramma del pannello Livelli.

Per visualizzare gli oggetti di uno specifico fotogramma:

v Scegliere il fotogramma desiderato dal menu a comparsa Fotogramma posto in fondo al pannello Livelli.



Tutti gli oggetti nel fotogramma selezionato sono elencati nel pannello Livelli e visualizzati nell'area di lavoro.

Uso della tecnica Onion skin

La tecnica Onion skin consente di visualizzare il contenuto dei fotogrammi precedenti e successivi a quello attualmente selezionato. La tecnica Onion skin consente di animare in modo uniforme i fotogrammi senza dover passare ripetutamente dall'uno all'altro. Il termine *onion skin* deriva da una tecnica di animazione tradizionale che consiste nell'uso di carta da ricalco traslucida per visualizzare le sequenze animate.

Quando la tecnica Onion skin è attivata, gli oggetti sui fotogrammi precedenti e successivi a quello corrente non sono attivi, in modo da poterli distinguere dagli oggetti sul fotogramma corrente.

Per impostazione predefinita, è attivata l'opzione Modifica più fotogrammi, che implica che è possibile selezionare e modificare gli oggetti disattivati su altri fotogrammi senza abbandonare il fotogramma corrente. È possibile utilizzare lo strumento Seleziona dietro per selezionare oggetti in fotogrammi in ordine sequenziale.

Per regolare il numero di fotogrammi visibili prima e dopo quello corrente:

- 1 Nel pannello Fotogrammi, fare clic sul pulsante Tecnica onion skin.
- 2 Selezionare un'opzione di visualizzazione.

Tecnica Onion skin disattivata disabilita la tecnica Onion skin e visualizza solo il contenuto del fotogramma corrente.

Mostra fotogramma successivo visualizza il contenuto del fotogramma corrente e di quello successivo.

Prima e dopo visualizza il contenuto del fotogrammi corrente e di quelli adiacenti.

Mostra tutti i fotogrammi visualizza il contenuto di tutti i fotogrammi.

Personalizza imposta un numero personalizzato di fotogrammi e controlla l'opacità della tecnica onion skin.

Modifica più fotogrammi consente di selezionare e modificare tutti gli oggetti visibili. Deselezionare questa opzione per selezionare e modificare solo gli oggetti presenti nel fotogramma corrente.

Intercalaggio

Intercalaggio è un termine tradizionale di animazione che descrive il procedimento con cui un capo animatore disegna solo i fotogrammi chiave (i fotogrammi che contengono le variazioni principali) mentre gli assistenti disegnano i fotogrammi intermedi.

In Fireworks, l'intercalaggio fonde due o più istanze dello stesso simbolo, creando istanze intermedie con attributi interpolati. L'intercalaggio è un procedimento manuale utile per realizzare movimenti complessi all'interno dell'area di lavoro e per gli oggetti i cui filtri attivi cambiano in ogni fotogramma dell'animazione.

Per esempio, è possibile intercalare un oggetto in modo che sembri muoversi lungo un tracciato lineare.

Per intercalare le istanze:

1 Selezionare due o più istanze dello stesso simbolo grafico dall'area di lavoro. Non selezionare istanze di simboli diversi.

2 Selezionare **Elabora > Simbolo > Intercalaggio istanze**.

3 Immettere il numero di passaggi di intercalaggio da inserire tra la coppia originale nella finestra di dialogo **Intercalaggio istanze**.

4 Per distribuire gli oggetti intercalati su fotogrammi separati, selezionare **Distribuisci sui fotogrammi** e fare clic su **OK**.

Se si sceglie di non distribuire gli oggetti su fotogrammi separati, è possibile farlo in seguito selezionando tutte le istanze e facendo clic sul pulsante **Distribuisci sui fotogrammi** nel pannello **Fotogrammi**. 

***Nota:** nella maggior parte dei casi, l'uso di simboli di animazione è preferibile all'intercalaggio. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con i simboli di animazione" a pagina 230.*

Anteprima di un'animazione

È possibile visualizzare in anteprima l'animazione su cui si sta lavorando per controllarne la progressione. Si può inoltre visualizzare in anteprima un'animazione dopo l'ottimizzazione per verificarne l'aspetto in un browser Web.

Per visualizzare un'anteprima dell'animazione nello spazio di lavoro:

v Utilizzare i comandi del fotogramma che compaiono in fondo alla finestra del documento.



Comandi dei fotogrammi

Tenere presente quanto segue quando si effettua l'anteprima delle animazioni:

- Per impostare la durata di comparsa di ogni fotogramma nella finestra del documento, immettere le impostazioni di ritardo fotogrammi nel pannello **Fotogrammi**.
- I fotogrammi esclusi dalla procedura di esportazione non vengono visualizzati durante l'anteprima.
- L'anteprima dell'animazione eseguita nella vista **Originale** visualizza le immagini sorgente a risoluzione piena, non l'anteprima ottimizzata utilizzata per il file esportato.

Per eseguire l'anteprima nella vista **Anteprima**:

1 Fare clic sul pulsante **Anteprima**, nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento.

2 Utilizzare i comandi dei fotogrammi.

***Nota:** si consiglia l'esecuzione di anteprime in visualizzazione 2 per volta o 4 per volta.*

Per eseguire l'animazione di un'animazione all'interno di un browser Web:

v Selezionare **File > Anteprima nel browser** e scegliere un browser nel sottomenu.

Nota: si deve selezionare GIF animata come formato di file da esportare nel pannello Ottimizza, o nessun movimento sarà visibile durante l'anteprima del documento nel browser. Questo è necessario anche se si programma di importare l'animazione in Flash come file SWF o Fireworks PNG.

Esportazione dell'animazione

Dopo aver creato o importato i simboli e i fotogrammi che compongono l'animazione, è possibile esportare il file come animazione. Prima di esportare i file, occorre impostare alcuni parametri che semplificano il caricamento e l'esecuzione dell'animazione. È possibile impostare i parametri di riproduzione quali la ripetizione continua e la trasparenza e quindi usare l'ottimizzazione per ridurre le dimensioni del file esportato, facilitandone lo scaricamento.

Nota: se si prevede di importare l'animazione in Flash per ulteriori modifiche, non è necessario esportarla. Flash MX è in grado di importare direttamente i file sorgente Fireworks PNG. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con Flash" a pagina 293.

Impostazione della ripetizione dell'animazione

L'impostazione Ciclo nel pannello Fotogrammi determina il numero di ripetizioni dell'animazione. Questa funzione inserisce i fotogrammi in un ciclo di riproduzione ininterrotto in modo da minimizzare il numero dei fotogrammi utilizzati per creare un'animazione.

Per impostare la ripetizione dell'animazione selezionata:

- 1 Selezionare Finestra > Fotogrammi per visualizzare il pannello Fotogrammi.
- 2  Fare clic sul pulsante Ripetizione continua animazione GIF posto in fondo al pannello.
- 3 Scegliere il numero di ripetizioni dell'animazione dopo la prima riproduzione.

Se si seleziona 4, ad esempio, l'animazione viene riprodotta solo cinque volte in totale. Sempre ripete l'animazione di continuo.

Impostazione della trasparenza

Il processo di ottimizzazione consente di impostare uno o più colori di una GIF animata in modo da visualizzarli come trasparenti all'interno del browser Web. Ciò risulta utile per rendere visibile nell'animazione un colore o un'immagine di sfondo della pagina Web.

Per visualizzare un colore come trasparente all'interno del browser Web:

- 1 Selezionare Finestra > Ottimizza se il pannello non è visibile.
- 2 Selezionare Trasparenza indice o Trasparenza alfa dal menu a comparsa Trasparenza, nel pannello Ottimizza. Per una descrizione di queste opzioni, vedere "Come creare aree trasparenti" a pagina 262.
- 3 Utilizzare gli strumenti di trasparenza del pannello Ottimizza per selezionare i colori di trasparenza.



Ottimizzazione di un'animazione

L'ottimizzazione comprime il file in pacchetti di dimensioni minime per snellire le operazioni di caricamento ed esportazione e ridurre il tempo di scaricamento nel sito Web.

Per ottimizzare un'animazione:

- 1 Se si programma di esportare l'animazione come GIF animata, selezionare GIF animata come formato di file da esportare nel pannello Ottimizza.

Se il pannello non è visibile, selezionare Finestra > Ottimizza.

2 Impostare le opzioni Tavolozza, Dithering o Trasparenza. Per ulteriori informazioni sulle opzioni di ottimizzazione, vedere “Ottimizzazione di file GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT” a pagina 257.

3 Nel pannello Fotogrammi, impostare il ritardo dei fotogrammi. Per ulteriori informazioni, vedere “Impostazione del ritardo dei fotogrammi” a pagina 233.

Formati di esportazione dell'animazione

Una volta creata e ottimizzata, l'animazione è pronta per l'esportazione.

Le GIF animate offrono i migliori risultati per le clipart e le immagini di qualità affini ai cartoni animati. Per informazioni sull'esportazione di GIF animate, vedere “Esportazione di un'animazione” a pagina 270.

È possibile esportare l'animazione come file Flash SWF e quindi importarla in Flash. Oppure è possibile saltare la fase di esportazione e importare il file sorgente Fireworks PNG direttamente in Flash. Questa opzione offre il massimo controllo sulle modalità di importazione dell'animazione. Se lo si desidera, è possibile importare tutti i livelli e i fotogrammi dell'animazione e quindi modificarli ulteriormente all'interno di Flash. Per ulteriori informazioni, vedere “Operazioni con Flash” a pagina 293.

È inoltre possibile esportare fotogrammi o livelli dalle animazioni come file separati. Questo può essere utile quando si dispone di numerosi simboli su livelli diversi per lo stesso oggetto. Ad esempio, si può esportare un banner pubblicitario su più file se ogni lettera del nome di una società viene animata in un singolo elemento grafico. Ogni lettera è separata dalle altre. Per ulteriori informazioni sull'esportazione di livelli o fotogrammi su più file, vedere “Esportazione di fotogrammi o livelli” a pagina 271.

Operazioni con le animazioni esistenti

È possibile usare una GIF animata esistente come parte di un'animazione Fireworks. I modi per usare questo file sono due: si può importare il file GIF in un file esistente di Fireworks oppure aprire il file GIF come nuovo file.

Quando si importa una GIF animata, Fireworks la converte in un simbolo di animazione e la colloca nel fotogramma correntemente selezionato. Se l'animazione ha più fotogrammi del filmato corrente, è possibile scegliere di aggiungere automaticamente altri fotogrammi.

Le GIF importate perdono le impostazioni originarie di ritardo fotogramma e assumono quelle del documento corrente. Dato che il file importato è un simbolo di animazione, è possibile applicargli movimenti aggiuntivi. Ad esempio, è possibile importare un'animazione di un uomo che cammina sul posto e quindi applicare proprietà di direzione e movimento in modo da farlo muovere attraverso lo schermo.

Quando si apre una GIF animata, viene creato un nuovo file e ogni fotogramma della GIF viene collocato in fotogrammi separati di Fireworks. Sebbene la GIF non sia un simbolo dell'animazione, conserva tutte le impostazioni di ritardo fotogramma del file originale.

Una volta importato il file, occorre impostare il suo formato su GIF animato per poter esportare il movimento da Fireworks.

Per importare una GIF animata:

- 1** Selezionare File > Importa.
- 2** Individuare il file e fare clic su Apri.
- 3** Fare clic su Sì per aggiungere altri fotogrammi all'animazione.

Se si fa clic su Annulla, viene importato solo il primo fotogramma della GIF animata. Sebbene si sia scelto di importare l'intero documento, è necessario aggiungere altri fotogrammi per poterlo visualizzare.

Per aprire una GIF animata:

- v** Selezionare File > Apri e individuare il file GIF.

Uso di più file come una sola animazione

Fireworks consente di creare un'animazione a partire da un gruppo di file di immagini. Ad esempio, è possibile creare un banner basato su diversi file grafici aprendo ogni file grafico in fotogrammi diversi dello stesso documento.

Procedere come segue per aprire più file come animazione:

- 1** Selezionare File > Apri.
- 2** Fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare file.
- 3** Selezionare Apri come animazione e fare clic su OK.

Fireworks apre i file in un nuovo documento singolo, collocando ogni file in un fotogramma separato in ordine di selezione.

Capitolo 14: Creazione di presentazioni

Il comando Create Slideshow è un comando integrato di Flash che consente di creare presentazioni basate su Flash o HTML/SPRY semplicemente selezionando una cartella con immagini e aggiungendo opzioni della presentazione.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Il comando Crea presentazione” a pagina 241
- “Creazione o modifica di una presentazione” a pagina 241
- “Proprietà presentazione” a pagina 243
- “Creazione di un lettore di album Fireworks personalizzato” a pagina 245

Il comando Crea presentazione

Usare il comando Crea presentazione per eseguire le operazioni seguenti:

- esportare contemporaneamente immagini complete e miniature
- generare automaticamente un file XML con più album o esportare un file XML senza presentazione, specificando una directory di immagini
- esportare immagini complete e miniature senza creare una presentazione
- modificare le proprietà di una presentazione esistente e aggiungere più album a una presentazione
- aggiungere ulteriori immagini a un album esistente
- visualizzare e ruotare le immagini nella finestra di anteprima di Crea presentazione
- ordinare le immagini all'interno di un album
- rimuovere le immagini e/o gli album indesiderati
- applicare gli intervalli delle immagini (per quanto tempo l'immagine rimane sullo schermo) in secondi per un album in particolare o per tutti gli album
- applicare transizioni di diapositive alle immagini nell'album
- esportare la presentazione in una determinata cartella
- usare un lettore di album predefinito di Fireworks per la propria presentazione o trovare altri visualizzatori sul sito Fireworks Adobe Exchange

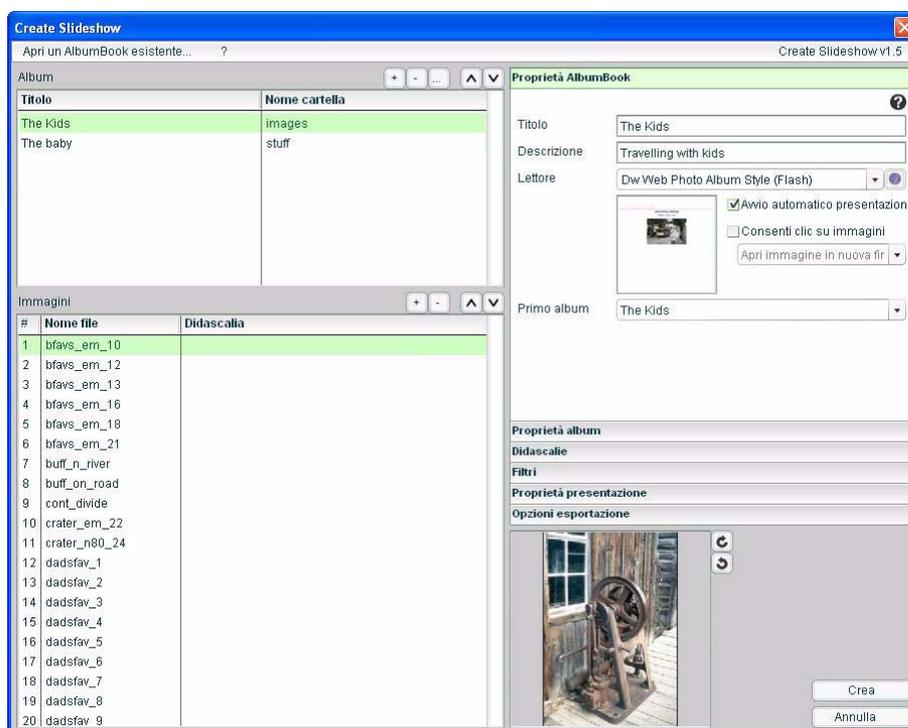


L'output di Crea presentazione è costruito in modo tale che qualsiasi designer/sviluppatore di Flash possa creare un lettore di album Fireworks in Flash che utilizzi l'output XML generato.

Creazione o modifica di una presentazione

Il comando Crea presentazione consente di creare una presentazione basata su Flash (o non su Flash) selezionando una cartella con immagini, aggiungendo opzioni della presentazione e quindi generando una presentazione da utilizzare sul Web. È possibile modificare le presentazioni esistenti aggiungendo o eliminando immagini, oppure aggiungendo più album a una singola presentazione.

I designer o gli sviluppatori Flash possono inoltre creare un lettore di album personalizzato in Flash per la visualizzazione dell'output XML di Creazione album di Fireworks. Per ulteriori informazioni, vedere “Creazione di un lettore di album Fireworks personalizzato” a pagina 245.



Per creare una presentazione:

- 1 Selezionare Comandi > Crea presentazione.
- 2 Fare clic sul pulsante Aggiungi un album (il segno più) accanto ad Album.
- 3 Scegliere i file immagine da includere nella presentazione, quindi fare clic su OK.
- 4 Specificare le proprietà dell'AlbumBook e dell'album per la presentazione. Per ulteriori informazioni sulle proprietà, vedere “Pannello Proprietà AlbumBook” a pagina 243.
- 5 Selezionare ognuno dei pannelli a destra per configurare le proprietà della presentazione. Per ulteriori informazioni sulle proprietà della presentazione disponibili, vedere “Proprietà presentazione” a pagina 243.
- 6 Scegliere la collocazione per la presentazione completata nel pannello Opzioni esportazione.
- 7 Dopo aver configurato tutte le impostazioni della presentazione, fare clic su Crea.
- 8 Quando è terminata l'elaborazione della presentazione, è possibile selezionare la casella di controllo Avvia presentazione in browser e fare clic su Chiudi per visualizzare la presentazione nel browser predefinito.

Per aprire una presentazione esistente:

- 1 Selezionare Comandi > Create Slideshow.
- 2 Dalla finestra Crea presentazione, selezionare Album > Apri un AlbumBook esistente.
- 3 Selezionare la cartella contenente il file XML della presentazione esistente e fare clic su Apri.

Nota: una presentazione esistente può essere aperta anche facendo clic sul pulsante Sfoglia (...) accanto ad Album.

Per eliminare un album:

- 1 Selezionare Comandi > Create Slideshow.
- 2 Dalla finestra Create Slideshow, selezionare Album > Apri un AlbumBook esistente.

- 3 Selezionare la cartella contenente il file XML della presentazione esistente e fare clic su Apri.
- 4 Selezionare l'album dagli elenchi Album e quindi fare clic sul pulsante Rimuovi un album (il segno meno).

Per aggiungere altre immagini a un album:

- 1 Selezionare Comandi > Create Slideshow.
- 2 Dalla finestra Crea presentazione, creare un nuovo album o, per aprire un album esistente, selezionare Album > Apri un AlbumBook esistente.
- 3 Per aprire un album esistente, selezionare la cartella contenente il file XML della presentazione esistente e fare clic su Apri.
- 4 Per selezionarlo, fare clic sull'album nell'elenco Album.
- 5 Fare clic sul pulsante Aggiungi immagine/i (il segno più) accanto a Immagini.
- 6 Fare clic sul pulsante Sfoglia (...) e selezionare una o più immagini da aggiungere all'album; quindi fare clic su Fine. Le nuove immagini vengono aggiunte alla fine dell'elenco immagini dell'album.

Per modificare l'ordine delle immagini di un album:

- 1 Selezionare Comandi > Create Slideshow.
- 2 Dalla finestra Create Slideshow, creare un nuovo album o, per aprire un album esistente, selezionare Album > Apri un AlbumBook esistente.
- 3 Per aprire un album esistente, selezionare la cartella contenente il file XML della presentazione esistente e fare clic su Apri.
- 4 Per selezionarlo, fare clic sull'album nell'elenco Album.
- 5 Per spostare le immagini in alto o in basso all'interno dell'elenco, selezionare le singole immagini e fare click sul pulsante freccia su o giù posto all'inizio dell'elenco immagini.

Proprietà presentazione

Le proprietà seguenti possono essere usate per personalizzare le proprie presentazioni. Fare clic su ogni pannello delle proprietà sulla destra della finestra Crea presentazione per aprire il pannello e modificare le proprietà.

Pannello Proprietà AlbumBook

Le proprietà AlbumBook sono applicate a un AlbumBook contenente più album.

Titolo: titolo dell'AlbumBook.

Descrizione: descrizione dell'AlbumBook.

Lettore: il tipo di lettore della presentazione per visualizzare le immagini (per impostazione predefinita, le possibilità di scelta sono Lettore_Nero, Lettore_Bianco, DW PhotoAlbum, Semplice, Grigio Argento o Blu Flex).

Icona Informazioni (accanto a Lettore): quando è abilitata, è possibile fare clic su di essa per visualizzare ulteriori informazioni sul lettore, incluso quali proprietà per l'album e l'AlbumBook sono supportate dal tipo di lettore selezionato.

Avvio automatico presentazione: avvia la presentazione automaticamente all'apertura del lettore.

Consenti clic su immagini: consente di fare clic e aprire l'immagine in una nuova finestra del browser. Ciò dà al lettore della presentazione, la possibilità di salvare le immagini, visualizzarle in una scheda nuova o visualizzare l'immagine in versione intera.

Primo album: seleziona l'album dell'AlbumBook da caricare all'avvio del lettore.

Pannello Proprietà album

Le proprietà seguenti si riferiscono solo al singolo album selezionato.

Titolo: titolo dell'Album nella presentazione. (Questo titolo può contenere spazi bianchi, per esempio "Il mio viaggio.")

Nome cartella: nome della cartella creata per l'album corrente. Se si desidera caricare la presentazione a un server web, si raccomanda di: 1) non includere caratteri speciali, nè spazi nel nome e 2) non usare lettere maiuscole.

Descrizione: descrizione dell'AlbumBook corrente.

Miniatura: opzione di anteprima immagine in miniatura per l'album corrente. Selezionando quest'opzione, un menu a comparsa consente di scegliere un'immagine da usare per l'anteprima della miniatura nella presentazione.

Sfondo: selezione dell'immagine di sfondo per l'album corrente. Selezionare questa opzione se si desidera avere un'immagine di sfondo personalizzata per la presentazione. Dei menu a comparsa permettono di selezionare l'immagine da usare e in che modo scalarla.

Pannello Didascalie

Usare le opzioni seguenti per personalizzare le didascalie delle proprie presentazioni.

Applica a tutti gli album: applica le opzioni selezionate per le didascalie a tutti gli album nell'AlbumBook. E' selezionata per impostazione predefinita.

Nessuna modifica: non viene apportata alcuna modifica alle didascalie esistenti.

Cancella tutte le didascalie: cancella tutte le didascalie per tutte le immagini nell'album corrente quando viene creata la presentazione.

Usa nomi file: usa lo stesso nome del file come didascalia per ogni immagine contenuta nell'album corrente, con o senza la sua estensione.

Inserisci testo: usa il testo specificato come didascalia per tutte le immagini dell'album corrente.

Pulsante Applica: fare clic per applicare le proprietà delle didascalie specificate. Nessuna modifica verrà apportata prima del clic sul pulsante.

Pannello Filtri

Usare le opzioni seguenti per applicare uno dei filtri contenuti per modificare le immagini della propria presentazione. I filtri possono essere applicati solo a un album nuovo.

Applica a tutti gli album: applica il filtro/i specificato/i a tutti gli album nell'AlbumBook o solo all'album selezionato.

Scegli filtro: selezionare un filtro da applicare. I filtri contenuti sono: Livello automatico, Sfocatura, Converti in scala di grigi, Converti in tonalità seppia, Inverti e Precisione.

Pulsante Elimina: elimina il filtro selezionato.

Pulsante Sposta filtro in alto: sposta il filtro selezionato in alto nell'elenco.

Pulsante Sposta filtro in basso: sposta il filtro selezionato in basso nell'elenco.

Pannello Proprietà presentazione

Usare le opzioni seguenti per personalizzare la presentazione attualmente selezionata.

Applica a tutti gli album: applica le opzioni specificate a tutti gli album nell'AlbumBook o solo all'album attualmente selezionato.

Intervallo: numero di secondi tra un'immagine e l'altra.

Usa transizione: selezionare questa opzione per usare un effetto di transizione specifico tra le immagini nella presentazione.

Prima immagine: seleziona il numero di immagine della prima immagine da visualizzare nella presentazione.

Visualizza sequenza: scegliere se visualizzare le immagini in ordine o a caso.

Pannello Opzioni esportazione

Usare le opzioni seguenti per impostare l'esportazione delle immagini.

Esporta immagini: selezionare questa opzione per esportare le immagini intere o come miniature con le impostazioni specificate. Deselezionare l'opzione per esportare solo il file XML.

Genera XML: selezionare questa opzione per creare il file presentazione.xml per le immagini e le directory selezionate per la presentazione. Deselezionare l'opzione per esportare solo le immagini.

Percorso esportazione: il punto in cui verranno esportati o creati la presentazione e i file ad essa annessi.

Larghezza e altezza: la larghezza e l'altezza delle immagini intere esportate. Le immagini vengono scalate per poter rientrare nelle dimensioni specificate, mantenendo al tempo stesso le proporzioni originali.

Esporta miniature: selezionare questa opzione per esportare le miniature assieme alle immagini intere.

Larghezza e altezza: la larghezza e l'altezza delle immagini miniature esportate.

Qualità immagine: determina la qualità di output delle immagini intere e delle miniature esportate. L'impostazione 100 indica la migliore qualità possibile.

Ingrandisci immagini per adattare: se l'immagine originale è più piccola della larghezza e altezza specificate, questa opzione la ingrandisce per adattarla alle dimensioni di esportazione.

Creazione di un lettore di album Fireworks personalizzato

Se si desidera creare un proprio lettore, è possibile crearne uno personalizzato che funzioni con il comando Crea presentazione. Inoltre, i file sorgente dei visualizzatori delle presentazioni predefiniti sono inclusi nel software, di modo che i visualizzatori possano essere modificati. Seguire i passaggi qui di seguito per aggiungere a Fireworks il proprio lettore personalizzato o per condividerlo con altri utenti.

Nel pubblicare o preparare un lettore di album Fireworks, si noti quanto segue:

- Pubblicare entrambi il file SWF e il file HTML (con l'estensione .htm o .html). Il file HTML è facoltativo.
- Cambiare l'estensione dell'SWF in un'estensione che non sia .swf.

Nota: in Macintosh, rinominare semplicemente il file SWF in Finder potrebbe non bastare (a meno che non si sia impostata l'opzione "mostra estensione file"). Potrebbe essere necessario rinominare il file usando la finestra di dialogo proprietà del file, sotto Nome & Estensione.

- Creare un file XML nella stessa cartella del file SWF con il formato seguente:

```
<?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>
```

- Se si possiedono più versioni dello stesso lettore base, è possibile elencarle nell'XML (come mostrato qui sopra).
- Per ciascun nodo Lettore, elencare i nomi dei file sorgente e di destinazione all'interno del nodo File.

- Se si decidesse di fornire ulteriori informazioni per il lettore, aggiungere il nodo Informazioni, con l'attributo src contenente il nome del file. Il file di informazioni deve contenere un testo di HTML. Se il file contiene testo semplice non HTML, i ritorni a capo e le tabulazioni vengono rimossi prima di visualizzare il testo.
- Creare/modificare il file MXI, di modo che l'SWF e l'HTML rinominati siano collocati nella cartella "Configurazioni/Comandi/Crea presentazione/visualizzatori".

Nota: assicurarsi che il file SWF e il file HTML abbiano lo stesso nome, affinché l'opzione Avvia in browser funzioni alla fine di un processo.

Il file XML creato possiede la struttura seguente:

```
<AlbumBook... >
  <Album ... >
    <Diapositiva ... />
    <Diapositiva ... />
    <Diapositiva ... />
  </Album>
  <Album ... >
    <Diapositiva ... />
    <Diapositiva ... />
    <Diapositiva ... />
  </Album>
</AlbumBook>
```

Definizioni nodo

Nodo AlbumBook

ver: versione del comando Crea presentazione che ha creato il file XML

title: titolo principale della presentazione

description: descrizione di tutta la presentazione

firstAlbum: indice a base zero per il primo album da visualizzare

width: larghezza della presentazione

height: altezza della presentazione

showThumbnails: per mostrare le miniature o meno; o se le miniature sono state esportate o meno

thumbWidth: larghezza della miniatura

thumbHeight: altezza della miniatura

autoStart: avvia la presentazione automaticamente

allowClick: per consentire agli utenti di fare clic sulle immagini o meno

clickAction: quale azione attivare al clic sull'immagine (aprirla in una nuova finestra, in una nuova scheda o far decidere al lettore)

Nodo Album

title: titolo dell'album in questione

description: descrizione dell'album

path: nome della cartella contenente le immagini dell'album in questione; le miniature sono esportate nel percorso interno della cartella "miniature"

hasThumb: possiede la miniatura

thumbSrc: immagine miniatura dell'album

hasBg: ha un'immagine di sfondo

bgSrc: immagine di sfondo dell'album

bgScale: metodo di scalatura per lo sfondo dell'album

interval: intervallo diapositive in secondi per questo album

useTransition: usa la transizione nel passaggio da un'immagine all'altra

transType: transizione della presentazione per l'album in questione

transTime: tempo di transizione

firstImage: indice a base zero della prima immagine da visualizzare

dispSequence: ordine in base al quale visualizzare le immagini (in sequenza o a caso)

Nodo diapositiva

src: nome del file di immagine per la diapositiva in questione

caption: didascalia associata alla diapositiva

width: larghezza della diapositiva

height: altezza della diapositiva

thumbWidth: larghezza della miniatura della diapositiva

thumbHeight: altezza della miniatura della diapositiva

Capitolo 15: Ottimizzazione ed esportazione

Lo scopo ultimo della grafica per il Web è creare immagini di pregio estetico ma scaricabili il più rapidamente possibile. Per raggiungere questo obiettivo, è necessario selezionare un formato che offra il miglior rapporto di compressione possibile per l'immagine mantenendo il massimo della qualità. Questa procedura di bilanciamento è detta *ottimizzazione*: trovare il giusto equilibrio tra colore, compressione e qualità.

L'esportazione di elementi grafici da Fireworks è un processo in due fasi:

- Innanzitutto, si preparano il documento o i singoli elementi grafici suddivisi in porzioni per l'esportazione selezionando le impostazioni di ottimizzazione e confrontando le anteprime per determinare un equilibrio accettabile tra la qualità e le dimensioni del file.
- In secondo luogo si esportano, o in alcuni casi si salvano, il documento o i singoli elementi grafici suddivisi in porzioni usando le impostazioni di esportazione idonee per la loro destinazione su Web o altrove.

Se non si è esperti delle procedure di ottimizzazione ed esportazione di grafici Web, utilizzare il programma Autocomposizione Esporta, che guida l'utente nel processo di esportazione e suggerisce le impostazioni appropriate. Visualizza inoltre l'anteprima dell'immagine, in cui è possibile ottimizzare il documento durante il processo di esportazione.

Se invece si conoscono già le procedure di ottimizzazione ed esportazione degli elementi grafici, utilizzare gli altri strumenti di ottimizzazione ed esportazione disponibili in Fireworks. Per l'ottimizzazione si usano il pannello Ottimizza e i pulsanti di anteprima della finestra del documento, che offrono un maggiore controllo sul processo. Per l'esportazione, utilizzare invece la finestra di dialogo Esporta o il pulsante Esportazione rapida. In alcuni casi è possibile salvare semplicemente l'immagine senza esportarla. Per ulteriori informazioni, vedere "Salvataggio dei documenti in altri formati" a pagina 21.

Il pulsante Esportazione rapida semplifica l'esportazione degli elementi grafici per l'uso in altre applicazioni impostando automaticamente le opzioni appropriate nella finestra di dialogo Esporta. Se si utilizza Fireworks con altre applicazioni, il pulsante Esportazione rapida può semplificare il flusso del lavoro di progettazione.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- "Ottimizzazione" a pagina 249
- "Uso di Autocomposizione Esporta" a pagina 250
- "Ottimizzazione nello spazio di lavoro" a pagina 253
- "Esportazione da Fireworks" a pagina 268
- "Invio di un documento Fireworks allegato a un messaggio e-mail" a pagina 280
- "Uso del pulsante Gestione file" a pagina 280

Ottimizzazione

L'ottimizzazione degli elementi grafici in Fireworks richiede le operazioni seguenti:

- Scelta del formato di file migliore. Ogni formato dispone di un metodo diverso per comprimere le informazioni sul colore contenute nel file. Scegliendo il formato appropriato per determinati tipi di grafici si possono ridurre notevolmente le dimensioni dei file.
- Impostazione delle opzioni specifiche per il formato. Ogni formato grafico dispone di un gruppo esclusivo di opzioni. Opzioni come Profondità colore consentono ad esempio di ridurre le dimensioni del file. Alcuni formati grafici, come GIF e JPEG, offrono inoltre opzioni per il controllo della compressione delle immagini.
- Regolazione dei colori dell'elemento grafico (solo formati 8 bit). È possibile limitare i colori vincolando l'immagine a uno specifico gruppo di colori, chiamato tavolozza. I colori inutilizzati verranno poi eliminati dalla tavolozza. Ridurre il

numero di colori della tavolozza significa disporre di meno colori nell'immagine, il che produce file di dimensioni più ridotte per i tipi di file di immagini con tavolozze.

Sperimentare tutti i comandi di ottimizzazione per individuare il rapporto migliore tra qualità e dimensioni.

Uso di Autocomposizione Esporta

Se non si è esperti delle procedure di ottimizzazione ed esportazione di grafici Web, utilizzare il programma Autocomposizione Esporta. Con Autocomposizione Esporta, si possono facilmente esportare gli elementi grafici senza possedere particolari nozioni sulle procedure di ottimizzazione ed esportazione.

Autocomposizione Esporta guida l'utente lungo il processo di ottimizzazione ed esportazione. È sufficiente rispondere alle domande sulla destinazione e gli usi previsti per il file e la procedura guidata suggerisce il tipo di file e le impostazioni di ottimizzazione.

Se si ritiene opportuno indicare le dimensioni massime del file, il programma Autocomposizione Esporta ottimizza il file esportato adattandolo ai limiti di dimensione impostati.

Una volta acquisita dimestichezza con le procedure di ottimizzazione ed esportazione, si potrà utilizzare il pannello Ottimizza e i pulsanti di anteprima della finestra del documento per ottimizzare gli elementi grafici. Sono più pratici di Autocomposizione Esporta e offrono un miglior controllo dell'ottimizzazione per gli utenti già esperti di questo processo. Dopo avere ottimizzato in questo modo gli elementi grafici, è necessario eseguire un'altra operazione per esportarli, o in alcuni casi per salvarli. Per ulteriori informazioni sull'esportazione, vedere "Ottimizzazione nello spazio di lavoro" a pagina 253 o "Esportazione da Fireworks" a pagina 268. Per ulteriori informazioni sul salvataggio, vedere "Salvataggio dei documenti in altri formati" a pagina 21.

Per eseguire l'esportazione utilizzando la procedura guidata Autocomposizione Esporta:

- 1 Selezionare File > Autocomposizione Esporta.
- 2 Rispondere alle richieste visualizzate dal sistema e fare clic su Continua in ognuno dei pannelli.

Fireworks fornisce una serie di suggerimenti riguardanti i formati di file.



Selezionare Dimensioni richieste file di esportazione nel primo pannello per ottimizzare il file in base alle dimensioni massime indicate.

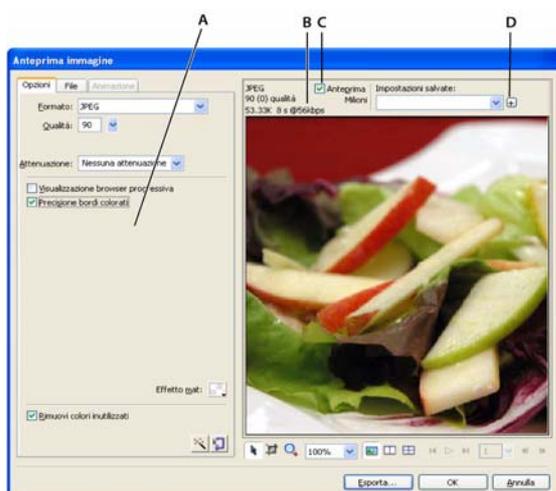
- 3 Fare clic su Esci nella finestra Risultati analisi dell'autocomposizione.

Viene visualizzata la finestra Anteprima esportazione con le opzioni di esportazione raccomandate. Per ulteriori informazioni, vedere "Uso della finestra Anteprima esportazione" a pagina 250.

Uso della finestra Anteprima esportazione

Se viene aperta da Autocomposizione Esporta, la finestra Anteprima esportazione visualizza le opzioni di ottimizzazione ed esportazione consigliate per il documento corrente. Se viene selezionata direttamente dal menu File, la finestra visualizza le impostazioni di esportazione del documento corrente definite nel pannello Ottimizza.

L'area di anteprima visualizza il documento o l'immagine così come verrà esportato e valuta le dimensioni del file e i tempi di scaricamento in base alle impostazioni di esportazione correnti.



A. Gruppo di opzioni salvato per l'esportazione selezionata B. Dimensioni del file e tempi di scaricamento stimati C. Anteprima delle impostazioni di esportazione selezionate D. Impostazioni di esportazione salvate nella vista attiva

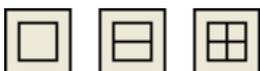
È possibile utilizzare le diverse viste per paragonare le varie impostazioni e creare il file di dimensioni più ridotte mantenendo al contempo livelli accettabili di qualità. Per limitare le dimensioni del file, utilizzare l'autocomposizione Ottimizza a dimensioni.

Per l'esportazione delle GIF animate o dei rollover JavaScript, le dimensioni stimati dei file corrispondono al totale di tutti i fotogrammi.

Nota: *deselezionare Anteprima per aumentare la velocità di ridisegno della finestra Anteprima esportazione. Per interrompere il ridisegno dell'area di anteprima durante la modifica delle impostazioni, premere Esc.*

Per eseguire l'esportazione utilizzando la finestra Anteprima esportazione:

- 1 Selezionare File > Anteprima immagine per aprire la finestra Anteprima esportazione.
 - Per modificare le impostazioni di ottimizzazione, fare clic sulla scheda Opzioni. Per informazioni sulle opzioni disponibili in questa scheda, attenersi alle procedure riportate di seguito.
 - Per modificare le dimensioni e l'area dell'immagine esportate, fare clic sulla scheda File e modificare le impostazioni desiderate. Per informazioni sulle opzioni disponibili in questa scheda, attenersi alle procedure riportate di seguito.
 - Per modificare le impostazioni dell'animazione per l'immagine, fare clic sulla scheda Animazione e variare i parametri definiti. Per informazioni sulle opzioni disponibili in questa scheda, attenersi alle procedure riportate di seguito.
- 2  Usare il pulsante Zoom in fondo alla finestra di dialogo per ingrandire o ridurre l'anteprima. Fare clic su questo pulsante per attivare lo strumento di ingrandimento Zoom, quindi fare clic sull'anteprima per ingrandirla. Fare clic sul pulsante tenendo premuto il tasto Alt (Windows) o il tasto Opzione (Macintosh) per ridurre l'anteprima.
- 3 Per una panoramica dell'area di anteprima, eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Fare clic sul pulsante Puntatore in fondo alla finestra di dialogo e trascinare nell'anteprima. 
 - Tenere premuta la barra spaziatrice quando è attivo il puntatore Zoom e trascinare nell'anteprima.
- 4 Per confrontare le impostazioni, fare clic su un pulsante di viste suddivise per dividere l'area di anteprima in due o quattro anteprime.



Ogni finestra può visualizzare un'anteprima dell'immagine con diverse impostazioni di esportazione.

Nota: *quando si esegue un'operazione di ingrandimento/riduzione o panoramica mentre sono aperte più viste, tali operazioni vengono eseguite contemporaneamente in tutte le viste.*

5 Al termine della modifica delle impostazioni, fare clic su Esporta.

6 Nella finestra di dialogo Esporta, digitare un nome per il file, scegliere una destinazione e le eventuali altre opzioni desiderate, poi fare clic su Salva.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni della finestra di dialogo Esporta, vedere “Esportazione da Fireworks” a pagina 268.

Per definire le impostazioni di ottimizzazione mediante Anteprima esportazione:

1 Fare clic sulla scheda Opzioni. La maggior parte delle opzioni disponibili qui sono simili a quelle del pannello Ottimizza. Per ulteriori informazioni su queste opzioni, vedere “Uso delle impostazioni di ottimizzazione” a pagina 254.

2  Fare clic sul pulsante Autocomposizione Ottimizza a dimensioni per ottimizzare un'immagine in base alle dimensioni del file indicate.

Immettere le dimensioni del file in kilobyte, poi fare clic su OK.

L'autocomposizione Ottimizza a dimensioni cerca di adattare il file alle dimensioni richieste con le seguenti operazioni:

- Regolazione della qualità JPEG
- Modifica dell'attenuazione JPEG
- Variazione del numero di colori nelle immagini a 8 bit
- Modifica delle impostazioni di dithering nelle immagini a 8 bit
- Attivazione o disattivazione delle impostazioni di ottimizzazione

Per specificare le dimensioni dell'immagine esportata mediante la finestra Anteprima esportazione:

1 Fare clic sulla scheda File.

2 Specificare una percentuale di scalatura o immettere la larghezza e l'altezza desiderate in pixel. Selezionare Vincola per scalare la larghezza e l'altezza in modo proporzionale.

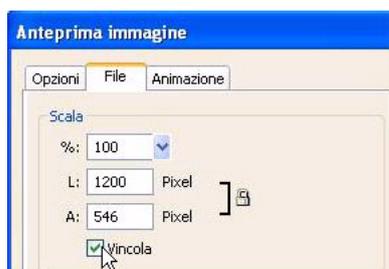


Per definire l'esportazione solo di una parte dell'immagine mediante la finestra Anteprima esportazione:

1 Fare clic sulla scheda File.

2 Selezionare l'opzione Area di esportazione ed effettuare una delle seguenti operazioni per specificare l'area da esportare:

- Trascinare il bordo punteggiato che compare attorno all'anteprima fino a racchiudere l'area di esportazione desiderata. (Trascinare all'interno dell'anteprima per far rientrare le aree nascoste nel campo visibile).
- Immettere le coordinate in pixel dei confini dell'area di esportazione.



Per definire le impostazioni di animazione mediante la finestra Anteprima esportazione:

- 1 Fare clic sulla scheda Animazione.
- 2 Utilizzare le seguenti tecniche per visualizzare in anteprima i fotogrammi dell'animazione:
 - Per visualizzare un fotogramma singolo, selezionare il fotogramma desiderato dall'elenco a sinistra della finestra di dialogo, oppure utilizzare i comandi del fotogramma posti nell'area inferiore destra della finestra di dialogo.
 - Per riprodurre l'animazione, fare clic sul comando Esegui/Termina nell'area inferiore destra della finestra di dialogo.
- 3 Per apportare le modifiche all'animazione:
 - Per specificare il metodo di eliminazione, selezionare il fotogramma desiderato dall'elenco e scegliere un'opzione dal menu a comparsa (indicato da un'icona che raffigura un cestino).
 - Per impostare il ritardo, selezionare il fotogramma desiderato dall'elenco e immettere il valore del ritardo in centesimi di secondo nel campo Ritardo fotogramma.



- Per impostare la riproduzione ripetuta dell'animazione, fare clic sul pulsante Ripetizione ciclica e scegliere il numero di ripetizioni desiderato dal menu a comparsa.
- Selezionare l'opzione Ritaglia ogni fotogramma per ritagliare ogni fotogramma conferendogli un'area rettangolare, in modo che l'unica area dell'immagine che differisce tra i fotogrammi sia l'output. Selezionando questa opzione si possono ridurre le dimensioni del file.
- Selezionare l'opzione Salva le differenze tra fotogrammi per produrre l'output dei soli pixel che cambiano tra i fotogrammi. Selezionando questa opzione si possono ridurre le dimensioni del file.

Ottimizzazione nello spazio di lavoro

L'esportazione di elementi grafici destinati al Web avviene in due fasi: ottimizzazione e poi esportazione (o in alcuni casi semplicemente salvataggio). L'ottimizzazione garantisce che gli elementi grafici possedano il giusto equilibrio di colore, compressione e qualità. Una volta completate le impostazioni di ottimizzazione, l'elemento grafico è pronto per l'esportazione.

Non è necessario utilizzare Autocomposizione Esporta e Anteprima esportazione in Fireworks se si è già esperti nelle operazioni di ottimizzazione ed esportazione degli elementi grafici. Fireworks rende disponibili le funzioni di ottimizzazione ed esportazione direttamente nello spazio di lavoro per offrire un maggiore controllo sulla modalità di esportazione dei file:

- Il pannello Ottimizza contiene i comandi più importanti per l'ottimizzazione. Per i formati a 8 bit, il pannello fornisce anche una tavola colori che visualizza i colori attualmente presenti nella tavolozza colori di esportazione.

Nota: quando è selezionata una porzione, il pannello Ottimizza visualizza le impostazioni per tale porzione. Analogamente, quando è selezionato l'intero documento, il pannello Ottimizza visualizza le impostazioni per l'intero documento. In altre parole, la selezione attiva determina il contenuto del pannello Ottimizza.

- Quando è selezionata una porzione, la finestra di ispezione Proprietà presenta un menu a comparsa Impostazioni esportazione porzione da cui scegliere le impostazioni di ottimizzazione preimpostate o salvate.

- I pulsanti di anteprima della finestra del documento mostrano l'aspetto che assumerebbe l'elemento grafico una volta esportato con le opzioni di ottimizzazione correnti.

È possibile ottimizzare l'intero documento nello stesso modo, oppure selezionare singole porzioni o aree selezionate di un JPEG e assegnare diverse opzioni di ottimizzazione per ciascuna di esse.

Uso delle impostazioni di ottimizzazione

Per impostare rapidamente un formato file e applicare diverse impostazioni specifiche per il formato, è possibile scegliere tra le impostazioni di ottimizzazione standard disponibili nella finestra di ispezione Proprietà. Quando si sceglie un'opzione dal menu a comparsa Opzioni di esportazione predefinite della finestra di ispezione Proprietà, le altre opzioni del pannello Ottimizza vengono impostate automaticamente. Se lo si desidera, è possibile procedere a un'ulteriore regolazione di ciascuna delle opzioni.

Se si desidera un livello di controllo maggiore di quello offerto dalle preimpostazioni, è possibile creare impostazioni di ottimizzazione personalizzate nel pannello Ottimizza. Inoltre, si può modificare la tavolozza colori anche utilizzando la tavola colori del pannello Ottimizza.



Per scegliere un'ottimizzazione preimpostata:

v Scegliere una preimpostazione dal menu a comparsa Impostazioni nella finestra di ispezione Proprietà o nel pannello Ottimizza:

GIF Web 216 impone l'uso dei colori WebSafe. La tavolozza colori contiene fino a 216 colori (vedere "Ottimizzazione di file GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT" a pagina 257).

GIF WebSnap 256 converte i colori non WebSafe nei colori WebSafe più simili. Questa tavolozza colori può contenere fino a 256 colori.

GIF WebSnap 128 converte i colori non WebSafe nei colori WebSafe più simili. La tavolozza colori contiene fino a 128 colori.

GIF Adaptive 256 è una tavolozza contenente solo gli stessi colori effettivamente utilizzati nell'immagine. Questa tavolozza colori può contenere fino a 256 colori.

JPEG - Qualità migliore imposta la qualità su 80 e l'attenuazione su 0, producendo file grafici di qualità-elevata ma di dimensioni maggiori.

JPEG - File più piccoli imposta la qualità su 60 e l'attenuazione su 2, producendo file grafici di qualità inferiore ma di dimensioni pari a meno della metà di quelli ottenuti con l'opzione JPEG - Qualità migliore.

GIF animata WebSnap 128 imposta il formato su GIF animato e converte i colori non WebSafe nei colori WebSafe più simili. La tavolozza colori contiene fino a 128 colori.

Per ulteriori informazioni sui tipi di file, vedere "Scelta del tipo di file" a pagina 257.

Per specificare impostazioni di ottimizzazione personalizzate:

- 1 Nel pannello Ottimizza, scegliere un'opzione dal menu a comparsa Formato file esportato.
- 2 Impostare le opzioni specifiche per il formato, come colore, dithering e qualità.
- 3 Se necessario, scegliere altre impostazioni di ottimizzazione dal menu a comparsa Opzioni del pannello Ottimizza.

Per ulteriori informazioni su specifici comandi di ottimizzazione, consultare le sezioni appropriate "Ottimizzazione nello spazio di lavoro" a pagina 253.

4 Le impostazioni di ottimizzazione personalizzate si possono denominare e memorizzare. I nomi delle impostazioni salvate vengono visualizzati insieme alle impostazioni di ottimizzazione preimpostate dal menu a comparsa Impostazioni del pannello Ottimizzazione e nella finestra di ispezione Proprietà quando sono selezionate porzioni, pulsanti o l'area di lavoro. Per ulteriori informazioni, vedere "Salvataggio e riutilizzo delle impostazioni di ottimizzazione" a pagina 267.

Per modificare la tavolozza colori:

v Se il pannello Ottimizza non è aperto, selezionare Finestra > Ottimizza per visualizzare e modificare la tavolozza colori di un documento.

Per ulteriori informazioni, vedere "Ottimizzazione di file GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT" a pagina 257.

Per ottimizzare le singole porzioni:

- 1 Fare clic su una porzione per selezionarla. Fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc per selezionare più porzioni.
- 2 Ottimizzare le porzioni selezionate utilizzando il pannello Ottimizza.

Anteprima e confronto delle impostazioni di ottimizzazione

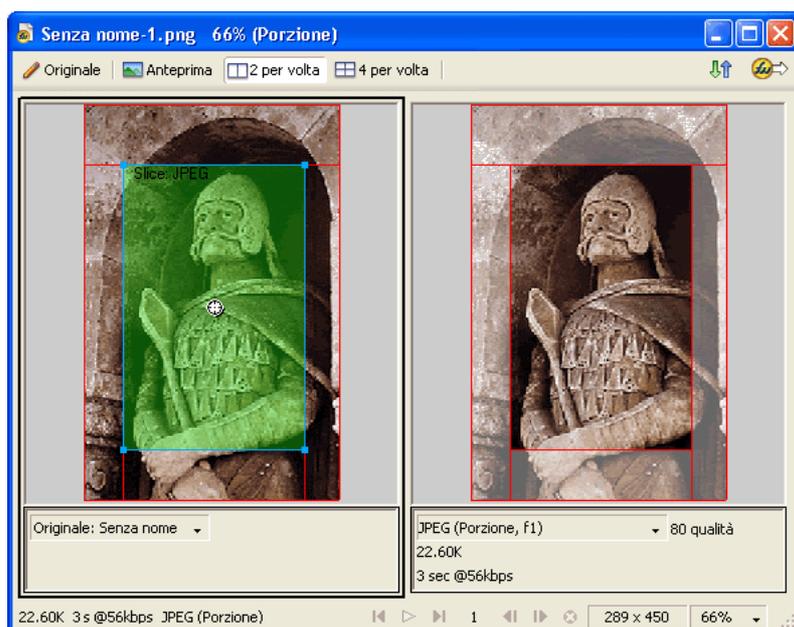
I pulsanti di anteprima del documento visualizzano l'elemento grafico come apparirà in un browser Web, in base alle impostazioni di ottimizzazione. Oltre all'animazione, è possibile visualizzare in anteprima i comportamenti di rollover e navigazione.



Il pulsante Originale e i pulsanti di anteprima del documento

I pulsanti di anteprima del documento visualizzano le dimensioni totali di un documento, il formato del file e il tempo di scaricamento stimato. Quest'ultimo parametro viene calcolato come media del tempo richiesto per scaricare tutte le porzioni e i fotogrammi dell'immagine con un modem a 56K. Le anteprime 2 per volta e 4 per volta visualizzano informazioni aggiuntive che variano in base al tipo di file selezionato.

Si può utilizzare il pannello Ottimizza per ottimizzare un documento mentre si visualizza un'anteprima come se si fosse nella vista Originale. È possibile ottimizzare l'intero documento, oppure solo le porzioni selezionate. La sovrapposizione delle porzioni consente di differenziare dal resto del documento le porzioni attualmente in fase di ottimizzazione. Questa funzione visualizza le aree non attualmente in fase di ottimizzazione utilizzando un colore trasparente, non selezionabile. La funzione Sovrapposizione porzione è attivabile e disattivabile a piacere.



Durante l'ottimizzazione della porzione selezionata, le porzioni che non vengono ottimizzate non sono selezionabili.

Per visualizzare l'anteprima di un'immagine in base alle impostazioni di ottimizzazione correnti:

v Fare clic sul pulsante Anteprima nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento.

Nota: nel pannello Strumenti, fare clic sull'icona Nascondi porzioni per nascondere le porzioni e le guide porzioni durante l'anteprima. 

Per confrontare impostazioni di ottimizzazione diverse:

- 1 Fare clic sul pulsante 2 per volta o 4 per volta nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento.
- 2 Fare clic su una delle anteprime della vista suddivisa per selezionarla.
- 3 Immettere le impostazioni nel pannello Ottimizza.
- 4 Selezionare le altre anteprime e specificare impostazioni di ottimizzazione diverse da paragonare con le altre.

Scegliendo l'anteprima 2 per volta o 4 per volta, la prima vista mostra il documento originale Fireworks PNG per poterlo confrontare con le versioni ottimizzate. È possibile passare da questa vista alla visualizzazione di un'altra versione ottimizzata.

Per passare da una vista ottimizzata alla visualizzazione dell'originale nell'anteprima 2 per volta o 4 per volta:

- 1 Selezionare una vista ottimizzata.
- 2 Selezionare Originale (nessuna anteprima) dal menu a comparsa Anteprima in fondo alla finestra di anteprima.

Per passare dalla visualizzazione dell'originale a una vista ottimizzata nell'anteprima 2 per volta o 4 per volta:

- 1 Selezionare la vista contenente l'originale.
- 2 Selezionare Anteprima esportazione dal menu a comparsa Anteprima.

Per nascondere o mostrare la sovrapposizione porzione:

v Selezionare Visualizza > Sovrapposizione porzione.

Nota: questo comando è utile nell'Anteprima, nell'Anteprima 2 per volta e nell'Anteprima 4 per volta.

Scelta del tipo di file

È consigliabile scegliere il formato principalmente in base alle specifiche esigenze di progettazione e agli usi previsti dell'immagine. L'aspetto di un'immagine può variare da un formato a un altro a seconda del metodo di compressione utilizzato. Inoltre, sono accettati dalla maggior parte dei Web browser solo determinati tipi di file grafici. Altri tipi di file sono invece perfetti per la pubblicazione su carta o per l'uso nelle applicazioni multimediali.

Sono disponibili i seguenti tipi di file:

GIF o Graphics Interchange Format, formato grafico di scambio, è uno dei formati grafici più diffusi su Web. I file GIF contengono un massimo di 256 colori. Inoltre, possono contenere un'area trasparente e più fotogrammi per le animazioni. Quindi, le immagini con aree ripetitive di colore uniforme vengono compresse al meglio se salvate in questo formato. In genere rappresentano la scelta ideale per vignette, logotipi, immagini con aree trasparenti e animazioni.

JPEG è stato sviluppato dal Joint Photographic Experts Group specificamente per le immagini fotografiche o contenenti un elevato numero di colori. Questo formato supporta milioni di colori (24 bit) ed è la scelta ottimale per le fotografie digitalizzate, le immagini che utilizzano texture, le immagini con transizioni di colori gradiente o qualsiasi immagine che richieda più di 256 colori.

PNG o Portable Network Graphic, grafica portatile per la rete è un formato grafico versatile per Web. Non tutti i browser Web possono tuttavia sfruttarne appieno le caratteristiche. Questo formato supporta colori fino a 32 bit, può contenere la trasparenza o un canale alfa ed essere progressivo; è il formato nativo di Fireworks, tuttavia, i file PNG di Fireworks contengono informazioni sorgente aggiuntive specifiche dell'applicazione che non vengono salvate nel file PNG esportato o nei file creati in altre applicazioni.

WBMP o Wireless Bitmap è un formato grafico utilizzato per i dispositivi informatici mobili, come telefoni cellulari e PDA; è utilizzato specificamente nella pagine Wireless Application Protocol (WAP). Si tratta di un formato a 1 bit, quindi sono visibili solo due colori, il bianco e il nero.

TIFF o Tagged Image File Format, formato file immagine con etichette è un formato grafico utilizzato per la memorizzazione delle immagini bitmap. I file TIFF trovano ampio impiego nella stampa per l'editoria. Inoltre, molte applicazioni multimediali accettano i file TIFF importati.

BMP, il formato grafico di Microsoft Windows, è un formato comunemente utilizzato per visualizzare le immagini bitmap. I file BMP sono utilizzati principalmente sui sistemi operativi Windows. Molte applicazioni possono importare le immagini in formato BMP.

PICT, sviluppato da Apple Computer, è un formato grafico comunemente utilizzato sui sistemi operativi Macintosh. La maggior parte delle applicazioni Mac sono in grado di importare le immagini PICT.

Ottimizzazione di file GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT

Ogni formato grafico in Fireworks dispone di un gruppo esclusivo di opzioni. Per la maggior parte, solo i tipi di file a 8 bit come GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8, e PICT 8 offrono possibilità di controllo significative a livello di ottimizzazione.

Nota: fanno eccezione i file JPEG. Per ulteriori informazioni sui comandi di ottimizzazione per JPEG, vedere "Ottimizzazione dei file JPEG" a pagina 264.

Le impostazioni di ottimizzazione di Fireworks sono simili per tutti i formati file grafici a 8-bit. Per i formati Web come GIF e PNG, si può specificare anche il livello di compressione desiderato per l'elemento grafico.

È possibile ottimizzare i tipi di file a 8 bit regolandone le tavolozze colori. Ridurre il numero di colori della tavolozza significa infatti disporre di meno colori nell'immagine, il che produce file di dimensioni più ridotte. La riduzione dei colori implica però anche una minore qualità dell'immagine.

Utilizzare le anteprime 2 per volta e 4 per volta per verificare e confrontare l'aspetto e le dimensioni stimate di un file grafico con diverse impostazioni di ottimizzazione. Per ulteriori informazioni sull'uso dei pulsanti di anteprima del documento, vedere "Anteprima e confronto delle impostazioni di ottimizzazione" a pagina 255.

Nota: tutti i tipi di file descritti sopra (a eccezione di PICT, che è supportato solo dalla versione per Macintosh di Fireworks) possono essere salvati nei loro formati originali in Fireworks CS3 dalla finestra di dialogo "Salva con nome". Questa è una novità rispetto alle versioni precedenti di Fireworks. Per ulteriori informazioni, vedere "Salvataggio dei documenti in altri formati" a pagina 21.

Scelta di una tavolozza di colori

I file GIF e gli altri formati a 8 bit possono contenere una tavolozza colori. Una tavolozza di colori è un elenco che contiene fino a 256 colori disponibili per il file. Nell'immagine compaiono solo i colori definiti nella tavolozza dei colori; alcune tavolozze, tuttavia, contengono colori non presenti nell'elemento grafico.

Le seguenti tavolozze sono disponibili in Fireworks:

Adattata una tavolozza personalizzata derivata dai colori effettivamente presenti nel documento. Questo tipo di tavolozze spesso producono le immagini di qualità migliore.

Adattata a Web è una tavolozza adattata i cui colori simili a quelli WebSafe sono stati convertiti in colori WebSafe. I colori WebSafe sono quelli contenuti nella tavolozza Web 216.

Web 216 è una tavolozza costituita dai 216 colori comuni ai sistemi Windows e Macintosh. Questa tavolozza viene spesso definita WebSafe (idonea per il Web) o browser-safe, perché produce risultati uniformi su piattaforme e browser diversi quando è visualizzata su monitor a 8 bit.

Esatta è una tavolozza contenente gli esatti colori utilizzati nell'immagine. Solo le immagini create con un numero di colori inferiore o uguale a 256 possono utilizzare questo tipo di tavolozza. Se l'immagine contiene più di 256 colori, la tavolozza viene convertita in Adattata.

Windows e Macintosh ognuna di queste tavolozze contiene i 256 colori definiti dagli standard della rispettiva piattaforma.

Scala di grigi è una tavolozza composta da 256 sfumature di grigio o meno. Questa tavolozza converte l'immagine in scala di grigi.

Bianco e nero è una tavolozza a due colori, formata solo dal bianco e dal nero.

Uniforme è una tavolozza matematica basata sui valori pixel RGB.

Personalizza è una tavolozza modificata o caricata da una tavolozza esterna (file ACT) o da un file GIF.

La regolazione dei colori della tavolozza durante l'ottimizzazione incide sui colori dell'immagine. È possibile ottimizzare e personalizzare le tavolozze di colori con la tavola colori del pannello Ottimizza.

Per selezionare una tavolozza colori:

v Scegliere un'opzione dal menu a comparsa Tavolozza indicizzata nel pannello Ottimizza.

Per importare una tavolozza personalizzata:

1 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Selezionare Carica tavolozza dal menu a comparsa Opzioni del pannello Ottimizza.
- Selezionare Personalizzata dal menu a comparsa Tavolozza indicizzata del pannello Ottimizza.

2 Portarsi su un file di tavolozza ACT o GIF e fare clic su Apri.

I colori contenuti nel file ACT o GIF vengono aggiunti alla tavola colori nel pannello Ottimizza.

Nota: gli utenti di Windows devono selezionare File GIF dal menu a comparsa Tipo file per visualizzare i file con estensione .gif nella finestra di dialogo Apri.

Impostazione della profondità del colore

La profondità del colore corrisponde al numero di colori utilizzati nell'immagine. Riducendo il numero di colori è possibile creare file di dimensioni più contenute. Riducendo la profondità del colore, si determina una perdita di colori, a partire da quelli meno utilizzati. I pixel contenenti i colori scartati vengono convertiti nel colore più vicino rimasto nella tavolozza. Ciò può ridurre la qualità dell'immagine.

Nota: l'opzione Profondità colore è disponibile solo per i file GIF e altri formati grafici a 8 bit.

Per selezionare la profondità di un colore:

v Scegliere un'opzione dal menu a comparsa Colori nel pannello Ottimizza oppure digitare un valore nella casella di testo. Si possono scegliere da 2 a 256 colori.

Nota: i colori effettivamente presenti nell'immagine potrebbero essere inferiori al numero massimo di colori prescelto. Il valore riportato in fondo alla tavola colori indica il numero effettivo di colori visibile nell'immagine. Se non è presente un valore, compare il pulsante Ricostruisci, che indica la necessità di rigenerare la tavolozza dei colori. Per ulteriori informazioni, vedere "Visualizzazione dei colori di una tavolozza" a pagina 259.

Per scegliere una profondità superiore a 256 colori:

v Scegliere un formato file a 24 o 32 bit dal menu a comparsa Esporta formato file nel pannello Ottimizza.

Nota: profondità di colore superiori creano file di dimensioni maggiori e non sono quindi generalmente adatte alle immagini per Web. Utilizzare le profondità di colore a 24 o 32 bit solo per esportare o salvare immagini fotografiche con toni continui o fusioni complesse di gradienti di colori. Per elementi grafici per il Web con profondità di colore superiori, utilizzare file JPEG. Per ulteriori informazioni, vedere "Ottimizzazione dei file JPEG" a pagina 264.

Rimozione dei colori inutilizzati

Rimuovendo i colori inutilizzati da un'immagine prima di esportarla o salvarla si riducono le dimensioni del file.

Nota: questa opzione è disponibile solo per i file GIF e altri formati grafici a 8 bit.

Per eliminare i colori inutilizzati:

v Selezionare Rimuovi colori inutilizzati dal menu a comparsa Opzioni del pannello Ottimizza.

Per includere tutti i colori della tavolozza, compresi quelli non presenti nell'immagine esportata o salvata:

v Deselezionare Rimuovi colori inutilizzati.

Applicazione del dithering ai colori mancanti approssimati

Il dithering consente di approssimare i colori non contenuti nella tavolozza corrente alternando pixel di colori simili. Da lontano, i colori si fondono per creare l'aspetto del colore mancante. Il dithering risulta particolarmente efficace per l'esportazione di fusioni o sfumature complesse o se si esportano immagini fotografiche in un formato a 8 bit, quale il GIF.

Il dithering può aumentare notevolmente le dimensioni dei file.

Nota: l'opzione Dithering è disponibile solo per i file GIF, gli altri formati grafici a 8 bit e i file WBMP.

Per applicare il dithering a un'immagine:

v Immettere un valore percentuale nel campo di testo Dithering del pannello Ottimizza.

Visualizzazione dei colori di una tavolozza

La tavola colori del pannello Ottimizza visualizza i colori nell'anteprima corrente dell'immagine quando si lavora in modalità a 8-bit o inferiore e consente di modificare la tavolozza dell'immagine. La tavola colori viene aggiornata automaticamente quando si è in modalità Anteprima. Appare vuota se si sta ottimizzando più di una porzione alla volta o se non si interviene su un formato a 8 bit come il GIF.



Su alcuni campioni colore compaiono piccoli simboli che indicano determinate caratteristiche dei singoli colori, come segue:

Simbolo	Significato
	Il colore è stato modificato e la variazione incide solo sul documento esportato. Questo non modifica il colore nel documento sorgente.
	Il colore è bloccato.
	Il colore è trasparente.
	Il colore è WebSafe (idoneo per il Web).
	Il colore dispone di più attributi. In questo caso, il colore è WebSafe, è bloccato ed è stato modificato.

Se si modifica il documento, è possibile che la tavola colori non mostri più tutti i colori contenuti nel documento; in questo caso, occorre rigenerarla e nella parte inferiore del pannello Ottimizza viene visualizzato a tale scopo il pulsante Ricostruisci.

Per rigenerare la tavola colori in modo che rifletta tutte le modifiche del documento:

v Fare clic sul pulsante Ricostruisci in fondo al pannello Ottimizza.

Una volta rigenerata la tavola colori, il pulsante Ricostruisci scompare e al suo posto viene visualizzato il numero effettivo di colori utilizzato nell'immagine.

Per selezionare un colore:

v Fare clic sul colore nella tavola colori del pannello Ottimizza.

Per selezionare più colori:

v Fare clic sui colori tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh).

Per selezionare un intervallo di colori:

- 1 Fare clic su un colore.
- 2 Tenere premuto il tasto Maiusc e selezionare l'ultimo colore dell'intervallo da selezionare.

Per effettuare un'anteprima di tutti i pixel del documento contenente un colore specifico:

- 1 Fare clic sul pulsante Anteprima, nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento.
- 2 Fare clic e tenere premuto il pulsante del mouse su un campione colore del pannello Ottimizza.

I pixel che contengono il campione colore selezionato vengono modificati temporaneamente in un altro colore evidenziato fino al rilascio del pulsante del mouse.

Nota: quando si effettua l'anteprima dei pixel nel documento utilizzando la vista 2 per volta o 4 per volta, selezionare una vista diversa da quella Originale.

Blocco dei colori di una tavolozza

È possibile bloccare i singoli colori in modo da impedirne la rimozione o la modifica quando si modificano le tavolozze o si riduce il numero dei colori relativi. Qualora si passi a un'altra tavolozza una volta bloccati i colori, questi ultimi verranno aggiunti alla nuova tavolozza.

Per bloccare un colore selezionato, effettuare una delle seguenti procedure:

- Fare clic sul pulsante Blocca  in fondo al pannello Ottimizza.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Controllo (Macintosh) sul campione colore, quindi selezionare Blocca colore dal menu di scelta rapida.

Per sbloccare il colore selezionato:

- 1 Selezionare un colore bloccato nella tavola colori del pannello Ottimizza.
- 2 Fare clic sul pulsante Blocca nel pannello Ottimizza, oppure fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Controllo (Macintosh) sul campione colore e poi selezionare Blocca colore.

Per sbloccare tutti i colori:

- v Selezionare Sblocca tutti i colori dal menu a comparsa Opzioni del pannello Ottimizza.

Modifica dei colori di una tavolozza

È possibile modificare un colore della tavolozza intervenendo nella tavola colori del pannello Ottimizza. La modifica di un colore sostituisce tutte le ricorrenze di tale colore nell'immagine da esportare o da salvare come bitmap. La modifica non sostituisce il colore nell'immagine originale, a meno che non si stia lavorando con una bitmap e si salvi l'immagine come tale: in tal caso è consigliabile salvare l'immagine anche in un file PNG per conservare una versione modificabile dell'immagine originale.

Per modificare un colore:

- 1 Aprire il selettore colore di sistema procedendo in uno dei modi seguenti:
 - Selezionare un colore e fare clic sul pulsante Modifica colore in fondo al pannello Ottimizza. 
 - Fare doppio clic su un colore nella tavola colori.
- 2 È possibile modificare il colore utilizzando anche il selettore colori del sistema.

Il nuovo colore sostituirà ogni ricorrenza del colore precedente nell'area di anteprima.

Nota: fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo contemporaneamente premuto il tasto CONTROLLO (Macintosh) su un colore della tavolozza per visualizzare un menu di collegamento contenente le opzioni di modifica per il colore.

Uso dei colori WebSafe

I colori WebSafe (ideati per il Web) sono colori comuni alle piattaforme Macintosh e Windows. A questi colori non viene applicato il dithering quando vengono visualizzati in un browser Web sui monitor impostati per visualizzare 256 colori.

Fireworks offre diversi metodi per applicare e utilizzare i colori WebSafe.

Per imporre l'uso dei colori WebSafe:

- v Selezionare Web 216 dal menu a comparsa Tavolozza indicizzata nel pannello Ottimizza.

Per creare una tavolozza adattata che favorisca l'uso dei colori WebSafe:

- v Selezionare Adattata a web dal menu a comparsa Tavolozza indicizzata nel pannello Ottimizza.

I colori non WebSafe simili a colori WebSafe vengono convertiti nei colori WebSafe più simili.

Per imporre la conversione di un colore nel suo equivalente WebSafe più simile:

- 1 Selezionare un colore nella tavola colori del pannello Ottimizza.
- 2 Fare clic sul pulsante Adatta a Web Safe. 

Se si salva un file Fireworks PNG, la modifica dei colori in WebSafe nel pannello Ottimizza si applica solo alla versione esportata dell'immagine, non all'immagine stessa.

Salvataggio delle tavolozze

Le tavolozze personalizzate possono essere salvate sotto forma di file di tavolozza esterni. Le tavolozze memorizzate possono essere utilizzate con altri documenti di Fireworks o in altre applicazioni che supportano i file di tavolozza esterni, come Adobe FreeHand, Adobe Flash e Adobe Photoshop. I file di tavolozza salvati hanno l'estensione .act.

Procedere come segue per salvare una tavolozza di colori personalizzata:

- 1 Selezionare Salva tavolozza dal menu Opzioni del pannello Ottimizza.
- 2 Digitare un nome per la tavolozza e scegliere una cartella di destinazione.
- 3 Fare clic su Salva.

Il file della tavolozza memorizzata potrà essere caricato nel pannello Campioni colore o nel pannello Ottimizza per utilizzarlo per l'esportazione di altri documenti.

Regolazione della compressione

Per ridurre le dimensioni dei file GIF, è possibile comprimerli modificando l'impostazione dell'opzione Perdita. A impostazioni di perdita maggiori corrispondono file di dimensioni minori ma anche una qualità delle immagini ridotta. È possibile ottenere i risultati migliori scegliendo un'impostazione compresa tra 5 e 15.



GIF originale; perdita impostata su 30; perdita impostata su 100

Per modificare la compressione di un file GIF:

- v Inserire un'impostazione di Perdita nel pannello Ottimizza.

Come creare aree trasparenti

È possibile impostare aree trasparenti dei file GIF e PNG a 8 bit in modo che nel browser, lo sfondo della pagina Web risulti visibile attraverso tali aree. In Fireworks, una scacchiera bianca e grigia indica le aree trasparenti nelle anteprime dei documenti.



Anteprima immagini ottimizzate in Fireworks; immagine esportata con la trasparenza e collocata su una pagina Web con sfondo colorato

Nota: i file PNG a 32 bit contengono automaticamente la trasparenza, pertanto nel pannello Ottimizza non compare l'opzione della trasparenza per i PNG a 32 bit.

Quando si esportano le immagini GIF contenenti aree trasparenti, si dovrebbe utilizzare l'opzione Trasparenza indice. Con la trasparenza indice, è possibile impostare colori specifici da rendere trasparenti all'esportazione. Trasparenza indice attiva o disattiva i pixel con valori di colore specifici. Poiché i file GIF supportano la trasparenza indice, si tratta di fatto della forma di trasparenza più comune utilizzata sul Web.

Nota: per impostazione predefinita, in Fireworks le immagini GIF sono esportate senza trasparenza. Anche se l'area di lavoro dietro a un'immagine o a un oggetto appare trasparente nella vista Originale di Fireworks, questo non significa che lo sfondo dell'immagine sarà trasparente una volta esportato come file GIF da utilizzare su Web. In questo caso, prima dell'esportazione è necessario selezionare Trasparenza indice.

Si può utilizzare anche la trasparenza alfa, sebbene non sia spesso utilizzata con le immagini per il Web in quanto è supportata solo dai file PNG, e la maggior parte del browser non gestisce tale formato. La trasparenza alfa viene utilizzata per l'esportazione di immagini contenenti trasparenza a gradiente e pixel semi opachi. La trasparenza alfa è anche utile se si desidera esportare file in Flash o Adobe Director, poiché tali applicazioni supportano questo tipo di trasparenza.

Nota: l'impostazione dei colori come trasparenti non incide sull'immagine effettiva, ma solo sulla versione esportata di quest'ultima. L'aspetto definitivo dell'immagine esportata è visibile nell'anteprima. Per informazioni sui pulsanti di anteprima del documento, vedere "Anteprima e confronto delle impostazioni di ottimizzazione" a pagina 255.

Per selezionare un colore per la trasparenza:

1 Fare clic sul pulsante Anteprima, 2 per volta o 4 per volta, nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento. In 2 per volta o 4 per volta, fare clic su una vista diversa dall'originale.

2 Nel pannello Ottimizza, selezionare Trasparenza indice dal menu a comparsa Trasparenza posto in fondo al pannello. Il colore dell'area di lavoro viene reso trasparente nell'anteprima.

3 Per scegliere un colore diverso, fare clic sul pulsante Imposta trasparenza . Il puntatore si trasforma in un contagocce.

4 Procedere in uno dei modi seguenti per rendere trasparente un colore:

- Fare clic su un campione colore nella tavola colori del pannello Ottimizza.
- Fare clic su un colore del documento.

Per aggiungere o rimuovere i colori trasparenti:

1 Fare clic sul pulsante Anteprima, 2 per volta o 4 per volta, nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento. In 2 per volta o 4 per volta, fare clic su una vista diversa dall'originale.

Nota: è possibile aggiungere o rimuovere colori trasparenti nella vista Originale, tuttavia non si possono visualizzare i risultati finché non si esegue un'anteprima.

2 Nel pannello Ottimizza, fare clic sul pulsante Aggiungi a trasparenza o sul pulsante Rimuovi da trasparenza.



3 Per scegliere un colore da aggiungere o rimuovere dalla trasparenza, effettuare una delle seguenti procedure:

- Fare clic su un campione colore nella tavola colori del pannello Ottimizza.
- Fare clic su un colore dell'anteprima.

Per rendere trasparente lo sfondo di un'immagine:

1 Fare clic sul pulsante Anteprima, 2 per volta o 4 per volta, nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento. In 2 per volta o 4 per volta, fare clic su una vista diversa dall'originale.

2 Nel pannello Ottimizza, selezionare GIF come formato file e Trasparenza indice dal menu a comparsa Trasparenza.

Il colore dell'area di lavoro viene reso trasparente nell'anteprima e l'elemento grafico è pronto per l'esportazione.

Interlacciamento: scaricamento graduale

In un browser Web, le immagini interlacciate vengono visualizzate gradualmente durante lo scaricamento. Inizialmente con una risoluzione bassa, fino ad arrivare alla risoluzione più elevata al termine dello scaricamento.

Nota: questa opzione è disponibile solo per i formati GIF e PNG. È possibile ottenere risultati simili con il formato JPEG rendendolo progressivo. Per ulteriori informazioni, vedere "Ottimizzazione dei file JPEG" a pagina 264.

Per interlacciare un file GIF o PNG non Fireworks:

v Selezionare Interlacciato dal menu a comparsa Opzioni del pannello Ottimizza.

Ottimizzazione dei file JPEG

Il pannello Ottimizza consente di ottimizzare i file JPEG impostando le opzioni di compressione e attenuazione.

I file JPEG vengono sempre salvati ed esportati con profondità di colore a 24 bit, quindi non è possibile ottimizzarli modificandone la tavolozza colori. Alla selezione dell'immagine JPEG, la tavola colori è vuota.

Utilizzare i pulsanti 2 per volta e 4 per volta per verificare e confrontare l'aspetto e le dimensioni stimate di un file JPEG con diverse impostazioni di ottimizzazione. Per ulteriori informazioni sull'uso dei pulsanti di anteprima del documento, vedere "Anteprima e confronto delle impostazioni di ottimizzazione" a pagina 255.

Nota: in Fireworks CS3 i file JPEG possono essere salvati direttamente dalla finestra di dialogo "Salva con nome". Questa è una novità rispetto alle versioni precedenti di Fireworks. Per ulteriori informazioni, vedere "Salvataggio dei documenti in altri formati" a pagina 21.

Regolazione della qualità JPEG

Il JPEG è un formato con perdita, vale a dire che, una volta compresso, scarta alcuni dati dell'immagine, riducendo così la qualità del file finale. Tuttavia, è spesso possibile scartare dati dell'immagine senza produrre differenze di qualità sensibili.

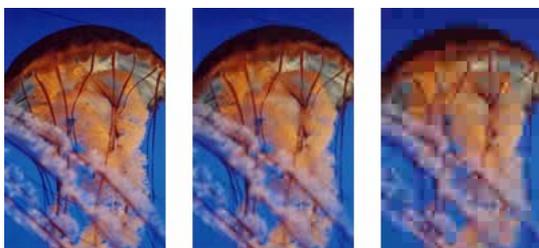


Immagine originale; impostazione di qualità di 50; impostazione di qualità di 20

Per determinare la riduzione di qualità che avrà luogo con la compressione di un file JPEG:

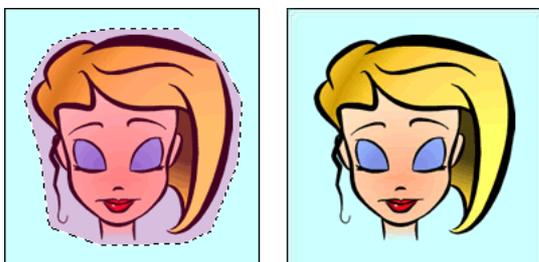
v Regolare la qualità con il dispositivo di scorrimento del menu a comparsa Qualità nel pannello Ottimizza.

Un'impostazione percentuale maggiore consente di mantenere la qualità dell'immagine ma produce file di dimensioni superiori.

Un'impostazione inferiore produce file di dimensioni ridotte, ma riduce anche la qualità dell'immagine.

Compressione selettiva delle aree di un file JPEG

Questo tipo di compressione consente di applicare un diverso grado di compressione alle varie aree di un elemento grafico in formato JPEG. Per la compressione delle aree di particolare interesse dell'immagine si possono utilizzare livelli più elevati di qualità. Per le aree meno importanti, come gli sfondi, si possono invece usare livelli ridotti, per diminuire le dimensioni complessive dell'immagine e conservare al contempo la qualità delle aree di maggiore interesse.



L'area selezionata nell'immagine viene compressa a un livello di qualità di 90, mentre l'area non selezionata viene compressa al valore 50.

Per comprimere aree selezionate di un'immagine JPEG:

- 1 Nella vista Originale, con uno strumento Perimetro di selezione, selezionare l'area da comprimere dell'elemento grafico.
- 2 Selezionare **Elabora > JPEG selettivo > Salva selezione come maschera JPEG**.
- 3 Selezionare **JPEG** dal menu a comparsa **Esporta formato file** nel pannello **Ottimizza**, qualora non sia già selezionato.

4 Fare clic sul pulsante Modifica opzioni Qualità selettiva nel pannello Ottimizza.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Impostazioni JPEG selettivo.

5 Selezionare Attiva Qualità selettiva e immettere un valore nella casella di testo.

Immettere un valore basso per impostare l'area di sovrapposizione JPEG selettivo per una compressione maggiore del resto dell'immagine. Immettere un valore alto per impostare l'area di sovrapposizione JPEG selettivo per una compressione inferiore al resto dell'immagine.

6 Se lo si desidera, modificare il colore di sovrapposizione per l'area del JPEG. Questa operazione non incide sull'output.

7 Selezionare Conserva qualità testo. Tutti gli elementi di testo vengono automaticamente esportati con un livello di compressione maggiore, indipendentemente dal valore impostato per Qualità selettiva.

8 Selezionare Conserva qualità pulsante. Tutti i simboli dei pulsanti vengono esportati automaticamente con un livello di compressione maggiore.

9 Fare clic su OK.

Per modificare l'area di compressione:

1 Selezionare **Elabora > JPEG selettivo > Ripristina maschera JPEG** come selezione.

La selezione è evidenziata.

2 Utilizzare lo strumento Perimetro di selezione o un altro strumento di selezione per modificare le dimensioni dell'area.

3 Selezionare **Elabora > JPEG selettivo > Salva selezione come maschera JPEG**.

4 Se lo si desidera, modificare le impostazioni della qualità selettiva nel pannello Ottimizza.

Nota: per annullare una selezione, selezionare **Elabora > JPEG selettivo > Rimuovi maschera JPEG**.

Sfocatura o precisione dei dettagli

L'impostazione di Attenuazione nel pannello Ottimizza consente di ridurre le dimensioni dei file JPEG. Essa consente infatti di sfuocare i bordi rigidi, che non offrono caratteristiche di compressione ottimali nei file JPEG. A valori più elevati corrisponde una maggiore sfocatura nel JPEG esportato o salvato, che normalmente produce file di dimensioni minori. Un'impostazione di attenuazione pari a 3 riduce le dimensioni dell'immagine, mantenendo al contempo livelli di qualità accettabili.

Per preservare i bordi in dettaglio tra due colori:

v Selezionare Precisione bordi JPEG dal menu a comparsa Opzioni del pannello Ottimizza.

Inoltre, scegliendo Precisione bordi JPEG quando si esportano o si salvano JPEG contenenti testo o dettagli è possibile mantenere la nitidezza di tali aree. L'opzione Precisione bordi JPEG aumenta le dimensioni del file.

Uso del formato JPEG progressivo

I JPEG progressivi, come i GIF interlacciati e i file PNG, vengono visualizzati a una risoluzione inferiore per poi ottimizzare la qualità mentre prosegue lo scaricamento.

Per esportare o salvare un JPEG progressivo:

v Selezionare l'opzione JPEG progressivo dal menu a comparsa Opzioni del pannello Ottimizza.

Nota: le applicazioni di modifica immagini bitmap più datate non consentono di aprire i file JPEG progressivi.

Abbinamento del colore allo sfondo di destinazione

L'antialiasing rende più uniforme un oggetto mediante la fusione del colore dell'oggetto con quello dello sfondo su cui è collocato. Ad esempio, se l'oggetto è nero e la pagina su cui si trova è bianca, l'antialiasing aggiunge diverse sfumature di grigio ai pixel intorno al bordo dell'oggetto per creare una transizione più graduale tra il nero e il bianco.



Impostando l'opzione Effetto mat nel pannello Ottimizza, si può applicare l'antialiasing agli oggetti che si trovano direttamente sopra l'area di lavoro sul colore Mat. Questo è utile quando si esportano o si salvano immagini da inserire in pagine Web con sfondi colorati.

Per far corrispondere il colore allo sfondo di destinazione:

v Nel pannello Ottimizza, selezionare un colore dall'elemento a comparsa Effetto mat. Farlo corrispondere meglio possibile al colore dello sfondo della pagina in cui verrà inserito l'elemento grafico.

Nota: l'antialiasing viene applicato solo agli oggetti dai bordi morbidi posizionati direttamente sull'area di lavoro.

Rimozione di aloni

Se si rende trasparente il colore dell'area di lavoro per un'immagine alla quale è stato precedentemente applicato l'antialiasing, i pixel dell'antialiasing rimangono in posizione. Quando poi si esporta o si salva l'immagine e la si inserisce in una pagina Web con uno sfondo di colore diverso, i pixel intorno all'oggetto a cui è stato applicato l'antialiasing possono risultare visibili sullo sfondo della pagina Web. Questi pixel formano un alone, particolarmente visibile nel caso di sfondi di colore scuro.



È possibile prevenire l'insorgere di aloni per i file PNG nativi di Fireworks e per i file importati da Photoshop. Per altri tipi di file, ad esempio i file GIF, è tuttavia necessario rimuovere l'alone manualmente.

Per prevenire l'insorgere di aloni nei file PNG nativi di Fireworks e nei file importati da Photoshop:

- Impostare il colore dell'area di lavoro nella finestra di ispezione Proprietà o il colore dell'effetto mat nel pannello Ottimizza sul colore dello sfondo della pagina Web di destinazione.
- Con l'oggetto da esportare selezionato, selezionare Rigido dal menu a comparsa Bordo nella finestra di ispezione Proprietà.

Per rimuovere un alone manualmente da un GIF o da un altro file grafico:

- 1 Con il file aperto in Fireworks, fare clic sul pulsante Anteprima, 2 per volta o 4 per volta nell'angolo superiore sinistro della finestra del documento. In 2 per volta o 4 per volta, fare clic su una vista diversa dall'originale.
- 2 Selezionare Trasparenza indice dal menu a comparsa Trasparenza del pannello Ottimizza.
- 3 Fare clic sul pulsante Aggiunge colore alla trasparenza e fare clic su un pixel nell'alone. 

Tutti i pixel dello stesso colore vengono rimossi nell'anteprima.

4 Se l'alone è ancora presente, ripetere il passaggio 3 finché non scompare.



Salvataggio e riutilizzo delle impostazioni di ottimizzazione

Fireworks ricorda le ultime impostazioni di ottimizzazione utilizzate per l'esecuzione delle seguenti azioni:

- File > Salva
- File > Salva con nome
- File > Salva con nome/Salva come copia
- File > Esporta

Queste impostazioni vengono in seguito applicate ai nuovi documenti.

Nota: come nelle versioni precedenti di Fireworks, per le nuove porzioni vengono utilizzate le impostazioni di ottimizzazione predefinite del documento principale.

Le impostazioni di ottimizzazione personalizzate si possono memorizzare per riutilizzarle in futuro in altre operazioni di ottimizzazione o elaborazione batch. I seguenti dati vengono salvati nelle preimpostazioni di ottimizzazione personalizzate:

- Impostazioni e tavola colori nel pannello Ottimizza
- Impostazioni di ritardo fotogrammi definite nel pannello Fotogrammi (valide solo per le animazioni)

Per salvare le impostazioni di ottimizzazione come preimpostazioni:

1 Selezionare Salva impostazioni dal menu Opzioni del pannello Ottimizza.

2 Digitare il nome prescelto per la preimpostazione di ottimizzazione e fare clic su OK.

Le impostazioni di ottimizzazione salvate vengono visualizzate in fondo al menu a comparsa Impostazioni nel pannello Ottimizza e nella finestra di ispezione Proprietà; saranno disponibili in tutti i documenti successivi. Il file di preimpostazioni viene salvato nella cartella Export Settings (Impostazioni di esportazione) all'interno della cartella di configurazione di Fireworks dell'utente. Per informazioni sulla posizione di questa cartella, vedere "File di configurazione utente" a pagina 338.

Per condividere con un altro utente le impostazioni di ottimizzazione salvate:

v Copiare il file delle preimpostazioni di ottimizzazione della cartella Export Settings nella cartella con lo stesso nome su un altro computer.

Nota: la posizione di questa cartella varia a seconda del sistema operativo. Per ulteriori informazioni, vedere la procedura precedente.

Per eliminare una preimpostazione di ottimizzazione personalizzata:

1 Dal menu a comparsa Impostazioni salvate del pannello Ottimizza, scegliere l'impostazione di ottimizzazione da eliminare.

2 Selezionare Elimina impostazioni dal menu Opzioni del pannello Ottimizza.

Non è consentito eliminare le ottimizzazioni preimpostate fornite con Fireworks.

Esportazione da Fireworks

L'esportazione da Fireworks è un processo in due fasi. Prima di tutto è necessario ottimizzare l'elemento grafico o il documento per prepararlo all'esportazione. Dopo averlo ottimizzato, è possibile esportare l'elemento grafico o il documento, oppure salvarlo, a seconda del tipo di file originale. Per ulteriori informazioni sull'ottimizzazione, vedere "Ottimizzazione" a pagina 249. Per ulteriori informazioni sul salvataggio, vedere "Salvataggio dei documenti in altri formati" a pagina 21.

È possibile esportare le immagini da Fireworks procedendo in modi diversi. È possibile esportare o, in alcuni casi, salvare i documenti come immagine singola in formato GIF, JPEG o in un altro formato grafico. In alternativa, è possibile salvare l'intero documento come file HTML con i relativi file grafici associati, oppure esportare solo porzioni selezionate. Si può specificare solo una determinata area del documento. Inoltre, si possono esportare i fotogrammi e i livelli di Fireworks come file di immagini separati.

La posizione predefinita in cui Fireworks esporta i file viene stabilita in base ai seguenti elementi, nell'ordine:

- 1 La preferenza di esportazione corrente del documento, che è impostata se in passato il documento è stato esportato e poi salvato nel formato PNG
- 2 La posizione di esportazione o salvataggio corrente, che viene impostata ogni volta che ci si sposta dalla posizione predefinita offerta nelle finestre di dialogo Salva, Salva con nome, Salva copia o Esporta
- 3 La posizione attuale del file
- 4 La posizione predefinita in cui vengono salvati i nuovi documenti e immagini nel sistema operativo in uso

La posizione predefinita in cui Fireworks salva i documenti viene invece stabilita con criteri diversi. Per ulteriori informazioni, vedere "Salvataggio dei file di Fireworks" a pagina 20.

Esportazione di un'immagine singola

Il comando File > Esporta consente di esportare un elemento grafico dopo averne completata l'ottimizzazione nello spazio di lavoro.

Se si lavora con un'immagine esistente aperta in Fireworks, è possibile salvarla invece che esportarla. Per ulteriori informazioni, vedere "Salvataggio dei documenti in altri formati" a pagina 21.

Nota: per esportare solo immagini specifiche da un documento, occorre prima suddividerlo in porzioni e poi esportare solo le porzioni desiderate. Per ulteriori informazioni, vedere "Esportazione delle porzioni selezionate" a pagina 269.

Per esportare un documento di Fireworks come immagine singola:

- 1 Selezionare il formato file desiderato per l'esportazione nel pannello Ottimizza e impostare le opzioni specifiche per il formato.
- 2 Selezionare File > Esporta.
- 3 Scegliere la posizione di esportazione del file.

Per gli elementi grafici per il Web, la migliore posizione è una cartella nel proprio sito Web.

- 4 Inserire un nome file. Non è necessario inserire l'estensione: Fireworks la inserisce automaticamente al momento dell'esportazione in base al tipo di file specificato nelle impostazioni di ottimizzazione. Per ulteriori informazioni sull'ottimizzazione, vedere "Ottimizzazione" a pagina 249.
- 5 Selezionare Solo immagini dal menu a comparsa Esporta.
- 6 Fare clic su Esporta.

Esportazione di un documento suddiviso in porzioni

Per impostazione predefinita, quando si esporta un documento di Fireworks suddiviso in porzioni, questo viene esportato come file HTML con le immagini associate. Il file HTML esportato può essere visualizzato in un browser o importato in altre applicazioni per ulteriori modifiche.

Nota: è possibile importare il codice HTML di Fireworks in altre applicazioni utilizzando diverse tecniche. Per ulteriori informazioni sul codice HTML e sugli altri modi per esportare HTML da Fireworks, vedere “Esportazione di HTML” a pagina 272.

Prima dell'esportazione, accertarsi di avere selezionato lo stile HTML appropriato nella finestra di dialogo Impostazioni HTML. Per ulteriori informazioni, vedere “Impostazione delle opzioni di esportazione HTML” a pagina 277.

Per esportare un documento di Fireworks suddiviso in porzioni:

- 1 Selezionare File > Esporta.
- 2 Selezionare la cartella desiderata del disco rigido.
- 3 Selezionare HTML e immagini dal menu a comparsa Esporta.
- 4 Digitare un nome di file nella casella Nome file (Windows) o Salva con nome (Macintosh).
- 5 Selezionare Esporta file HTML dal menu a comparsa HTML.
- 6 Selezionare Esporta porzioni dal menu a comparsa Porzioni.
- 7 (Opzionale) Selezionare Inserisci immagine nella sottocartella.
- 8 Fare clic su Esporta.

I file esportati da Fireworks compaiono sul disco rigido. Le immagini e il file HTML sono generati nella posizione specificata nella finestra di dialogo Esporta. Per ulteriori informazioni sulle opzioni disponibili nella finestra di dialogo Esporta quando è selezionato il tipo di file HTML e immagini, vedere “Esportazione del codice HTML generato da Fireworks” a pagina 273.

Esportazione delle porzioni selezionate

È possibile esportare in un documento di Fireworks una serie di porzioni selezionate. Fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc per selezionare più porzioni.

Nota: per ulteriori informazioni sulla suddivisione in porzioni, vedere “Creazione e modifica di porzioni” a pagina 191.

Per esportare le porzioni ottimizzate:

- 1 Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Selezionare File > Esporta.
 - Per esportare una singola porzione, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto CONTROLLO (Macintosh) e selezionare Esporta porzione selezionata.

- 2 Scegliere una posizione in cui memorizzare i file esportati.

In genere, la migliore posizione è una cartella in ambito Web locale.

- 3 Inserire un nome file. Non è necessario inserire un'estensione: Fireworks la inserisce automaticamente.

Se si esportano più porzioni, Fireworks usa il nome immesso come nome principale per tutte le immagini esportate, escluse quelle alle quali sono stati assegnati nomi personalizzati utilizzando il pannello Livelli o la finestra di ispezione Proprietà.

- 4 Selezionare Esporta porzioni dal menu a comparsa Porzioni.

- 5 Per esportare solo le porzioni selezionate prima dell'esportazione, selezionare Solo porzioni selezionate e accertarsi che **non** sia selezionata l'opzione Includi aree senza porzioni.

- 6 Fare clic su Esporta.

Ogni porzione viene esportata con impostazioni di ottimizzazione esclusive in base alle indicazioni specificate nel pannello Ottimizza. Per ulteriori informazioni sull'ottimizzazione, vedere “Ottimizzazione” a pagina 249.

Aggiornamento di una porzione

Se si è già esportato un documento suddiviso in porzioni e si sono apportate modifiche al documento originale in Fireworks dalla sua esportazione, è possibile aggiornare solo l'immagine o la porzione modificata, senza dover esportare e caricare l'intera immagine suddivisa in porzioni. Si consiglia di personalizzare i nomi delle porzioni per poter individuare facilmente la porzione da sostituire. Per ulteriori informazioni, vedere "Denominazione delle porzioni" a pagina 203.

Per aggiornare una singola porzione:

- 1 Nascondere la porzione e modificare l'area sottostante.
- 2 Visualizzare di nuovo la porzione.
- 3 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Controllo (Macintosh) sulla porzione e selezionare Esporta porzione selezionata dal menu di scelta rapida.
- 4 Fare clic su Esporta per esportare la porzione nella stessa cartella della porzione originale utilizzando lo stesso nome di base.
- 5 Fare clic su OK quando il sistema richiede se sostituire il file esistente.

Qualora si mantenga il nome originale del file per la porzione aggiornata e si carichi la porzione nella stessa posizione del sito Web da cui proveniva l'originale, la nuova porzione sostituirà la porzione originale all'interno del documento HTML.

Nota: evitare di ridimensionare la porzione oltre le sue dimensioni di esportazione originali in Fireworks, altrimenti si potrebbero produrre risultati imprevedibili nel documento HTML una volta aggiornata la porzione.

Esportazione di un'animazione

Una volta creata e ottimizzata, l'animazione è pronta per l'esportazione. È possibile esportare un'animazione come GIF animata, come file Flash SWF, o sotto forma di più file.

Se il documento contiene più di un'animazione, è possibile inserire le porzioni su ogni animazione per esportare ognuna con impostazioni di animazione diverse, come ripetizione continua e ritardo fotogrammi.

Per informazioni sull'esportazione in più file, vedere "Esportazione di fotogrammi o livelli" a pagina 271. Per informazioni sull'esportazione di animazioni come file SWF di Flash, vedere "Operazioni con Flash" a pagina 293.

Per esportare un'animazione come GIF animata:

- 1 Selezionare Modifica > Deseleziona per deselezionare tutte le porzioni e gli oggetti e selezionare GIF animata come formato nel pannello Ottimizza.

Per ulteriori informazioni sull'ottimizzazione, vedere "Ottimizzazione di file GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT" a pagina 257.

- 2 Selezionare File > Esporta.
- 3 Nella finestra di dialogo Esporta, digitare un nome per il file e scegliere la destinazione.
- 4 Fare clic su Esporta.

Per esportare più animazioni con impostazioni di animazione diverse sotto forma di immagini GIF animate:

- 1 Fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Maiusc sulle animazioni per selezionarle tutte.
- 2 Selezionare Modifica > Inserisci > Porzione.

Compare una finestra di messaggi, che richiede di inserire una o più porzioni.

- 3 Fare clic su Più di una.
- 4 Selezionare ogni porzione singolarmente e utilizzare il pannello Fotogrammi per definire impostazioni di animazione diverse per ciascuna. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni di animazione, consultare "Creazione di animazioni" a pagina 229.
- 5 Selezionare tutte le porzioni da animare e selezionare GIF animata come formato nel pannello Ottimizza.

Per ulteriori informazioni sull'ottimizzazione, vedere "Ottimizzazione di file GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT" a pagina 257.

6 Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su ogni porzione, quindi selezionare **Esporta porzione** selezionata dal menu di scelta rapida per esportare ogni porzione singolarmente. Nella finestra di dialogo **Esporta**, digitare un nome per il file, scegliere la destinazione e fare clic su **Esporta**.

Esportazione di fotogrammi o livelli

In Fireworks è possibile esportare ogni livello o fotogramma in un documento come file di immagine separato, utilizzando le impostazioni di ottimizzazione specificate nel pannello **Ottimizza**. È il nome del livello o del fotogramma a determinare il nome di ciascun file esportato. Questo metodo di esportazione viene talvolta utilizzato per esportare le animazioni.

Per esportare i fotogrammi o i livelli in più file:

- 1 Selezionare **File > Esporta**.
- 2 Digitare un nome di file e scegliere la cartella di destinazione.
- 3 Dal menu a comparsa **Esporta**, scegliere una delle opzioni seguenti:

Fotogrammi su file esporta fotogrammi come file multipli

Livelli su file esporta livelli come file multipli

Nota: in questo modo tutti i livelli vengono esportati sul fotogramma corrente.

- 4 Selezionare **Ritaglia immagini** per ritagliare automaticamente le immagini esportate in modo che si adattino gli oggetti su ciascun fotogramma.

Per esportare fotogrammi o livelli delle stesse dimensioni del documento, deselezionare **Taglia immagini**.

- 5 Fare clic su **Esporta**.

Esportazione di un'area



Lo strumento **Esporta area** consente di esportare una parte del documento di Fireworks.

Procedere come segue per esportare una parte del documento:

- 1 Selezionare lo strumento **Esporta area** dal pannello **Strumenti**.
- 2 Trascinare un perimetro di selezione che definisca la parte del documento da esportare.

Nota: è possibile regolare la posizione del perimetro di selezione durante il trascinamento. Tenendo premuto il pulsante del mouse, premere e tenere premuta la barra spaziatrice, quindi trascinare il perimetro di selezione in un altro punto dell'area di lavoro. Rilasciare la barra spaziatrice per continuare a disegnare il perimetro di selezione.

Quando si rilascia il pulsante del mouse, l'area di esportazione rimane selezionata.

- 3 Ridimensionare l'area di esportazione come richiesto:
 - Tenere premuto il tasto **Maiusc** e trascinare una maniglia per ridimensionare proporzionalmente il perimetro di selezione dell'area di esportazione.
 - Tenere premuto il tasto **Alt** (Windows) o **Opzione** (Macintosh) e trascinare una maniglia per ridimensionare il perimetro di selezione dal centro.
 - Tenere premuta la combinazione di tasti **Alt-Maiusc** (Windows) o **Opzione-Maiusc** (Macintosh) e trascinare una maniglia per vincolare le porzioni e ridimensionare a partire dal centro.
- 4 Fare doppio clic all'interno del perimetro dell'area di esportazione per passare ad **Anteprima immagine**.
- 5 Regolare le impostazioni in **Anteprima immagine**, quindi fare clic su **Esporta**.
- 6 Nella finestra di dialogo **Esporta**, digitare un nome per il file e scegliere una cartella di destinazione.
- 7 Dal menu a comparsa **Esporta**, selezionare **Solo immagini**.
- 8 Fare clic su **Esporta**.

Nota: per annullare l'operazione senza esportare, fare doppio clic al di fuori del perimetro di selezione dell'area di esportazione, premere Esc o scegliere un altro strumento.

Esportazione di HTML

Se non specificato altrimenti, quando si esporta un documento di Fireworks suddiviso in porzioni in realtà si esporta un file HTML con le relative immagini.

Fireworks genera codice HTML puro, leggibile dalla maggior parte dei browser e degli editor HTML. Sono disponibili diversi metodi di esportazione HTML da Fireworks:

- Esportare un file HTML, apribile in un secondo momento per la modifica in un editor HTML.
- Esportare ogni pagina in un file di Fireworks come file HTML separato.
- Copiare il codice HTML negli Appunti da Fireworks, poi incollarlo direttamente in un documento HTML preesistente.
- Esportare un file HTML, aprirlo in un editor HTML, copiare manualmente sezioni del codice dal file, quindi incollare tale codice in un altro documento HTML.
- Utilizzare il comando Aggiorna HTML per apportare modifiche ai file HTML creati in precedenza.

Nota: Adobe Dreamweaver è strettamente integrato con Fireworks. Fireworks gestisce l'esportazione di HTML per Dreamweaver in modo diverso dall'esportazione per altri editor HTML. Per esportare il codice HTML di Fireworks in Dreamweaver, vedere "Operazioni con Dreamweaver" a pagina 282.

Per impostazione predefinita, Fireworks specifica la codifica UTF-8 nell'esportazione HTML: questo garantisce che i caratteri del file HTML vengano visualizzati correttamente per tutte le lingue.

In alternativa, si può esportare l'HTML sotto forma di livelli CSS (Cascading Style Sheet) e XHTML.

Per definire le modalità di esportazione del codice HTML di Fireworks, utilizzare la finestra di dialogo Impostazioni HTML. Queste impostazioni possono essere specifiche del documento oppure venire utilizzate come valori predefiniti per tutte le esportazioni HTML di Fireworks.

Il codice HTML

Il codice HTML viene generato automaticamente da Fireworks durante le operazioni di esportazione, copia e aggiornamento HTML. Non occorre comprenderlo per farne uso. Dopo averlo generato non è necessario modificarlo perché funzioni, a condizione che i file non vengano rinominati o spostati.

L'HTML (Hypertext Markup Language, linguaggio di codifica ipertestuale) è attualmente lo standard per la visualizzazione di pagine Web su Internet. Un file HTML è un file di testo che contiene questi elementi:

- Il testo che deve apparire su una pagina Web.
- I tag HTML che definiscono la formattazione e la struttura di quel testo e dell'intero documento, nonché collegamenti alle immagini e a documenti HTML (pagine Web).

I tag HTML sono racchiusi tra parentesi come nell'esempio seguente:

```
<TAG> testo interessato </TAG>
```

Il tag di apertura indica al browser, per esempio, di formattare il testo in un modo specifico o di includere un elemento grafico. Il tag di chiusura (< /TAG>), se presente, indica la fine di quel tipo di formattazione.

Inserimento di commenti nell'HTML

L'HTML di Fireworks è ricco di commenti, che indicano agli utenti la funzione di ogni parte del codice. I commenti HTML in Fireworks iniziano con <!-- e finiscono con -->. Tutto ciò che è compreso tra questi due marcatori non viene interpretato come codice HTML o JavaScript. Per includere i commenti nel codice HTML, occorre informare Fireworks che si intende attivare questa opzione.

Per includere i commenti nel codice HTML esportato:

v Prima dell'esportazione, selezionare l'opzione Includi commenti HTML nella scheda Generali della finestra di dialogo Impostazioni HTML.

Risultati dell'esportazione

Quando il codice HTML viene esportato o copiato da Fireworks, vengono generati gli elementi seguenti, che consentono di ricreare l'immagine di Fireworks nella pagina Web:

- Il codice HTML necessario a riassemblare le immagini suddivise in porzioni e il codice JavaScript, se il documento contiene elementi interattivi. Il codice HTML generato da Fireworks contiene collegamenti alle immagini esportate e imposta il colore di sfondo della pagina Web sul colore dell'area di lavoro.
- Uno o più file di immagini a seconda del numero di porzioni presenti nel documento e degli stati inclusi nei pulsanti.
- Un file denominato spacer.gif, se necessario. Questo è un file GIF trasparente da 1 pixel per 1-pixel che Fireworks utilizza per correggere problemi di spaziatura quando le immagini suddivise in porzioni vengono riassemble in una tabella HTML. È possibile indicare se tale elemento deve essere esportato o meno. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione delle opzioni di esportazione HTML" a pagina 277.
- Se il documento di Fireworks include menu a comparsa esportati, vengono esportati i file seguenti: mm_css_menu.js e un file .css che include il codice del menu a comparsa CSS. Se i menu a comparsa contengono sottomenu, viene esportato anche il file arrows.gif.
- Se si esporta o si copia il codice HTML in Dreamweaver, vengono creati file di note che facilitano l'integrazione tra Fireworks e Dreamweaver. Questi file hanno l'estensione .mno.

Esportazione del codice HTML generato da Fireworks

Fireworks consente di esportare il codice HTML in formato Generico, Dreamweaver, FrontPage e Adobe GoLive. Il formato Generico funziona nella maggior parte degli editor HTML. L'operazione di esportazione del codice HTML di Fireworks genera, nella posizione specificata, un file HTML e i file di immagini associati.

Nota: Fireworks esporta codice HTML anche quando si esegue l'esportazione in livelli CSS e in Director. Per ulteriori informazioni sui livelli CSS, vedere "Esportazione dei livelli CSS" a pagina 276. Per ulteriori informazioni su Director, vedere "Operazioni con Director" a pagina 305.

Il metodo di esportazione per trasferire il codice HTML di Fireworks in altre applicazioni rappresenta la soluzione ideale per i gruppi di lavoro. L'esportazione di un file HTML segmenta il flusso di lavoro e consente a una persona di eseguire un'operazione in un'applicazione che verrà poi ripresa in un secondo momento da un'altra persona in un'altra applicazione.

La finestra di dialogo Impostazioni HTML consente di impostare le preferenze globali di esportazione HTML. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione delle opzioni di esportazione HTML" a pagina 277.

Nota: Dreamweaver è strettamente integrato con Fireworks. Fireworks gestisce l'esportazione di HTML per Dreamweaver in modo diverso dall'esportazione per altri editor HTML. Per esportare il codice HTML di Fireworks in Dreamweaver, seguire le istruzioni indicate di seguito, ma per note aggiuntive specifiche per l'applicazione, vedere anche "Operazioni con Dreamweaver" a pagina 282.

Per esportare il codice HTML di Fireworks:

1 Effettuare una delle seguenti procedure per aprire la finestra di dialogo Esporta:

- Selezionare File > Esporta.
- Fare clic sul pulsante Esportazione rapida nell'angolo superiore destro della finestra del documento, poi scegliere un'opzione di esportazione dal menu a comparsa dell'applicazione di destinazione. Fireworks inserirà automaticamente le impostazioni appropriate per l'applicazione selezionata nelle caselle di testo della finestra di dialogo Esporta.

Nota: le applicazioni non Adobe si trovano nel sottomenu Esportazione rapida > Altro.

2 Portarsi nella cartella desiderata del disco rigido.

3 Selezionare HTML e immagini dal menu a comparsa Esporta.

4 Fare clic sul pulsante Opzioni e selezionare l'editor HTML dal menu a comparsa Stile HTML nella scheda Generali della finestra di dialogo Impostazioni HTML. Se l'editor HTML in uso non è elencato, selezionare Generico.

Nota: è importante selezionare l'editor HTML in uso come stile HTML: in caso contrario, infatti, gli elementi interattivi come i pulsanti e i rollover potrebbero non funzionare correttamente una volta importati nell'editor HTML.

5 Fare clic su OK per tornare alla finestra di dialogo Esporta.

6 Selezionare Esporta file HTML dal menu a comparsa HTML.

Scegliendo Esporta HTML si genera, nella posizione specificata, un file HTML e i file di immagini associati.

7 Se il documento contiene porzioni, selezionare Esporta porzioni dal menu a comparsa Porzioni.

8 Selezionare Inserisci immagine nella sottocartella per memorizzare le immagini in una cartella separata. Si può optare per una cartella specifica oppure scegliere l'impostazione predefinita di Fireworks, ovvero la cartella images (immagini).

9 Se si esporta un documento Fireworks multi-pagina, deselezionare la casella di controllo Solo pagina corrente per esportare tutte le pagine in documenti HTML separati.

10 Fare clic su Esporta.

I file esportati di Fireworks compaiono sul disco rigido. Le immagini e il file HTML sono generati nella posizione specificata nella finestra di dialogo Esporta.

Copia del codice HTML negli Appunti

Un altro sistema rapido per esportare il codice HTML generato da Fireworks consiste nel copiarlo negli Appunti.

Per copiare il codice HTML di Fireworks si può procedere in due modi: si può usare il comando Copia codice HTML, oppure scegliere l'opzione Copia negli Appunti nella finestra di dialogo Esporta. In questo modo si copia il codice HTML di Fireworks negli Appunti e si generano i file di immagini associati nella posizione specificata. Si potrà poi incollare questo codice HTML nel documento utilizzando l'editor HTML preferito.

Sebbene la copia negli Appunti costituisca un metodo rapido per trasferire il codice HTML di Fireworks in altre applicazioni, non costituisce la soluzione ideale per tutte le situazioni. La copia del codice HTML negli Appunti presenta infatti i seguenti svantaggi:

- Non è disponibile l'opzione di salvare le immagini in una sottocartella. Pertanto esse verranno a trovarsi nella stessa cartella del file in cui è stato incollato l'HTML copiato. Il codice HTML copiato in Dreamweaver fa eccezione.
- Tutti i collegamenti o i percorsi utilizzati nei menu a comparsa di Fireworks vengono mappati sul disco rigido. Il codice HTML copiato in Dreamweaver fa eccezione.
- Se si utilizza un editor HTML diverso da Dreamweaver o Microsoft FrontPage, il codice JavaScript associato a pulsanti, comportamenti e immagini rollover viene copiato, ma potrebbe non funzionare correttamente.

Se queste condizioni rappresentano un problema, si consiglia di utilizzare l'opzione Esporta HTML invece di copiare il codice HTML negli Appunti.

***Nota:** prima di copiare il codice HTML, accertarsi di avere selezionato lo stile HTML appropriato e l'opzione Includi commenti HTML nella scheda Generali della finestra di dialogo Impostazioni HTML. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione delle opzioni di esportazione HTML" a pagina 277.*

Per copiare il codice HTML generato da Fireworks utilizzando l'opzione Copia codice HTML:

1 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Selezionare Modifica > Copia codice HTML.
- Fare clic sul pulsante Esportazione rapida e selezionare Copia codice HTML dal menu a comparsa.

2 Attenersi alle istruzioni fornite nell'autocomposizione per definire le impostazioni di esportazione dell'HTML e delle immagini. Quando richiesto, specificare la cartella desiderata come destinazione per le immagini esportate; deve trattarsi della posizione in cui risiederà il file HTML.

***Nota:** se si prevede di incollare il codice HTML in Dreamweaver, non è importante dove vengono esportate le immagini, purché risiedano nello stesso sito Dreamweaver del file HTML in cui si incollerà il codice.*

L'autocomposizione esporta le immagini nella cartella specificata e copia il codice HTML negli Appunti.

Per copiare il codice HTML generato da Fireworks utilizzando la finestra di dialogo Esporta:

1 Selezionare File > Esporta.

***Nota:** se si esporta in Dreamweaver, si può anche fare clic sul pulsante Esportazione rapida e selezionare Copia HTML negli Appunti dal sottomenu Dreamweaver.*

2 Nella finestra di dialogo Esporta, specificare una cartella come destinazione per le immagini esportate; deve trattarsi della stessa posizione in cui risiederà il file HTML.

Nota: se si prevede di incollare il codice HTML in Dreamweaver, non è importante dove vengono esportate le immagini, purché risiedano nello stesso sito Dreamweaver del file HTML in cui si incollerà il codice.

3 Selezionare HTML e immagini dal menu a comparsa Esporta.

4 Selezionare Copia negli Appunti dal menu a comparsa HTML.

5 Se il documento contiene porzioni, selezionare Esporta porzioni dal menu a comparsa Porzioni.

6 Fare clic sul pulsante Opzioni, selezionare l'editor HTML nella finestra di dialogo Impostazioni HTML e fare clic su OK.

7 Fare clic su Esporta nella finestra di dialogo Esporta.

Per incollare il codice HTML copiato da Fireworks in un documento HTML:

1 Nell'editor HTML prescelto, aprire un documento HTML esistente oppure crearne uno nuovo. Salvare il documento nella stessa posizione in cui si sono esportate le immagini.

Nota: se si utilizza Dreamweaver, non è necessario salvare il file HTML nella stessa posizione delle immagini esportate. Inoltre, se si esportano le immagini da Fireworks a un sito Dreamweaver e si salva il file HTML in una posizione al suo interno, Dreamweaver risolve automaticamente i percorsi delle immagini associate.

2 Visualizzare il codice HTML e collocare il punto di inserimento nella posizione desiderata tra i tag `<BODY>`.

Nota: il codice HTML copiato da Fireworks non include i tag di apertura e chiusura `<HTML>` e `<BODY>`.

3 Incollare il codice HTML. Per istruzioni sull'operazione di incollaggio del contenuto dagli Appunti, fare riferimento alla Guida dell'editor HTML prescelto.

Quando si incolla il codice negli editor HTML, è importante collocare e conservare le immagini e i file HTML nella posizione corretta, altrimenti si potrebbero interrompere i collegamenti. Se possibile, quando si esegue la copia negli Appunti, accertarsi che le immagini siano esportate nella posizione finale, dove risiederanno nel sito Web. Fireworks usa gli URL relativi, quindi se si spostano l'HTML o le immagini, i collegamenti URL vengono interrotti.

Come copiare e incollare il codice HTML da un file di Fireworks esportato

È possibile aprire il codice HTML di Fireworks in un editor HTML e copiare e incollare sezioni di codice in un altro file HTML.

Per copiare il codice da un file di Fireworks esportato e incollarlo in un altro documento HTML:

1 Aprire il codice HTML di Fireworks esportato in un editor HTML.

2 Evidenziare il codice necessario e copiarlo negli Appunti.

3 Aprire un documento HTML esistente oppure crearne uno nuovo.

4 Incollare il codice dagli Appunti nella posizione desiderata nel nuovo file HTML. Non è necessario copiare i tag `<HTML>` e `<BODY>`, dato che dovrebbero essere già presenti nel documento HTML di destinazione.

Se si era selezionata l'opzione Includi commenti HTML nella finestra di dialogo Impostazioni HTML di Fireworks, seguire le istruzioni nei commenti per copiare e incollare il codice nella corretta posizione.

5 Se il documento di Fireworks contiene elementi interattivi, è necessario copiare anche il codice JavaScript.

Il codice JavaScript è delimitato da tag `<SCRIPT>` e si trova nella sezione `<HEAD>` del documento. Copiare e incollare l'intera sezione `<SCRIPT>`, a meno che il documento di destinazione non contenga già una sezione `<SCRIPT>`. In questo caso, copiare e incollare solo il contenuto della sezione `<SCRIPT>` nella sezione `<SCRIPT>` già esistente, facendo attenzione a non sovrascrivere il contenuto della sezione esistente. Verificare inoltre che, una volta incollato il codice, la sezione `<SCRIPT>` non contenga funzioni JavaScript duplicate.

Aggiornamento del codice HTML esportato

Il comando **Aggiorna HTML** consente di apportare modifiche al documento HTML di Fireworks esportato in precedenza. Questa funzione risulta utile se si intende aggiornare solo una parte del documento.

*Nota: il comando **Aggiorna HTML** funziona in modo diverso nei documenti di Dreamweaver rispetto ad altri documenti HTML. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con Dreamweaver" a pagina 282.*

All'aggiornamento del codice HTML di Fireworks, si può scegliere se sostituire solo le immagini modificate oppure sovrascrivere codice e immagini. Se si decide di sostituire solo le immagini cambiate, le modifiche apportate al file HTML fuori da Fireworks vengono conservate.

Nota: in caso di modifiche di notevole entità al layout del documento, apportare le modifiche in Fireworks, quindi riesportare il file HTML.

Per aggiornare il file HTML utilizzando il comando **Aggiorna HTML:**

1 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Selezionare **File > Aggiorna HTML**.
- Fare clic sul pulsante **Esportazione rapida** e selezionare **Aggiorna HTML** dal menu a comparsa.

2 Selezionare il file da aggiornare nella finestra di dialogo **Individua file HTML**.

3 Fare clic su **Apri**.

4 Se non si reperisce nessun HTML generato da Fireworks, fare clic su **OK** per inserire il nuovo HTML al termine del documento.

5 Se invece viene reperito un file generato da Fireworks, scegliere una delle opzioni seguenti e fare clic su **OK**:

Sostituzione immagini e del loro HTML sostituisce il codice HTML precedente di Fireworks.

Aggiorna le sole immagini sovrascrive solo le immagini.

6 Se compare la finestra di dialogo **Seleziona cartella immagini**, scegliere una cartella e fare clic su **Apri**.

Esportazione dei livelli CSS

I CSS (Cascading Style Sheet) offrono maggiore controllo sulla modalità di visualizzazione delle pagine Web. I livelli CSS consentono infatti di creare fogli di stile che definiscono l'aspetto di elementi diversi, come le intestazioni e i collegamenti. Con i livelli CSS, è possibile controllare lo stile e il layout di più pagine Web contemporaneamente. I livelli CSS possono essere sovrapposti e impilati uno sull'altro. In Fireworks, il normale output HTML non supporta la sovrapposizione.

Per esportare un'immagine nei livelli CSS:

1 Selezionare **File > Esporta**.

2 Nella finestra di dialogo **Esporta**, digitare un nome per il file e scegliere una cartella di destinazione.

3 Selezionare **Livelli CSS** dal menu a comparsa **Esporta**.

4 Dal menu a comparsa **Sorgente**, scegliere una delle opzioni seguenti:

Livelli di Fireworks esporta tutti i livelli come livelli CSS.

Fotogrammi di Fireworks esporta tutti i fotogrammi come livelli CSS.

Porzioni di Fireworks esporta le porzioni nel documento come livelli CSS.

5 Scegliere **Ritaglia immagini** per ritagliare automaticamente le immagini e i livelli esportati in modo che si adattino agli oggetti.

6 Selezionare **Inserisci immagine** nella sottocartella per definire una cartella per le immagini.

7 Fare clic su **Esporta**.

Esportazione di codice XHTML

È previsto che l'XHTML sostituisca nel prossimo futuro l'HTML come standard di riferimento per la visualizzazione del contenuto Web. XHTML non solo garantisce la compatibilità con le versioni precedenti, che lo rende visualizzabile dalla maggior parte dei browser Web esistenti, ma può essere letto anche da tutti i dispositivi che visualizzano il contenuto XML, come PDA, telefoni cellulari e altri dispositivi portatili.

XHTML è una combinazione di HTML (l'attuale standard di formattazione e visualizzazione delle pagine Web) e XML (eXtensible Markup Language). In pratica, contiene gli elementi del codice HTML, ma aderisce anche alle regole di sintassi più severe dell'XML.

Fireworks supporta questo nuovo standard consentendo l'esportazione in formato XHTML.

Nota: Fireworks consente anche di importare il codice XHTML. Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione di file PNG di Fireworks da file HTML" a pagina 16.

Per ulteriori informazioni su XHTML, consultare la specifica XHTML del World Wide Web Consortium (W3C) all'indirizzo www.w3.org.

Per esportare il codice XHTML da Fireworks:

1 Selezionare File > Imposta HTML, scegliere uno stile XHTML dal menu a comparsa Stile HTML della scheda Generali e fare clic su OK.

2 Esportare il documento utilizzando i metodi disponibili per l'esportazione o la copia HTML. Per ulteriori informazioni sui vari metodi di esportazione e copia di codice HTML da Fireworks, vedere "Esportazione di HTML" a pagina 272.

Nota: per l'esportazione in XHTML, Fireworks utilizza la codifica UTF-8. Per ulteriori informazioni sulla codifica UTF-8, vedere "Esportazione di file con e senza codifica UTF-8" a pagina 277.

Esportazione di file con e senza codifica UTF-8

In passato i browser Web non erano in grado di visualizzare set di caratteri diversi all'interno di un unico documento HTML. Ad esempio, non era possibile visualizzare contemporaneamente testi in cinese e testi in inglese sulla stessa pagina.

Il metodo di codifica del testo UTF-8 (Universal Character Set Transformation Format-8) consente ai browser di visualizzare set di caratteri diversi nella stessa pagina HTML. Fireworks supporta l'esportazione del codice HTML con la codifica UTF.

Nota: Fireworks consente anche di importare i documenti che utilizzano tale codifica. Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione di file PNG di Fireworks da file HTML" a pagina 16.

In Fireworks, la codifica UTF-8 è attiva per impostazione predefinita, in modo che qualsiasi documento HTML esportato possa visualizzare correttamente set di caratteri diversi. Se si preferisce, è possibile disattivare la codifica UTF-8.

Per esportare i documenti senza codifica UTF-8:

1 Selezionare File > Imposta HTML.

2 Nella scheda Specifiche del documento, deselezionare la casella UTF-8 e fare clic su OK.

Nota: per ulteriori informazioni sulle opzioni di impostazione HTML, vedere "Impostazione delle opzioni di esportazione HTML" a pagina 277.

3 Esportare il documento utilizzando i metodi disponibili per l'esportazione o la copia HTML. Per informazioni sui vari metodi di esportazione e copia di codice HTML da Fireworks, vedere "Esportazione di HTML" a pagina 272.

Impostazione delle opzioni di esportazione HTML

La finestra di dialogo Impostazioni HTML consente di definire le modalità di esportazione del codice HTML di Fireworks. Queste impostazioni possono essere specifiche del documento oppure venire utilizzate come valori predefiniti per tutte le esportazioni HTML. Le modifiche apportate nella scheda Specifiche del documento hanno effetto sul solo documento corrente, ma facendo clic sul pulsante Imposta predefiniti prima di chiudere la finestra di dialogo Impostazioni HTML, è possibile utilizzarle come impostazioni predefinite per i nuovi documenti. Le impostazioni delle schede Generali e Tabella sono preferenze globali e hanno effetto su tutti i nuovi documenti.

Per definire la modalità di esportazione HTML da parte di Fireworks:

1 Selezionare File > Imposta HTML, oppure fare clic sul pulsante Opzioni nella finestra di dialogo Esporta.

2 Nella scheda Generali scegliere una delle opzioni seguenti:

- Scegliere uno stile HTML per impostare lo stile per l'HTML esportato.

Il formato HTML generico funziona in qualsiasi editor HTML. Tuttavia, se il documento contiene comportamenti o altro contenuto interattivo, si consiglia di scegliere l'editor specifico, se presente nell'elenco. Gli elementi interattivi, infatti, vengono esportati in modo diverso da Fireworks a seconda dello stile HTML selezionato.

Per esportare il documento utilizzando lo standard XHTML, scegliere lo stile XHTML appropriato dal menu a comparsa. Per ulteriori informazioni su XHTML, vedere "Esportazione di codice XHTML" a pagina 277.

- Scegliere un'estensione per il nome del file dal menu a comparsa Estensione o immetterne una nuova.
- Selezionare Includi commenti HTML per includere commenti su dove copiare e incollare il codice HTML. Questa opzione è raccomandata se il documento contiene elementi interattivi quali pulsanti, comportamenti o immagini rollover. I commenti HTML contribuiscono a determinare quali parti del codice copiare e incollare.
- Selezionare Nome file in minuscole per esportare il file HTML e i file immagine associati con nomi file tutti in lettere minuscole.

Nota: questa opzione non converte in minuscole l'estensione del file HTML se è stata selezionata un'estensione in maiuscole nel menu a comparsa Estensione.

- Se si desidera utilizzare il codice CSS invece del codice JavaScript per il codice dei menu a comparsa, selezionare Usa CSS per i menu a comparsa. In questo modo la comprensione e la gestione del codice risultano facilitate. Inoltre, è possibile indicizzare i menu e aggiornare i collegamenti all'interno del codice utilizzando Dreamweaver.
- Selezionare Scrivi CSS su un file esterno se si desidera che il codice CSS venga scritto su un file .css esterno esportato nella stessa posizione del file HTML. Il nome del file .css corrisponde a quello del file HTML, tranne per l'estensione. Scegliendo questa opzione, nella stessa posizione del file HTML viene anche esportato un file denominato mm_css_menu.js.

Nota: l'opzione Scrivi CSS su un file esterno è disponibile solo se è stata selezionata l'opzione Usa CSS per i menu a comparsa.

- Scegliere un'applicazione associata dal menu a comparsa File Creator (Macintosh). Facendo doppio clic sul file HTML esportato, questo si aprirà automaticamente nell'applicazione specificata.

3 Nella scheda Tabella, scegliere le impostazioni per le tabelle HTML. Per informazioni sulla definizione delle proprietà per le tabelle HTML di Fireworks esportate, vedere "Definizione delle modalità di esportazione delle tabelle HTML" a pagina 205.

4 Nella scheda Specifiche del documento, scegliere una delle opzioni seguenti:

- Scegliere una formula per le porzioni con denominazione automatica nei menu a comparsa Attribuzione automatica nome porzione. Si possono utilizzare le impostazioni predefinite oppure scegliere le proprie opzioni.

Nota: la selezione dell'opzione di menu Nessuno per la denominazione automatica delle porzioni richiede una certa cautela: se si sceglie questa opzione per i primi tre menu, i file delle porzioni esportati da Fireworks si sovrascrivono reciprocamente, producendo un solo elemento grafico esportato e una tabella che visualizza tale elemento in ogni cella.

- Immettere un testo nella casella Descrizione immagine alternativa. Questo testo comparirà al posto delle immagini durante lo scaricamento dal Web e come sostitutivo di quelle non scaricabili. In alcuni browser, al passaggio del mouse sull'immagine, può comparire anche sotto forma di descrizione comandi. Questa soluzione viene utilizzata anche per gli utenti Web ipovedenti.
- Selezionare Pagine HTML con barre di navigazione multiple quando si esporta una barra di navigazione che collega assieme diverse pagine. Quando è selezionata questa opzione, Fireworks esporta pagine aggiuntive per ogni pulsante della barra di navigazione.
- La codifica UTF-8 in Fireworks è attiva per impostazione predefinita: questo consente che il documento esportato visualizzi i caratteri di set di caratteri diversi. Se si desidera disattivare questa opzione, deselezionare la casella Usa codifica UTF-8. Per ulteriori informazioni sulla codifica UTF-8, vedere "Esportazione di file con e senza codifica UTF-8" a pagina 277.

- 5 Fare clic su Imposta predefiniti per salvare queste impostazioni come valori predefiniti globali.
- 6 Fare clic su OK.

Uso del pulsante Esportazione rapida



Il pulsante Esportazione rapida, nell'angolo superiore destro della finestra del documento, consente di accedere facilmente alle opzioni più comuni per l'esportazione dei file di Fireworks in altre applicazioni. Utilizzando il pulsante Esportazione rapida è possibile esportare in una varietà di formati, inclusi Dreamweaver e GoLive.

Tutte le opzioni di esportazione disponibili dal pulsante Esportazione rapida sono disponibili anche altrove in Fireworks, ad esempio nella finestra di dialogo Esporta o nel menu Modifica. Il pulsante Esportazione rapida fornisce una scorciatoia per accedere rapidamente alle opzioni di esportazione utilizzate più di frequente. Per ulteriori informazioni sull'esportazione in qualsiasi formato, vedere "Uso di Fireworks con altre applicazioni" a pagina 281.

Per la maggior parte dei formati sono disponibili diversi metodi di esportazione. È possibile ad esempio esportare l'HTML di Dreamweaver o aggiornare i file HTML già esistenti di Dreamweaver. In alternativa, è possibile copiare il codice HTML di Dreamweaver negli Appunti. Si può esportare un file Flash SWF o copiare oggetti selezionati come vettori.

È possibile utilizzare il pulsante Esportazione rapida persino per avviare altre applicazioni e per visualizzare i documenti di Fireworks in anteprima nel browser prescelto. Semplificando il processo di esportazione, il pulsante Esportazione rapida consente di risparmiare tempo e di ottimizzare il flusso di lavoro di progettazione.

***Nota:** il pulsante Esportazione rapida esporta immagini e porzioni utilizzando le impostazioni specificate nel pannello Ottimizza. Assicurarsi di avere ottimizzato le immagini prima di esportarle con il pulsante Esportazione rapida. Per ulteriori informazioni sull'ottimizzazione, vedere "Ottimizzazione" a pagina 249.*

Per esportare un documento di Fireworks o gli elementi grafici selezionati utilizzando il pulsante Esportazione rapida:

- 1 Fare clic sul pulsante Esportazione rapida e scegliere un'opzione di esportazione dal menu a comparsa visualizzato.

Le opzioni appropriate vengono impostate automaticamente nella finestra di dialogo Esporta. All'occorrenza, apportare modifiche alle opzioni.

- 2 Scegliere una posizione per memorizzare i file esportati, digitare il nome del file, quindi fare clic su Esporta.

Per avviare un'altra applicazione con il pulsante Esportazione rapida:

- v Fare clic sul pulsante Esportazione rapida e selezionare l'opzione Lancia del sottomenu dell'applicazione.

Personalizzazione del menu a comparsa Esportazione rapida

Gli utenti che hanno familiarità con i linguaggi JavaScript e XML possono aggiungere ulteriori opzioni al menu a comparsa Esportazione rapida.

Per aggiungere opzioni al menu a comparsa Esportazione rapida:

- 1 Creare i propri file JSF e inserirli nella cartella Quick Export Menu (Menu Esportazione rapida) sul disco rigido.

***Nota:** la posizione esatta della cartella varia a seconda del sistema operativo. Nei sistemi operativi Windows, la cartella del menu Esportazione rapida (Quick Export Menu) si trova nella sottocartella Italian all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks. Nei sistemi Macintosh, questa cartella si trova nella cartella Contents/Resources/Italian.lproj all'interno del pacchetto dell'applicazione Fireworks. Per ulteriori informazioni sui pacchetti applicazioni, vedere "Visualizzazione del contenuto del pacchetto applicativo (solo Macintosh)" a pagina 339.*

- 2 Modificare il file Quick Export Menu.xml inserendo i riferimenti ai nuovi file JSF.

Al successivo avvio di Fireworks, le nuove opzioni create verranno aggiunte al menu a comparsa Esportazione rapida. Per ulteriori informazioni, vedere [Extending Fireworks \(Estensione di Fireworks\)](#).

Invio di un documento Fireworks allegato a un messaggio e-mail

I documenti possono essere allegati facilmente a messaggi e-mail dall'interno di Fireworks. È possibile inviare un file PNG di Fireworks, un file JPEG compresso o un documento con gli altri formati file e impostazioni di ottimizzazione disponibili nel pannello Ottimizza.

Per inviare un documento allegato a un messaggio e-mail usando il client di posta elettronica predefinito:

1 Selezionare File > Invia a e-mail.

2 Selezionare una delle seguenti opzioni:

PNG di Fireworks allega il documento PNG corrente a un nuovo messaggio e-mail.

JPG Compresso allega il documento attivo a un nuovo messaggio e-mail usando l'impostazione di ottimizzazione JPEG - Qualità migliore.

Usa impostazioni di esportazione allega il documento corrente a un messaggio e-mail usando le impostazioni definite nel pannello Ottimizza.

Nota: Mozilla, Netscape 6 e Nisus Mailer non sono supportati nei sistemi Macintosh.

Uso del pulsante Gestione file



Il pulsante Gestione file, situato nella parte superiore della finestra del documento accanto al pulsante Esportazione rapida, consente di accedere facilmente a vari comandi di trasferimento dei file. È possibile utilizzare il pulsante Gestione file se il documento risiede in una cartella sito di Dreamweaver e se il sito ha accesso a un server remoto. Fireworks riconosce la cartella come sito se è stata utilizzata la finestra di dialogo Gestisci siti in Dreamweaver per definire la cartella di destinazione, o una cartella che la contiene, come cartella principale locale di un sito.

Il pulsante Gestione file visualizza un menu con i seguenti comandi:

Scarica consente di copiare la versione remota del file nel sito locale, sovrascrivendo il file locale con la copia remota.

Ritira consente di ritirare il file, sovrascrivendo il file locale con la copia remota. Ritira è disponibile in Fireworks solo se l'opzione Abilita deposito e ritiro file è attivata in Dreamweaver per il sito in cui risiede il documento.

Carica consente di copiare la versione locale del file sul sito remoto, sovrascrivendo il file remoto con la copia locale.

Deposita consente di depositare il file locale, sovrascrivendo il file remoto con la copia locale. Deposita è disponibile in Fireworks solo se l'opzione Abilita deposito e ritiro file è attivata in Dreamweaver per il sito in cui risiede il documento.

Annulla ritiro annulla il ritiro del file locale e lo deposita, sovrascrivendo il file locale con la copia remota. Annulla ritiro è disponibile in Fireworks solo se l'opzione Abilita deposito e ritiro file è attivata in Dreamweaver per il sito in cui risiede il documento.

Nota: i comandi di Gestione file sono disponibili in Fireworks solo se il documento risiede in una cartella sito di Dreamweaver per cui è definito un server remoto. I comandi di Gestione file possono essere usati per file che risiedono in siti che usano metodi di trasporto Locale/rete e FTP, ma non metodi di trasporto FTP o di terze parti, quali SourceSafe, WebDAV e RDS.

Per ulteriori informazioni sul menu Gestione file, vedere "Operazioni con Dreamweaver" a pagina 282.

Capitolo 16: Uso di Fireworks con altre applicazioni

Fireworks è un componente essenziale per qualsiasi designer, indipendentemente dal fatto che si creino contenuti multimediali o destinati al Web. L'ampia gamma di funzionalità di integrazione di Fireworks consente di snellire la procedura di progettazione e di ottimizzarne l'utilizzo con altre applicazioni.

È possibile esportare elementi grafici di Fireworks in molte applicazioni, compresi altri prodotti di Adobe. Se utilizzato con altre applicazioni Adobe, Fireworks può offrire notevoli caratteristiche di integrazione:

- Fireworks può essere aperto per modificare elementi grafici selezionati dall'interno di numerose applicazioni Adobe, quali Adobe Dreamweaver, Adobe Flash, HomeSite, Adobe FreeHand e Adobe Director.
- I comportamenti di Fireworks vengono conservati durante l'esportazione in Dreamweaver e Director, consentendo in tal modo di esportare elementi interattivi quali pulsanti e rollover.
- Dreamweaver e Fireworks sono strettamente integrati, funzionalità nota come Roundtrip HTML. Roundtrip HTML consente di apportare modifiche in un'applicazione e fare in modo che queste variazioni si riflettano direttamente anche nell'altra.
- Dreamweaver e Fireworks condividono una funzione per la gestione dei file che consente di depositare e ritirare i file da un sito Web Dreamweaver.
- Fireworks è strettamente integrato anche a Flash. Infatti, è possibile importare file sorgente PNG di Fireworks direttamente in Flash senza che sia necessario passare per nessun altro formato grafico intermedio. Flash offre una varietà di opzioni che consentono di controllare le modalità di importazione degli oggetti e dei livelli di Fireworks.

Inoltre, Fireworks semplifica le operazioni da effettuare con applicazioni quali Adobe Photoshop e Adobe GoLive. Ad esempio, è molto facile importare ed esportare elementi grafici di Photoshop come file completamente modificabili oppure creare e modificare HTML utilizzando Fireworks e GoLive.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Operazioni con Dreamweaver” a pagina 282
- “Operazioni con Flash” a pagina 293
- “Operazioni con FreeHand” a pagina 301
- “Operazioni con Director” a pagina 305
- “Operazioni con HomeSite” a pagina 308
- “Operazioni con Photoshop” a pagina 310
- “Informazioni sulle operazioni con Illustrator” a pagina 314
- “Informazioni sulle operazioni con GoLive” a pagina 315
- “Informazioni sulle operazioni con gli editor di HTML” a pagina 315
- “Informazioni sull'estensione di Fireworks” a pagina 315
- “Informazioni su Adobe XMP” a pagina 315
- “Informazioni su Adobe Bridge” a pagina 316
- “Integrazione Flex per layout complessi di applicazioni Internet (esporta MXML)” a pagina 316

Operazioni con Dreamweaver

Le esclusive funzionalità di integrazione offerte semplificano l'utilizzo dei file garantendo la massima intercambiabilità tra Dreamweaver e Fireworks. Dreamweaver e Fireworks riconoscono e condividono molte delle stesse modifiche ai file, comprese quelle ai collegamenti, alle mappe immagine, alle porzioni e altre ancora. Se combinate, le due applicazioni garantiscono un flusso di lavoro ideale per la modifica, l'ottimizzazione e l'inserimento dei file grafici per il Web nelle pagine HTML.

Se si desidera elaborare le immagini e le tabelle di Fireworks all'interno di un file di Dreamweaver, è possibile avviare Fireworks dalla finestra di ispezione Proprietà in Dreamweaver per apportare le modifiche, quindi tornare al documento aggiornato in Dreamweaver. Per apportare rapidi interventi di ottimizzazione alle immagini e alle animazioni, è possibile aprire la finestra di dialogo Anteprima esportazione di Fireworks dalla finestra di ispezione Proprietà in Dreamweaver e immettere le impostazioni aggiornate. In entrambi i casi, gli aggiornamenti interessano sia i file collocati in Dreamweaver che i file sorgente in Fireworks, qualora questi ultimi siano stati aperti.

Per snellire ulteriormente il flusso di lavoro del Web design, Dreamweaver consente di creare segnaposto per le immagini future di Fireworks. In seguito, è possibile selezionare questi segnaposto e avviare Fireworks per creare elementi grafici desiderati nelle dimensioni specificate dalle immagini segnaposto di Dreamweaver. Una volta in Fireworks, le dimensioni dell'immagine possono essere modificate a piacimento.

Collocazione di immagini di Fireworks nei file di Dreamweaver

Esistono diversi modi per inserire gli elementi grafici di Fireworks in un documento di Dreamweaver. È possibile collocare un elemento grafico completo di Fireworks utilizzando il pannello File o il menu Inserisci di Dreamweaver oppure si può creare un nuovo documento di Fireworks da un segnaposto immagine di Dreamweaver.

È possibile inserire qualsiasi formato file grafico supportato da Fireworks e Dreamweaver direttamente in un documento di Dreamweaver utilizzando il pannello File di Dreamweaver o il menu Inserisci. Prima di tutto è necessario esportare le immagini da Fireworks. Per ulteriori informazioni sull'esportazione delle immagini, consultare la Guida di Fireworks.

Per inserire un'immagine di Fireworks in un documento di Dreamweaver utilizzando il pannello File:

- 1 Esportare l'immagine da Fireworks nella cartella del sito locale come specificato in Dreamweaver.
- 2 Aprire il documento di Dreamweaver accertandosi che sia attiva la vista Progettazione.
- 3 Trascinare l'immagine dal pannello File nel documento di Dreamweaver.

Per inserire un'immagine di Fireworks in un documento di Dreamweaver utilizzando il menu Inserisci:

- 1 Posizionare il punto di inserimento dove si intende far comparire l'immagine nella finestra del documento di Dreamweaver.
- 2 Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Selezionare Inserisci > Immagine.
 - Fare clic sulle immagini: pulsante Immagine nella categoria Comune della barra Inserisci.
- 3 Passare all'immagine esportata da Fireworks, quindi fare clic su Apri.

Se il file immagine non è nel sito corrente di Dreamweaver, compare un messaggio che richiede se si desidera copiare il file nella cartella del sito.

Creazione di nuovi file di Fireworks dai segnaposto di Dreamweaver

I segnaposto immagine combinano la potenza di Fireworks e Dreamweaver consentendo di sperimentare vari layout della pagina Web prima di creare l'illustrazione finale. I segnaposto immagine consentono di specificare le dimensioni e la posizione di future immagini Fireworks da collocare in Dreamweaver.

Quando si crea un'immagine Fireworks da un segnaposto immagine Dreamweaver, viene creato un nuovo documento Fireworks con un'area di lavoro delle stesse dimensioni del segnaposto selezionato. All'interno di Fireworks, è possibile utilizzare ogni strumento Fireworks per creare l'elemento grafico. I documenti possono essere suddivisi in porzioni e resi interattivi con l'aggiunta di pulsanti, rollover e altri comportamenti.

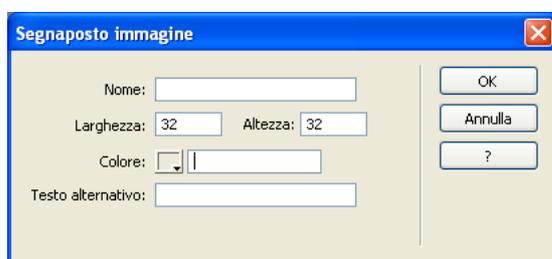
Nota: tutti i comportamenti applicati all'interno di Fireworks sono conservati al ritorno a Dreamweaver. Allo stesso modo, la maggior parte dei comportamenti di Dreamweaver applicati ai segnaposto immagine sono anch'essi conservati durante il lancio e la modifica con Fireworks. Esiste un'eccezione, tuttavia: i rollover disgiunti applicati ai segnaposto immagine in Dreamweaver non vengono conservati quando si aprono e si modificano in Fireworks.

Una volta terminata la sessione di Fireworks e ritornati a Dreamweaver, il nuovo elemento grafico di Fireworks creato prende il posto del segnaposto immagine originariamente selezionato.

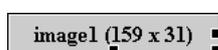
Per creare un'immagine di Fireworks da un segnaposto immagine di Dreamweaver:

- 1 In Dreamweaver, salvare il documento HTML desiderato in una posizione all'interno della cartella sito di Dreamweaver.
- 2 Posizionare il punto di inserimento nella posizione desiderata del documento ed effettuare una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare Inserisci > Oggetti immagine > Segnaposto immagine.
 - Fare clic sulle immagini: menu a comparsa Immagine nella categoria Comune della barra Inserisci e scegliere Segnaposto immagine.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Segnaposto immagine.

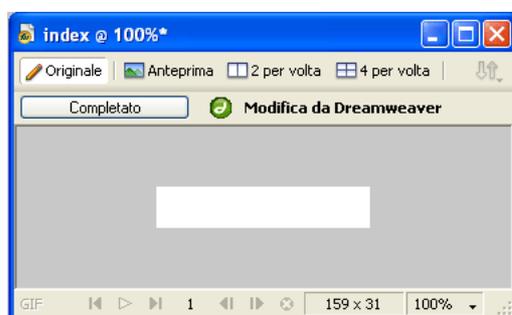


- 3 Immettere il nome, le dimensioni, il colore e il testo alternativo per il segnaposto immagine, quindi fare clic su OK. Nel documento di Dreamweaver viene inserito un segnaposto immagine.



- 4 Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Selezionare il segnaposto immagine e fare clic su Crea nella finestra di ispezione Proprietà.
 - Fare doppio clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sul segnaposto immagine.
 - Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Crea immagine in Fireworks.

Fireworks si apre con uno spazio vuoto delle stesse dimensioni dell'immagine segnaposto. La finestra del documento indica che si sta modificando un'immagine da Dreamweaver.



- 5 Creare un'immagine in Fireworks, quindi fare clic su Completato una volta ultimata.
- 6 Specificare un nome e una posizione per il file PNG sorgente nella finestra di dialogo Salva con nome, quindi fare clic su Salva.

Nota: il nome del segnaposto immagine immesso dalla finestra di ispezione Proprietà in Dreamweaver viene utilizzato come nome di file predefinito di Fireworks.

Per ulteriori informazioni sul salvataggio dei file PNG di Fireworks, consultare la Guida di Fireworks.

7 Specificare un nome per il file immagine esportato nella finestra di dialogo Esportazione.

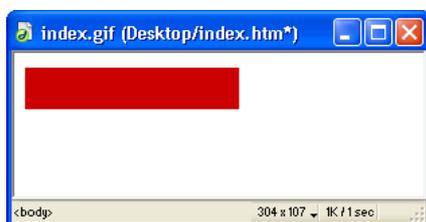
Questi sono i file immagine visualizzati in Dreamweaver.

8 Specificare una posizione per il file o i file immagine esportati. La posizione scelta dovrebbe essere all'interno della cartella del sito di Dreamweaver.

Per ulteriori informazioni sull'esportazione, consultare la Guida di Fireworks.

9 Fare clic su Salva.

Quando si ritorna a Dreamweaver, il segnaposto immagine originariamente selezionato viene sostituito con la nuova immagine o tabella di Fireworks creata dall'utente.



Collocazione di codice HTML di Fireworks in Dreamweaver

Esistono diversi metodi per collocare in Dreamweaver il codice HTML generato da Fireworks. È possibile esportare il codice HTML oppure copiarlo negli Appunti. Inoltre si può aprire in Dreamweaver un file HTML di Fireworks esportato e copiare e incollare sezioni specifiche del codice. Il codice esportato in Dreamweaver può essere facilmente aggiornato utilizzando il comando Aggiorna HTML in Fireworks. In alternativa, si può anche esportare il codice HTML come elemento della libreria di Dreamweaver.

Per ulteriori informazioni sull'esportazione di HTML, consultare la Guida di Fireworks.

Nota: prima di esportare, copiare o aggiornare il codice HTML di Fireworks per l'uso in Dreamweaver, accertarsi di scegliere Dreamweaver come tipo di HTML nella finestra di dialogo Impostazioni HTML. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Esportazione dell'HTML di Fireworks a Dreamweaver

L'esportazione di file di Fireworks a Dreamweaver è un processo in due fasi. Da Fireworks, esportare i file direttamente in una cartella sito di Dreamweaver. In questo modo viene creato un file HTML e i file immagine associati nella posizione specificata. Il codice HTML viene poi collocato in Dreamweaver con la funzione Inserisci HTML di Fireworks.

Nota: prima di eseguire l'esportazione, accertarsi di scegliere Dreamweaver come tipo di HTML nella finestra di dialogo Impostazioni HTML. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Per esportare il codice HTML di Fireworks:

v Esportare il documento nel formato HTML. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Per inserire in un documento di Dreamweaver il codice HTML creato con Fireworks:

- 1** In Dreamweaver, salvare il documento in un sito definito.
- 2** Posizionare il punto di inserimento nel documento dove si desidera che inizi il codice HTML.
- 3** Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Selezionare Inserisci > Oggetti immagine > HTML di Fireworks.
 - Fare clic sulle immagini: menu a comparsa Immagine nella categoria Comune della barra Inserisci e scegliere HTML di Fireworks.

4 Nella finestra di dialogo che viene visualizzata, fare clic su Sfoglia per scegliere il file HTML di Fireworks.

5 Selezionare Cancella il file dopo l'inserimento per spostare il file HTML nel Cestino (Windows) o per eliminarlo definitivamente (Macintosh) al termine dell'operazione.

Utilizzare questa opzione se il file HTML di Fireworks non è più necessario dopo l'inserimento. Questa opzione non ha effetto sul file PNG sorgente associato al file HTML.

Nota: se il file HTML si trova su un'unità di rete, questo viene eliminato in modo permanente e non semplicemente spostato nel Cestino (Windows).

6 Fare clic su OK per inserire nel documento di Dreamweaver il codice HTML assieme alle immagini, alle porzioni e al codice JavaScript associati.

Copiatura del codice HTML di Fireworks negli Appunti per l'uso in Dreamweaver

Un sistema alternativo per collocare in Dreamweaver il codice HTML di Fireworks consiste nel copiarlo negli Appunti da Fireworks e incollarlo direttamente in un documento di Dreamweaver. Tutto il codice HTML e JavaScript associato al documento Fireworks viene copiato nel documento Dreamweaver, le immagini vengono esportate in una posizione specificata dall'utente e Dreamweaver aggiorna l'HTML con collegamenti a queste immagini correlati al documento.

Nota: prima di copiare il codice negli Appunti, accertarsi di scegliere Dreamweaver come tipo di HTML nella finestra di dialogo Impostazioni HTML. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Per copiare l'HTML di Fireworks negli Appunti per l'uso in Dreamweaver, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Copiare l'HTML negli Appunti di Fireworks, quindi incollarlo in un documento di Dreamweaver.
- Fare clic sul pulsante Esportazione rapida e scegliere Copia codice HTML, quindi incollarlo in un documento di Dreamweaver.

Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Nota: questo metodo funziona solo con Dreamweaver e con nessun altro editor HTML. Solo Dreamweaver aggiorna i collegamenti alle immagini Fireworks come elementi relativi al documento, quando si incolla codice HTML in un documento di Dreamweaver.

Copiatura di codice da un file di Fireworks esportato e incollaggio in Dreamweaver

È possibile aprire in Dreamweaver un file HTML di Fireworks esportato e quindi copiare e incollare manualmente le sole sezioni desiderate in un altro documento di Dreamweaver.

Nota: prima di eseguire l'esportazione da Fireworks, accertarsi di scegliere Dreamweaver come tipo di HTML nella finestra di dialogo Impostazioni HTML. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Per copiare il codice da un file di Fireworks esportato e incollarlo in Dreamweaver:

v Esportare un file HTML di Fireworks, quindi copiare e incollare il codice in un documento esistente di Dreamweaver. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Aggiornamento in Dreamweaver dell'HTML di Fireworks esportato

Il comando Aggiorna HTML di Fireworks consente di modificare un documento HTML precedentemente esportato in Dreamweaver.

Nota: sebbene Aggiorna HTML possa dimostrarsi utile per aggiornare il codice HTML precedentemente esportato a Dreamweaver, Roundtrip HTML offre vantaggi nettamente superiori. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica dei file di Fireworks da Dreamweaver" a pagina 287.

Con il comando Aggiorna HTML, è possibile modificare un'immagine PNG sorgente in Fireworks, poi aggiornare automaticamente tutto il codice HTML esportato e i file delle immagini collocati all'interno di un documento di Dreamweaver. Questo comando consente di aggiornare i file di Dreamweaver anche qualora questo programma non sia in esecuzione.

Nota: prima di aggiornare l'HTML, accertarsi di scegliere Dreamweaver come tipo di HTML nella finestra di dialogo Impostazioni HTML. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Per aggiornare il codice HTML di Fireworks collocato in Dreamweaver:

- 1 Apportare modifiche al documento PNG desiderato in Fireworks.
- 2 Selezionare File > Aggiorna HTML o fare clic sul pulsante Esportazione rapida e scegliere Aggiorna HTML dal menu a comparsa Dreamweaver.
- 3 Accedere al file di Dreamweaver contenente il codice HTML da aggiornare, quindi fare clic su Apri.
- 4 Accedere alla cartella di destinazione in cui si intendono collocare i file delle immagini aggiornati, quindi fare clic su Apri.

Fireworks aggiorna il codice HTML e JavaScript nel documento di Dreamweaver. Inoltre, Fireworks esporta le immagini associate al codice HTML e le colloca nella cartella di destinazione specificata.

Qualora Fireworks non riesca a reperire il codice HTML corrispondente da aggiornare, offre comunque la possibilità di inserire il nuovo codice HTML nel documento di Dreamweaver. Fireworks colloca la sezione JavaScript del nuovo codice all'inizio del documento, mentre la tabella HTML o il collegamento all'immagine vengono inseriti alla fine del file.

Esportazione dei file di Fireworks nelle librerie di Dreamweaver

Gli elementi della libreria di Dreamweaver semplificano la procedura di modifica e aggiornamento dei componenti più utilizzati del sito Web, quali i logo della società o altri elementi grafici che compaiono in tutte le pagine di un sito. Le voci di libreria costituiscono una parte del file HTML ubicata in una cartella denominata Library (Libreria) nella cartella principale del sito. Gli elementi della libreria appaiono come categorie nel pannello Risorse di Dreamweaver. È possibile trascinare un elemento della libreria (un file con estensione .lbi) dal pannello Risorse in qualsiasi pagina del proprio sito Web per inserirlo nel file Dreamweaver.

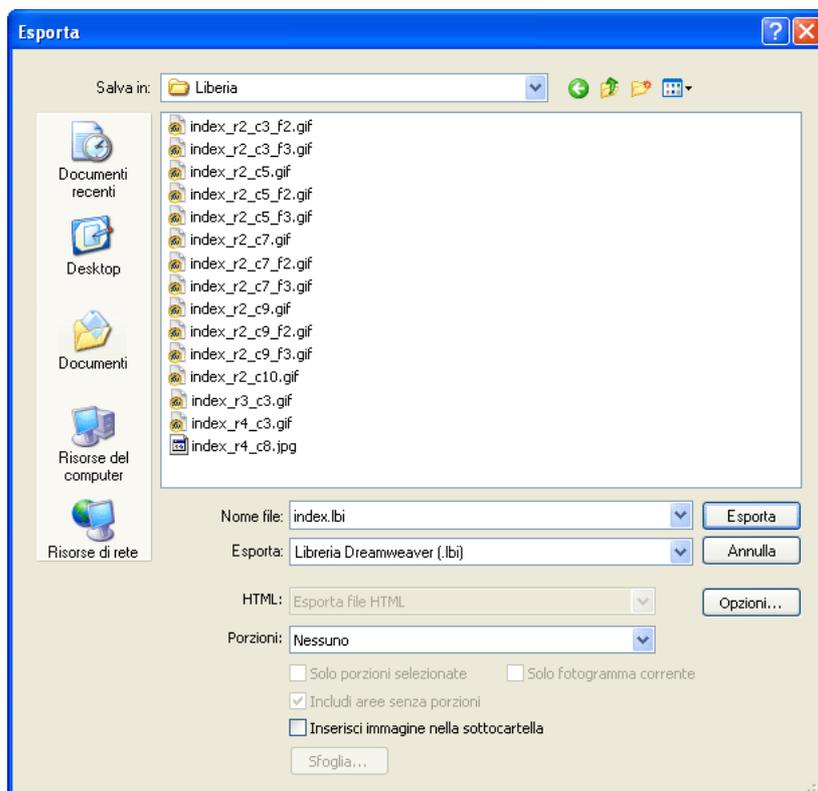
È impossibile modificare un elemento della libreria direttamente nel documento di Dreamweaver. Dal documento si può modificare solo l'elemento libreria principale. Successivamente, Dreamweaver può aggiornare ogni copia di quell'elemento presente nell'intero sito Web. Gli elementi della libreria di Dreamweaver sono del tutto simili ai simboli di Fireworks; le modifiche al documento libreria principale (LBI) si riflettono in tutte le istanze della libreria del sito.

Nota: gli elementi della libreria non supportano i menu a comparsa.

Per esportare un documento di Fireworks come elemento della libreria di Dreamweaver:

- 1 Selezionare File > Esporta.

2 Selezionare Libreria Dreamweaver dal menu a comparsa Esporta.



Selezionare la cartella Libreria nel sito di Dreamweaver come posizione nella quale collocare i file. Se questa cartella non esiste, utilizzare la finestra di dialogo Seleziona cartella per creare o individuare la cartella. La cartella deve avere il nome Libreria, dato che Dreamweaver è sensibile alla differenza fra maiuscole e minuscole.

Nota: Dreamweaver non riconosce il file esportato come elemento di libreria a meno che non sia salvato nella cartella Libreria.

3 Nella finestra di dialogo Esporta, digitare un nome per il file.

4 Se l'immagine contiene delle porzioni, scegliere le opzioni per le porzioni. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

5 Selezionare Inserisci immagine nella sottocartella per scegliere una cartella separata per il salvataggio delle immagini.

6 Fare clic su Salva.

Modifica dei file di Fireworks da Dreamweaver

Roundtrip HTML è una potente funzionalità che ottimizza l'integrazione tra Fireworks e Dreamweaver. Questa caratteristica consente di apportare modifiche in un'applicazione e fare in modo che queste variazioni si riflettano direttamente anche nell'altra. Roundtrip HTML utilizza la funzione di lancio e modifica integrata per intervenire su immagini e tabelle di Fireworks direttamente dal documento di Dreamweaver in cui sono inserite. Dreamweaver apre automaticamente il file PNG sorgente di Fireworks per l'immagine o la tabella collocata e consente di apportare le modifiche desiderate all'interno di Fireworks. Gli aggiornamenti effettuati in Fireworks vengono applicati all'immagine o tabella collocata quando il file viene riaperto con Dreamweaver.

Nota: prima di operare con Roundtrip HTML è necessario eseguire alcune operazioni preliminari. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione delle opzioni di lancio e modifica" a pagina 291.

Informazioni su Roundtrip HTML

Fireworks riconosce e conserva la maggior parte dei tipi di modifiche apportate a un documento di Dreamweaver, inclusi le variazioni dei collegamenti, le mappe immagine modificate, il testo e il codice HTML modificato nelle porzioni HTML, nonché i comportamenti condivisi tra Fireworks e Dreamweaver. La finestra di ispezione Proprietà di Dreamweaver consente di identificare le immagini, le porzioni in tabelle e le tabelle generate da Fireworks e presenti nel documento.

Sebbene Fireworks supporti la maggior parte delle modifiche di Dreamweaver, l'applicazione di variazioni di rilievo alla struttura di una tabella all'interno di Dreamweaver può creare differenze inconciliabili tra le due applicazioni. Se si apportano modifiche di rilievo al layout di tabella di Dreamweaver e poi si tenta di lanciare e modificare la tabella in Fireworks, l'utente viene informato che le modifiche effettuate da Fireworks sovrascriveranno qualsiasi precedente variazione alla tabella eseguita con Dreamweaver. Se si intende apportare modifiche considerevoli a un layout di tabella, utilizzare la funzionalità di lancio e modifica di Dreamweaver all'interno di Fireworks.

Modifica delle immagini di Fireworks

È possibile avviare Fireworks per modificare le singole immagini collocate all'interno di un documento di Dreamweaver.

Nota: prima di modificare gli elementi grafici di Fireworks da Dreamweaver, è necessario eseguire alcune operazioni preliminari. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione delle opzioni di lancio e modifica" a pagina 291.

Per aprire e modificare un'immagine di Fireworks collocata in Dreamweaver:

1 In Dreamweaver, scegliere Finestra > Proprietà per aprire la finestra di ispezione Proprietà, se non è già aperta.

2 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Selezionare l'immagine desiderata. La finestra di ispezione Proprietà identifica la selezione come immagine di Fireworks e visualizza il nome del file PNG sorgente noto per l'immagine. Successivamente, fare clic su Modifica in Proprietà.
- Fare doppio clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sull'immagine che si desidera modificare.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'immagine desiderata e scegliere Modifica con Fireworks dal menu di scelta rapida.

Dreamweaver avvia Fireworks, qualora quest'ultimo non sia già aperto.

3 Se richiesto, specificare se individuare un file sorgente di Fireworks per l'immagine collocata. Per ulteriori informazioni sui file PNG sorgente di Fireworks, consultare la Guida di Fireworks.

4 Modificare l'immagine in Fireworks. La finestra del documento indica che si sta modificando un'immagine da Dreamweaver.

Dreamweaver riconosce e mantiene tutte le modifiche applicate a un'immagine in Fireworks.

5 Dopo avere apportato le modifiche all'immagine, fare clic su Fine nella finestra del documento.

L'immagine viene esportata utilizzando le impostazioni di ottimizzazione correnti. Viene aggiornato il file GIF o JPEG utilizzato da Dreamweaver e viene salvato il file PNG sorgente eventualmente selezionato.

Nota: grazie alla tecnologia di Fireworks, Dreamweaver fornisce funzioni di base per la modifica delle immagini che consentono di apportare modifiche alle immagini senza dover utilizzare un'applicazione esterna. È possibile ritagliare, ridimensionare, ridefinire le immagini e altro ancora senza uscire da Dreamweaver. Le funzioni di Dreamweaver per la modifica delle immagini si applicano solo ai formati di file immagine JPEG e GIF. Non è possibile modificare altri formati di file immagine bitmap con queste funzioni. Per ulteriori informazioni sulla modifica delle immagini in Dreamweaver, consultare la Guida di Dreamweaver.

Nota: quando si apre un'immagine dal pannello Sito di Dreamweaver, l'editor predefinito per quel tipo di immagine, impostato nelle Preferenze di Dreamweaver, apre il file. Quando le immagini vengono aperte da questa posizione, Fireworks non apre il file PNG originale. Per poter utilizzare le funzioni di integrazione di Fireworks, è necessario aprire le immagini dall'interno della finestra del documento di Dreamweaver.

Modifica delle tabelle di Fireworks

All'apertura e modifica di una porzione di immagine che fa parte di una tabella di Fireworks collocata, Dreamweaver apre automaticamente il file PNG sorgente per tutta la tabella.

prima di modificare le tabelle di Fireworks da Dreamweaver, è necessario eseguire alcune operazioni preliminari. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione delle opzioni di lancio e modifica" a pagina 291.

Nota: se si crea una tabella nidificata all'interno di una tabella generata da Fireworks e si tenta di modificarla mediante la funzionalità roundtrip in Dreamweaver, si può verificare un errore di Dreamweaver. Per ulteriori informazioni, vedere la nota tecnica 19231, disponibile nel sito Web di Adobe.

Per aprire e modificare una tabella di Fireworks collocata in Dreamweaver:

1 In Dreamweaver, scegliere Finestra > Proprietà per aprire la finestra di ispezione Proprietà, se non è già aperta.

2 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Fare clic all'interno della tabella, fare clic sul tag `TABLE` nella barra di stato per selezionare tutta la tabella. La finestra di ispezione Proprietà identifica la selezione come tabella di Fireworks e visualizza il nome del file PNG sorgente noto per la tabella. Successivamente, fare clic su Modifica nella finestra di ispezione Proprietà.
- Fare clic sull'angolo superiore sinistro della tabella per selezionarla, quindi fare clic su Modifica nella finestra di ispezione Proprietà.
- Selezionare un'immagine nella tabella, quindi fare clic su Modifica nella finestra di ispezione Proprietà.
- Fare doppio clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sull'immagine che si desidera modificare.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sull'immagine, quindi scegliere Modifica con Fireworks dal menu di scelta rapida.

Dreamweaver avvia Fireworks, qualora quest'ultimo non sia già aperto. Nella finestra del documento viene visualizzato il file PNG sorgente per l'intera tabella.

Per ulteriori informazioni sui file PNG sorgente di Fireworks, consultare la Guida di Fireworks.

3 In Fireworks, apportare le modifiche desiderate.

Dreamweaver riconosce e mantiene tutte le modifiche applicate a una tabella in Fireworks.

4 Dopo avere apportato le modifiche alla tabella, fare clic su Fine nella finestra del documento.

Il codice HTML e i file delle porzioni immagine vengono esportati utilizzando le impostazioni di ottimizzazione correnti. La tabella collocata in Dreamweaver viene aggiornata e il file PNG sorgente viene salvato.

Informazioni sui comportamenti di Dreamweaver

Se un singolo elemento grafico non suddiviso in porzioni di Fireworks viene inserito in un documento di Dreamweaver e gli viene applicato un comportamento di Dreamweaver, al momento dell'apertura e della modifica in Fireworks all'elemento grafico viene sovrapposta una porzione. La porzione non è inizialmente visibile, dato che le porzioni sono automaticamente disattivate quando si aprono e modificano elementi grafici singoli e non suddivisi ai quali siano stati applicati comportamenti di Dreamweaver. La porzione può essere visualizzata attivandone la visibilità dal livello Web del pannello Livelli.

Quando si visualizzano le proprietà di una porzione di Fireworks dotata di un comportamento di Dreamweaver, la casella di testo del collegamento nella finestra di ispezione Proprietà potrebbe visualizzare `javascript:.`. L'eliminazione di questo testo è assolutamente priva di conseguenze negative. Anche sovrapponendovi un URL, il comportamento rimarrà comunque intatto alla riapertura del file in Dreamweaver.

Quando si opera con Roundtrip HTML da Dreamweaver, Fireworks supporta i formati lato server quali CFM e PHP.

Dreamweaver supporta tutti i comportamenti applicati a Fireworks, inclusi quelli richiesti per i rollover e i pulsanti. Durante una sessione di lancio e modifica Fireworks supporta i seguenti comportamenti di Dreamweaver:

- Rollover semplice
- Scambia immagine

- Ripristino di immagini scambiate
- Impostazione del testo della barra di stato
- Impostazione dell'immagine della barra di navigazione
- Menu a comparsa

Nota: Fireworks non supporta comportamenti non nativi, inclusi i comportamenti lato server.

Nota: gli elementi della libreria non supportano i menu a comparsa.

Ottimizzazione di immagini e animazioni di Fireworks aggiunte a Dreamweaver

È possibile avviare Fireworks da Dreamweaver per apportare rapidi ritocchi alle immagini e alle animazioni di Fireworks collocate, come ad esempio la ridefinizione o la modifica del tipo di file. Fireworks consente di modificare le impostazioni di ottimizzazione, le impostazioni di animazione e le dimensioni e l'area dell'immagine esportata.

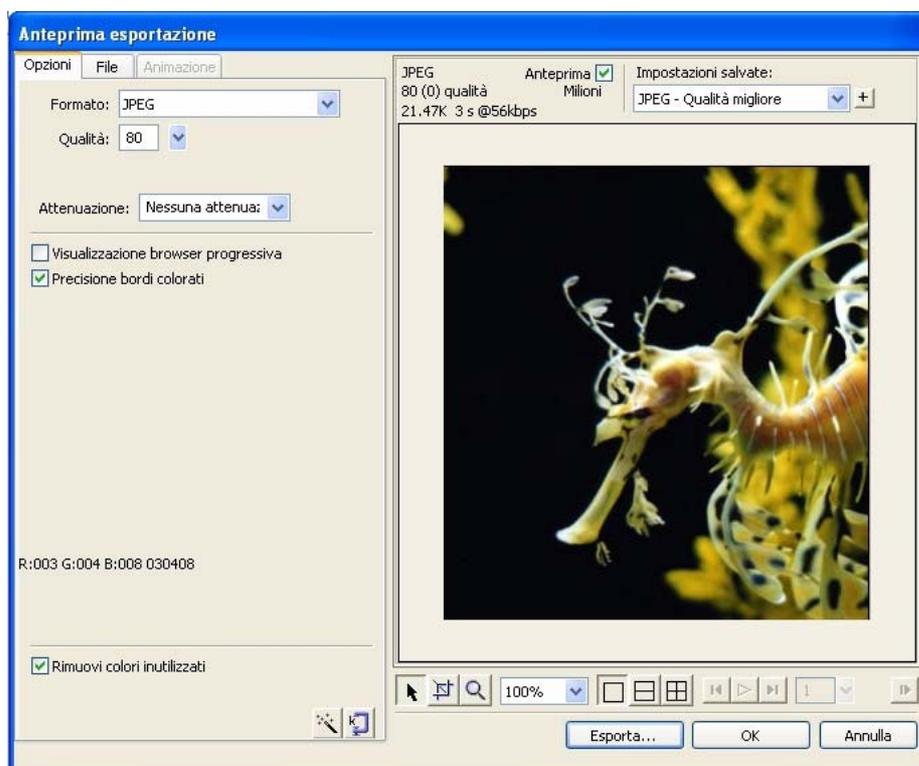
Per modificare le impostazioni di ottimizzazione per un'immagine di Fireworks collocata in Dreamweaver:

1 In Dreamweaver, selezionare l'immagine desiderata ed effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Comandi > Ottimizza immagine in Fireworks.
- Fare clic sul pulsante Ottimizza in Fireworks nella finestra di ispezione Proprietà.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e scegliere Ottimizza in Fireworks dal menu a comparsa.

2 Qualora richiesto, specificare se aprire un file sorgente di Fireworks per l'immagine collocata.

Viene visualizzata una finestra di dialogo. Sebbene la barra del titolo non visualizzi questo nome, si tratta della finestra di dialogo Anteprima esportazione di Fireworks.



3 Apportare le modifiche desiderate nella finestra di dialogo Anteprima esportazione:

- Per modificare le impostazioni di ottimizzazione, fare clic sulla scheda Opzioni.
- Per modificare le dimensioni e l'area dell'immagine esportate, fare clic sulla scheda File e modificare le impostazioni desiderate. Se si modificano le dimensioni dell'immagine in Fireworks, è inoltre necessario reimpostare le dimensioni dell'immagine nella finestra di ispezione Proprietà quando si ritorna a Dreamweaver.
- Per modificare le impostazioni dell'animazione per l'immagine, fare clic sulla scheda Animazione e variare i parametri definiti.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni disponibili in queste schede, consultare la Guida di Fireworks.

4 Al termine delle modifiche sull'immagine, fare clic su Aggiorna.

L'immagine viene esportata utilizzando le nuove impostazioni di ottimizzazione. Di conseguenza, viene aggiornata l'immagine GIF o JPEG posizionata in Dreamweaver e viene salvato l'eventuale file sorgente PNG.

Se è stato modificato il formato dell'immagine, la funzione Controllo collegamenti di Dreamweaver richiede di aggiornare i riferimenti all'immagine. Ad esempio, se si è modificato il formato di un'immagine denominata mia_immagine da GIF a JPEG, fare clic su OK quando richiesto per modificare tutti i riferimenti a mia_immagine.gif nel sito e cambiarli in mia_immagine.jpg.

Modifica delle impostazioni dell'animazione

Se si sta aprendo e ottimizzando un file GIF animato, è possibile anche modificare le impostazioni delle animazioni. Le opzioni di animazione disponibili nella finestra di dialogo Anteprima esportazione sono simili a quelle disponibili nel pannello Fotogrammi di Fireworks.

***Nota:** non è possibile modificare i singoli elementi grafici all'interno di un'animazione di Fireworks durante una sessione di ottimizzazione aperta da Dreamweaver. Per modificare gli elementi grafici di un'animazione, è necessario aprire e modificare l'animazione di Fireworks. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica dei file di Fireworks da Dreamweaver" a pagina 287.*

Per modificare le impostazioni di un'animazione collocata, vedere "Ottimizzazione di immagini e animazioni di Fireworks aggiunte a Dreamweaver" a pagina 290 e "Uso dell'Anteprima esportazione" nella Guida di Fireworks.

Impostazione delle opzioni di lancio e modifica

Per utilizzare efficacemente Roundtrip HTML, si devono eseguire alcune operazioni preliminari, quali la definizione di Fireworks come editor di immagini principale in Dreamweaver e la specifica delle preferenze di lancio e modifica per Fireworks.

***Nota:** inoltre si dovrebbe definire un sito locale di Dreamweaver prima di operare con Roundtrip HTML. Per ulteriori informazioni, vedere Uso di Dreamweaver.*

Fireworks come principale editor esterno di immagini per Dreamweaver

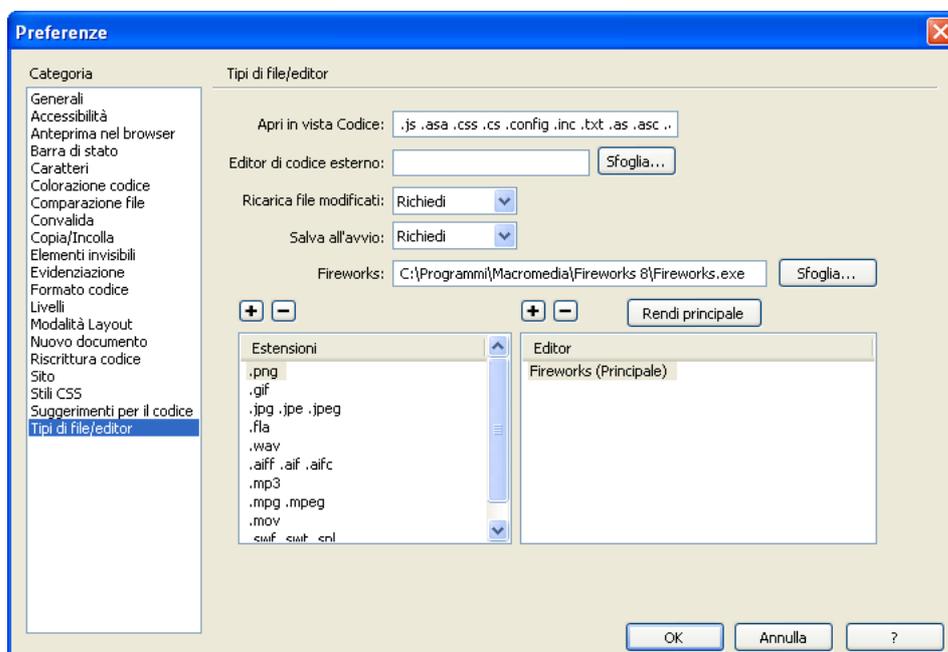
In Dreamweaver sono disponibili una serie di preferenze per avviare automaticamente applicazioni specifiche per la modifica di determinati tipi di file. Per utilizzare la funzionalità di avvio e modifica di Fireworks, assicurarsi che questo sia impostato come editor principale per i file GIF, JPEG e PNG all'interno di Dreamweaver.

Le versioni precedenti di Fireworks possono essere comunque utilizzate come editor esterni di immagini, ma offrono funzionalità di lancio e modifica limitate. Quando si opera con Roundtrip HTML, Fireworks MX e Fireworks 4 non supportano pienamente le modifiche effettuate alle proprietà delle celle delle tabelle di Dreamweaver, né i comportamenti applicati a Dreamweaver. Fireworks 3 non supporta pienamente l'apertura e la modifica di tabelle e porzioni collocate all'interno delle tabelle, mentre Fireworks 2 non supporta l'apertura e la modifica di file PNG origine per le immagini collocate.

***Nota:** dato che Fireworks è l'editor esterno di immagini predefinito in Dreamweaver, l'impostazione di questa preferenza è necessaria solo se si verificano problemi durante l'avvio di Fireworks CS3 da Dreamweaver.*

Per impostare Fireworks come principale editor esterno di immagini per Dreamweaver:

- 1 In Dreamweaver, scegliere Modifica > Preferenze, quindi scegliere Tipi di file/Editor.
- 2 Nell'elenco Estensioni, selezionare un'estensione per il file Web (.gif, .jpg o .png).
- 3 Se Fireworks compare nell'elenco Editor, selezionarlo. Se Fireworks non si trova nell'elenco, fare clic sul pulsante Più (+), individuare l'applicazione Fireworks sul disco rigido, quindi fare clic su Apri.



- 4 Fare clic su Rendi principale.
- 5 Ripetere i passaggi da 2 a 4 per impostare Fireworks come editor principale per gli altri tipi di file immagine Web.

Informazioni su Design Notes e sui file sorgente

Ogni volta che si esporta un file di Fireworks da un file PNG sorgente salvato in un sito di Dreamweaver, Fireworks scrive una nota di progettazione (Design Note) contenente informazioni sul file. Ad esempio, quando si esporta una tabella di Fireworks, il programma redige una nota per ogni immagine esportata. Queste note contengono riferimenti al file PNG sorgente da cui sono stati originati i file esportati.

Quando si apre e si modifica da Dreamweaver un'immagine creata con Fireworks, Dreamweaver utilizza la Design Note per individuare il PNG sorgente per il file dell'immagine. Per garantire i migliori risultati, salvare sempre il file PNG sorgente di Fireworks e i file esportati in un sito di Dreamweaver. In questo modo è sicuro che qualsiasi utente che condivide il sito è in grado di individuare il PNG sorgente quando avvia Fireworks da Dreamweaver.

Specifiche delle preferenze di lancio e modifica per i file sorgente di Fireworks

Le preferenze di lancio e modifica di Fireworks consentono di specificare le modalità di gestione dei file PNG all'apertura dei file di Fireworks da un'altra applicazione.

Dreamweaver riconosce le preferenze di lancio e modifica di Fireworks solo in alcuni casi nei quali si apre e si ottimizza un'immagine di Fireworks. In particolare, è necessario aprire e ottimizzare un'immagine che non fa parte di una tabella di Fireworks e non contiene un percorso della Design Note verso un file PNG sorgente. In tutti gli altri casi, compresi tutti i casi di lancio e modifica delle immagini di Fireworks, Dreamweaver apre automaticamente il file PNG sorgente, richiedendo di individuare il file sorgente, qualora non riesca a reperirlo.

Per specificare le preferenze di lancio e modifica per Fireworks:

1 In Fireworks, scegliere Modifica > Preferenze.

Nota: in Mac OS X, scegliere Fireworks > Preferenze.

2 Fare clic sulla scheda Lancia e modifica (Windows) o scegliere Lancia e modifica dal menu a comparsa (Macintosh).

3 Specificare le opzioni da utilizzare per la modifica o l'ottimizzazione delle immagini di Fireworks collocate in un'applicazione esterna:

Usa sempre PNG sorgente apre automaticamente il file PNG di Fireworks definito nella Design Note come sorgente per l'immagine collocata. In questo caso vengono aggiornati sia il PNG sorgente che l'immagine collocata corrispondente.

Non utilizzare mai PNG sorgente apre automaticamente l'immagine collocata di Fireworks, indipendentemente dal fatto che esista un file PNG sorgente o meno. In questo caso viene aggiornata solo l'immagine collocata.

Richiedi al lancio consente di specificare ogni volta se aprire o meno il file PNG sorgente. Quando si modifica o ottimizza un'immagine collocata, Fireworks visualizza un messaggio in cui si richiede di operare una scelta per quanto riguarda il lancio e la modifica. Inoltre è possibile specificare preferenze globali di lancio e modifica da questo prompt.

Uso del pulsante Gestione file

Il pulsante Gestione file , situato nella parte superiore della finestra del Documento accanto al pulsante Esportazione rapida, consente di accedere facilmente a vari comandi di trasferimento dei file. È possibile utilizzare il pulsante Gestione file se il documento risiede in una cartella sito di Dreamweaver e se il sito ha accesso a un server remoto. Fireworks riconosce la cartella come sito se è stata utilizzata la finestra di dialogo Gestisci siti in Dreamweaver per definire la cartella di destinazione, o una cartella che la contiene, come cartella principale locale di un sito.

Il pulsante Gestione file visualizza un menu con i seguenti comandi:

Scarica consente di copiare la versione remota del file nel sito locale, sovrascrivendo il file locale con la copia remota.

Ritira consente di ritirare il file, sovrascrivendo il file locale con la copia remota. Ritira è disponibile in Fireworks solo se l'opzione Abilita deposito e ritiro file è attivata in Dreamweaver per il sito in cui risiede il documento.

Carica consente di copiare la versione locale del file sul sito remoto, sovrascrivendo il file remoto con la copia locale.

Deposita consente di depositare il file locale, sovrascrivendo il file remoto con la copia locale. Deposita è disponibile in Fireworks solo se l'opzione Abilita deposito e ritiro file è attivata in Dreamweaver per il sito in cui risiede il documento.

Annulla ritiro annulla il ritiro del file locale e lo deposita, sovrascrivendo il file locale con la copia remota. Annulla ritiro è disponibile in Fireworks solo se l'opzione Abilita deposito e ritiro file è attivata in Dreamweaver per il sito in cui risiede il documento.

Nota: i comandi di Gestione file sono disponibili in Fireworks solo se il documento risiede in una cartella sito di Dreamweaver per cui è definito un server remoto. I comandi di Gestione file possono essere utilizzati per file che risiedono in siti che usano metodi di trasporto Locale/rete e FTP. I file in siti che usano SFTP o metodi di trasporto di terze parti, come SourceSafe, WebDAV e RDS, non possono essere trasferiti al o dal server remoto dall'interno di Fireworks.

Operazioni con Flash

Fireworks si integra perfettamente con Flash. È possibile importare, copiare e incollare o esportare facilmente vettori, bitmap, animazioni e pulsanti multistato da utilizzare in Flash. Inoltre, la funzionalità lancia e modifica semplifica la modifica degli elementi grafici di Fireworks dall'interno di Flash.

Nota: lo stile dell'HTML di Flash non supporta il codice dei menu a comparsa. I comportamenti dei pulsanti di Fireworks e altri tipi di interattività non vengono importati in Flash.

Collocazione di elementi grafici di Fireworks in Flash

È possibile collocare gli elementi grafici di Fireworks in Flash in numerosi modi diversi. L'importazione o le operazioni di copia e incolla di un file PNG di Fireworks forniscono il massimo controllo sulle modalità di importazione di elementi grafici e animazioni in Flash.

Sebbene si abbia un maggiore controllo quando si importano o si copiano e incollano i file PNG di Fireworks, è anche possibile importare file JPEG, GIF, PNG e SWF esportati da Fireworks.

***Nota:** quando gli elementi grafici di Fireworks vengono importati o copiati e incollati in Flash, alcuni attributi vanno persi, quali ad esempio i filtri attivi e le texture. Non è possibile importare o copiare e incollare l'effetto gradiente contorni da Fireworks in un documento Flash. Inoltre, Flash supporta solo i riempimenti uniformi, i riempimenti a gradiente e i tratti base.*

Importazione dai file PNG di Fireworks in Flash

I file PNG sorgente di Fireworks possono essere importati direttamente in Flash, senza doverli esportare ad alcun altro formato grafico. Tutti gli elementi grafici vettoriali, bitmap, delle animazioni e dei pulsanti multistato di Fireworks possono essere importati in Flash.

***Nota:** i comportamenti dei pulsanti di Fireworks e altri tipi di interattività non vengono importati in Flash poiché i comportamenti di Fireworks vengono abilitati da JavaScript, esterno al formato file. Flash utilizza codice ActionScript™ interno.*

Quando si importa un file PNG di Fireworks in Flash, è possibile scegliere tra una varietà di opzioni di importazione. Se il file PNG include più pagine, è possibile importarle tutte in nuovi fotogrammi o scene di Flash, oppure selezionare una pagina specifica da importare nel fotogramma corrente. L'intero contenuto di una pagina, inclusi i fotogrammi, i livelli e gli oggetti possono essere importati come un clip filmato di Flash, oppure si può importare tutto il contenuto in un nuovo livello individuale. La modificabilità degli oggetti vettoriali e di quelli di testo può essere conservata completamente o si può anche decidere di trascurarla del tutto e di importare il file PNG di Fireworks come singola immagine bitmap appiattita.

Per importare un PNG di Fireworks in Flash:

1 Salvare il documento desiderato in Fireworks.

Per ulteriori informazioni sul salvataggio dei file, consultare la Guida di Fireworks.

2 Passare a un documento aperto di Flash.

3 (Opzionale) Fare clic su fotogramma chiave e livello nel quale importare il contenuto di Fireworks.

4 Scegliere File > Importa.

5 Passare al file PNG desiderato e selezionarlo dalla finestra di dialogo Importa, quindi fare clic su OK.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Importa documento Fireworks.



Eeguire una delle operazioni seguenti:

a Selezionare l'opzione Importa come bitmap singola appiattita per importare il file come immagine bitmap singola e perdere ogni possibilità di modificarla. Se il PNG include più pagine, viene importata solo la prima.

***Nota:** la selezione di questa opzione rende indisponibili le altre opzioni della finestra di dialogo.*

b Selezionare un'opzione di importazione dai due menu a comparsa:

Importare tutte le pagine come clip filmato in fotogrammi nuovi Importa tutte le pagine nel file PNG in un nuovo livello di Flash che prenderà lo stesso nome del file PNG. Nel nuovo livello si crea un fotogramma chiave nella posizione attuale del fotogramma; la prima pagina del file PNG viene collocata in tale fotogramma come clip filmato e tutte le altre pagine vengono quindi collocate nei fotogrammi seguenti come clip filmato. Vengono mantenuti sia la gerarchia dei livelli che i fotogrammi all'interno del file PNG.

Importa Pagina 1 nel fotogramma corrente come clip filmato Il contenuto della pagina selezionata viene importato come clip filmato, il quale viene collocato nel fotogramma e nel livello attivi del file di Flash. La gerarchia dei livelli e i fotogrammi all'interno del file PNG sono entrambi conservati.

Importare tutte le pagine come clip filmato in scene nuove Importa tutte le pagine dal file PNG e le applica tutte in una nuova scena come clip filmato. Vengono mantenuti tutti i livelli e i fotogrammi all'interno del file PNG. Nel caso in cui nel file di Flash esistano già delle scene, il processo di importazione aggiunge le scene nuove di seguito a quelle già esistenti.

Importa Pagina 1 in un livello nuovo La pagina selezionata viene importata come livello nuovo. I fotogrammi vengono importati nella sequenza cronologica come fotogrammi separati.

6 Scegliere le modalità di importazione degli oggetti vettoriali:

Importa come bitmap per mantenere aspetto conserva la modificabilità degli oggetti vettoriali, a meno che siano disponibili riempimenti, tratti o effetti speciali non supportati da Flash. Per conservare l'aspetto di tali oggetti, Flash li converte in immagini bitmap non modificabili.

Importa come tracciati modificabili conserva la modificabilità di tutti gli oggetti vettoriali. Se gli oggetti hanno riempimenti, tratti o effetti speciali non supportati da Flash, queste proprietà vanno perse o convertite nel loro equivalente in Flash, che potrebbe non avere lo stesso aspetto.

7 Scegliere le modalità di importazione del testo:

Importa come bitmap per mantenere aspetto conserva la modificabilità del testo, a meno che siano presenti riempimenti, tratti o effetti speciali non supportati da Flash. Per conservare l'aspetto di tale testo, Flash lo converte in un'immagine bitmap non modificabile.

Mantieni modificabile tutto il testo conserva la modificabilità di tutto il testo. Se gli oggetti di testo contengono riempimenti, tratti o effetti speciali non supportati da Flash, queste proprietà vanno perse o convertite nel loro equivalente in Flash, che potrebbe non avere lo stesso aspetto.

8 Fare clic su OK.

Il file PNG di Fireworks viene importato in Flash usando le opzioni di importazione scelte.

Nota: le selezioni fatte nella casella di dialogo *Importa documento Fireworks* vengono salvate e utilizzate come impostazioni predefinite per l'importazione successiva di un file PNG.

Operazioni di copia e incolla degli elementi grafici di Fireworks in Flash

Un sistema rapido per collocare in Flash gli elementi grafici prodotti con Fireworks consiste nel copiarli e incollarli o nel trascinarli.

Nota: per copiare elementi grafici in versioni di Flash precedenti a Flash 8, è necessario scegliere *Modifica > Copia contorni tracciati*.

Nota: è possibile che si renda necessaria la separazione degli oggetti con *Elabora > Separa al fine di renderli modificabili come singoli oggetti vettoriali all'interno di Flash*.

Per copiare e incollare o trascinare immagini da Fireworks in un documento Flash:

- 1 In Fireworks, selezionare l'oggetto o gli oggetti da copiare.
- 2 Selezionare *Modifica > Copia* o fare clic sul pulsante *Esportazione rapida* e scegliere *Copia* dal menu a comparsa Flash.
- 3 In Flash, creare un nuovo documento e scegliere *Modifica > Incolla* o trascinare il file direttamente da Fireworks a Flash.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Importa documento Fireworks.



4 Scegliere un'opzione dal menu a comparsa Dentro:

Fotogramma corrente come clip filmato Il contenuto da incollare viene importato come clip filmato, il quale viene collocato nel fotogramma e nel livello attivi nel file di Flash. Vengono mantenuti sia la gerarchia dei livelli che i fotogrammi all'interno del file PNG.

Nuovo livello Il contenuto incollato viene importato come nuovo livello. I fotogrammi vengono importati nella sequenza cronologica come fotogrammi separati.

5 Scegliere le modalità di importazione degli oggetti vettoriali:

Importa come bitmap per mantenere aspetto conserva la modificabilità degli oggetti vettoriali, a meno che siano disponibili riempimenti, tratti o effetti speciali non supportati da Flash. Per conservare l'aspetto di tali oggetti, Flash li converte in immagini bitmap non modificabili.

Importa come tracciati modificabili conserva la modificabilità di tutti gli oggetti vettoriali. Se gli oggetti hanno riempimenti, tratti o effetti speciali non supportati da Flash, queste proprietà vanno perse o convertite nel loro equivalente in Flash, che potrebbe non avere lo stesso aspetto.

6 Scegliere le modalità di importazione del testo:

Importa come bitmap per mantenere aspetto conserva la modificabilità del testo, a meno che siano presenti riempimenti, tratti o effetti speciali non supportati da Flash. Per conservare l'aspetto di tale testo, Flash lo converte in un'immagine bitmap non modificabile.

Mantieni modificabile tutto il testo conserva la modificabilità di tutto il testo. Se gli oggetti di testo contengono riempimenti, tratti o effetti speciali non supportati da Flash, queste proprietà vanno perse o convertite nel loro equivalente in Flash, che potrebbe non avere lo stesso aspetto.

7 Fare clic su OK.

Il contenuto incollato viene importato in Flash usando le opzioni di importazione scelte.

Nota: le selezioni fatte nella casella di dialogo Importa documento Fireworks vengono salvate e utilizzate come impostazioni predefinite per la volta successiva in cui si debba copiare e incollare o trascinare un file PNG in Flash.

La struttura della libreria di Flash

Gli oggetti di Fireworks sono importati in una *Cartella oggetti Fireworks* nella libreria di Flash. La struttura all'interno di questa cartella è la seguente:

Cartella File 1 // Con lo stesso nome del file di Fireworks

- Cartella Pagina 1 // Con lo stesso nome della pagina (se vi è più di una pagina)
 - Pagina 1 // Con lo stesso nome della pagina
 - — Cartella Fotogramma 1 // Con lo stesso nome del fotogramma (se vi è più di un fotogramma)
 - — Fotogramma 1 // Con lo stesso nome del fotogramma
 - — — Simbolo 1 nel Fotogramma 1 // Denominata in base al nome del simbolo
 - — — Simbolo 2 nel Fotogramma 1
 - ...
 - Cartella Livelli condivisi // Livelli condivisi tra i fotogrammi nella Pagina 1
 - — Cartella Livelli condivisi // Con lo stesso nome del livello condiviso
 - — Simbolo del Livello condiviso
- Cartella Pagina 2
 - Pagina 2
 - Simbolo 1 nella Pagina 2 (Per le pagine senza fotogrammi)
 - ...
- Cartella Pagina master
 - Pagina master
 - Simbolo 1 nella Pagina master
 - ...
 - Cartella Livelli condivisi // Livelli condivisi tra le pagine
 - — Cartella Livelli condivisi // Con lo stesso nome del livello condiviso
 - — Simbolo del Livello condiviso

Importare simboli con una scalatura a 9 porzioni

Quando si importa un simbolo di Fireworks che utilizza la funzionalità di scalatura a 9 porzioni, le quattro guide porzione vengono importate e mantenute in Flash.

La scalatura a 9 porzioni viene mantenuta per i simboli grafici normali e complessi e per quelli dei pulsanti, ma non per l'animazione, poichè in Fireworks non è supportata per l'animazione. I simboli importati vengono salvati come simboli nella libreria di Flash.

Importare simboli grafici complessi

Nell'importazione in Flash di simboli grafici complessi, quali i componenti di Flex, vi sono alcune restrizioni:

- Si perdono le piccole modifiche apportate al simbolo. Viene importata la copia master del simbolo.
- I simboli grafici complessi vengono immagazzinati come file PNG e JSE. Viene importato solo il file PNG. Se il simbolo è formato da diversi tracciati, questi vengono combinati in un simbolo unico.

Se si ha bisogno della funzionalità completa di tale simbolo in Flash, è necessario sostituirlo con la versione Flash dello stesso.

Conservare gli effetti livello Photoshop

Fireworks supporta gli effetti livello Photoshop elencati qui di seguito. L'elenco descrive come ogni effetto sia importato in Flash.

Effetti dal vivo Photoshop - DropShadow: La mappatura è la seguente:

dimensiona mappe su blurX, blurY
 scegli distanza mappe su distanza
 scegli colore mappe su colore
 crea angolazione mappe a 180 - (Effetto Photoshop angolazione)

Effetti dal vivo Photoshop - InnerShadow: La mappatura è la seguente:

dimensiona mappe su blurX, blurY
scegli distanza mappe su distanza
scegli colore mappe su colore
crea angolazione mappe a 180 - (Effetto Photoshop angolazione)

Effetti dal vivo Photoshop - Outer Glow: La mappatura è la seguente:

scegli opacità mappe su intensità
scegli colore mappe su colore
dimensiona mappe su blurX, blurY

Effetti dal vivo Photoshop - Inner Glow: La mappatura è la seguente:

scegli opacità mappe su intensità
scegli colore mappe su colore
dimensiona mappe su blurX, blurY

Gli oggetti con qualunque altro effetto livello Photoshop sono rasterizzati.

Conservazione della visibilità e blocco

Gli oggetti e i livelli che nel file PNG sono nascosti, vengono importati e rimangono nascosti in Flash. Tuttavia, le parti non visibili di un simbolo grafico complesso non vengono importate (ad esempio, lo stato sopra o giù del pulsante).

Se un livello è bloccato o nascosto, tutti gli oggetti e i sottolivelli al suo interno ereditano questa impostazione e la mantengono quando vengono importati in Flash.

Tuttavia, se si importa una pagina singola in un livello nuovo in Flash, viene creato un unico livello per tutta la pagina e vengono visualizzati tutti gli oggetti; in questo caso, non vengono mantenuti gli attributi di visibilità e blocco.

Esportazione di immagini di Fireworks in altri formati per Flash

È possibile esportare elementi grafici di Fireworks come file JPEG, GIF, PNG e Adobe Illustrator 7 (AI), quindi importarli in Flash.

Per informazioni sull'esportazione di file JPEG e GIF, consultare la Guida di Fireworks. Per l'esportazione in formato PNG, vedere "Esportazione di file PNG con trasparenza" a pagina 299. Per informazioni sull'importazione di questi formati in Flash, vedere "Importazione in Flash di immagini e animazioni esportate da Fireworks" a pagina 300.

***Nota:** sebbene PNG sia il formato di file nativo di Fireworks, i file degli elementi grafici PNG esportati da Fireworks sono differenti dai file sorgente PNG salvati in Fireworks. I file PNG esportati non sono differenti dai file GIF o JPEG; contengono solo dati immagine e non contengono alcuna informazione aggiuntiva quali le porzioni, i livelli, l'interattività, i filtri attivi o altro contenuto modificabile. Per ulteriori informazioni sui file PNG sorgente, consultare la Guida di Fireworks.*

Esportazione di immagini e animazioni di Fireworks come file SWF

Elementi grafici e animazioni di Fireworks possono essere esportati come file SWF di Flash. È possibile effettuare diverse scelte in merito alle modalità di esportazione degli oggetti.

Se non si sceglie Mantieni aspetto nella finestra di dialogo Opzioni esportazione Flash SWF alcuni dati di formattazione vanno persi. Vengono mantenuti il colore e le dimensioni dei tratti. La seguente formattazione viene persa durante l'esportazione nel formato SWF:

- Modalità fusione
- Livelli
- Maschere (applicate prima dell'esportazione)
- Oggetti porzione, mappe immagine e comportamenti
- Riempimento a motivo
- Gradienti dei contorni

Per esportare un elemento grafico o un'animazione di Fireworks come file SWF:

- 1 Selezionare File > Esporta o fare clic sul pulsante Esportazione rapida e scegliere Esporta SWF dal menu a comparsa Flash.
- 2 Nella finestra di dialogo Esporta, digitare un nome per il file e scegliere una cartella di destinazione.
- 3 Selezionare Flash SWF dal menu a comparsa Salva.
- 4 Fare clic sul pulsante Opzioni.

Compare la finestra di dialogo Opzioni esportazione in Macromedia Flash SWF.



- 5 Nella sezione Oggetti, scegliere una delle opzioni seguenti:

Mantieni tracciati consente di mantenere la modificabilità dei tracciati. Gli effetti e la formattazione non vengono mantenuti.

Mantieni aspetto consente di convertire gli oggetti vettoriali in oggetti bitmap in base alle necessità e conservare l'aspetto dei tratti e del riempimento applicato. La modificabilità andrà perduta.

- 6 Nella sezione Testo, scegliere una delle opzioni seguenti:

Mantieni modificabilità consente di mantenere la modificabilità del testo. Gli effetti e la formattazione non vengono mantenuti.

Converti in tracciati consente di convertire il testo in tracciati e conservare le opzioni di spaziatura e crenatura personalizzate definite in Fireworks. La possibilità di modificarlo come testo va perduta.

- 7 Impostare la qualità delle immagini utilizzando il dispositivo di scorrimento a comparsa Qualità JPEG.

- 8 Selezionare i fotogrammi da esportare e la frequenza fotogrammi in secondi.

- 9 Fare clic su OK.

- 10 Fare clic su Salva nella finestra di dialogo Esporta.

Per informazioni sull'importazione di un file SWF esportato in Flash, vedere "Importazione in Flash di immagini e animazioni esportate da Fireworks" a pagina 300.

Esportazione di file PNG con trasparenza

Il formato PNG supporta la trasparenza per le immagini con colori a 32 bit. I file PNG sorgente di Fireworks possono essere importati direttamente in Flash.

Inoltre è possibile creare trasparenze con un file PNG a 8 bit. Con un file PNG a 8 bit si ottengono risultati di trasparenza eccezionali e una compressione file migliore rispetto a quella ottenuta con il formato file GIF. I file PNG a 8 bit di Fireworks possono essere esportati con trasparenze per l'inserimento in Flash.

Per esportare un file PNG a 8 bit con trasparenza:

- 1 In Fireworks, scegliere Finestra > Ottimizza per aprire il pannello Ottimizza qualora non fosse già aperto.
- 2 Selezionare PNG 8 come formato di file di esportazione e Trasparenza alfa dal menu a comparsa Trasparenza.
- 3 Selezionare File > Esporta.
- 4 Selezionare Solo immagini dal menu a comparsa Esporta. Definire il nome del file, quindi fare clic su Salva.

Per informazioni sull'importazione in Flash dei file PNG esportati, vedere "Importazione in Flash di immagini e animazioni esportate da Fireworks" a pagina 300.

Importazione in Flash di immagini e animazioni esportate da Fireworks

Il comando Importa di Flash viene utilizzato per importare elementi grafici e animazioni che sono state esportate da Fireworks.

Per importare in Flash elementi grafici e animazioni di Fireworks:

- 1 Creare un nuovo documento in Flash.

Nota: se si sta importando un elemento grafico di Fireworks in un file di Flash esistente, creare un nuovo livello in Flash.

- 2 Selezionare File > Importa e individuare l'elemento grafico o il file animazione.
- 3 Fare clic su Apri per importare il file.

Uso di Fireworks per modificare immagini importate in Flash

Grazie all'integrazione lancia e modifica, è possibile utilizzare Fireworks per apportare modifiche a un elemento grafico precedentemente importato in Flash. Questo metodo consente di modificare qualsiasi elemento grafico importato, anche se quest'ultimo non è stato esportato da Fireworks.

Nota: i file PNG nativi di Fireworks importati in Flash sono un'eccezione, a meno che si importi il file PNG come immagine bitmap appiattita.

Se l'elemento grafico è stato esportato da Fireworks ed è stato salvato il file PNG originale assieme al file grafico esportato, è possibile aprire il file PNG originale in Fireworks dall'interno di Flash per apportare le modifiche. Quando si ritorna a Flash, vengono aggiornati sia il file PNG che il file grafico di Flash.

- 1 In Flash, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su un elemento grafico selezionato nel pannello Libreria.
- 2 Selezionare Modifica con Fireworks dal menu a comparsa.

Nota: se Modifica con Fireworks non compare nel menu a comparsa, scegliere Modifica con e individuare l'applicazione Fireworks.

- 3 Fare clic su Sì nella casella Trova sorgente se si desidera individuare il file PNG originale per l'elemento grafico Fireworks, quindi fare clic su Apri.

Nota: se si sono modificate le preferenze di lancio e modifica di Fireworks, questa finestra di dialogo potrebbe non comparire.

Il file si apre in Fireworks e la finestra del documento indica che si sta modificando un file da Flash.

- 4 Apportare le modifiche all'immagine e fare clic su Completato una volta terminato.

Fireworks esporta un nuovo file grafico a Flash e se si è modificato il file PNG originale, viene salvato anche questo.

Operazioni con FreeHand

Dato che entrambe le applicazioni supportano elementi vettoriali, la grafica vettoriale può essere facilmente condivisa tra Fireworks e FreeHand. Tuttavia, l'aspetto degli oggetti può differire tra le applicazioni dato che Fireworks e FreeHand non condividono tutte le stesse funzionalità. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con altre applicazioni di grafica vettoriale" a pagina 305.

Le procedure fornite nella presente sezione non si applicano solo all'uso di Fireworks con FreeHand ma anche all'uso di Fireworks con altre applicazioni di grafica vettoriale, quali Adobe Illustrator e CorelDraw. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con altre applicazioni di grafica vettoriale" a pagina 305.

Collocazione di elementi grafici di FreeHand in Fireworks

Gli elementi grafici di FreeHand possono essere importati in Fireworks in diversi modi. È possibile importarli, copiarli e incollarli oppure trascinarli. Fireworks CS3 supporta gli elementi grafici di FreeHand 7 o delle versioni successive.

Importazione di elementi grafici di FreeHand in Fireworks

Fireworks può importare elementi grafici vettoriali che sono stati creati in FreeHand. È possibile impostare le opzioni seguenti quando si importa un elemento grafico di FreeHand:

Scala specifica la percentuale di scalatura per il file importato.

Larghezza e altezza specificano la larghezza e l'altezza del file importato in pixel, pollici o centimetri.

Risoluzione specifica la risoluzione del file importato.

Antialiasing attenua gli oggetti importati per evitare la formazione di bordi acuti. È possibile scegliere questa opzione separatamente per i tracciati o il testo.

Nota: utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per cambiare gli oggetti selezionati in Antialiasing o Bordo rigido.

Conversione file specifica le modalità di gestione dei documenti multipagina all'importazione:

- L'opzione Apri una pagina importa solo la pagina specificata.
- L'opzione Apri pagine come fotogrammi importa tutte le pagine dal documento e le posiziona ognuna su un fotogramma separato.
- L'opzione Ignora livelli importa tutti gli oggetti su un singolo livello.
- L'opzione Ricorda livelli mantiene la struttura dei livelli del file importato.
- L'opzione Converti livelli in fotogrammi colloca ogni livello della pagina importata in un fotogramma diverso.

Includi livelli invisibili importa gli oggetti su livelli che sono stati nascosti. In caso contrario, i livelli invisibili vengono ignorati.

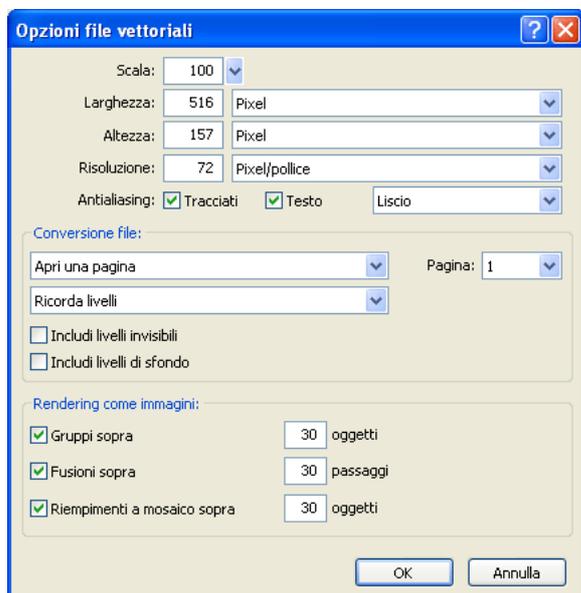
Includi livelli di sfondo importa gli oggetti dal livello di sfondo del documento. In caso contrario, il livello di sfondo viene ignorato.

Rendering come immagini rasterizza gruppi complessi, fusioni o riempimenti a mosaico e li colloca sotto forma di un unico oggetto bitmap in un documento di Fireworks. Immettere un valore nella casella di testo per determinare quanti oggetti possa contenere un gruppo, una fusione o un riempimento affiancato prima della sua rasterizzazione durante l'importazione.

Per importare elementi grafici vettoriali da un file di FreeHand:

1 In Fireworks, scegliere File > Importa per passare al file di FreeHand desiderato, quindi fare clic su Apri.

Compare la finestra di dialogo Opzioni file vettoriali.



2 Selezionare le opzioni desiderate.

3 Fare clic su OK.

Operazioni di copia e incolla o trascinamento di immagini di FreeHand in Fireworks

Gli elementi grafici di FreeHand possono essere rapidamente collocati in Fireworks copiandoli e incollandoli oppure trascinandoli nel documento.

Per copiare e incollare in Fireworks un elemento grafico selezionato di FreeHand:

1 In FreeHand, scegliere Modifica > Copia.

2 Creare un nuovo documento in Fireworks o aprirne uno esistente.

3 Scegliere Modifica > Incolla.

Per trascinare un elemento grafico di FreeHand in Fireworks:

v Trascinare l'elemento grafico di FreeHand in un documento aperto di Fireworks.

 *In Windows, se le applicazioni FreeHand e Fireworks sono ingrandite, trascinare l'immagine di FreeHand sul pulsante di Fireworks nella barra delle applicazioni. Mantenerlo in quella posizione per qualche secondo; viene visualizzata la finestra del documento di Fireworks. Trascinare il cursore sull'area di lavoro e rilasciarlo.*

Collocazione di elementi grafici di Fireworks in FreeHand

È possibile collocare gli elementi grafici di Fireworks in FreeHand in diversi modi. È possibile collocare rapidamente gli elementi grafici di Fireworks in FreeHand importandoli o copiandoli e incollandoli. Inoltre, è possibile esportare tali elementi in un formato FreeHand compatibile e successivamente importarli in FreeHand.

Importazione di elementi grafici di Fireworks in FreeHand

FreeHand può importare elementi grafici vettoriali che sono stati creati in Fireworks. A seconda delle opzioni selezionate durante l'importazione o l'apertura, FreeHand può importare livelli, fotogrammi, vettori, testo e bitmap di Fireworks e alcuni effetti condivisi da entrambe le applicazioni. I livelli nascosti di Fireworks vengono ignorati e non vengono importati. La possibilità di modificare in FreeHand il contenuto importato o aperto dipende dalle opzioni di importazione selezionate nella finestra di dialogo Impostazioni importazione PNG di Fireworks.

Per importare un file PNG di Fireworks in FreeHand:

1 Salvare il documento desiderato in Fireworks.

Per ulteriori informazioni sul salvataggio dei file, consultare la Guida di Fireworks.

2 Passare a un documento aperto di FreeHand.

3 Selezionare File > Importa o File > Apri.

4 Individuare il file PNG desiderato e selezionarlo dalla finestra di dialogo Importa, quindi fare clic su Apri.

Compare la finestra di dialogo Impostazioni di importazione PNG Fireworks.



5 Selezionare un'opzione Conversione file:

Apri fotogrammi come pagine importa i fotogrammi di Fireworks in pagine di FreeHand separate. Se si desidera, selezionare Ricorda livelli per convertire i livelli di Fireworks in livelli di FreeHand. Se si deseleziona questa opzione, il contenuto di tutti i livelli di Fireworks viene combinato in un unico livello.

Apri i fotogrammi come livelli importa i fotogrammi di Fireworks come livelli separati.

6 Selezionare un fotogramma da importare dal menu a comparsa Fotogramma. Per importare tutti i fotogrammi, selezionare Tutti.

Nota: l'opzione Tutti è disponibile solo se si stanno aprendo i fotogrammi come livelli o se si sta aprendo un file PNG (anziché importarlo).

7 Selezionare la modalità di importazione degli oggetti:

Rasterizza se necessario per mantenere aspetto converte alcuni oggetti vettoriali in immagini bitmap non modificabili. Vengono convertiti solo gli oggetti con effetti, tratti e riempimenti non condivisi da FreeHand.

Mantieni modificabili tutti i tracciati consente di modificare tutti gli oggetti vettoriali importati. Alcuni oggetti potrebbero apparire leggermente diversi in FreeHand rispetto a Fireworks a causa delle differenze di interpretazione delle informazioni delle due applicazioni. Inoltre, alcuni effetti non condivisi dalle due applicazioni potrebbero essere scartati.

8 Selezionare la modalità di importazione del testo:

Rasterizza se necessario per mantenere aspetto converte alcuni oggetti di testo in immagini bitmap non modificabili. Viene rasterizzato solo il testo con effetti, tratti e riempimenti non condivisi da FreeHand.

Mantieni modificabile tutto il testo consente di modificare tutto il testo importato. È possibile che alcuni testi appaiano leggermente diversi in FreeHand rispetto a Fireworks e alcuni effetti non condivisi dalle due applicazioni potrebbero essere scartati.

9 Selezionare l'opzione Importa come singola bitmap appiattita se si desidera conservare l'aspetto dell'intero documento di Fireworks. Quando questa opzione è selezionata, le altre opzioni nella finestra di dialogo Impostazioni importazione PNG di Fireworks non sono selezionabili. Selezionare questa opzione se la modificabilità non è un aspetto fondamentale.

10 Fare clic su OK.

11 Fare clic nella finestra del documento di FreeHand dove si desidera che appaia il file PNG di Fireworks.

Operazioni di copia e incolla degli elementi grafici di Fireworks in FreeHand

È possibile collocare rapidamente gli elementi grafici di Fireworks in FreeHand copiandoli e incollandoli.

Quando gli elementi grafici di Fireworks vengono collocati in FreeHand, alcuni attributi vanno persi, quali ad esempio i filtri attivi e le texture. Per ulteriori informazioni, vedere "Caratteristiche non supportate" a pagina 305.

Nota: il metodo copia/incolla adottato per collocare gli elementi grafici di Fireworks in altre applicazioni funziona anche con Illustrator, CorelDraw e Photoshop.

Per copiare e incollare elementi grafici in FreeHand:

1 Selezionare l'oggetto o gli oggetti da copiare in Fireworks.

2 Selezionare Modifica > Copia o fare clic sul pulsante Esportazione rapida e scegliere Copia dal menu a comparsa FreeHand.

3 Passare a un documento aperto di FreeHand.

4 Scegliere Modifica > Incolla.

Compare la finestra di dialogo Impostazioni di importazione PNG Fireworks. Per una descrizione dettagliata delle opzioni, vedere "Importazione di elementi grafici di Fireworks in FreeHand" a pagina 303.

5 Selezionare le opzioni desiderate e fare clic su OK.

Operazioni di copia e incolla dei tracciati di Fireworks in FreeHand

È possibile utilizzare il comando Copia contorni tracciati per copiare tracciati selezionati di Fireworks in FreeHand. L'uso del comando Copia contorni tracciati è utile se si desidera copiare solo i tracciati e non il relativo contenuto.

Nota: utilizzare il comando Copia contorni tracciati con FreeHand 10 e versioni precedenti. Con FreeHand MX, utilizzare Modifica > Copia per ottenere l'aspetto degli oggetti completo e una maggiore modificabilità. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni di copia e incolla degli elementi grafici di Fireworks in FreeHand" a pagina 304

Per copiare i tracciati selezionati di Fireworks:

1 Selezionare Modifica > Copia contorni tracciati o fare clic sul pulsante Esportazione rapida e scegliere Copia contorni tracciati dal menu a comparsa FreeHand.

2 Passare a un documento aperto di FreeHand.

3 Selezionare Modifica > Incolla per incollare i tracciati.

Esportazione degli elementi grafici di Fireworks in FreeHand

È possibile esportare gli elementi grafici di Fireworks in un formato FreeHand compatibile e importarli in FreeHand.

Per esportare un elemento grafico in FreeHand:

1 In Fireworks, scegliere File > Esporta o fare clic sul pulsante Esportazione rapida e scegliere Esporta in FreeHand dal menu a comparsa FreeHand.

2 Nella finestra di dialogo Esporta, digitare un nome per il file e scegliere una cartella di destinazione.

3 Selezionare Illustrator 7 dal menu a comparsa Esporta.

Nota: Illustrator 7 è il formato di file grafici da utilizzare per le esportazioni da Fireworks verso qualsiasi altra applicazione di grafica vettoriale, incluso FreeHand. La maggior parte delle applicazioni vettoriali possono leggere il formato di file Illustrator 7.

4 Fare clic sul pulsante Opzioni.

5 Nella finestra di dialogo Opzioni esportazione Illustrator, scegliere una delle opzioni seguenti:

Esporta solo fotogramma corrente conserva i nomi dei livelli ed esporta solo il fotogramma corrente.

Converti fotogrammi in livelli esporta ogni fotogramma di Fireworks come un livello.

6 Selezionare Compatibile con FreeHand per esportare il file per l'uso in FreeHand.

La scelta di Compatibile con FreeHand omette le immagini e converte i riempimenti a gradiente in riempimenti uniformi.

7 Fare clic su OK.

8 Fare clic su Salva nella finestra di dialogo Esporta.

Nota: all'esportazione, i bordi degli oggetti di Fireworks sono impostati come rigidi.

9 Passare a un documento aperto di FreeHand.

10 Selezionare File > Apri o File > Importa per passare al file esportato da Fireworks, quindi fare clic su Apri.

Operazioni con altre applicazioni di grafica vettoriale

Fireworks può condividere elementi grafici vettoriali con altre applicazioni di grafica vettoriale, come ad esempio Adobe Illustrator. In Fireworks è possibile esportare e importare gli elementi grafici vettoriali da queste applicazioni esattamente come avviene per gli elementi grafici da FreeHand. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con FreeHand" a pagina 301.

Caratteristiche non supportate

Dal momento che Fireworks e altre applicazioni grafiche vettoriali non condividono sempre le stesse caratteristiche, gli oggetti assumono aspetti diversi a seconda dell'applicazione.

La maggior parte delle altre applicazioni di grafica vettoriale, incluso FreeHand, non supportano le seguenti caratteristiche di Fireworks:

- Filtri attivi
- Modalità fusione
- Texture, riempimenti a motivo, riempimenti Dithering Web e riempimenti a gradiente
- Oggetti porzione e mappe immagine
- Molte opzioni di formattazione del testo
- Guide, griglie e colore dell'area di lavoro
- Immagini bitmap
- Alcuni tratti

Operazioni con Director

È possibile integrare le funzionalità di Fireworks e Director. Fireworks consente di esportare elementi grafici e contenuto interattivo in Director. Il processo di esportazione mantiene i comportamenti e le porzioni presenti nell'immagine. Si possono quindi esportare in tutta sicurezza sia le immagini suddivise in porzioni comprensive di rollover che le immagini strutturate in più livelli. Questa funzionalità consente agli utenti di Director di usufruire degli strumenti di progettazione grafica e di ottimizzazione di Fireworks senza compromettere la qualità.

Nota: lo stile dell'HTML di Director non supporta il codice dei menu a comparsa.

Collocazione di file di Fireworks in Director

Director può importare immagini appiattite di Fireworks, quali JPEG e GIF. Le immagini PNG a 32 bit possono inoltre essere importate con trasparenza. Per il contenuto suddiviso in porzioni, interattivo e animato, Director può importare HTML di Fireworks.

Per informazioni sull'esportazione delle immagini appiattite di Fireworks quali JPEG e GIF, consultare la Guida di Fireworks.

Esportazione di elementi grafici con trasparenza

In Director, la trasparenza può essere ottenuta importando le immagini PNG a 32 bit. Fireworks consente l'esportazione di elementi grafici PNG a 32-bit con trasparenza.

Per esportare un'immagine PNG a 32 bit con trasparenza:

- 1 In Fireworks, scegliere Finestra > Ottimizza, modificare il formato file di esportazione in PNG 32 e impostare Mat su trasparente.
- 2 Selezionare File > Esporta.
- 3 Selezionare Solo immagini dal menu a comparsa Esporta. Definire il nome del file, quindi fare clic su Salva.

Esportazione di contenuto suddiviso in livelli e porzioni in Director

Con l'esportazione delle porzioni di Fireworks a Director, è possibile esportare contenuto suddiviso in porzioni e interattivo quali le immagini dei pulsanti e dei rollover. L'esportazione dei livelli in Director consente di esportare contenuto di Fireworks suddiviso in livelli quali, ad esempio, le animazioni.

Per esportare file di Fireworks in Director:

- 1 In Fireworks, scegliere File > Esporta.

Nota: in alternativa, è possibile fare clic sul pulsante Esportazione rapida e scegliere Sorgente come livelli o Sorgente come porzioni dal menu a comparsa Director. Selezionare Sorgente come livelli se si sta esportando un'animazione e Sorgente come porzioni se si sta esportando il contenuto interattivo quali i pulsanti.

- 2 Nella finestra di dialogo Esporta, digitare un nome per il file e scegliere una cartella di destinazione.
- 3 Selezionare Director dal menu a comparsa Esporta.
- 4 Scegliere un'opzione dal menu a comparsa Sorgente:

Livelli di Fireworks esporta tutti i livelli presenti nel documento. Selezionare questa opzione se si esporta contenuto suddiviso in livelli o un'animazione.

Porzioni di Fireworks esporta le porzioni del documento. Selezionare questa opzione se si esporta contenuto suddiviso in porzioni o interattivo quali le immagini dei rollover e i pulsanti.

- 5 Scegliere Taglia immagini per ritagliare automaticamente le immagini esportate in modo che si adattino gli oggetti su ciascun fotogramma.
- 6 Selezionare Inserisci immagine nella sottocartella per definire una cartella per le immagini.
- 7 Fare clic su Salva.

Importazione di file di Fireworks in Director

Director consente di importare immagini appiattite esportate da Fireworks, quali immagini JPEG, GIF e PNG a 32 bit. In alternativa, consente l'importazione di livelli, porzioni ed elementi interattivi di Fireworks mediante l'inserimento di codice HTML di Fireworks.

Per importare un'immagine appiattita di Fireworks:

- 1 In Director, scegliere File > Import.
- 2 Portarsi sul file desiderato, quindi fare clic su Import.
- 3 Modificare le opzioni secondo necessità nella finestra di dialogo Image Options. Per informazioni su ciascuna opzione, vedere *Using Director*.
- 4 Fare clic su OK.

L'elemento grafico importato compare nel cast come una bitmap.

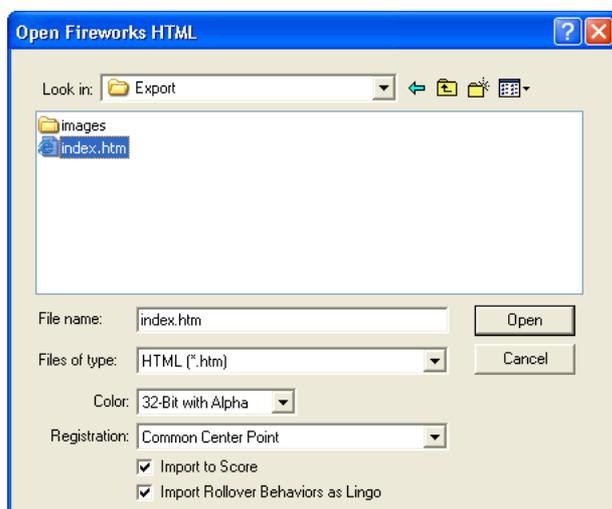
Per importare contenuto di Fireworks suddiviso in livelli e porzioni, o interattivo:

1 In Director, scegliere Insert > Fireworks > Images from Fireworks HTML.

Nota: nome e posizione di questo comando di menu possono essere differenti a seconda della versione di Director.

2 Individuare il file HTML di Fireworks esportato per l'uso in Director.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Open Fireworks HTML.



3 Modificare le opzioni secondo necessità:

Colore consente di specificare una profondità di colore per gli elementi grafici importati. Se contengono la trasparenza, scegliere il colore a 32 bit.

Registrazione consente di impostare il punto di registrazione per gli elementi grafici importati.

Import Rollover Behaviors as Lingo converte i comportamenti di Fireworks in codice Lingo.

Import to Score colloca i membri del cast nello score durante l'importazione.

4 Fare clic su Apri.

Vengono importati gli elementi grafici e il codice del file HTML di Fireworks.

Nota: se si sta importando un'animazione di Fireworks, trascinare i fotogrammi chiave in Director per ridefinire la programmazione di ogni livello importato secondo necessità.

Modifica di membri del cast di Director in Fireworks

Usando l'integrazione di avvio e modifica, si possono apportare modifiche ai membri del cast di Director avviando Fireworks per modificarli dall'interno dell'applicazione. Inoltre, è possibile avviare Fireworks dall'interno di Director per ottimizzare i membri del cast.

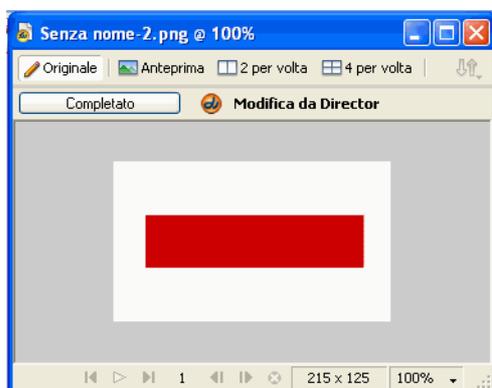
Per avviare Fireworks allo scopo di modificare un membro del cast di Director:

1 In Director, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su un elemento grafico selezionato nella finestra del Cast.

2 Selezionare Launch External Editor dal menu a comparsa.

Nota: se non si avvia Fireworks come editor esterno delle immagini, all'interno di Director scegliere File > Preferences > Editors e impostare Fireworks come editor esterno per i tipi di file grafico bitmap.

Il file si apre in Fireworks e la finestra del documento indica che si sta modificando un file da Director.



3 Apportare le modifiche all'immagine e fare clic su Completato una volta terminato.

Fireworks esporta un nuovo file grafico a Director.

Ottimizzazione dei membri del cast di Director

È possibile avviare Fireworks da Director per visualizzare in anteprima le modifiche di ottimizzazione per i membri del cast selezionati.

Per avviare Fireworks per visualizzare in anteprima le impostazioni di ottimizzazione per un membro del cast di Director:

- 1** In Director, selezionare il membro del cast nella finestra del Cast e fare clic su Optimize in Fireworks nella scheda Bitmap della finestra di ispezione Property.
- 2** In Fireworks, modificare le impostazioni di ottimizzazione come desiderato.
- 3** Al termine, fare clic su Update. Fare clic su Done se viene visualizzata la finestra di dialogo MIX Editing.

L'immagine viene aggiornata in Director utilizzando le nuove impostazioni.

Operazioni con HomeSite

È possibile utilizzare congiuntamente Fireworks e HomeSite® per creare e modificare pagine Web. L'esportazione e l'apertura di HTML di Fireworks in HomeSite è semplice e l'inserimento di elementi grafici di Fireworks nei documenti di HomeSite è altrettanto facile. Inoltre, Fireworks e HomeSite condividono una potente integrazione che consente di avviare Fireworks da HomeSite per modificare gli elementi grafici Web.

Collocazione di immagini di Fireworks in HomeSite

Le immagini GIF o JPEG generate da Fireworks possono essere inserite in un documento di HomeSite. Prima di tutto è necessario esportare le immagini da Fireworks. Per informazioni sull'esportazione di immagini GIF e JPEG, consultare la Guida di Fireworks.

Per inserire un'immagine di Fireworks in un documento di HomeSite:

- 1** In HomeSite, salvare il documento.

Nota: HomeSite crea tracciati relativi alle immagini, ma non può procedere se il documento non viene salvato.

- 2** Nella finestra Risorse, individuare e selezionare l'immagine di Fireworks esportata.
- 3** Effettuare una delle seguenti operazioni per inserire l'immagine di Fireworks nel documento di HomeSite:
 - Trascinare il file dalla finestra Risorse alla posizione desiderata all'interno del codice HTML sulla scheda Modifica della finestra Documento.

- Nella scheda Modifica della finestra Documento, collocare il punto di inserimento dove si intende inserire l'immagine di Fireworks, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse sul file nella finestra Risorse e scegliere Inserisci come collegamento.

Nel codice HTML viene creato un collegamento all'immagine di Fireworks. Fare clic sulla scheda Sfoglia per visualizzare l'anteprima dell'immagine nel documento di HomeSite.

Collocazione dell'HTML di Fireworks in HomeSite

Esistono diversi modi per inserire codice HTML di Fireworks in HomeSite. Il codice HTML di Fireworks può essere esportato o può essere copiato negli Appunti. Inoltre è possibile aprire in HomeSite un file HTML di Fireworks esportato e copiare e incollare sezioni specifiche del codice. Inoltre, è possibile aggiornare facilmente il codice esportato in HomeSite usando il comando Aggiorna HTML di Fireworks.

Nota: prima di esportare, copiare o aggiornare il codice HTML di Fireworks per l'uso in HomeSite, accertarsi di impostare il tipo di HTML su Generico nella finestra di dialogo Impostazioni HTML. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Esportazione dell'HTML di Fireworks in HomeSite

L'esportazione di HTML da Fireworks genera un file HTML e i file immagine associati nella posizione specificata. Quindi si può aprire il file HTML in HomeSite per ulteriori modifiche.

Nota: prima di eseguire l'esportazione, accertarsi di impostare il tipo di HTML su Generico nella finestra di dialogo Impostazioni HTML. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Per esportare codice HTML di Fireworks a HomeSite:

v Esportare il documento in HTML di Fireworks e quindi aprire il file esportato in HomeSite scegliendo File > Apri. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Copiatura dell'HTML di Fireworks negli Appunti per l'uso in HomeSite

Un altro rapido sistema per collocare in HomeSite il codice HTML prodotto con Fireworks consiste nel copiarlo negli Appunti da Fireworks e quindi nell'incollarlo direttamente in un documento di HomeSite. Quando si copia codice HTML di Fireworks negli Appunti, le immagini richieste vengono esportate in una posizione specificata.

Nota: prima di copiare il codice negli Appunti, accertarsi di impostare il tipo di HTML su Generico nella finestra di dialogo Impostazioni HTML. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Per copiare il codice HTML di Fireworks e usarlo in HomeSite:

v Copiare l'HTML negli Appunti di Fireworks, quindi incollarlo in un nuovo documento di HomeSite. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Copia dell'HTML da un file di Fireworks esportato e incollaggio in HomeSite

È possibile aprire in HomeSite un file HTML di Fireworks esportato e quindi copiare e incollare manualmente le sole sezioni desiderate in un altro documento HomeSite.

Nota: prima di eseguire l'esportazione, accertarsi di impostare il tipo di HTML su Generico nella finestra di dialogo Impostazioni HTML. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Per copiare codice da un file di Fireworks esportato e incollarlo in HomeSite:

v Esportare un file HTML di Fireworks, quindi copiare e incollare il codice desiderato in un documento esistente di HomeSite. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Aggiornamento in HomeSite dell'HTML di Fireworks esportato

Il comando Aggiorna HTML consente di apportare modifiche a un documento HTML di Fireworks precedentemente esportato in HomeSite.

Nota: prima di aggiornare l'HTML, accertarsi di impostare il tipo di HTML su Generico nella finestra di dialogo Impostazioni HTML. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Per aggiornare il codice HTML di Fireworks esportato a HomeSite:

v Utilizzare il comando Aggiorna HTML in Fireworks. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Modifica di immagini di Fireworks in HomeSite

È possibile utilizzare l'integrazione di lancio e modifica per alterare le immagini di un documento di HomeSite. HomeSite avvia automaticamente Fireworks e consente di apportare le modifiche desiderate all'immagine. Quando si abbandona Fireworks, gli aggiornamenti effettuati vengono applicati automaticamente all'immagine collocata in HomeSite. Se combinate, le due applicazioni garantiscono un flusso di lavoro ottimizzato per la modifica degli elementi grafici Web nelle pagine HTML.

Per aprire e modificare le immagini di Fireworks collocate in HomeSite:

- 1 In HomeSite, salvare il documento.
- 2 Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Fare clic con il pulsante destro del mouse sul file immagine in una delle schede File della finestra Risorse.
 - Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine nella scheda Miniature della finestra Risultati.
 - Fare clic con il pulsante destro del mouse sul tag `img` nel codice HTML della scheda Modifica nella finestra del documento.
- 3 Selezionare Modifica con Fireworks dal menu a comparsa.

HomeSite avvia Fireworks, qualora quest'ultimo non sia già aperto.

- 4 Qualora richiesto, specificare se individuare un file sorgente di Fireworks per l'immagine collocata. Per ulteriori informazioni sui file PNG sorgente di Fireworks, consultare la Guida di Fireworks.

- 5 Modificare l'immagine in Fireworks.

La finestra del documento indica che si sta modificando un'immagine di Fireworks da un'altra applicazione.

- 6 Al termine delle modifiche, fare clic su Fine nella finestra del documento.

L'immagine aggiornata viene riesportata a HomeSite e, se selezionato, viene salvato anche il file sorgente PNG.

Operazioni con Photoshop

Fireworks offre l'importazione ottimizzata dei file nativi di Photoshop (PSD) grazie a opzioni che consentono di mantenere molte proprietà dei file importati, tra cui livelli, maschere e testo modificabile. Di conseguenza, è possibile importare le immagini di Photoshop in Fireworks per ulteriori interventi di modifica e ottimizzazione finalizzati alla visualizzazione sul Web, senza per questo perdere la capacità di riesportare successivamente le immagini in Photoshop.

Collocazione di elementi grafici di Photoshop in Fireworks

È possibile trascinare singoli elementi grafici di Photoshop in Fireworks o importare un intero file di Photoshop.

Trascinamento di singoli elementi grafici di Photoshop in Fireworks

È possibile collocare gli elementi grafici di Photoshop in Fireworks trascinandoli nel documento.

Per trascinare un elemento grafico di Photoshop in Fireworks:

v Trascinare l'elemento grafico di Photoshop in un documento aperto di Fireworks.

Ogni elemento grafico trascinato diventa un nuovo oggetto bitmap. Il testo viene importato come oggetto bitmap e diventa non modificabile. Per ulteriori informazioni, vedere "Informazioni sull'importazione di testo da Photoshop" a pagina 311.

Importazione in Fireworks dei file di Photoshop

Quando si importa o si apre un file di Photoshop in Fireworks, il file di Photoshop viene importato in un file PNG usando le preferenze di importazione specificate. Oltre a mantenere i livelli e il testo come specificato dalle opzioni di importazione, Fireworks conserva e converte le seguenti funzionalità di Photoshop:

- Le maschere livelli vengono convertite in maschere di Fireworks.
- Gli effetti dei livelli vengono convertiti in filtri attivi di Fireworks, sempre che sia disponibile un filtro attivo corrispondente. Ad esempio, l'effetto livello Drop Shadow (ombra esterna) di Photoshop viene convertito nel filtro attivo Ombra esterna di Fireworks.

Nota: l'aspetto degli effetti dei livelli e dei filtri attivi può variare leggermente.

- Le modalità fusione per i livelli, se supportate da Fireworks, vengono convertite in modalità fusione di Fireworks per gli oggetti corrispondenti.
- Il primo canale alfa della tavolozza dei canali viene convertito in aree trasparenti nell'immagine di Fireworks. Fireworks non supporta ulteriori canali alfa di Photoshop.

I livelli di regolazione di Photoshop, i gruppi di clipping, i tracciati e i canali alfa non sono supportati da Fireworks.

All'importazione in Fireworks dei file di Photoshop, tali caratteristiche vengono pertanto ignorate. Tuttavia, è possibile esportare tracciati da Illustrator in Photoshop, quindi importare il file AI in Fireworks.

Nota: in Windows, i nomi dei file di Photoshop devono includere l'estensione PSD affinché Fireworks possa riconoscere il tipo di file.

Per importare in Fireworks un file di Photoshop:

- 1 Selezionare File > Importa o File > Apri e individuare un file di Photoshop (PSD).
- 2 Fare clic su Apri.

Il file Photoshop viene importato in un file PNG. Se si apportano modifiche e si desidera salvare un file come PSD, è necessario esportarlo in quel formato. Per ulteriori informazioni, vedere "Collocazione di elementi grafici di Fireworks in Photoshop" a pagina 313.

Informazioni sull'importazione di testo da Photoshop

È possibile aprire o importare un file di Photoshop che contiene testo.

Al momento dell'apertura di file di Photoshop che contengono testo, Fireworks verifica che sul sistema siano presenti i caratteri necessari. In caso contrario, viene richiesto se si desidera sostituire i caratteri oppure conservarne l'aspetto originale. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Se al testo del file di Photoshop sono stati applicati effetti supportati da Fireworks, questi sono presenti anche dopo l'importazione in Fireworks. Tuttavia, dal momento che Fireworks e Photoshop applicano gli effetti in modo diverso, questi possono avere un aspetto differente in ciascuna applicazione.

Quando i file di Photoshop 6 o 7 che contengono testo vengono aperti o importati in Fireworks, con l'opzione Mantieni aspetto selezionata, viene visualizzata un'immagine in cache del testo in modo che il suo aspetto rimanga identico a quello che aveva in Photoshop. Una volta modificato il testo, l'immagine contenuta nella cache viene sostituita da testo effettivo che può avere un aspetto diverso dal testo originale. I dati relativi ai caratteri originali vengono memorizzati nel file PNG in modo che se il file si trova su un sistema che dispone di tali caratteri, è possibile scegliere se utilizzarli oppure mantenere l'aspetto.

Nota: Fireworks non può esportare il testo in formato Photoshop 6 o 7. Se si modifica un documento che contiene testo in questo formato e lo si riesporta in Photoshop, il file viene esportato in formato Photoshop 5.5. Se invece non si effettuano modifiche al testo, il file viene esportato in formato Photoshop 6. Per ulteriori informazioni sull'esportazione di file Photoshop, vedere "Collocazione di elementi grafici di Fireworks in Photoshop" a pagina 313.

Specifiche delle opzioni di importazione dei file di Photoshop

Le preferenze di importazione disponibili in Fireworks consentono di specificare come gestire i livelli e il testo importato nei file di Photoshop importati. A seconda delle opzioni prescelte, è possibile controllare il livello di conservazione dell'aspetto e di modificabilità mantenuto dai file importati.

Per specificare le opzioni di importazione per i file di Photoshop:

1 Selezionare Modifica > Preferenze.

Nota: in Mac OS X, scegliere Fireworks > Preferenze.

2 Fare clic sulla scheda Importa (Windows) o scegliere Importa dal menu a comparsa (Macintosh).

3 Specificare le opzioni di importazione:

Livelli: Converti in oggetti Fireworks importa ogni livello del file di Photoshop sotto forma di un oggetto separato su un singolo livello di Fireworks.

Livelli: Condividi livello tra fotogrammi rende visibili i livelli importati in tutti i fotogrammi del file di Fireworks.

Livelli: Converti in fotogrammi importa ogni livello del file di Photoshop come oggetto separato su un fotogramma diverso di Fireworks. Questa opzione è utile per importare i file da utilizzare come animazioni.

Testo: Modificabile converte il testo contenuto nel file di Photoshop in testo modificabile in Fireworks. Questa opzione consente di modificare il testo importato utilizzando lo strumento testo e la finestra di ispezione Proprietà di Fireworks. L'aspetto del testo convertito può variare dall'originale.

Testo: Mantieni aspetto converte il testo contenuto nel file di Photoshop in un oggetto bitmap di Fireworks. Questa opzione mantiene l'aspetto originale del testo ma non consente di modificarlo con lo strumento Testo di Fireworks. I dati relativi ai caratteri originali vengono memorizzati nel file PNG in modo che se il file si trova su un sistema che dispone di tali caratteri, è possibile scegliere se utilizzarli oppure mantenere l'aspetto.

Usa immagine composita e piatta importa il file di Photoshop come immagine appiattita priva di livelli.

4 Fare clic su OK.

Uso di filtri e plug-in di Photoshop

Fireworks consente di utilizzare molti filtri e plug-in di Photoshop e di altre terze parti. I plug-in possono essere utilizzati dalla finestra Filtri attivi o dal menu Filtri.

Nota: i plug-in e i filtri per Photoshop 5.5 e versioni precedenti sono supportati. I plug-in e i filtri di Photoshop 6 o versioni successive non sono compatibili con Fireworks CS3.

Per ulteriori informazioni sulla finestra Filtri attivi e sul menu Filtri, consultare la Guida di Fireworks.

Per utilizzare Photoshop e altri filtri e plug-in di terze parti usando la finestra di dialogo Preferenze:

1 Selezionare Modifica > Preferenze.

Nota: in Mac OS X, scegliere Fireworks > Preferenze.

2 Fare clic sulla scheda Cartelle (Windows) o scegliere Cartelle dal menu a comparsa (Macintosh).

3 Selezionare l'opzione Plug-in Photoshop.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Seleziona una cartella (Windows) o Scegli una cartella (Macintosh).

Nota: se la finestra di dialogo non si apre automaticamente, fare clic su Sfoglia.

4 Portarsi sulla cartella nella quale sono installati i filtri e i plug-in di Photoshop o altri programmi, quindi fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Macintosh).

5 Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Preferenze.

6 Riavviare Fireworks per caricare i filtri e i plug-in.

Per utilizzare Photoshop e altri filtri e plug-in di terze parti usando la finestra Filtri attivi:

1 Selezionare qualsiasi oggetto vettoriale, oggetto bitmap o blocco di testo sull'area di lavoro e fare clic sul pulsante Aggiungi effetti nella finestra di ispezione Proprietà.

Nota: il pulsante Aggiungi effetti è disponibile solo quando si seleziona un oggetto nell'area di lavoro.

2 Selezionare Opzioni > Individua plug-in dal menu a comparsa che viene visualizzato.

3 Portarsi sulla cartella nella quale sono installati i filtri e i plug-in di Photoshop o altri programmi, quindi fare clic su Seleziona (Windows) o Scegli (Macintosh). Se compare un messaggio che richiede di riavviare Fireworks, fare clic su OK.

4 Riavviare Fireworks per caricare i filtri e i plug-in.

Nota: in alternativa, è possibile installare i plug-in direttamente nella corrispondente cartella di Fireworks.

Collocazione di elementi grafici di Fireworks in Photoshop

Fireworks garantisce un supporto esteso per l'esportazione dei file in formato Photoshop (PSD). Le impostazioni di esportazione consentono di controllare quali elementi del file rimangono modificabili una volta riaperti in Photoshop.

Le immagini di Fireworks esportate in Photoshop mantengono le stesse caratteristiche di modificabilità una volta riaperte in Fireworks, così come gli altri elementi grafici di Photoshop. Le opzioni di esportazione relative alla modificabilità, all'aspetto e alle dimensioni dei file consentono di determinare la migliore procedura di esportazione possibile per l'immagine data. Gli utenti di Photoshop possono intervenire sulle immagini in Fireworks e quindi proseguire la fase di modifica in Photoshop.

Per esportare un file in formato Photoshop:

1 Selezionare File > Esporta o fare clic sul pulsante Esportazione rapida e scegliere Altro > Esporta in Photoshop.

2 Nella finestra di dialogo Esporta, assegnare un nome al file e scegliere Photoshop PSD dal menu Esporta.

3 Per specificare le impostazioni di esportazione raggruppate, scegliere un'opzione dal menu Impostazioni. Queste impostazioni offrono combinazioni predefinite delle opzioni di esportazione individuali di oggetti, effetti e testo nel file di Fireworks. Le opzioni di esportazione individuali sono descritte in dettaglio nella sezione "Personalizzazione dei file per l'esportazione in Photoshop" a pagina 313.

Privilegia modificabilità rispetto all'aspetto converte gli oggetti in livelli, conserva la modificabilità degli effetti e converte il testo in livelli di testo modificabili di Photoshop. Selezionare questa opzione se si prevedono interventi importanti sulle immagini di Photoshop e non è quindi necessario conservare l'aspetto preciso dell'immagine di Fireworks.

Mantieni aspetto di Fireworks converte ogni oggetto in un singolo livello di Photoshop, gli effetti e il testo in immagini diventano quindi non modificabili. Selezionare questa opzione per mantenere il controllo sugli oggetti di Fireworks in Photoshop e conservare contemporaneamente l'aspetto originale dell'immagine di Fireworks.

File Photoshop di dimensioni inferiori appiattisce ogni livello in un'immagine pienamente renderizzata. Selezionare questa opzione se si esporta un file contenente un alto numero di oggetti Fireworks.

Personalizza consente di specificare impostazioni specifiche per oggetti, effetti e testo.

4 Fare clic su Salva per esportare il file di Photoshop.

Nota: Photoshop 5.5 e versioni precedenti non possono aprire i file contenenti più di 100 livelli. È necessario eliminare o fondere gli oggetti se il documento di Fireworks che si sta esportando contiene più di 100 oggetti.

Personalizzazione dei file per l'esportazione in Photoshop

Quando si esporta un file in Photoshop, è possibile definire impostazioni personalizzate per l'esportazione di oggetti, effetti e testo.

Per personalizzare le impostazioni per l'esportazione in Photoshop:

1 Nella finestra di dialogo Esporta, selezionare Photoshop PSD come tipo di file di esportazione, quindi scegliere Personalizza dal menu a comparsa Impostazioni.

2 Nel menu a comparsa Oggetti, scegliere una delle opzioni seguenti:

Converti in livelli di Photoshop converte oggetti singoli di Fireworks in livelli di Photoshop e le maschere di Fireworks in maschere livello di Photoshop.

Appiattisci tutti i livelli di Fireworks appiattisce tutti gli oggetti di ogni singolo livello di Fireworks e trasforma ogni livello di Fireworks in un livello in Photoshop. Quando si sceglie questa opzione, si perde la capacità di modificare gli oggetti di Fireworks in Photoshop. Andranno perse anche altre caratteristiche associate agli oggetti di Fireworks, come le modalità fusione.

3 Nel menu a comparsa Effetti, scegliere una delle opzioni seguenti:

Mantieni modificabilità converte i filtri attivi di Fireworks nel loro equivalente Photoshop. Gli eventuali effetti privi di corrispondenti in Photoshop vengono scartati.

Esegui rendering degli effetti appiattisce gli effetti in oggetti. Quando si sceglie questa opzione, si mantiene l'aspetto degli effetti, a spese della capacità di modificarli in Photoshop.

4 Nel menu a comparsa Testo, scegliere una delle opzioni seguenti:

Mantieni modificabilità converte il testo in un livello modificabile di Photoshop. Le caratteristiche di formattazione del testo non supportate in Photoshop vanno perse.

Esegui rendering del testo trasforma il testo in un oggetto immagine. Quando si sceglie questa opzione, si mantiene l'aspetto del testo, a spese della capacità di modificarlo.

Informazioni sulle operazioni con Illustrator

Fireworks fornisce supporto per l'importazione dei file nativi di Illustrator (AI) CS2 e CS3, grazie a opzioni che consentono di mantenere molte proprietà dei file importati, tra cui livelli, motivi e immagini collegate. Di conseguenza, è possibile importare immagini di Illustrator in Fireworks per ulteriori modifiche e per ottimizzarle per il Web. È inoltre possibile esportare i file di Illustrator da Fireworks, se compatibili con il software Illustrator 8.0.

Le funzionalità seguenti vengono mantenute in caso di importazione di file di Illustrator:

Punti di Bezier: il numero e la posizione dei punti di Bezier verranno mantenuti.

Colori: i colori verranno mantenuti con la maggiore precisione possibile all'importazione di contenuto AI in Fireworks.

Attributi del testo: gli attributi seguenti dei caratteri verranno mantenuti:

- Carattere
- Dimensioni
- Colore
- Grassetto
- Corsivo
- Allineamento (a sinistra, a destra, centrato e giustificato)
- Orientamento (orizzontale, verticale da sinistra a destra, verticale da destra a sinistra)
- Spaziatura tra lettere
- Posizione dei caratteri (normale, apice, pedice)
- Crenatura automatica
- Coppie di crenatura

Riempimenti a gradiente: i gradienti verranno importati come gradienti di Fireworks nativi. Tutti i punti delle barre del gradiente verranno mantenuti.

Immagini: i file di Illustrator AI possono includere file collegati e file collocati dei tipi seguenti: PDF, BMP, EPS, GIF, JPEG, JPEG2000, PICT, PCX, PCD, PSD, PXR, PNG, TGA e TIFF. Le immagini incorporate vengono inserite in Fireworks come immagini rasterizzate. Le immagini collegate vengono mantenute come bitmap collegate in Fireworks.

Maschere di ritaglio: Fireworks supporta l'importazione di maschere di ritaglio con tracciati e tracciati composti.

Tratti pieni: i tratti pieni vengono importati come un singolo oggetto disegno.

Riempimenti uniformi: i tracciati pieni vengono importati come un singolo oggetto disegno.

Tracciati composti: i tracciati composti vengono importati come un singolo oggetto disegno.

Gruppi: il gruppo viene mantenuto e i singoli oggetti raggruppati vengono inseriti come oggetti disegno.

Grafici: i grafici vengono importati come gruppi e perdono la loro particolare modificabilità come grafici.

Oggetti primitivi: gli oggetti primitivi di Illustrator sono in realtà tracciati, quindi non vengono importati come primitivi di Fireworks.

Motivi: i motivi vengono importati come singole tessere. Esse vengono importate come motivo nativo in Fireworks, che viene assegnato all'oggetto disegno.

Tratti di pennello: i tratti di pennello vengono importati come gruppi multipli (uno per tracciato chiuso).

Simboli: i simboli vengono importati come un normale gruppo di oggetti.

Trasparenza: Fireworks importa correttamente l'opacità degli oggetti, mantenendone le impostazioni di trasparenza in base ai valori originali di Illustrator.

Livelli secondari: Fireworks importa tutti i livelli secondari come livelli secondari nativi di Fireworks.

Informazioni sulle operazioni con GoLive

È possibile utilizzare Fireworks e GoLive congiuntamente per creare e modificare pagine Web. È possibile esportare e copiare codice HTML di Fireworks in GoLive in modo analogo alla maggior parte degli editor HTML. La sola eccezione è che occorre scegliere GoLive HTML come stile HTML prima di esportare o copiare l'HTML da Fireworks.

Per ulteriori informazioni sulla scelta di uno stile HTML e l'esportazione di HTML in Fireworks, consultare la Guida di Fireworks.

Nota: lo stile dell'HTML di GoLive non supporta il codice dei menu a comparsa. Se il documento di Fireworks contiene menu a comparsa, prima dell'esportazione si dovrebbe scegliere HTML generico come stile HTML.

Informazioni sulle operazioni con gli editor di HTML

Fireworks genera codice HTML puro, leggibile da tutti gli editor HTML. Per informazioni generali sull'inserimento di codice HTML di Fireworks negli editor HTML, consultare la Guida di Fireworks.

Fireworks può anche importare contenuto HTML. Si tratta di una potente funzionalità che consente di aprire e modificare la maggior parte dei documenti HTML all'interno di Fireworks. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida di Fireworks.

Informazioni sull'estensione di Fireworks

Se si è esperti di JavaScript e Fireworks, è possibile utilizzare JavaScript per scrivere i propri oggetti e comandi che hanno effetto sui documenti di Fireworks e gli elementi in essi contenuti. Inoltre, è possibile utilizzare l'architettura di comunicazione tra più prodotti di Fireworks per consentire alle applicazioni scritte in ActionScript™ 2.0 e C++ di controllare Fireworks. Per ulteriori informazioni, consultare la documentazione Extending Fireworks.

Informazioni su Adobe XMP

Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform) è una tecnologia che assiste l'utente nell'aggiunta di informazioni ai file salvati in formato PNG, GIF, JPEG, Photoshop e TIFF. XMP semplifica lo scambio di metadati tra le applicazioni Adobe. Ad esempio, gli utenti possono salvare i metadati da un file come modello e quindi importarli in altri file.

L'utente può procedere nel modo seguente per salvare i metadati come modello o file XMP allo scopo di importarli in altri file.

- 1 Scegliere File > Informazioni file
- 2 Eseguire una delle operazioni seguenti:
 - Per salvare i metadati come modello, fare clic sull'icona a forma triangolo nella parte superiore della finestra di dialogo e scegliere Salva modello metadati. Inserire un nome per il modello e fare clic su Salva.
 - Per salvare i metadati in un file XMP, fare clic su Salva nel riquadro Avanzate della finestra di dialogo. Digitare un nome per il file, scegliere una posizione per il file e quindi fare clic su Salva.

Informazioni su Adobe Bridge

Adobe® Bridge è un'applicazione di piattaforma incrociata inclusa nei 3 componenti di Adobe® Creative Suite® che assiste nella localizzazione, organizzazione e selezione delle risorse necessarie per creare il contenuto di stampa, web, video e audio. E' possibile avviare Bridge da qualsiasi componente di Creative Suite (eccetto Acrobat 8) e quindi utilizzarlo per accedere a risorse sia di Adobe che non di Adobe.

Da Adobe Bridge è possibile:

- Gestire immagini, filmati e file audio: visualizzare, cercare, ordinare ed elaborare file in Bridge senza aprire particolari applicazioni. E' anche possibile modificare metadati per i file e usare Bridge per collocare i file nei propri documenti, progetti o composizioni.
- Gestire le foto: generare una galleria web da un gruppo di immagini, importare e modificare le foto dalla macchina fotografica digitale, raggruppare le foto collegate e aprire o importare i file camera raw e modificarne le impostazioni senza avviare Photoshop. E' inoltre possibile eseguire ricerche nelle principali librerie disponibili, esenti da diritti e scaricare le immagini per mezzo di Adobe Stock Photos.
- Lavorare con risorse gestite da Adobe Version Cue®.
- Eseguire operazioni automatizzate, quali i comandi batch.
- Sincronizzare le impostazioni per il colore tra i componenti Creative Suite gestiti da colore.
- Iniziare una conferenza web in tempo reale per condividere i propri documenti di revisione e desktop.

Integrazione Flex per layout complessi di applicazioni Internet (esporta MXML)

Con i designer che continuano a spingere la tecnologia oltre i limiti, avere strumenti migliori e una migliore integrazione tra di essi diventa più importante che mai. Rendendo possibile esportare le risorse delle librerie libere come componenti comuni da usare in Adobe Flex™ Builder™, Fireworks fornisce un aiuto nello sviluppo di complesse applicazioni Internet di ultima generazione—dette RIA.

La cosa migliore è che non serve fare nulla, perchè Fireworks esporta il codice Flex necessario (MXML), mantenendo lo stile e la posizione assoluta. Ora in Fireworks è possibile creare facilmente un layout per applicazione Flex, sfruttando le risorse della libreria comune di Flex, ed esportarlo come MXML per poterlo caricare in Flex Builder.

Per esportare dati MXML

- 1 Scegliere File > Esporta.
- 2 Scegliere MXML e Immagini dal menu a comparsa Esporta.
- 3 Se si desidera salvare le immagini in una cartella separata dal codice MXML, selezionare l'opzione Inserisci immagini nella sottocartella.
- 4 Per esportare solo la pagina correntemente selezionata, selezionare l'opzione Solo pagina corrente.
- 5 Fare clic su Salva per completare l'esportazione.

Capitolo 17: Automazione delle operazioni ripetitive

I Web designer spesso passano molto tempo a eseguire operazioni ripetitive, come l'ottimizzazione delle immagini o la conversione per adattarle a limiti specifici. Uno dei punti di forza di Fireworks CS3 è la sua capacità di automatizzare e semplificare molte operazioni ripetitive di disegno, modifica e conversione dei file.

Per velocizzare il processo di modifica, è possibile utilizzare la funzione Trova e sostituisci per individuare e sostituire elementi all'interno di uno o più file. Con questa funzione, si possono effettuare ricerche e sostituzioni di elementi quali URL, caratteri, colori, testo e comandi direttamente dal pannello Cronologia.

La funzione Elaborazione batch consente inoltre di convertire interi gruppi di file di immagini in altri formati o di modificarne le tavolozze dei colori. L'elaborazione batch consente di applicare le impostazioni di ottimizzazione personalizzate a gruppi di file. Consente inoltre di ridimensionare un gruppo di file, il che ne fa lo strumento ideale per la creazione di miniature.

Il pannello Cronologia consente di creare comandi che costituiscono scelte rapide per le funzioni utilizzate più di frequente, oppure di creare uno script che esegua serie complesse di passaggi. Fireworks comprende ed esegue il linguaggio JavaScript, per consentire agli utenti avanzati di automatizzare anche operazioni molto complesse scrivendo comandi JavaScript ed eseguendoli poi in Fireworks. Tramite JavaScript, è possibile controllare praticamente ogni singolo comando o impostazione di Fireworks, utilizzando speciali comandi JavaScript che Fireworks è in grado di interpretare.

Extension Manager consente infine di importare, installare ed eliminare estensioni nelle applicazioni Adobe per ampliare le capacità di Fireworks.

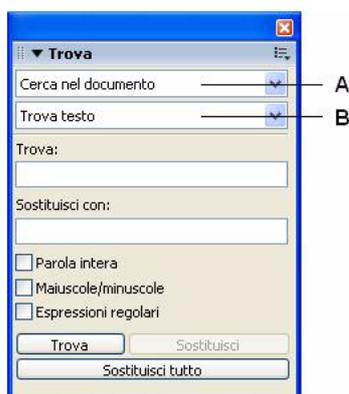
In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Ricerca e sostituzione di elementi” a pagina 317
- “Elaborazione batch” a pagina 321
- “Estensione di Fireworks” a pagina 328
- “Filmati Flash SWF utilizzati come pannelli di Fireworks” a pagina 332

Ricerca e sostituzione di elementi

La funzione Trova e sostituisci aiuta a individuare e sostituire rapidamente diversi elementi, come testo, URL, caratteri e colori. È possibile eseguire ricerche e sostituzioni nel documento corrente o in più file.

La funzione Trova e sostituisci opera solo sui file PNG di Fireworks, oppure su file contenenti oggetti vettoriali come i file di Adobe FreeHand, di CorelDraw non compressi e di Adobe Illustrator.



Pannello Trova A. Opzione Cerca B. Opzione Trova

Per selezionare la sorgente per la ricerca:

- 1 Aprire il documento.
- 2 Eseguire una delle procedure seguenti per aprire il pannello Trova:
 - Selezionare Finestra > Trova.
 - Selezionare Modifica > Trova e sostituisci.
 - Premere Ctrl+F (Windows) o Comando+F (Macintosh).

Nota: se i file selezionati sono bloccati o depositati da un sito Adobe Dreamweaver, viene richiesto di sbloccarli o ritirarli prima di proseguire.

- 3 Selezionare una sorgente per la ricerca con il menu a comparsa Cerca:

Cerca nella selezione consente di trovare e sostituire gli elementi solo tra gli oggetti e il testo attualmente selezionati.

Cerca nel fotogramma trova e sostituisce gli elementi solo all'interno del fotogramma corrente.

Cerca nel documento trova e sostituisce gli elementi all'interno del documento attivo.

Cerca in un file trova e sostituisce gli elementi in più file. Se questa opzione non è già stata selezionata nel menu a comparsa Cerca, la sua selezione apre una finestra di dialogo che consente di definire i file in cui cercare. Se invece Cerca in un file è già selezionato nel menu a comparsa Cerca, l'utente può selezionare i file in cui cercare dopo aver iniziato l'operazione di ricerca facendo clic su Trova, Sostituisci o Sostituisci tutto.

- 4 Dal menu a comparsa Trova, selezionare l'attributo per il quale effettuare la ricerca. Le opzioni presenti nel pannello cambiano a seconda della selezione.

- 5 Impostare le opzioni per l'attributo selezionato in Trova.

- 6 Selezionare un'operazione di ricerca e sostituzione:

Trova individua la ricorrenza successiva dell'elemento. Gli elementi reperiti risultano selezionati all'interno del documento.

Sostituisci sostituisce l'elemento trovato con il contenuto dell'opzione Sostituisci con.

Sostituisci tutto trova e sostituisce ogni ricorrenza dell'elemento trovato in tutto l'ambito della ricerca.

Nota: quando si sostituiscono oggetti in più file, i file vengono anche salvati: non è quindi possibile annullare la modifica utilizzando il comando Modifica > Annulla. Per ulteriori informazioni, vedere "Ricerca e sostituzione durante l'elaborazione batch" a pagina 325.

Impostazione delle opzioni di ricerca e sostituzione in più file

Quando si eseguono ricerche e sostituzioni su più file, è possibile stabilire in che modo verranno gestiti i file aperti dopo la ricerca.

Per salvare, chiudere ed effettuare il backup di ogni file al termine della ricerca:

- 1 Selezionare Opzioni di sostituzione dal menu Opzioni del pannello Trova.
- 2 Selezionare Salva e chiudi file per salvare e chiudere ogni file successivamente alla ricerca e sostituzione.

Solo i documenti attivi originali rimarranno aperti.

Nota: se la funzione Salva e chiudi è disattivata e si stanno elaborando in batch molti file, Fireworks potrebbe esaurire la memoria e interrompere l'elaborazione batch.

- 3 Nel menu a comparsa Backup file originali, selezionare una delle opzioni seguenti:

Nessun backup esegue la ricerca e la sostituzione senza creare backup dei file originali. I file modificati sostituiscono quelli originali.

Sovrascrivi backup preesistenti crea e memorizza una sola copia di backup di ogni file modificato durante un'operazione di ricerca/sostituzione. Se vengono eseguite ulteriori operazioni di ricerca e sostituzione, il file originale precedente sostituisce sempre la copia di backup. Le copie di backup vengono memorizzate in una sottocartella denominata Original Files (File originali).

Backup incrementali salva tutte le copie di backup dei file modificati durante l'operazione di ricerca e sostituzione. I file originali vengono spostati nella sottocartella Original Files della cartella corrente, mentre in coda a ogni nome di file viene aggiunto un valore incrementale. Qualora vengano eseguite ulteriori operazioni di ricerca e sostituzione, il file originale viene copiato nella cartella Original Files, mentre al nome del file viene aggiunto il numero successivo. Ad esempio, per un file denominato Disegno.png, la prima volta che viene eseguita un'operazione di ricerca e sostituzione viene creato un file di backup denominato Disegno-1.png. Alla seconda sessione di ricerca e sostituzione, il nome del file di backup sarà Disegno-2.png e così via.

- 4 Fare clic su OK.

Ricerca e sostituzione del testo

Fireworks agevola la ricerca e la sostituzione di testo. L'utente può disporre di una varietà di opzioni per affinare la propria ricerca tenendo conto di maiuscole e minuscole oppure tentando di individuare parole intere o parti di parole.

Per eseguire una ricerca e sostituzione di parole, frasi o stringhe di testo:

- 1 Selezionare Trova testo dal menu a comparsa Trova del pannello Trova.
- 2 Immettere il testo da cercare nella casella di testo Trova.
- 3 Immettere il testo di sostituzione nella casella di testo Sostituisci con.
- 4 Se lo si desidera, selezionare una delle opzioni seguenti per limitare ulteriormente il campo della ricerca:

Parola intera individua il testo solo nella forma in cui compare nel campo Trova, non come parte di qualsiasi altra parola.

Maiuscole/minuscole distingue tra lettere maiuscole e minuscole durante la ricerca.

Espressioni regolari trova parti di parole o numeri in base alle condizioni specificate per la ricerca.

Ricerca e sostituzione di caratteri

Con questa funzione è possibile trovare e sostituire rapidamente i caratteri nei documenti di Fireworks.

Per ricercare e sostituire i caratteri in uno o più documenti di Fireworks:

- 1 Selezionare Trova carattere dal menu a comparsa Trova del pannello Trova.
- 2 Selezionare il carattere e lo stile da trovare.



È possibile limitare la ricerca selezionando dimensioni minime e massime dei caratteri in punti.

3 Specificare carattere, stile e dimensioni in punti da utilizzare per la sostituzione dei caratteri individuati nell'area Sostituisci con.

Ricerca e sostituzione di colori

È possibile individuare tutte le istanze di un certo colore nei documenti Fireworks e quindi sostituirle con un altro colore.

Per la ricerca e sostituzione dei colori nei documenti di Fireworks:

1 Selezionare Trova colore dal menu a comparsa Trova.

2 Scegliere un'opzione dal menu a comparsa Applica a per stabilire come verranno applicati i colori trovati:

Riempimenti e tratti trova e sostituisce sia i colori dei riempimenti che quelli dei tratti.

Tutte le proprietà trova e sostituisce i colori di tratti, riempimenti ed effetti.

Riempimenti trova e sostituisce un colore utilizzato nei riempimenti, ad eccezione dei riempimenti a motivo.

Tratti trova e sostituisce solo i colori dei tratti.

Effetti trova e sostituisce solo i colori degli effetti.

Individuazione e sostituzione di URL

Oltre a parole, caratteri e colori, in Fireworks è possibile cercare e sostituire URL assegnati a elementi interattivi dei documenti.

Per cercare e sostituire URL assegnati a oggetti Web:

1 Selezionare Trova URL dal menu a comparsa Trova del pannello Trova.

2 Immettere l'URL da cercare nella casella di testo Trova.

3 Immettere l'URL sostitutivo nella casella di testo Sostituisci con.

4 Se lo si desidera, selezionare una delle opzioni seguenti per limitare ulteriormente il campo della ricerca:

Parola intera individua il testo solo nella forma in cui compare nel campo Trova, non come parte di qualsiasi altra parola.

Maiuscole/minuscole distingue tra lettere maiuscole e minuscole durante la ricerca.

Espressioni regolari trova parti di parole o numeri in base alle condizioni specificate per la ricerca.

Ricerca e sostituzione di colori non WebSafe

I colori non WebSafe sono quelli non inclusi nella tavolozza di colori Web216. Un colore si definisce WebSafe se il suo aspetto appare costante su entrambe le piattaforme Macintosh e Windows. Per ulteriori informazioni sui colori WebSafe, vedere "Ottimizzazione di file GIF, PNG, TIFF, BMP e PICT" a pagina 257.

Per la ricerca di tutti i colori non WebSafe e la loro sostituzione con colori WebSafe:

v Selezionare Trova diverso da Web216 dal menu a comparsa Trova del pannello Trova.

Nota: questo comando non consente di individuare o sostituire i pixel all'interno degli oggetti immagine.

Elaborazione batch

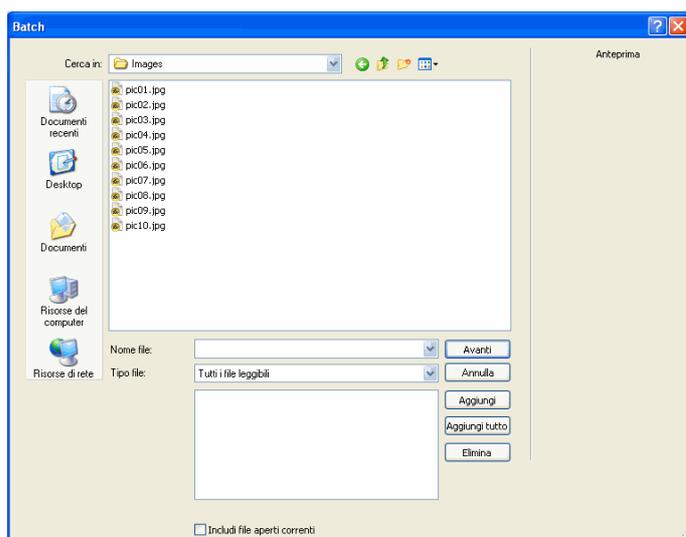
L'elaborazione batch costituisce una soluzione di grande comodità per convertire interi gruppi di file grafici. Le opzioni di elaborazione in batch sono le seguenti:

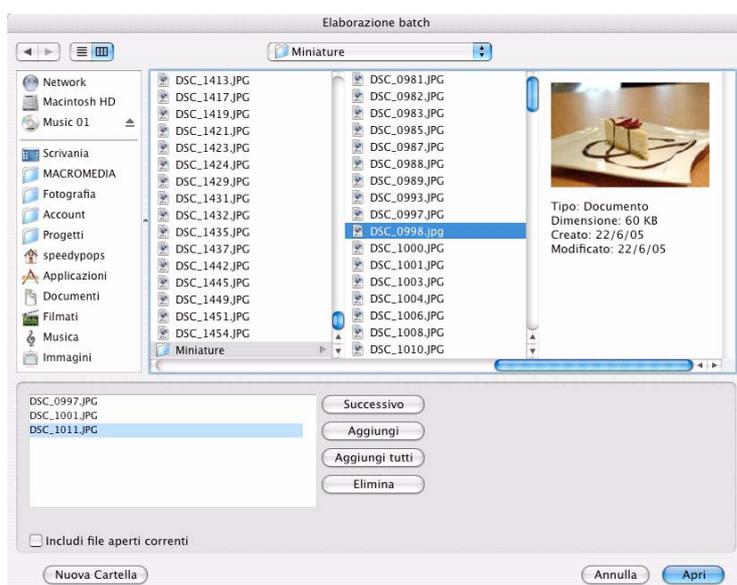
- Convertire una selezione di file in un altro formato.
- Convertire una selezione di file nello stesso formato ma con impostazioni di ottimizzazione diverse.
- Scalare i file esportati.
- Trovare e sostituire testo, colori, URL, caratteri e colori diversi dai Web216.
- Rinominare i gruppi di file mediante qualsiasi combinazione delle seguenti operazioni: aggiunta di un prefisso, aggiunta di un suffisso, sostituzione di una sottostringa e sostituzione degli spazi vuoti.
- Eseguire comandi specifici su una selezione di file.

Per elaborare i file in batch:

1 Selezionare File > Elaborazione batch e selezionare i file da elaborare. È possibile selezionare file da diverse cartelle e includere nel batch tutti i documenti aperti. Mentre la procedura guidata è in corso, è possibile utilizzare il pulsante Indietro per apportare modifiche alla selezione dei file.

È inoltre possibile decidere di non selezionare alcun file per memorizzare lo script dell'elaborazione batch per eventuali usi successivi.





Nota: se i file selezionati sono bloccati o depositati da un sito Dreamweaver, viene richiesto di sbloccarli o ritirarli prima di proseguire.

2 Fare clic su una delle seguenti opzioni della finestra di dialogo Batch (Windows) o Elaborazione batch (Macintosh):

Aggiungi consente di aggiungere file e cartelle selezionati all'elenco dei file da elaborare. Se è stata selezionata una cartella, vengono aggiunti all'elaborazione batch tutti i file leggibili contenuti al suo interno.

Nota: i file validi sono tutti quelli creati, nominati e salvati. Se l'ultima versione del file non è stata salvata, il sistema richiede se salvarla e proseguire l'elaborazione batch. Se il file non viene salvato, viene interrotta l'intera procedura di elaborazione batch.

Aggiungi tutto consente di aggiungere tutti i file validi contenuti nella cartella attualmente selezionata all'elenco dei file da elaborare.

Rimuovi consente di rimuovere i file selezionati dall'elenco dei file da elaborare.

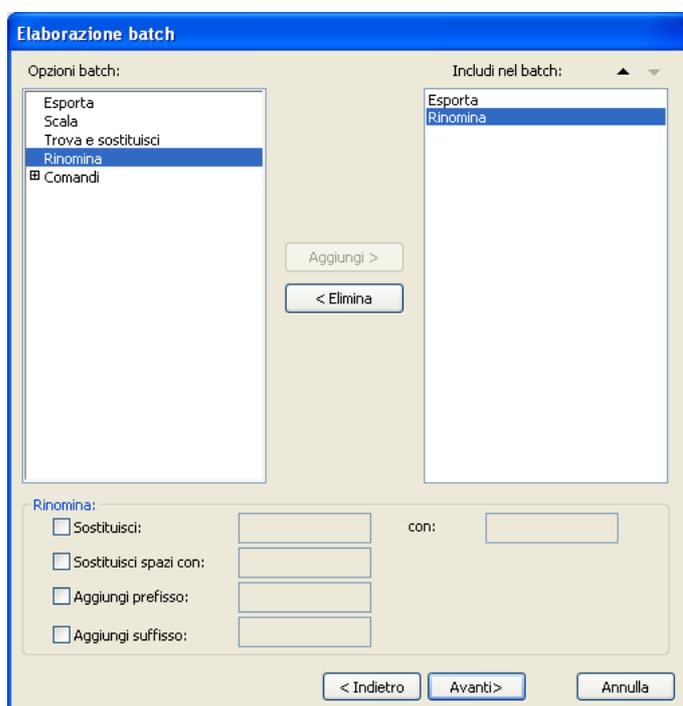
3 Selezionare **Includi file aperti correnti** per aggiungere tutti i file al momento aperti.

Questi file non compaiono nell'elenco dei file da elaborare in batch, ma vengono inclusi nell'operazione.

4 Fare clic su **Avanti**, quindi effettuare una delle seguenti procedure:

- Per aggiungere un'operazione al batch, selezionarla nell'elenco Opzioni batch e fare clic su **Aggiungi**. Ogni operazione può essere aggiunta una sola volta. Per ulteriori informazioni sull'opzione **Scala**, vedere "Scalatura delle immagini mediante l'elaborazione batch" a pagina 324. Per ulteriori informazioni sull'opzione **Rinomina**, vedere "Modifica dei

nomi dei file mediante l'elaborazione batch" a pagina 326. Per ulteriori informazioni sull'aggiunta di comandi, vedere "Esecuzione di comandi mediante l'elaborazione batch" a pagina 326.



- Per riordinare l'elenco, selezionare l'operazione dall'elenco Includi nel batch e fare clic sui pulsanti freccia su e giù.



Nota: l'ordine delle operazioni nell'elenco Includi nel batch è l'ordine in cui verranno eseguite durante l'elaborazione batch, ad eccezione di Esporta e Rinomina, che vengono sempre eseguite per ultime.

5 Selezionare l'operazione nell'elenco Includi nel batch per visualizzare le ulteriori opzioni disponibili.

6 Selezionare le impostazioni per ogni opzione.

Per eliminare un'operazione dal batch, selezionarla nell'elenco Includi nel batch e fare clic su Elimina.

7 Fare clic su Avanti.

8 Selezionare le opzioni di salvataggio dei file elaborati:

Stessa posizione del file originale salva il file nella stessa posizione del file sorgente e lo sovrascrive se i file hanno lo stesso nome e lo stesso formato.

Posizione personalizzata consente di selezionare una posizione in cui salvare i file elaborati.

9 Selezionare Backup per scegliere le opzioni di backup per i file originali.

È sempre raccomandabile eseguire copie di backup dei file a garanzia di maggior sicurezza. Per ulteriori informazioni, vedere "Posizione degli output dell'elaborazione batch" a pagina 327.

10 Fare clic su Salva script per salvare le impostazioni dell'elaborazione batch per eventuali usi successivi.

Per ulteriori informazioni, vedere "Salvataggio dell'elaborazione batch come script" a pagina 327.

11 Fare clic su Batch per eseguire l'elaborazione batch.

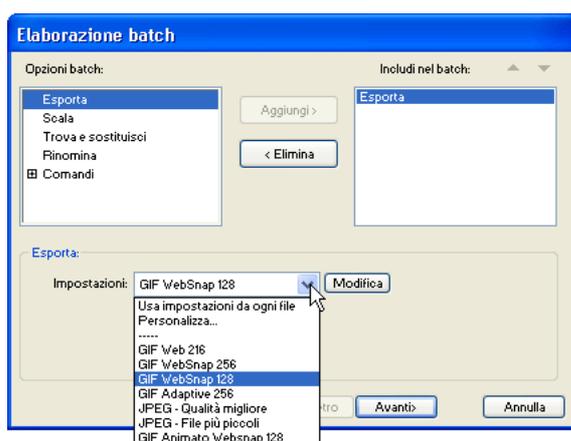
Al termine dell'elaborazione batch, se alcuni file inclusi nel batch non sono stati elaborati, viene visualizzato un messaggio di avviso che segnala il problema.

Inoltre, durante l'elaborazione batch viene compilato un file di registro chiamato FireworksBatchLog.txt. In questo file sono elencati tutti i file elaborati, gli eventuali file specifici che non è stato possibile aprire e altre informazioni. Il file di registro si trova nel percorso seguente:

- \\Documents and Settings\nomeutente\Application Data\Adobe\Fireworks 9\FireworksBatchLog.txt (Windows)
- /Users/nomeutente/Library/Application Support/Adobe Fireworks 9/FireworksBatchLog.txt (Macintosh)

Modifica delle impostazioni di ottimizzazione nell'elaborazione batch

È possibile modificare le impostazioni di ottimizzazione del file utilizzando l'opzione Esporta nella finestra di dialogo Elaborazione batch.



Per definire le impostazioni di esportazione per un'elaborazione batch:

- 1 Selezionare Esporta dall'elenco Opzioni batch e fare clic su Aggiungi.
- 2 Dal menu a comparsa Impostazioni, scegliere dalle opzioni seguenti e fare clic su OK:
 - Selezionare Usa impostazioni da ogni file per conservare le impostazioni di esportazione precedenti di ogni file durante l'elaborazione batch. Ad esempio, se si elabora in batch una cartella di file GIF e JPEG, i file risultanti saranno ancora GIF e JPEG; per l'esportazione di ogni file Fireworks utilizzerà la tavolozza e le impostazioni di compressione originali.
 - Selezionare Personalizza oppure fare clic su Modifica per cambiare le impostazioni nella finestra di dialogo Anteprima esportazione.
 - Selezionare un'impostazione di esportazione preimpostata, quali GIF Web 216 o JPEG - Qualità migliore. Tutti i file verranno convertiti a questa impostazione.
- 3 Fare clic su Avanti per proseguire l'elaborazione batch.

Per informazioni sul completamento dell'elaborazione batch, vedere "Elaborazione batch" a pagina 321.

Scalatura delle immagini mediante l'elaborazione batch

È possibile modificare l'altezza e la larghezza delle immagini da esportare usando l'opzione Scala nella finestra di dialogo Elaborazione batch.

Per impostare le opzioni di scalatura per i file da elaborare in batch:

- 1 Selezionare Scala dall'elenco Opzioni batch e fare clic su Aggiungi.
- 2 Scegliere un'opzione nel menu a comparsa Scala:

Nessuna scala esporta i file invariati.

Scala alle dimensioni scala le immagini in base ai valori di larghezza e altezza specificati.

Scala per contenere area adatta le immagini in modo proporzionale in modo che rientrino nell'intervallo specificato di larghezza e altezza massime.

 Scegliere Scala per contenere area per convertire un gruppo di immagini in miniature di dimensioni uniformi.

Scala alla percentuale scala le immagini in base a una percentuale.

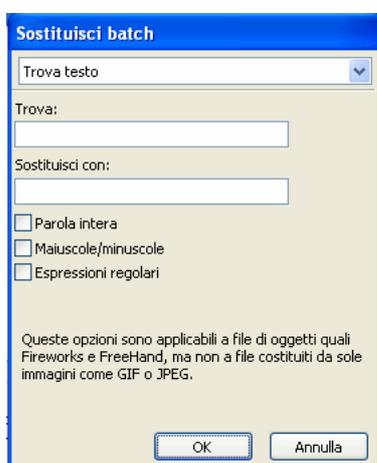
3 Se nel menu a comparsa Scala è stato scelto Scala alle dimensioni o Scala per contenere area, è anche possibile scegliere di scalare solo i documenti più grandi delle dimensioni di destinazione. In questo caso, selezionare Scala solo i documenti più grandi delle dimensioni di destinazione.

4 Fare clic su Avanti per proseguire l'elaborazione batch.

Per informazioni sul completamento dell'elaborazione batch, vedere "Elaborazione batch" a pagina 321.

Ricerca e sostituzione durante l'elaborazione batch

L'opzione Trova e sostituisci della finestra di dialogo Elaborazione batch consente di cercare e sostituire testo, caratteri, colori o URL all'interno di pulsanti, punti attivi o porzioni.



Sostituisci batch ha effetto solo sui seguenti formati di file: Fireworks PNG, Illustrator, FreeHand e CorelDraw. Non ha alcun effetto sui file GIF e JPEG.

Per selezionare gli attributi da trovare e sostituire durante l'elaborazione batch:

- 1** Selezionare Trova e sostituisci dall'elenco Opzioni batch e fare clic su Aggiungi.
- 2** Fare clic su Modifica.
- 3** Selezionare il tipo di attributo da trovare e sostituire nel menu a comparsa Trova e definire le impostazioni: testo, carattere, colore, URL o diverso da Web216.
- 4** Immettere o selezionare lo specifico elemento da trovare nella casella di testo Trova.
- 5** Immettere o selezionare lo specifico elemento da sostituire nella casella di testo Sostituisci con.
- 6** Fare clic su OK per memorizzare le impostazioni di ricerca e sostituzione.
- 7** Fare clic su Avanti per proseguire l'elaborazione batch.

Per informazioni sul completamento dell'elaborazione batch, vedere "Elaborazione batch" a pagina 321. Per ulteriori informazioni sulle opzioni della funzione Trova e sostituisci, vedere "Ricerca e sostituzione di elementi" a pagina 317.

Modifica dei nomi dei file mediante l'elaborazione batch

È possibile modificare i nomi dei file da elaborare mediante l'opzione Rinomina della finestra di dialogo Elaborazione batch.

Per impostare le opzioni di denominazione per i file dell'elaborazione batch:

- 1 Selezionare Rinomina dall'elenco Opzioni batch e fare clic su Aggiungi.
- 2 Specificare le opzioni Rinomina nella parte inferiore della finestra di dialogo Elaborazione batch:

Sostituisci con consente di sostituire i caratteri di ogni nome file specificando caratteri diversi oppure di eliminare alcuni caratteri. Ad esempio, nei nomi file Temp_123.jpg, Temp_124.jpg e Temp_125.jpg, è possibile sostituire "Temp_12" con "Compleanno", in modo da ottenere Compleanno3.jpg, Compleanno4.jpg e Compleanno5.jpg.

Sostituisci spazi con consente di sostituire gli spazi presenti nel nome del file con uno o più caratteri specificati oppure di eliminare tutti gli spazi da ogni nome di file. Ad esempio, un file che si chiama Pic nic.jpg può essere modificato in Picnic.jpg oppure Pic-nic.jpg.

Aggiungi prefisso consente di immettere un prefisso da aggiungere all'inizio del nome di ogni file. Ad esempio, se si immette "notte_", il file Alba.gif viene rinominato in notte_Alba.gif durante l'elaborazione in batch.

Aggiungi suffisso consente di immettere un suffisso da aggiungere alla fine del nome dei file, prima dell'estensione. Ad esempio, se si immette "_giorno", il file Alba.gif viene rinominato in Alba_giorno.gif durante l'elaborazione batch.

Nota: per ogni nome file modificato, è possibile effettuare una combinazione qualsiasi delle operazioni Sostituisci, Sostituisci spazi, Aggiungi prefisso e Aggiungi suffisso. Ad esempio, è possibile sostituire "Temp" con "Festa", rimuovere tutti gli spazi e aggiungere un prefisso e un suffisso contemporaneamente.

- 3 Fare clic su Avanti per proseguire l'elaborazione batch.

Per informazioni sul completamento dell'elaborazione batch, vedere "Elaborazione batch" a pagina 321.

Esecuzione di comandi mediante l'elaborazione batch

È possibile eseguire comandi JavaScript sui file utilizzando l'opzione Comandi nella finestra di dialogo Elaborazione batch.

Per impostare le opzioni dei comandi per i file da elaborare in batch:

- 1 Fare clic sul pulsante con il segno più (+) (Windows) o sul triangolo (Macintosh) di fianco all'opzione Comandi nell'elenco Opzioni batch per visualizzare i comandi disponibili.
- 2 Selezionare un comando e fare clic su Aggiungi per aggiungerlo all'elenco Includi nel batch.

Nota: questi comandi non possono essere modificati.

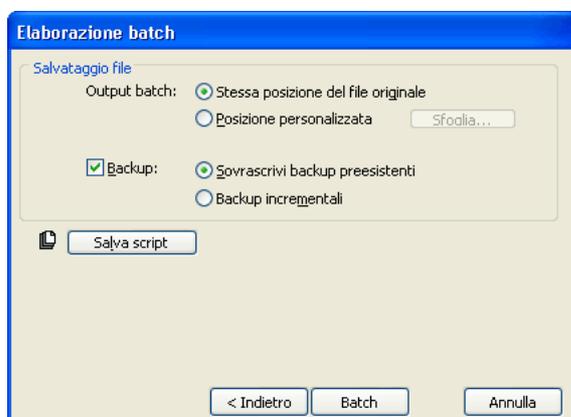
- 3 Fare clic su Avanti per proseguire l'elaborazione batch.

Per informazioni sul completamento dell'elaborazione batch, vedere "Elaborazione batch" a pagina 321. Per ulteriori informazioni sulla creazione di comandi, vedere "Creazione di script con il pannello Cronologia" a pagina 329.

Nota: alcuni comandi non funzionano durante l'elaborazione batch. Scegliere comandi che funzionino all'interno del documento senza richiedere la selezione di alcun oggetto.

Posizione degli output dell'elaborazione batch

Dopo aver selezionato tutte le opzioni batch nella finestra di dialogo Elaborazione batch, è necessario scegliere opzioni per il salvataggio dei file. È possibile salvare copie di backup dei file originali oggetto dell'operazione di elaborazione batch. Le copie di backup verranno collocate nella sottocartella Original Files all'interno di ogni cartella di origine.



Per effettuare il backup dei file elaborati in batch:

- 1 Selezionare una posizione per l'output del batch.
- 2 Selezionare Backup per impostare le opzioni di backup.
- 3 Selezionare le modalità di esecuzione dei file di backup:

Sovrascrivi backup preesistenti sovrascrive il file di backup precedente

Backup incrementali conserva copie di tutti i file di backup precedenti. All'esecuzione di una nuova elaborazione batch, in fondo al nome di ogni nuova copia di backup viene aggiunto un numero.

Nota: se l'opzione Backup non è selezionata, l'elaborazione batch, se interessa lo stesso formato, sovrascrive il file originale qualora i nomi coincidano. Se invece l'elaborazione batch ha per oggetto un formato file diverso, si viene a creare un nuovo file senza alcuno spostamento o modifica del file originale.

- 4 Fare clic su Batch per terminare l'elaborazione batch oppure fare clic su Indietro per tornare alla finestra di dialogo Elaborazione batch.

Salvataggio dell'elaborazione batch come script

È possibile salvare le impostazioni di elaborazione batch sotto forma di script o comando per ripetere facilmente più volte l'elaborazione batch in futuro. Dopo aver selezionato tutte le opzioni batch nella finestra di dialogo Batch, è possibile scegliere le opzioni per il salvataggio dei file.

Per creare uno script di batch:

- 1 Fare clic su Salva script per creare uno script di batch.
- 2 Immettere un nome e una destinazione per lo script.
- 3 Fare clic su Salva.

Il salvataggio dello script nella cartella Comandi del disco rigido lo aggiunge al menu Comandi di Fireworks.

Nota: la posizione esatta di questa cartella varia da sistema a sistema e dipende dalla decisione di rendere disponibile il comando solo al proprio profilo utente o a tutti gli utenti. Le cartelle dei comandi si trovano nella cartella di configurazione all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks, e anche nella cartella di configurazione di Fireworks specifica dell'utente. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con i file di configurazione" a pagina 337.

Per eseguire uno script di batch:

1 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- In Fireworks, selezionare Comandi > Esegui script.
- All'esterno di Fireworks, fare doppio clic sul nome del file di script nel disco rigido.

2 Selezionare uno script e fare clic su Apri.

3 Selezionare i file da elaborare con lo script:

File aperti correnti elabora tutti i documenti aperti.

Personalizza consente di selezionare i file da elaborare.

Nota: fare clic sul pulsante (...) di fianco al menu a comparsa File da elaborare per selezionare i file da elaborare.

4 Fare clic su OK.

Per ulteriori informazioni sulla scelta dei file, vedere "Elaborazione batch" a pagina 321.

Esecuzione degli script mediante trascinamento

Le elaborazioni batch che si ripetono frequentemente possono essere salvate sotto forma di script e quindi trascinate dal disco rigido all'icona di Fireworks sul desktop per avviarne l'esecuzione. L'applicazione Fireworks lancia ed esegue lo script desiderato.

Per eseguire uno script trascinandolo e rilasciandolo:

1 Salvare uno script.

2 Eseguire una delle operazioni seguenti:

- Trascinare l'icona del file script sull'icona del desktop di Fireworks.
- Trascinare l'icona del file script su un documento aperto di Fireworks.

Nota: se si trascinano più file di script e più file grafici sull'applicazione Fireworks, i file grafici vengono elaborati più volte, una per ogni script.

Estensione di Fireworks

Estendere le funzionalità di Fireworks non è mai stato così semplice. In Fireworks sono disponibili diversi strumenti per creare comandi personalizzati che ne arricchiscono la funzionalità.

Extension Manager consente di installare e gestire le estensioni che aumentano la funzionalità di Fireworks, oppure è possibile scrivere il proprio codice JavaScript e usarlo come comando personalizzato di Fireworks. È anche possibile utilizzare i filmati Adobe Flash SWF come comandi personalizzati in Fireworks. È possibile incollare i valori di colore direttamente dal codice ActionScript Flash nelle vaschette colore di Fireworks. Inoltre, il pannello Cronologia di Fireworks offre un'interfaccia intuitiva che consente di creare comandi personalizzati da una serie di operazioni registrate.

Quando si installa un'estensione o si crea un comando personalizzato, questo viene inserito nel menu Comandi di Fireworks.

Nota: se memorizzati come file SWF nella cartella dei pannelli comandi del disco rigido, i comandi diventano disponibili sotto forma di pannelli nel menu Finestra. Per ulteriori informazioni, vedere "Informazioni sulla creazione di script con i file Flash SWF" a pagina 330.

Uso di Adobe Extension Manager

Un'estensione è uno script di comandi, un pannello di comandi, una libreria, un filtro, un motivo, una texture o una forma automatica che si può aggiungere a Fireworks per migliorarne la funzionalità. Fireworks viene distribuito con Adobe Extension Manager, un programma che consente di semplificare le operazioni di installazione, gestione ed eliminazione delle estensioni. Una volta installato, Fireworks include una raccolta di estensioni predefinite nel menu Comandi.

Inoltre, è possibile utilizzare Extension Manager per creare un pacchetto di estensioni personalizzate e inviarle ad Adobe Exchange per Fireworks. In Macromedia Exchange è possibile condividere estensioni personalizzate con altri utenti di Fireworks.

Le estensioni create da terze parti vengono memorizzate in sottocartelle basate sul tipo di estensione nella cartella Configurazione all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks sul disco rigido.

I comandi creati e salvati tramite il pannello Cronologia vengono memorizzati nella cartella Comandi dell'utente. Per informazioni sulla posizione di questa cartella, vedere "File di configurazione utente" a pagina 338.

Per aprire Extension Manager dall'interno di Fireworks, effettuare una delle seguenti procedure:

- Selezionare Comandi > Gestisci estensioni.
- Selezionare ? > Gestisci estensioni.

Per ulteriori informazioni sull'uso di Extension Manager, consultare la guida di Extension Manager.

Per consultare Adobe Fireworks Exchange, eseguire una delle operazioni seguenti:

- Da Fireworks, selezionare ? > Fireworks Exchange.
- Mediante un browser Web, accedere alla sezione Fireworks Exchange del sito Macromedia, all'indirizzo www.adobe.com/go/fireworks_exchange_it.

Creazione di script con il pannello Cronologia

Il pannello Cronologia registra un elenco di tutte le operazioni eseguite durante la sessione di lavoro in Fireworks. Ogni passaggio viene memorizzato su una riga separata del pannello Cronologia, a partire dal più recente. Per impostazione predefinita, nel pannello sono memorizzati 20 passaggi. È tuttavia possibile modificare questo valore in qualsiasi momento.

Creazione di comandi

È possibile salvare gruppi di operazioni nel pannello Cronologia sotto forma di comando riutilizzabile. I comandi salvati con questa procedura possono essere eseguiti in qualsiasi documento di Fireworks: non sono limitati al documento in uso.

I comandi salvati sono memorizzati come file JSF nella cartella Comandi all'interno della cartella di configurazione di Fireworks dell'utente. Per informazioni sulla posizione di questa cartella, vedere "File di configurazione utente" a pagina 338.

Per salvare come comandi i passaggi registrati:

1 Selezionare i passaggi da salvare come comandi:

- Fare clic su un passaggio, quindi fare clic su un altro tenendo premuto il tasto Maiusc per selezionare l'intervallo di passaggi da salvare come comando.
- Fare clic tenendo contemporaneamente premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) per selezionare passaggi non contigui.

2 Fare clic sul pulsante Salva passaggi come comando nella parte inferiore del pannello Cronologia.

3 Immettere un nome per il comando e fare clic su OK.

Il comando viene visualizzato all'interno del menu Comandi.

Per annullare o ripristinare i passaggi con il pannello Cronologia:

1 Trascinare il marcatore di annullamento verso l'alto fino a raggiungere l'ultima operazione da annullare o ripristinare.

2 Fare clic lungo la traccia del marcatore di annullamento a sinistra del pannello Cronologia.

Nota: i passaggi annullati rimangono evidenziati in grigio nel pannello Cronologia.

Per modificare il numero di passaggi memorizzati dal pannello Cronologia:

- 1 Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) o Fireworks > Preferenze (Macintosh).
- 2 Modificare il numero di livelli di annullamento portandolo su valore che si desidera registrare nel pannello Cronologia.

Nota: l'aggiunta di livelli richiede una quantità maggiore di memoria del computer.

Per cancellare tutti i passaggi registrati dal pannello Cronologia:

- v Selezionare Cancella cronologia dal menu Opzioni del pannello Cronologia.

Questa operazione consente di liberare memoria e spazio su disco.

Nota: cancellando i passaggi dal pannello Cronologia non sarà più possibile annullare le modifiche.

Riproduzione dei comandi

È possibile eseguire in qualsiasi momento i comandi registrati o una selezione delle azioni del pannello Cronologia.

Per riprodurre un comando salvato:

- 1 Se necessario, selezionare un o più oggetti.
- 2 Selezionare il comando desiderato dal menu Comandi.

Per riprodurre una selezione di passaggi registrati:

- 1 Selezionare uno o più oggetti.
- 2 Selezionare i passaggi sul pannello Cronologia.
- 3 Fare clic sul pulsante Riproduci di nuovo nella parte inferiore del pannello Cronologia.

I passaggi contraddistinti dalla presenza di una X non sono ripetibili e non verranno riprodotti di nuovo. Le linee di separazione indicano che è stato selezionato un oggetto diverso. I comandi creati a partire dai passaggi che attraversano la linea di separazione possono produrre risultati non prevedibili.

Per applicare i passaggi selezionati agli oggetti contenuti in molti documenti:

- 1 Selezionare un intervallo di passaggi.
- 2 Fare clic sul pulsante Copia passaggi negli Appunti posto in fondo al pannello Cronologia.
- 3 Selezionare uno o più oggetti in qualsiasi documento di Fireworks.
- 4 Scegliere Modifica > Incolla.

Per ripetere l'ultimo passaggio:

- v Selezionare Modifica > Ripeti Script comandi.

Informazioni sulla creazione di script con JavaScript

Per ridurre l'incidenza sul lavoro delle operazioni ripetitive, è possibile creare JavaScript personalizzati in un editor di testo per eseguirli all'interno di Fireworks. Tramite JavaScript, è possibile controllare praticamente ogni singolo comando o impostazione di Fireworks.

JavaScript viene utilizzato anche in Dreamweaver. È quindi possibile scrivere script che controllino Fireworks dall'interno di Dreamweaver.

Per la documentazione relativa all'API di JavaScript, vedere [Extending Fireworks \(Estensione di Fireworks\)](#).

Informazioni sulla creazione di script con i file Flash SWF

Flash consente di creare filmati SWF che contengono codice JavaScript. Questi filmati possono essere utilizzati come comandi di Fireworks, accessibili dal menu Comandi di Fireworks.

È possibile anche creare un filmato SWF e usarlo come un pannello di Fireworks, accessibile dal menu Finestra. Il pannello Allinea di Fireworks è un esempio di filmato di Flash importato sotto forma di pannello.

I filmati SWF che vengono utilizzati come comandi vengono archiviati nella cartella Comandi sul disco rigido e i filmati SWF che vengono utilizzati come pannelli sono memorizzati nella cartella Command panels (Pannelli comandi).

Nota: la posizione esatta di queste cartelle varia da sistema a sistema e dipende dalla decisione di rendere disponibile il comando o il pannello solo al proprio profilo utente o a tutti gli utenti. Le cartelle dei comandi e dei pannelli comandi si trovano nella cartella di configurazione all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks, e anche nella cartella di configurazione di Fireworks specifica dell'utente. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con i file di configurazione" a pagina 337.

Per istruzioni più dettagliate riguardo alla creazione di comandi o pannelli dai filmati Flash SWF, vedere [Extending Fireworks \(Estensione di Fireworks\)](#).

Gestione dei comandi

È possibile rinominare o eliminare qualsiasi comando che compare nel menu Comandi.

È possibile rinominare o eliminare qualsiasi comando creato dall'utente usando l'opzione Gestisci comandi salvati di Fireworks. Per gli altri comandi ed estensioni installati con Fireworks o scaricati dal sito Web Adobe Exchange è necessario utilizzare Extension Manager.

Per rinominare un comando personalizzato creato dall'utente:

- 1 Selezionare Comandi > Gestisci comandi salvati.
- 2 Selezionare il comando.
- 3 Fare clic su Rinomina, immettere un nuovo nome e fare clic su OK.

Per eliminare un comando personalizzato creato dall'utente, eseguire una delle operazioni seguenti:

- In Fireworks, selezionare Comandi > Gestisci comandi salvati. Quindi selezionare il comando e fare clic su Elimina.
- Sul disco rigido, eliminare il file JSF del comando dalla cartella Comandi all'interno della cartella di configurazione di Fireworks dell'utente. Per informazioni su come individuare questa cartella, vedere "File di configurazione utente" a pagina 338.

Per rinominare o eliminare un comando distribuito con Fireworks o scaricato da Adobe Exchange:

- Selezionare Comandi > Gestisci estensioni.
- Selezionare ? > Gestisci estensioni.

Viene visualizzato Extension Manager. Per ulteriori informazioni sulle modalità di gestione delle estensioni, consultare la Guida di Extension Manager.

Modifica o personalizzazione di uno script di comandi

Gli script di comandi vengono salvati come JavaScript. Gli esperti di JavaScript possono aprire e modificare i comandi in qualsiasi editor di testo, come Blocco note (Windows) o TextEdit (Macintosh).

Per modificare un comando usando JavaScript:

- 1 Dal desktop, passare alla cartella Comandi o Command panels appropriata del disco rigido.

Nota: la posizione esatta di queste cartelle varia da sistema a sistema e dipende dalla decisione di rendere disponibile il comando o il pannello solo al proprio profilo utente o a tutti gli utenti. Le cartelle dei comandi e dei pannelli comandi si trovano nella cartella di configurazione all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks, e anche nella cartella di configurazione di Fireworks specifica dell'utente. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con i file di configurazione" a pagina 337.

- 2 Aprire il file script desiderato in un editor di testo e modificare il codice JavaScript.
- 3 Salvare e chiudere lo script.

Per modificare azioni selezionate dal pannello Cronologia utilizzando il JavaScript:

- 1 In Fireworks selezionare un intervallo di operazioni nel pannello Cronologia.
- 2 Fare clic sul pulsante Copia passaggi negli Appunti posto in fondo al pannello Cronologia.
- 3 Creare un nuovo documento in un'applicazione di editing del testo.
- 4 Incollare i gruppi di operazioni nel nuovo documento di testo.
- 5 Modificare i gruppi di operazioni come desiderato.
- 6 Salvare e chiudere lo script.
- 7 Copiare lo script nella cartella Comandi del disco rigido.

Nota: la posizione esatta di questa cartella varia da sistema a sistema e dipende dalla decisione di rendere disponibile il comando solo al proprio profilo utente o a tutti gli utenti. Le cartelle dei comandi si trovano nella cartella di configurazione all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks, e anche nella cartella di configurazione di Fireworks specifica dell'utente. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con i file di configurazione" a pagina 337.

I comandi salvati direttamente nella cartella Comandi, oltre a quelli salvati nel pannello Cronologia, compaiono nel menu Comandi appena vengono salvati: non è necessario riavviare Fireworks. Tuttavia, i comandi salvati nella cartella Command Panels (Pannelli comandi) saranno disponibili nel menu Finestra solo dopo il riavvio di Fireworks.

Filmati Flash SWF utilizzati come pannelli di Fireworks

Alcuni pannelli di Fireworks, come il pannello Allinea, sono in realtà filmati Flash SWF.

Se si conosce JavaScript o ActionScript, è possibile creare un pannello personalizzato per Fireworks in Flash ed esportarlo come filmato SWF. Se viene trascinato sulla cartella Command Panels (Pannelli comandi) del disco rigido, il filmato appare come pannello nel menu Finestra di Fireworks.

Nota: la posizione esatta di questa cartella varia da sistema a sistema e dipende dalla decisione di rendere disponibile il pannello solo al proprio profilo utente o a tutti gli utenti. Le cartelle dei pannelli comandi si trovano nella cartella di configurazione all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks e anche nella cartella di configurazione di Fireworks specifica dell'utente. Per ulteriori informazioni, vedere "Operazioni con i file di configurazione" a pagina 337.

Per ulteriori informazioni sull'uso dei filmati Flash SWF come pannelli di Fireworks, vedere [Extending Fireworks \(Estensione di Fireworks\)](#).

Capitolo 18: Preferenze e scelte rapide da tastiera

Le impostazioni delle preferenze di Fireworks CS3 consentono di controllare l'aspetto visivo generale dell'interfaccia utente e di modificare l'aspetto delle cartelle e le funzioni di modifica. Inoltre, Fireworks consente di personalizzare a piacere le scelte rapide da tastiera. Ciò significa che si possono personalizzare le scelte rapide e standardizzarle per l'impiego nei programmi software di uso più frequente.

In questo capitolo vengono trattati i seguenti argomenti:

- “Impostazione delle preferenze” a pagina 333
- “Sostituzione delle serie di scelte rapide da tastiera” a pagina 336
- “Operazioni con i file di configurazione” a pagina 337
- “Reinstallazione di Fireworks” a pagina 338
- “Visualizzazione del contenuto del pacchetto applicativo (solo Macintosh)” a pagina 339

Impostazione delle preferenze

Fireworks dispone di impostazioni per le preferenze che controllano l'aspetto generale dell'interfaccia utente e le opzioni relative a caratteristiche specifiche, quali colori predefiniti, opzioni degli strumenti, posizione delle cartelle e conversione dei file.

Per impostare le preferenze:

- 1 Selezionare Modifica > Preferenze (Windows) o Fireworks > Preferenze (Macintosh).
- 2 Selezionare il gruppo di preferenze che si desidera modificare: Generale, Modifica, Lancia e modifica, Cartelle o Importa
- 3 Apportare le modifiche desiderate e fare clic su OK.

Preferenze della scheda Generale

Nella scheda Generale sono disponibili le opzioni seguenti:

Livelli annullamento imposta il numero di passaggi di annullamento/ripristino su un valore compreso tra 0 e 1009. Questa impostazione si applica sia al comando Modifica > Annulla che al pannello Cronologia. Un numero eccessivo di annullamenti può aumentare la quantità di memoria necessaria al funzionamento di Fireworks. Per rendere effettiva questa impostazione occorre riavviare Fireworks.

Preimpostazioni colore imposta i colori predefiniti per pennellate, riempimenti e tracciati evidenziati. Le opzioni Tratto e Riempimento non modificano automaticamente i colori visualizzati nelle caselle colore del pannello Strumenti, ma modificano i colori impostati tramite il pulsante Imposta colori predefiniti tratto/riempimento del pannello Strumenti.

Interpolazione imposta uno dei quattro diversi metodi di scalatura che Fireworks può utilizzare per interpolare i pixel quando vengono scalate le immagini:

- L'interpolazione bicubica, ovvero il metodo di scalatura predefinito, assicura, nella maggior parte dei casi, i risultati ottimali relativamente a nitidezza e qualità.
- L'interpolazione bilineare garantisce risultati più nitidi rispetto all'interpolazione morbida, ma non così nitidi quanto quelli dell'interpolazione bicubica.
- L'interpolazione morbida, utilizzata già in Fireworks 1, fornisce una sfocatura morbida ed elimina ogni contorno netto. Questo metodo è utile quando gli altri metodi producono effetti indesiderati.

- L'interpolazione più vicina dà luogo a bordi frastagliati e contrasti netti senza alcuna sfocatura. L'effetto è simile a quello dell'ingrandimento o della riduzione di un'immagine ottenuti con lo strumento Zoom.

Ridefinizione più veloce ma meno precisa è selezionata per impostazione predefinita. Consente di controllare la velocità di ridefinizione all'interno di Fireworks.

Opzioni di avvio L'opzione Mostra pagina iniziale controlla se la pagina di avvio di Fireworks viene visualizzata all'apertura dell'applicazione. Se l'opzione è deselezionata, nell'applicazione viene visualizzato direttamente lo spazio di lavoro.

Salvataggio file: Aggiungi icone anteprima (solo Macintosh) consente di visualizzare o nascondere le miniature dei file PNG di Fireworks memorizzati sul disco rigido. Deselezionando questa opzione si visualizza la tradizionale icona di Fireworks normalmente utilizzata per rappresentare i file PNG di Fireworks. Questa opzione diventa effettiva dopo aver salvato il file.

Preferenze di modifica

Le preferenze di modifica controllano l'aspetto del puntatore e ogni altro ausilio visivo per gli oggetti bitmap.

Elimina oggetti durante ritaglio elimina in modo permanente pixel o oggetti esterni alla casella di delimitazione di una selezione quando si sceglie Modifica > Ritaglia documento o Elabora > Dimensioni > Dimensioni area di lavoro.

Elimina tracciati durante la conversione in perimetro elimina definitivamente il tracciato dopo la sua conversione in un perimetro di selezione.

Cursori dimensioni pennello imposta le dimensioni e la forma dei puntatori degli strumenti Pennello, Gomma, Sfocatura, Precisione, Schiarisci, Scurisci e Sfumatura adattandole alle dimensioni dell'oggetto che si sta disegnando o cancellando. Per alcuni pennelli di grandi dimensioni a più punte, viene utilizzato per impostazione predefinita il puntatore a croce. Quando questa opzione e l'opzione Cursori di precisione sono disattivate, vengono visualizzati i puntatori raffiguranti le icone degli strumenti.

Cursori di precisione sostituisce i puntatori raffiguranti le icone degli strumenti con il puntatore a croce.

Disattiva "Nascondi bordi" disattiva automaticamente l'opzione "Nascondi bordi" quando cambia la selezione.

Mostra Anteprima penna mostra un'anteprima del segmento del tracciato successivo che verrà creato facendo clic con lo strumento Penna.

Mostra punti solidi mostra i punti selezionati come vuoti e quelli deselezionati come solidi.

Mouse evidenziato evidenzia l'elemento che verrebbe selezionato facendo clic sull'oggetto su cui è posizionato il mouse.

Anteprima trascinamento mostra un'anteprima della nuova posizione dell'oggetto durante il trascinamento.

Mostra maniglie di riempimento consente la modifica a video dei riempimenti.

Distanza di selezione consente di specificare la distanza del puntatore da un oggetto prima che quest'ultimo possa essere selezionato. La distanza di selezione può essere compresa tra 1 e 10 pixel.

Distanza agganciamento consente di specificare la distanza alla quale si deve trovare l'oggetto che si sta spostando prima che tale oggetto possa agganciarsi a una griglia o a una linea delle guide. Questa opzione funziona se è attiva la funzione Aggancia alla griglia o Aggancia alle guide. La distanza di agganciamento può essere compresa tra 1 e 10 pixel.

Preferenze della scheda Lancia e modifica

Impostando le preferenze della scheda Lancia e modifica, è possibile controllare le modalità di lancio e modifica degli elementi grafici di applicazioni esterne, quali Adobe Flash e Adobe Director, direttamente da Fireworks.

Nella maggior parte dei casi, Fireworks cerca di individuare autonomamente il file PNG sorgente per l'elemento grafico. Qualora non riesca a reperirlo, Fireworks utilizza le preferenze di lancio e modifica impostate per determinare come procedere per l'individuazione del file PNG sorgente.

Nota: fa eccezione Flash. Quando si lanciano e modificano immagini in Flash, Fireworks utilizza sempre le preferenze impostate nella sezione Lancia e modifica della finestra di dialogo Preferenze.

Alla modifica da un'applicazione esterna determina se il file PNG originale di Fireworks si apre o meno quando si utilizza Fireworks per modificare le immagini in altre applicazioni.

All'ottimizzazione da applicazione esterna determina se il file PNG originale di Fireworks si apre o meno quando si ottimizza un'immagine.

Nota: questa impostazione non si applica a Director, che si apre sempre automaticamente e ottimizza l'elemento grafico senza richiedere un file PNG sorgente, persino se si è scelta un'impostazione diversa per questa preferenza in Fireworks.

Per ulteriori informazioni sulle operazioni con gli elementi grafici di Fireworks in Flash, vedere "Operazioni con Flash" a pagina 293.

Per ulteriori informazioni sulle operazioni con gli elementi grafici di Fireworks in Director, vedere "Operazioni con Director" a pagina 305.

Nota: Adobe Dreamweaver gestisce le impostazioni di lancio e modifica in modo diverso. Dreamweaver apre sempre il file PNG sorgente, anche se si è scelta un'impostazione diversa per questa preferenza in Fireworks. Se non è presente alcuna Design Note (nota di progettazione) o se il percorso del PNG sorgente è interrotto, Dreamweaver richiede sempre di individuare il file PNG sorgente. Per ulteriori informazioni sulle operazioni con gli elementi grafici e interattivi di Fireworks in Dreamweaver, vedere "Operazioni con Dreamweaver" a pagina 282.

Preferenze della scheda Cartelle

Le preferenze della scheda Cartelle consentono di accedere a plug-in aggiuntivi di Adobe Photoshop, file texture e file motivo di sorgenti esterne.

Materiali aggiuntivi (plug-in di Photoshop, texture e motivi) cartelle di destinazione che contengono plug-in di Photoshop, texture e motivi. Le cartelle possono trovarsi a loro volta all'interno di una cartella sul disco rigido del computer, su un CD-ROM, su un'altra unità esterna o su un volume di rete.

I plug-in di Photoshop appaiono nel menu Filtri di Fireworks e nel menu Aggiungi effetti della finestra di ispezione Proprietà. Le texture o i motivi memorizzati come file PNG, JPEG e GIF compaiono come opzioni nei menu a comparsa Motivo e Texture della finestra di ispezione Proprietà.

Per ulteriori informazioni sulle texture e sui motivi, vedere "Aggiunta di texture a un riempimento" a pagina 139.

Preferenze di importazione da Photoshop

Le preferenze della scheda Importa consentono di gestire le conversioni dei file in formato Photoshop:

- È possibile convertire i livelli come oggetti o nuovi fotogrammi.
- È possibile scegliere se modificare il testo importato o conservarne l'aspetto.
- È possibile importare un file di Photoshop sotto forma di oggetto bitmap appiattito.

Per ulteriori informazioni sulle preferenze di importazione, vedere "Operazioni con Photoshop" a pagina 310.

Ripristino delle preferenze

Per riportare le preferenze alle impostazioni originali, è sufficiente eliminare il file delle preferenze. Al primo avvio di Fireworks dopo l'eliminazione del file delle preferenze, viene creato un nuovo file di preferenze con la configurazione originale di Fireworks.

Per ripristinare le preferenze predefinite:

- 1 Uscire da Fireworks.
- 2 Individuare il file delle preferenze di Fireworks CS3 sul disco rigido ed eliminarlo.

La posizione esatta del file varia da sistema a sistema. Per ulteriori informazioni, vedere "Posizione del file delle preferenze di Fireworks" a pagina 338.

- 3 Riavviare Fireworks.

Sostituzione delle serie di scelte rapide da tastiera

Fireworks consente di utilizzare le scelte rapide da tastiera per selezionare comandi di menu, scegliere strumenti dal pannello Strumenti ed eseguire rapidamente operazioni varie che non esistono come comandi di menu. L'uso delle scelte rapide da tastiera aumenta la produttività in quanto consente di eseguire rapidamente semplici azioni. Se si ha familiarità con l'uso delle scelte rapide di altre applicazioni come Adobe FreeHand, Adobe Illustrator, Photoshop o prodotti che utilizzano un diverso standard, è possibile passare alla serie di scelte rapide preferita.

Per modificare la serie corrente di scelte rapide:

- 1 Selezionare Modifica > Scelte rapide da tastiera (Windows) o Fireworks > Scelte rapide da tastiera (Macintosh) per aprire la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.
- 2 Selezionare la serie preferita dal menu a comparsa Serie corrente, quindi fare clic su OK.

Creazione di scelte rapide personalizzate e secondarie

Qualora sia necessario disporre di più modi diversi per eseguire una stessa azione, si possono creare scelte rapide personalizzate e secondarie. Una serie di scelte rapide personalizzata si basa sempre su una serie preinstallata.

Nota: in Fireworks, le scelte rapide da tastiera che consentono di aprire gli strumenti non possono includere i tasti di modifica Ctrl, Maiusc e Alt (Windows) o Comando, Maiusc, Opzione e Ctrl (Macintosh). Le scelte rapide di strumenti sono costituite da un tasto con una sola lettera o un solo numero.

Per creare una scelta rapida personalizzata per un comando di menu, per uno strumento o per un'azione di tipo diverso:

- 1 Selezionare Modifica > Scelte rapide da tastiera per aprire la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.
- 2 Fare clic sul pulsante Duplica serie.
- 3 Inserire un nome per la serie personalizzata nella finestra di dialogo Duplica serie e fare clic su OK.

Il nome del nuovo menu personalizzato appare nel campo Serie corrente.

- 4 Selezionare la categoria di scelte rapide appropriata dall'elenco Comandi.

Comandi di menu •crea una scelta rapida personalizzata per qualsiasi comando a cui si accede tramite la barra dei menu.

Strumenti •crea una scelta rapida personalizzata per qualsiasi strumento del pannello Strumenti.

Varie •crea una scelta rapida personalizzata per un insieme di azioni predefinite .

Una volta selezionata una categoria, tutte le scelte rapide a essa associate verranno visualizzate nell'elenco a scorrimento Comandi.

- 5 Selezionare il comando per il quale modificare la scelta rapida nell'elenco Comandi.

Se la scelta rapida esiste, è visualizzata nell'elenco Scelte rapide.

- 6 Fare clic nella casella di testo Premi tasto e premere sulla tastiera i tasti desiderati per la nuova scelta rapida.

Se la combinazione di tasti prescelta è già utilizzata da un'altra scelta rapida, viene visualizzato un messaggio di avvertimento sotto la casella di testo Premi tasto.

- 7 Effettuare una delle seguenti procedure:

- Fare clic sul pulsante Aggiungi scelta rapida (+) per aggiungere una scelta rapida secondaria all'elenco.
- Fare clic su Cambia per sostituire la scelta rapida selezionata.

Eliminazione di scelte rapide personalizzate e serie di scelte rapide personalizzate

È possibile eliminare qualsiasi scelta rapida personalizzata o qualsiasi serie di scelte rapide personalizzate.

Per eliminare una serie di scelte rapide personalizzate:

- 1 Selezionare Modifica > Scelte rapide da tastiera per aprire la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.
- 2 Fare clic sul pulsante Elimina gruppo (l'icona raffigurante un cestino).
- 3 Selezionare la serie di scelte rapide da eliminare nella finestra di dialogo Elimina gruppo.
- 4 Fare clic sul pulsante Elimina.

Per eliminare una scelta rapida personalizzata:

- 1 Selezionare il comando nell'elenco Comandi.
- 2 Selezionare la scelta rapida personalizzata dall'elenco Scelte rapide.
- 3 Fare clic sul pulsante Elimina la scelta rapida selezionata (-).

Creazione di un foglio di riferimento per la serie di scelte rapide corrente

Un foglio di riferimento è una registrazione della serie di scelte rapide corrente memorizzata in formato tabella HTML. Il foglio di riferimento può essere visualizzato da un browser Web oppure stampato.

Nota: i fogli di riferimento esportati da Fireworks hanno codifica UTF-8.

Per creare un foglio di riferimento:

- 1 Selezionare Modifica > Scelte rapide da tastiera per aprire la finestra di dialogo Scelte rapide da tastiera.
- 2 Fare clic sul pulsante Esporta gruppo come HTML accanto alla casella di testo Gruppo corrente.
Viene visualizzata la finestra di dialogo Salva con nome (Windows) o Registra (Macintosh).
- 3 Immettere il nome per il foglio di riferimento e selezionare la posizione appropriata per il file.
- 4 Fare clic su Salva.

Operazioni con i file di configurazione

Per gestire i sistemi multiutente, Fireworks supporta l'uso di file di configurazione specifici per gli utenti. Ciò permette a ogni utente di personalizzare le funzioni di Fireworks quali stili, scelte rapide da tastiera, comandi e così via senza alterare la configurazione del software per gli altri utenti.

Fireworks crea un gruppo diverso di file di configurazione per ogni utente. Installa inoltre file di configurazione master nella cartella dell'applicazione Fireworks. I file di configurazione master contengono le impostazioni predefinite di Fireworks che interessano tutti gli utenti. Alcuni file di configurazione, ad esempio i plug-in di Fireworks, sono memorizzati soltanto nella cartella dell'applicazione Fireworks. Su alcuni sistemi, solo gli amministratori di sistema possono accedere ai file di configurazione master nella cartella dell'applicazione Fireworks.

Nota: per impostazione predefinita, i sistemi Windows spesso nascondono determinati file e cartelle. Accertarsi che le opzioni di visualizzazione delle cartelle siano impostate per visualizzare tutti i file e le cartelle. Su alcuni sistemi, può essere necessario anche fare clic su Visualizza file per visualizzare il contenuto una volta all'interno della cartella. Per informazioni sulla visualizzazione di tutti i file e cartelle, consultare la Guida di Windows.

File di configurazione utente

I file di configurazione degli utenti di Fireworks sono memorizzati nella cartella Adobe/Fireworks 9 all'interno della cartella personale dell'utente Dati applicazioni di ogni utente (Windows) o della cartella Supporto Applicazioni (Macintosh). La posizione di questa cartella varia a seconda del sistema operativo utilizzato e del tipo di sistema, che può essere multiutente o monoutente. Per informazioni su come individuare questa cartella, consultare la documentazione fornita con il sistema operativo.

Nota: i nomi di alcune cartelle di sistema potrebbero variare sulle versioni localizzate o personalizzate del sistema.

File di configurazione master che interessano tutti gli utenti

I file di configurazione master riguardanti tutti gli utenti si trovano nella cartella dell'applicazione Fireworks, ovvero la cartella del disco rigido in cui è stato installato Fireworks.

Nota: molti file di configurazione sono memorizzati in sottocartelle all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks. La loro posizione esatta varia a seconda del sistema operativo. Inoltre, gli utenti Macintosh dovrebbero conoscere il concetto di pacchetto applicativo di Apple. Per ulteriori informazioni, vedere "Visualizzazione del contenuto del pacchetto applicativo (solo Macintosh)" a pagina 339.

Indipendentemente dal sistema utilizzato (multiutente o monoutente), quando si salvano le impostazioni, Fireworks modifica i file di configurazione specifici per gli utenti e non i file master della cartella dell'applicazione Fireworks. Ciò avviene principalmente perché molti utenti non hanno accesso a tutti i file se si trovano su sistemi multiutente.

Gli utenti con accesso a livello amministratore possono personalizzare le caratteristiche di tutti gli utenti modificando i file di configurazione master nella cartella dell'applicazione di Fireworks.

Per salvare le impostazioni di configurazione master per tutti gli utenti:

v Salvare o trascinare una copia del file nella posizione appropriata all'interno della cartella dell'applicazione Fireworks.

Posizione del file delle preferenze di Fireworks

Le preferenze di Fireworks sono memorizzate in un file denominato Fireworks 9 Preferences.txt (Windows) o Fireworks 9 Preferences (Macintosh). La posizione esatta del file varia a seconda del sistema operativo.

- In Windows, le preferenze di un utente si trovano nella cartella di configurazione di Fireworks specifica per l'utente. Per ulteriori informazioni su come individuare questa cartella, vedere "File di configurazione utente" a pagina 338.
- Nel Macintosh, le preferenze si trovano nella cartella Libreria/Preferenze all'interno della cartella dell'utente. Per informazioni su come individuare la cartella dell'utente Macintosh, consultare la guida fornita da Apple.

Nota: in Macintosh, la maggior parte dei file di configurazione di ogni singolo utente è memorizzata in una cartella diversa, la cartella Supporto Applicazioni specifica per l'utente. Le preferenze di Fireworks 9 fanno eccezione.

Reinstallazione di Fireworks

Quando si disinstalla o si reinstalla Fireworks, i file di configurazione specifici per gli utenti rimangono inalterati sulla maggior parte dei sistemi. Se si desidera reinstallare Fireworks utilizzando le impostazioni predefinite, eliminare manualmente questi file di configurazione prima di avviare l'installazione.

Nota: i file di configurazione specifici per un utente sono memorizzati nella cartella personale dell'utente Dati applicazioni (Windows) o Supporto Applicazioni (Macintosh). Per informazioni su come individuare questa cartella, vedere "File di configurazione utente" a pagina 338.

Durante il processo di disinstallazione verrà richiesto se si desidera rimuovere i file delle preferenze e di configurazione specifici degli utenti. Se si risponde affermativamente, questi file vengono rimossi per tutti gli utenti del sistema.

Visualizzazione del contenuto del pacchetto applicativo (solo Macintosh)

In ambiente Macintosh, Fireworks viene installato nel formato pacchetto applicativo, o application program package. Si tratta di una funzione Apple che consente di installare le applicazioni in un pacchetto autonomo.

Il pacchetto applicativo è il luogo di memorizzazione dei file dell'applicazione Fireworks e di tutti i file di configurazione predefiniti forniti con il software. Per impostazione predefinita, il contenuto del pacchetto è nascosto.

Dopo l'apertura del pacchetto, saranno visibili alcuni file e cartelle.

Per visualizzare o nascondere il contenuto del pacchetto di Fireworks:

- 1** Accedere alla directory del disco rigido in cui è installato Fireworks.
- 2** Fare clic sull'icona di Fireworks CS3 tenendo premuto il tasto Ctrl, quindi selezionare Mostra Contenuto Pacchetto dal menu di scelta rapida.

Si apre una nuova finestra che visualizza il contenuto del pacchetto applicativo.

Indice analitico

A

- accessibilità
 - della Guida 3
 - ACT, formato file per campioni
 - colore 122
 - Adatta area di lavoro 34
 - Adobe Bridge 316
 - Adobe Bridge Home 6
 - Adobe Design Center 6
 - Adobe Fireworks
 - requisiti di sistema
 - Adobe Fireworks,
 - disinstallazione 338
 - Adobe Fireworks, reinstallazione 338
 - Adobe Flex Builder 316
 - Adobe GoLive 279
 - Adobe XMP 315
 - aggancio dei pannelli 26
 - in un gruppo di pannelli 26
 - aggiornamenti 7
 - aggiornamento porzioni 270
 - Aggiungi disturbo, filtro 78
 - Aggiungi filtri, menu a comparsa 141
 - Aggiungi icone anteprima,
 - preferenza 334
 - aggiunta
 - fotogrammi 234
 - pagine 150
 - stili 176
 - alfa, conversione di immagini 76
 - All'ottimizzazione da applicazione
 - esterna, preferenza 335
 - Alla modifica da un'applicazione
 - esterna, preferenza 335
 - Allinea, pannello 26
 - allineamento di oggetti 56
 - aloni, rimozione 266
 - Anello, strumento 82
 - animazione 229
 - aggiunta di fotogrammi 234
 - anteprima 237
 - apertura 239
 - attivazione e disattivazione dei
 - fotogrammi 233
 - condivisione dei livelli tra i
 - fotogrammi 235
 - creazione da più file 240
 - disattivazione della condivisione di
 - un livello 235
 - eliminazione fotogrammi 234
 - esportazione 239
 - fotogrammi 231
 - gestione fotogrammi 233
 - impostazione ciclo 238
 - impostazione del ritardo dei
 - fotogrammi 233
 - inserimento di fotogrammi 234
 - modifica 291
 - nome dei fotogrammi,
 - definizione 234
 - onion skin 236
 - opacità 231
 - ottimizzazione 238
 - più fotogrammi, modifica 236
 - proprietà 230
 - rimozione 232
 - riordino fotogrammi 234
 - riproduzione 237
 - rotazione 231
 - scalatura 231
 - spostamento 231
 - spostamento di oggetti su un altro
 - fotogramma 235
 - trasparenza 238
 - visualizzazione di tutti i
 - fotogrammi 236
 - visualizzazione fotogramma
 - corrente e adiacenti 236
 - visualizzazione fotogramma
 - successivo 236
 - visualizzazione fotogrammi
 - multipli 236
 - visualizzazione personalizzata
 - fotogrammi 236
 - annullamento 38
 - impostazione del numero di
 - passaggi di annullamento 333
 - uso del pannello Cronologia 329
 - anteprima
 - con Anteprima esportazione 250
 - documenti in un browser 279
 - impostazioni di
 - ottimizzazione 255, 256
 - pixel contenenti un colore
 - specifico 260
 - tratti 132
 - anteprima dei documenti su
 - piattaforme diverse 32
 - Anteprima esportazione 250
 - anteprima 250
 - area di panoramica 251
 - ottimizzazione 250
 - ottimizzazione in Anteprima 250
 - raffronto delle impostazioni di
 - ottimizzazione 251
 - zoom 251
 - Anteprima trascinalamento,
 - preferenza 334
 - antialiasing
 - bordi 138
 - bordi testo arrotondati 111
 - colore allo sfondo di
 - destinazione 266
 - rimozione di aloni 266
 - apertura
 - di più file come animazioni 240
 - documenti 15
 - File PSD 16
 - file recenti 15
 - file WBMP 16
 - GIF animate 16, 239
 - grafica creata in altre
 - applicazioni 15
 - più viste del documento 31
 - Appiattisci selezione, comando 58
 - applicazione rilievi 143
 - area di disegno. *Vedi* area di lavoro
 - area di lavoro 32
 - modifica caratteristiche 32
 - modifica della risoluzione 33
 - ritaglio 34
 - rotazione 34
 - aree trasparenti 262
 - Attenua, comando 47
 - attivazione del software 1
 - Autocomposizione Ottimizza a
 - dimensioni 252
- ## B
- backup durante Trova e
 - sostituisci 319
 - barra colori 122, 124
 - passaggio da un modello colore a
 - un altro 126
 - scelta di un colore 125
 - barre degli strumenti
 - agganciare 29
 - sganciare 29
 - sgancio 29
 - visualizzare e nascondere 29

- barre nav (navigazione)
 - comportamento :Ripristina 201
 - creazione 219
 - stato Giù 201
 - stato Sopra 201
- bitmap
 - cancellazione 61
 - regolazione dei colori e delle tonalità 67
 - regolazione della luminosità e del contrasto 71
 - regolazione di tonalità e saturazione 72
 - ritocco 62
 - sfocatura e definizione di precisione 74
- bitmap, grafica 13
- blocchi di testo
 - a larghezza fissa 105
 - denominazione 104
 - ridimensionamento 105
 - ridimensionamento automatico 105
 - spostamento 105
- blocco livelli 155
- BMP, formato file 257
- BMP, salvataggio 21
- bordi
 - smussati 143
 - visualizzare e nascondere 41
- Bridge Home 6
- Bridge, Adobe 316
- C**
- Campioni colore, pannello 25, 122
 - aggiunta di campioni colore 123
 - eliminazione di un colore 124
 - salvataggio personalizzati 124
 - sostituzione di un colore 124
 - Windows, colori 122
- campioni colore, scelta di campioni personalizzati 123
- canale alfa di un oggetto, selezione 45
- cancellazione di bitmap 61
- caratteri
 - dimensioni caratteri 106, 107
 - gestione dei caratteri mancanti 117
 - ricerca e sostituzione 319
 - stili 106, 107
- caratteri tipografici. *Vedi* caratteri
- caratteri, installazione 2
- cartella dell'utente 337, 338
- clonazione
 - aree bitmap 62
- immagini 62
 - oggetti 51
- CMY, modello colore 125
- codifica UTF-8 277, 337
- collegamento a pagine master 151
- colore
 - applicazione dal pannello
 - Campioni colore 122
 - campionatura 60, 130
 - creazione di colori con il selettore dei colori di sistema 126
 - creazione nel Mixer colori 125
 - dithering con colori WebSafe 127
 - eliminazione dal pannello
 - Campioni colore 124
 - finestra a comparsa 130
 - impostazione preferenze 333
 - inversione dei valori 73
 - modelli colore 125
 - modifica 60
 - modifica del tratto 131
 - regolazione 67
 - ricerca e sostituzione 320
 - ricerca e sostituzione di colori non WebSafe 320
 - riempimenti a gradiente 136
 - riempimento 72
 - rimozione dei colori
 - inutilizzati 259
 - ripristino predefinito 122
 - salvataggio campioni colore personalizzati 124
 - scelta con lo strumento
 - Contagocce 130
 - scelta del colore dalla barra colori 125
 - scelta della profondità colore 258
 - scelta di un gruppo di campioni 123
 - sostituzione di un campione 124
 - Visualizzazione dei valori di colore 126
- colore a 24 bit 259
- colore a 32 bit 259
- Colore tratto, vaschetta 131
- colori di fusione 129
- colori WebSafe 128, 261
- colorizzazione di immagini 72
- Coltello, strumento 97
- comandi
 - creazione 329
 - elaborazione batch 326
 - elimina personalizzati 331
 - modifica 331
 - rinomina personalizzati 331
 - rinominare o eliminare comandi
 - Adobe Fireworks 331
 - salvataggio 38
- Comandi, menu 330
 - gestione dei comandi salvati 331
- comando Aggiorna HTML 276, 286
- comando Incolla dentro 161
- comando Nascondi selezione 163
- comando Nascondi tutto 163
- comando Rivela selezione 163
- comando Rivela tutto 163
- comportamenti 201
 - Comportamenti, pannello 200
 - Dreamweaver 196
 - Giù barra nav 201
 - Impostazione del testo della barra di stato 201
 - Impostazione dell'immagine della barra di navigazione 200
 - Mostra menu a comparsa 201
 - Ripristina barra nav 201
 - Rollover semplice 200
 - Scambia immagine 200
 - Sopra barra nav 201
- comportamenti con trascinamento
 - definizione 197
 - eliminazione 199, 200
 - linea blu 198
- Comportamenti, pannello 26, 200
- comportamento Imposta immagine barra di navigazione 200
- comportamento Mostra menu a comparsa 201
- composizione 171
- compressione
 - e ottimizzazione 253
 - regolazione 262
 - scelta del tipo di file 257
 - selettiva 264
 - sfocatura dei bordi 265
- Compressione JPEG selettivo 264
 - Attiva Qualità selettiva 265
 - colore sovrapposizione 265
 - conserva qualità pulsante 265
 - conserva qualità testo 265
- condivisione dei livelli 156
- configurazione di Adobe Fireworks 333
- contagocce, puntatore 125, 130, 134
- Contagocce, strumento 60, 123
- Contenuti extra 5
- contenuto del pacchetto applicativo, visualizzazione 339
- contorni 131
 - Vedi anche* tratti

- Contrai, comando 47
 contrasto 71
 contrazione di tracciati 100
 controllo ortografico 117
 Controllo ortografico, comando 117
 conversione dei tracciati 98
 Converti in simbolo, finestra di dialogo 178
 copia
 attributi oggetti 178
 bitmap 50
 fotogrammi 234
 HTML 274
 oggetti 50
 pixel 42
 tutti gli oggetti selezionati su un livello 155
 copia e incolla
 HTML di Adobe Fireworks 274
 istanze di simboli 186
 copia e incolla di oggetti da altre applicazioni 17
 correzione colore
 con gli strumenti Contagocce 71
 Curve 69
 Livelli 67
 luminosità e contrasto 71
 corsivo, testo 106
 Crea script simbolo, pannello 26
 creazione
 pagine master 151
 presentazioni 241
 simboli grafici complessi 181
 crenatura 108
 Cursori di precisione, preferenza 334
 Cursori dimensioni pennello, preferenza 334
D
 denominazione automatica delle porzioni 204
 modifica della convenzione predefinita di denominazione 205
 Deseleziona, comando 44
 deselezione di tutti gli oggetti 41
 Design Center 6
 Design Notes per l'integrazione tra Dreamweaver e Adobe Fireworks 292
 dimensioni del file
 impostazione della funzione di perdita per ridurre le dimensioni del file 262
 riduzione della qualità 264
 Director
 collocazione di file di Adobe Fireworks in 305
 esportazione in 306
 membri del cast 307
 Disattiva "Nascondi bordi", preferenza 334
 disegno 82
 anelli 82
 conversione tracciati rettilinei in curvi 91
 curvatura di segmenti adiacenti 93
 distorsione degli oggetti 53
 ellissi 79
 forme a L 82
 freccie 81
 grafici a torta 82
 linee 79
 linee connettore 82
 modifica segmenti adiacenti 93
 poligoni 81, 82
 rettangoli 79
 rettangoli arrotondati 80, 82
 rettangoli bisellati 82
 rettangoli smussati 82
 selezione di un punto 92
 separazione tracciati 98
 spirali 82
 stelle 81
 disposizione fotogrammi 234
 Distanza agganciamento, preferenza 334
 Distanza selezione, preferenza 334
 Distorci, strumento 53
 distorsione degli oggetti 53
 dithering 259
 con colori WebSafe 127
 Dividi, comando 98
 documenti
 apertura 15
 creazione 14
 modalità predefinita 79
 passaggio 29
 più viste 31
 recenti 15
 salvataggio 20
 viste affiancate 31
 download
 aggiornamenti, plug-in e versioni di prova 7
 download di software 7
 Dreamweaver
 comportamenti 196, 289
 esportazione in 279, 286
 file 282
 librerie 286
 modifica di immagini di Adobe Fireworks in 287
 rendere Adobe Fireworks l'editor di immagini predefinito 291
 segnaposto 282
 duplicazione
 oggetti selezionati 50
E
 Editor di pulsanti 212
 creazione simboli 179
 modifica simboli 184
 effetti
 filtri attivi 141
 impostazione predefiniti 147
 luce 144
 modifica 145
 plug-in 145
 ricerca e sostituzione 320
 rimozione 146
 Effetti livello, Photoshop 145
 effetti luce 144
 elaborazione batch 321
 backup dei file 327
 comandi 326
 impostazioni di esportazione 324
 impostazioni di ottimizzazione 324
 nomi file 326
 salvataggio come script 327
 salvataggio dei file 323
 scalatura delle immagini 324
 Trova e sostituisci 325
 elementi grafici interlacciati 263
 Elimina oggetti durante ritaglio, preferenza 334
 Elimina tracciati durante la conversione in perimetro, preferenza 334
 eliminazione
 campioni colore 124
 filtri attivi 146
 fotogrammi 234
 livelli 154
 maschere 171
 oggetti selezionati 51
 pagine 150
 punti 93
 punti sulle curve 70
 stili 177
 ellisse 79
 e-mail 280

- EPS, apertura file in Adobe Fireworks 16
- Esadecimale, modello colore 125
- Espandi tratto, comando 100
- Espandi, comando 47
- espansione
livelli 154
tratti 100
- esporta MXML 316
- esportazione 268
ad Illustrator 302
animazioni 238, 270
elaborazione batch delle impostazioni 324
fotogrammi come più file 271
GIF animate 239
HTML 272
immagini 268
in Director 306
in Dreamweaver 286
in Dreamweaver dei file di Adobe Fireworks 309
in Flash 294, 298
in formato WBMP 257
in FreeHand 302
in Photoshop 313
livelli come più file 271
livelli CSS 276
pagine come file di immagine 152
pagine in HTML 151
personalizzazione dei file per Photoshop 313
porzioni 202, 269
posizione predefinita 268
punti attivi 208
risultati 273
simboli 186
stili 177
un'area 271
UTF-8 277
XHTML 277
- esportazione degli elementi grafici 12
- Esportazione rapida, menu a comparsa 279
- Esportazione rapida, pulsante 28, 279
- eventi del mouse 201
- Extension Manager 328
- F**
- file ACT, esportazione 128
- file bloccati 280, 293
- file di configurazione 337
master 337, 338
per tutti gli utenti 338
- personalizzazione per tutti gli utenti 338
- posizione 338
- file di configurazione dell'utente 337, 338
- file esterni, conversione in immagine di scambio 202
- File PSD 16
apertura da Adobe Fireworks 16
- file validi, definizione 322
- file WBMP 16
apertura da Adobe Fireworks 16
esportazione in 257
salvataggio 21
- file, sbloccare 280, 293
- filtri
Aggiungi disturbo 78
Inverti 73
Luminosità/Contrasto 71
Maschera definizione dettagli 77
Plug-in di Photoshop 144
Precisione 76
Sfocatura 74
Sfocatura Gaussian 74
Sfocatura movimento 74
Sfocatura radiale 75
Sfocatura zoom 75
Tonalità/Saturazione 72
Trova bordi 75
Ulteriore precisione 76
Ulteriore sfocatura 74
- filtri attivi
applicazione 147
applicazione agli oggetti 142
attivazione/disattivazione 142
Colore di riempimento 174
creazione 146
modifica 145
nei pulsanti 213
Plug-in di Photoshop 144
rimozione 146
rinominare 147
riordino 146
- Filtro attivo Colore di riempimento 174
- finestra di dialogo Elaborazione batch 321
- finestra di dialogo Modifica gradiente 136
- finestra di ispezione Proprietà 24, 41
agganciare 24
espansione 24
informazioni sulla selezione 40
mascheratura 169
- operazioni con il testo 103
riduzione 24, 25
sgancio 24
- Fireworks 315
- Fireworks. Vedere Adobe Fireworks
- Flash
esportazione in 294, 298
importazione di PNG di Adobe Fireworks in 294
- Flash SWF, filmati 332
- flusso di lavoro in Adobe Fireworks 11
- Forma a L, strumento 82
- formati file
BMP 257
GIF 257
JPEG 257
PNG 257
TIFF 257
- forme 13
- Forme automatiche 81, 82, 83, 87
- Forme, pannello 25
- fotogramma, ritardo
animazioni 233
- fotogrammi
aggiunta 234
attivazione e disattivazione 233
condivisione dei livelli per l'animazione 235
disattivazione della condivisione di un livello 235
disattivazione tecnica Onion skin 236
eliminazione 234
esportazione 271
gestione 233
impostazione del ritardo 233
inserimento 234
nomi in animazione 234
onion skin 236
più fotogrammi, modifica 236
riordino 234
spostamento di oggetti su un altro fotogramma 235
visualizzazione corrente e adiacenti 236
visualizzazione di tutti 236
visualizzazione personalizzata 236
visualizzazione successivo 236
- Fotogrammi, pannello 25, 233
- Freccia, strumento 81
- FreeHand
collocazione di elementi grafici di Adobe Fireworks 301
esportazione in 302

- funzioni, nuove 7
- fusione
 - applicazione 173
 - colori degli oggetti che si sovrappongono 171
 - impostazione modalità fusione 173
 - oggetti 237
- fusione di colori 129
- G**
- gamma tonale 67
 - regolazione con i livelli 67
 - regolazione con le curve 69
- Gestione file, menu 280, 293
- Gestione file, pulsante 280, 293
- GIF, formato file
 - campioni colore 122
 - scelta 257
 - scelta di una tavolozza di colori 258
- GIF, salvataggio 21
- Giù, stato del pulsante 212
- GoLive 279, 315
- Gomma, strumento 61
- grafica orientata agli oggetti 13
- grafica per telefoni cellulari. *Vedi* file WBMP
- grafica per telefonia cellulare 16
- grafico a torta 82
- grassetto, testo 106
- griglia
 - aggancio di oggetti 37
 - modifica del colore predefinito 37
 - modifica dimensioni celle 37
 - mostrare/nascondere 37
- gruppo di campioni colore, scelta di campioni personalizzati 123
- Guida 2
- Guida Adobe 2
- guide 36
 - aggancio di oggetti 37
 - blocco 37
- guide porzione
 - modifica del colore 194
 - rimozione 196
 - visualizzazione 194
- H**
- HomeSite
 - collocazione di HTML di Adobe Fireworks in 309
 - collocazione di immagini di Adobe Fireworks in 308
- HSB, modello colore 125
- HTML 272
 - aggiornamento del codice HTML di Adobe Fireworks inserito in Dreamweaver 286
 - copia e incolla da Adobe Fireworks a Dreamweaver 274
 - esportazione 272, 273
 - Impostazione 277
 - inserimento da Adobe Fireworks in Dreamweaver 284
 - operazioni con gli editor 315
 - Roundtrip 288
 - sostituzione della vecchia versione 276
- HTML, apertura di tabelle 17
- I**
- illusione di prospettiva 53
- Illustrator
 - esportazione in 302
 - importazione dei file in Adobe Fireworks 314
- immagine di scambio, immagini esterne 202
- immagini
 - esportazione 268
 - grafica pittorica 59
 - Modifica immagine, pannello 58
 - salvataggio 268
 - selezione 42
 - selezione dei pixel 42
- immagini incollate 18
- immagini rasterizzate 57
- immagini: a icona. *Vedere* miniature
- immagini: come riempimenti. *Vedere* comando Incolla dentro
- impilamento di oggetti 55
- importazione
 - da fotocamera digitale 19
 - file PNG 18
 - Photoshop, file 311
 - Photoshop, preferenze di importazione 335
 - simboli 186
 - stili 177
- importazione di testo 116
 - File RTF 116
 - Photoshop, file 116, 311
 - Testo ASCII 116
- Imposta testo barra di stato, comportamento 201
- impostazioni di ottimizzazione
 - condivisione con un altro utente 267
 - confronto tra due o quattro impostazioni 256
 - eliminazione impostazioni predefinite 267
- JPEG 264
 - modifica nell'elaborazione batch 324
 - preimpostazioni 203, 254
 - riutilizzo 255, 267
 - salvataggio 255, 267
- In primo piano, comando 56
- Inclina, strumento 53
- inclinazione di oggetti 53
- incolla HTML 275
- Informazioni, pannello 26
- inserimento
 - codice HTML di Adobe Fireworks in Dreamweaver 284
 - Immagini di Adobe Fireworks in Dreamweaver 282
- Insieme, comando 98
- installazione di plug-in di Photoshop 145
- integrazione con altre applicazioni 281
- integrazione Flex 316
- Integrazione tra Dreamweaver e Adobe Fireworks
 - aggiornamento HTML di Adobe Fireworks 286
 - Design Notes 292
 - lancio e modifica delle immagini di Adobe Fireworks 288
 - lancio e modifica delle tabelle di Adobe Fireworks 289
 - lancio e ottimizzazione delle immagini di Adobe Fireworks 290
 - modifica di animazioni di Adobe Fireworks 291
 - Ottimizza immagine in Adobe Fireworks, comando 290
 - Preferenze della scheda Lancia e modifica 293
 - preferenze editor esterni 292
- interattività 12
- intercalaggio
 - caratteristiche 237
 - definita 237
 - oggetti 237
- Intercalaggio istanze, comando 237
- interlinea 109
- interpolazione (scalatura) 333
- interpolazione bicubica, metodo di scalatura 333
- interpolazione bilineare, metodo di scalatura 333
- interpolazione morbida, metodo di scalatura 333

- interpolazione più vicina, metodo di scalatura 334
- Intersezione, comando 98
- Inverti, filtro 73
- invio di documenti allegati a e-mail 280
- istanze
 - collocazione nel documento 179
 - definita 178
 - intercalaggio 237
 - modifica 184
- Istogramma 68
- J**
- JPEG progressivo 265
- JPEG, file
 - Compressione JPEG selettivo 264
 - impostazioni di ottimizzazione 264
 - modifica di aree selezionate 265
 - Precisione bordi JPEG, comando 265
 - progressivo 265
 - scelta del formato JPEG 257
- JPEG, salvataggio 21
- L**
- libreria di simboli 178
- limiti 131
- Linea connettore, strumento 82
- linee 79
 - Vedi anche* tratti
- LiveDocs 2
- livelli
 - aggiunta e rimozione 153
 - attivazione 153
 - blocco 155
 - condivisione 156
 - condivisione tra i fotogrammi per l'animazione 235
 - denominazione 154
 - disattivazione della condivisione tra fotogrammi 235
 - uplicazione 154
 - espansione o riduzione 154
 - esportazione 271
 - organizzazione 154
 - rimozione da pagine master 151
 - spostamento 155
 - visualizzazione 154
- Livelli auto, funzione per la regolazione della gamma tonale 67
- livelli CSS, esportazione 276
- Livelli, funzione per la regolazione della gamma tonale 67
- Livelli, pannello 25
 - denominazione delle porzioni 204
 - visualizzazione porzioni 194
- Livello Web 157
- luci 68
- luminosità 71
- Luminosità/Contrasto, filtro 71
- M**
- macro 330
- maniglie di trasformazione 51
- maniglie punto 90
 - visualizzazione 93
- mappe immagine 206
 - creazione 206
 - esportazione 208
- Margine, comando 47
- Maschera definizione dettagli, filtro 77
- maschere 157
 - aggiunta di oggetti a una selezione mascherata 170
 - attivazione 171
 - bitmap 158
 - creazione di maschere vuote 163
 - disattivazione 171
 - eliminazione 171
 - modifica 168
 - raggruppamento di oggetti per formare una maschera 165
 - sostituzione 170
 - spostamento con gli oggetti mascherati 166
 - testo come maschera 162
 - uso di un oggetto preesistente 161, 162
 - vettore 157
- maschere bitmap 157, 158
 - creazione 162
 - uso di un oggetto preesistente 161, 162
- maschere vettoriali 157
 - conversione in maschera bitmap 170
 - creazione 159
 - uso di un oggetto preesistente 161, 162
- menu a comparsa 219
 - descrizione 220
 - esportazione 228
 - immissione testo menu 221
 - impostazione della posizione 226
 - modifica 227
- progettazione dell'aspetto 223
- proprietà avanzate 225
- menu di scelta rapida 35
- mezzitoni 68
- miniature
 - nel pannello Livelli 153
 - selezione maschere con 166
- Mixer colori 25, 124, 125
 - creazione di colori 125
 - miscelazione di colori 125
 - ripristino dei colori predefiniti 122
 - scambio dei colori tratto e riempimento 122
 - visualizzazione 125
- modalità
 - attivazione della modalità bitmap 11
 - attivazione della modalità vettoriale 11
 - vettore 79
- Modalità a tutto schermo con menu 31
- modalità bitmap 11
 - applicazione con gli strumenti 23
 - passaggio a questa modalità 57
- modalità fusione 171
 - Cancella 172
 - Colore 172
 - Differenza 172
 - Inverti 172
 - Luce intensa 172
 - Luce lineare 172
 - Luce puntiforme 172
 - Luminosità 172
 - Miscela dura 172
 - Moltiplica 171
 - Retino 171
 - Saturazione 172
 - Schiarisci 172
 - Schiarisci in modo lineare 172
 - Scurisci 172
 - Scurisci in modo lineare 172
 - Tinta 172
 - Tonalità 172
- Modalità schermo standard 31
- modalità vettoriale 11
 - disegno 79
 - passaggio a questa modalità 57
- modelli colore
 - CMY 125
 - Esadecimale 125
 - HSB 125
 - RGB 125
 - Scala di grigi 125

- modifica
 - azioni nel pannello Cronologia 332
 - comportamenti 201
 - filtri attivi 145
 - immagini 58
 - livello singolo 155
 - menu a comparsa 227
 - oggetti bitmap 59
 - oggetti selezionati 50
 - pagine 150
 - pixel 42
 - riempimenti a gradiente 136
 - riempimenti uniformi 135
 - simboli di animazione 231
 - stili 177
 - tracciati 94
 - modifica dei tracciati 101
 - Modifica immagine, pannello 26, 58
 - Modifica tratto, finestra di dialogo 132
 - morbidezza 61
 - creazione di bordi con morbidezza 138
 - selezione di pixel 46
 - Morbidezza, comando 61
 - Mostra Anteprima penna, preferenza 334
 - Mostra maniglie di riempimento, preferenza 334
 - Mostra punti solidi, preferenza 334
 - Mostra/nascondi punti attivi e porzioni 194
 - Mouse evidenziato, preferenza 334
- N**
- nascondi
 - barre degli strumenti 29
 - bordi 41
 - livelli 156
 - oggetti sui livelli 156
 - pannelli 27
 - Nascondi pannelli, comando 27
 - nomi file, modifica nell'elaborazione batch 326
 - nuove funzioni 7
 - nuovo documento corrispondente alle dimensioni degli Appunti 14
- O**
- oggetti
 - conversione in animazione 230
 - creazione di bitmap 58
 - distorsione 53
 - fusione 156
 - impilamento 55
 - inclinazione 53
 - raggruppamento 54
 - rimozione di un oggetto 146
 - selezione 39
 - selezione del canale alfa 45
 - separazione 54
 - spostamento di oggetti selezionati 50
 - oggetti vettoriali, rimodellazione 94
 - oggetti, collocazione di incollati 18
 - ombre 68, 143, 144
 - ombre esterne 143, 144
 - onion skin
 - definita 236
 - disattivazione 236
 - Editor di pulsanti 211
 - più fotogrammi, modifica 236
 - visualizzazione di tutti i fotogrammi 236
 - visualizzazione fotogramma corrente e adiacenti 236
 - visualizzazione fotogramma successivo 236
 - visualizzazione personalizzata 236
 - opacità, regolazione 173, 262
 - Vedere anche* trasparenza
 - Opzioni di avvio 334
 - Opzioni, menu dei pannelli 28
 - Ottimizza immagine in Adobe Fireworks, comando 290
 - Ottimizza, pannello 25
 - ottimizzazione 250
 - animazioni 238
 - Immagini di Adobe Fireworks da Dreamweaver 290
 - informazioni di base 249
 - uso di Autocomposizione Esporta 250
 - ottimizzazione degli elementi grafici 12
- P**
- pacchetto applicativo 339
 - pagina iniziale 22
 - pagine
 - aggiunta e rimozione 150
 - creazione di collegamenti tra 187
 - duplicazione 150
 - esportazione come file di immagine 152
 - esportazione in HTML 151
 - master 151
 - modifica 150
 - spostamento da una pagina all'altra 150
 - pagine master
 - collegamento a 151
 - conversione in pagina normale 151
 - creazione 151
 - rimozione livelli 151
 - Pagine, pannello 25
 - pannelli 25
 - agganciare 26
 - aggancio in un gruppo di pannelli 26
 - Allinea 26
 - apertura dei layout personalizzati 28
 - Campioni colore 25, 122
 - Caratteri speciali 26
 - Comportamenti 26, 200
 - Crea script simbolo 26
 - Cronologia 25, 38
 - Forme 25
 - Fotogrammi 25, 233
 - Informazioni 26
 - Libreria 178
 - Livelli 25
 - Livello 153
 - Modifica immagine 26
 - nascondi 27
 - Opzioni, menu 28
 - organizzazione 26
 - Ottimizza 25
 - Pagine 25
 - Proprietà forma automatica 26
 - Proprietà simbolo 26
 - ripristino delle posizioni predefinite 27
 - salvataggio dei layout personalizzati 28
 - sgancio 26
 - sgancio da un gruppo di pannelli 26
 - spostamento 26
 - Stili 25, 176
 - Strumenti 23
 - Trova 26
 - Trova e sostituisci 318, 319
 - URL 25, 187
 - uso di filmati SWF come pannelli 332
 - Pannello Caratteri speciali 26
 - Pannello Cronologia 25, 38
 - cancellazione di tutti i passaggi 330
 - modifica del numero di passaggi 330
 - modifica delle azioni 332

- riproduzione di passaggi 330
- Pannello Libreria 178
 - inserimento di simboli pulsante 214
- Pannello Livelli 153
- Pannello Proprietà simbolo 26
- Pannello Stili 25, 176
- Pannello Tracciato 101
- Pannello Trova e sostituisci 318, 319
- Pannello URL 25, 187
- panoramica 31
- pennelli
 - impostazione della punta 133
 - opzioni tratto 132
 - salvataggio delle impostazioni 134
- perimetri di selezione 42
 - attenuazione 47
 - contrazione 47
 - deselezione 44
 - eliminazione 49
 - espansione 47
 - regolazione 45
 - rimozione 44
 - salvataggio e ripristino 48
 - selezione di pixel da intersezione 45
 - selezione di un'area intorno 47
 - spostamento 45
 - trasferimento a un altro oggetto 48
- Photoshop
 - applicazione di plug-in 145
 - applicazione effetti livello 145
 - esportazione in 313
 - importazione dei file in Adobe Fireworks 311
 - installazione di plug-in 145
 - livelli raggruppati 157
 - maschere dei livelli 164
 - motivi 335
 - personalizzazione dei file per l'esportazione 313
 - plug-in 312, 335
 - preferenze di importazione 335
 - texture 335
- Photoshop Acquire, installazione plug-in 19
- Photoshop e Adobe Fireworks
 - esportazione di file PSD da Adobe Fireworks 313
 - importazione dei file PSD in Adobe Fireworks 311
- PICT, formato file 257
- pixel 13
 - attenuazione del bordo di un perimetro di selezione 47
- clonazione 62
- contrazione del bordo di selezione 47
- copia 42
- espansione del bordo di selezione 47
- gamma tonale 68
- grafica pittorica 59
- morbidezza 61
- regolazione della gamma tonale con gli strumenti Contagocce 71
- selezione 42
- selezione di colori simili 43
- selezione di un'area a forma libera 43
- selezione di un'area intorno a un perimetro di selezione 47
- selezione di un'area poligonale 43
- spostamento 42
- taglio 42
- plug-in 5, 312
 - in Adobe Store 7
- PNG, formato file
 - scelta 257
 - scelta di una tavolozza di colori 258
 - trasparenza 299
- poligoni 81, 82
- Poligono intelligente, strumento 82
- Porta avanti, comando 56
- Porta sullo sfondo, comando 56
- porzioni 12
 - aggiornamento 270
 - attribuzione automatica del nome 204
 - creazione 192
 - esportazione 269
 - modifica del colore 194
 - modifica di porzioni di una tabella di Adobe Fireworks in Dreamweaver 289
 - mostra/nascondi sovrapposizione porzione 256
- poligono 193
- ridimensionamento 195
- sovrapposizione 196
- testo 192
- uso di spaziatori 205
- uso di tabelle nidificate 205
- precisione 76
 - aree bitmap 62
 - immagini 63
- Precisione, filtro 76
- Precisione, strumento 62
- preferenze 333
 - Importa 312
- impostazione 333
- Lancia e modifica 293
- Livelli annullamento 333
- opzioni cartelle 335
- Opzioni di avvio 334
- Opzioni di definizione più veloce ma meno precisa 334
- opzioni di importazione 335
- opzioni di interpolazione 333
- opzioni di lancio e modifica 334
- opzioni di modifica 334
- posizione del file 338
- predefinite 335
- preimpostazioni colore 333
- ripristino delle preferenze predefinite 335
- Preferenze della scheda Lancia e modifica 293
- preferenze editor esterni 292
- preferenze predefinite 335
- presentazioni, creazione 241
- proprietà a livello di istanza 216
- proprietà dei margini della cella 225
- proprietà del pulsante interattivo 216
- Proprietà forma automatica, pannello 26
- Proprietà presentazione 243
- proprietà, visualizzazione nella finestra di ispezione Proprietà 24
- Pulsante Anteprima 255
- pulsante Qualità selettiva 265
- pulsanti
 - area attiva 216
 - barre di navigazione 219
 - creazione 211
 - definita 212
 - Editor di pulsanti 211
 - filtri attivi 213
 - impostazione di un obiettivo 218
 - panoramica 211
- Puntatore, strumento 39, 42
- punti
 - aggiunta 93
 - conversione 91
 - conversione di quelli rettilinei in curvi 91
 - curvatura di segmenti adiacenti 93
 - eliminazione 93
 - modifica segmenti adiacenti 93
 - selezione 92
 - spostamento 93
- punti attivi 12
 - applicazione di rollover con trascinamento 209

- assegnazione degli URL 203
- creazione 206, 207
- irregolari 207
- modifica forma 208
- sopra le porzioni 210
- punti curva 89
- punti d'angolo 89
- punto centrale e asse di rotazione 53
- R**
- raggruppamento degli oggetti 54
- Read me, file 2
- registrazione del software 1
- regolazione
 - della gamma tonale con gli strumenti Contagocce 71
 - tonalità o saturazione 72
- requisiti di sistema 1
- rettangoli 79
 - angoli smussati 84
- rettangoli arrotondati 80
- Rettangolo arrotondato, strumento 82, 84
- Rettangolo bisellato, strumento 82
- Rettangolo smussato, strumento 82
- RGB, modello colore 125
- ricerca 317
 - Vedi anche* ricerca e sostituzione
- ricerca e sostituzione 318
 - caratteri 319
 - colori 320
 - colori non WebSafe 320
 - file di elaborazione batch 325
 - più file 319
 - selezione della sorgente per la ricerca 318
 - testo 319
 - URL 320
 - usi 317
- ridefinizione 18
 - descrizione 34
 - oggetti bitmap 34
 - oggetti vettoriali 34
 - ridefinizione con ampliamento 34
 - ridefinizione con riduzione 34
 - velocità 334
- ridefinizione con riduzione 34
- ridenomimazione di simboli 179
- ridisegno dei tracciati 96
- riduzione di punti 99
- riduzione livelli 154
- riempimenti a gradiente 60
 - aggiunta di un nuovo colore 137
 - applicazione 136
- conversione delle immagini alla trasparenza 76
- finestra di dialogo Modifica gradiente 136
- modifica 136
- modifica colori 137
- regolazione 138
- regolazione colore di transizione 137
- rimozione di colori 137
- rotazione 138
- salvataggio personalizzati 138
- spostamento 138
- trasformazione 138
- riempimenti a motivo
 - applicazione 135
 - regolazione 138
 - rotazione 138
 - spostamento 138
 - trasformazione 138
- riempimenti uniformi
 - aggiunta di texture 139
 - applicazione 135
- riempimento
 - aggiunta di texture 139
 - applicazione di gradienti 60
 - applicazione di riempimenti a gradiente 136
 - applicazione di riempimento a colori 72
 - applicazione motivo 135
 - applicazione uniforme 135
 - disegno su tratti 133
 - Dithering Web 127
 - illusione di trasparenza 127
 - modifica del colore degli strumenti base di modellazione 134
 - modifica di bordi 138
 - modifica riempimento a gradiente 136
 - modifica riempimento uniforme 135
 - morbidezza o antialiasing 138
 - regolazione 138
 - ricerca e sostituzione 320
 - ripristino colore predefinito 122
 - rotazione 138
 - salvataggio di riempimenti a gradiente 138
 - salvataggio di riempimenti a gradiente personalizzati 138
 - scambio dei colori di riempimento e tratto 122
 - spostamento 138
 - trasformazione di riempimenti a gradiente 138
- trasformazione di riempimenti a motivi 138
- rientro del testo 111
- riflessione degli oggetti 53
- riflessione. *Vedi* riflessione degli oggetti
- righelli 36
- rimodellazione di oggetti vettoriali 96
- rimozione
 - effetti 146
 - livelli Pagina master 151
 - parti di un tracciato 98
- Rimuovi occhi rossi, strumento 62, 65
- ripetizione di azioni 38
- ripristino con il pannello Cronologia 329
- riproduzione
 - animazioni 237
 - comandi salvati 330
 - macro 330
- riproduzione animazioni 237
- ritaglio
 - area di lavoro 35
 - documenti 35
- ritaglio dell'area di lavoro 34
- Ritaglio interno, comando 99
- Ritaglio, comando 99
- ritardo dei fotogrammi, impostazione predefinita 16
- rollover 12
 - area attiva 216
 - barre di navigazione 219
 - conversione in pulsanti 214
 - creazione 211
 - definita 197
 - di forma irregolare 193
 - immagine di scambio 198
 - Rollover semplice, comportamento 200
 - semplice 200
- rollover disgiunti 198
 - applicazione a una porzione 199
 - collegamento ai pulsanti 209
 - creazione 199
- Rollover semplice, comportamento 200
- rollover semplici 198
 - creazione 200
- rotazione
 - oggetti 52
 - riposizionamento asse di rotazione 53
 - vincolare 53

S

- salvataggio 268
 - animazioni 270
 - immagini 268
- salvataggio di documenti 20, 21
- saturazione, regolazione 67
- Scala di grigi, modello colore 125
- Scala, strumento 52
- scalatura
 - grafica 324
 - oggetti 52
 - opzioni di interpolazione 333
- Scambia immagine, comportamento 200
- Scambia immagine, rollover
 - con singola porzione 198
 - creazione rollover disgiunto 198
- scambio tavolozze colori 128
- scelte rapide da tastiera 336
 - eliminazione di serie di scelte rapide personalizzate 337
 - fogli di riferimento con codifica UTF-8 337
 - foglio di riferimento per la serie corrente 337
 - modifica della serie corrente 336
 - personalizzate, serie di scelte rapide 336
 - scelte rapide secondarie 336
- schede documento 29
- schiarimento
 - aree bitmap 62
 - immagini 64
- Schiarisci, strumento 62
- scorrimento dell'area di lavoro 31
 - Vedi anche* panoramica
- script 330
 - Flash SWF, file 330
 - modifica di script 331
- script di batch 327
 - esecuzione 328
 - trascinamento 328
- script di comandi, modifica 331
- scurimento
 - aree bitmap 62
 - immagini 64
- Scurisci, strumento 62
- segmenti curvi, modifica 90
- segmenti rettilinei, modifica 90
- segmenti, conversione 91
- selettore dei colori di sistema 126
- selezione
 - ampliamento di una selezione di pixel 45, 46
 - annullamento di una selezione 51
 - applicazione dell'effetto
 - Morbidezza a una selezione di pixel 46
 - area alfa 45
 - area di pixel a forma libera 43
 - area di pixel poligonale 43
 - area intorno a un perimetro di selezione 47
 - aree di pixel 42
 - attenuazione del bordo di un perimetro di selezione 47
 - bordi sfumati 61
 - colori simili 43
 - contrazione del bordo di un perimetro di selezione 47
 - deselezione di un oggetto 41
 - deselezione di un perimetro di selezione 44
 - espansione del bordo di un perimetro di selezione 47
 - immagini 42
 - inversione di una selezione di pixel 46
 - oggetti addizionali 41
 - oggetti raggruppati 55
 - pixel 42
 - punti 92
 - selezione mobile di pixel 49
 - sottrazione di pixel da una selezione 45, 46
 - sovrapposizione di aree di bitmap 46
- selezioni mobili di pixel
 - creazione 49
 - spostamento 49
- Semplifica, comando 99
- semplificazione di un tracciato 99
- separazione degli oggetti 54
- serie di scelte rapide 337
 - Vedi anche* scelte rapide da tastiera
- serie di scelte rapide personalizzate.
 - Vedi* scelte rapide da tastiera
- sfocatura 74
 - aree bitmap 62
 - immagini 63
- Sfocatura Gaussian, filtro 74
- Sfocatura movimento, filtro 74
- Sfocatura radiale, filtro 75
- Sfocatura zoom, filtro 75
- Sfocatura, filtro 74
- Sfocatura, strumento 62
- sfumatura
 - aree bitmap 62
 - immagini 63
- Sfumatura, strumento 62
- sgancio di pannelli da un gruppo 26
- simboli
 - collocazione di istanze nel documento 179
 - creazione 178
 - definita 178
 - duplicazione 180
 - eliminazione 180
 - esportazione 186
 - grafica complessa 181
 - importazione 186
 - inserimento di istanze 179
 - intercalaggio 237
 - interruzione del collegamento 184
 - modifica 179, 184
 - modifica grafica 232
 - salvataggio come simboli grafici complessi 183
 - scambio 180
 - utilizzo della scala 9 180
- simboli grafici complessi 181
 - creazione 181
 - visualizzazione 181
- simboli pulsante
 - inserimento in un documento 214
 - modifica 215
- sistema, selettore dei colori 126
- smussati, bordi 143
- software
 - attivazione 1
 - registrazione 1
- Sopra e premuto, stato del pulsante 212
- Sopra, stato del pulsante 212
- Sostituisci colore, strumento 62, 65, 66
 - sostituzione di elementi 317
- sottolineato, testo 106
- sovrapposizione di porzioni 196
- spaziatori 205
- spaziatura tra caratteri. *Vedi* crenatura
- spaziatura tra lettere. *Vedi* crenatura
- spaziatura tra paragrafi 111
- spaziatura tra righe 109
 - Vedi anche* interlinea
- spazio di lavoro 22
- Spirale, strumento 82
- Sposta dietro, comando 56
- spostamento all'interno di un documento 29
- spostamento riga base 112

- stati del pulsante
 - Giù 212, 213
 - Sopra 212
 - Sopra e premuto 212, 213
 - Su 212
 - Stella, strumento 82
 - stelle 81, 82
 - stili
 - aggiunta 176
 - applicazione 176
 - definita 175
 - eliminazione 177
 - esportazione 177
 - importazione 177
 - ingrandimento delle icone di anteprima 178
 - modifica 177
 - nuovi 176
 - ripristino degli stili predefiniti 178
 - sulla base di stili preesistenti 177
 - stili del testo
 - corsivo 106
 - effetti 113
 - grassetto 106
 - riempimento 113
 - sottolineato 106
 - tratti 113
 - strumenti
 - Bacchetta magica 42
 - Colori, sezione del pannello Strumenti 121
 - Contagocce 60
 - Distorci 53
 - Gomma 61
 - Inclina 53
 - Lazo 42
 - Lazo poligonale 42
 - Matita 59
 - menu a comparsa dei gruppi di strumenti 24
 - modifica del colore del tratto 131
 - modifica opzioni 23
 - Pennello 60
 - Perimetro di selezione 42
 - Perimetro di selezione ovale 42
 - Precisione 62
 - Puntatore 39, 42
 - Rimuovi occhi rossi 62, 65
 - Scala 52
 - Schiarisci 62
 - Scurisci 62
 - Sfocatura 62
 - Sfumatura 62
 - Sostituisci colore 62, 65, 66
 - Sottoselezione 94, 166
 - Testo 103
 - Timbro di gomma 62
 - Trasforma 51
 - Zoom 30
 - Strumenti, pannello 23
 - Strumento Esporta area 271
 - Strumento Matita 59
 - Strumento Penna 88
 - aggiunta di punti 93
 - eliminazione di punti 93
 - riprendere il disegno dei tracciati 93
 - segmenti curva 89
 - segmenti rettilinei 89
 - Strumento Pennello 60, 87
 - Strumento Ridisegna tracciato 96
 - Strumento Sottoselezione
 - selezione maschere con 166
 - unione automatica di tracciati 94
 - Su, stato del pulsante 212
 - suddivisione di tracciati 97
 - suddivisione in porzioni
 - definizione 191
 - per l'interattività 191
 - SWF, filmati 332
- T**
- tabelle nidificate 205
 - tasti di scelta rapida della Guida 3
 - tasti di scelta rapida di navigazione 3
 - tavola colori 259
 - aggiornamento 260
 - campione bloccato 260
 - campione con più attributi 260
 - campione modificato 260
 - campione trasparente 260
 - campione WebSafe 260
 - selezione di colori 260
 - Tavolozza colori, pannello 128
 - tavolozze colori
 - Adattata 258
 - Adattata WebSnap 258
 - aggiunta ai campioni colore correnti 123
 - Bianco e nero 258
 - blocco dei colori 260
 - Esatta 258
 - importazione 258
 - impostazione del numero dei colori 258
 - modifica 261
 - ottimizzazione 261
 - Personalizzata 258
 - salvataggio 262
 - Scala di grigi 258
 - Sistema (Macintosh) 258
 - Sistema (Windows) 258
 - Uniforme 258
 - visualizzazione 259
 - Web 216 258
 - tavolozze colori, scambio 128
 - telefoni cellulari, grafica. *Vedi* file WBMP
 - testo
 - allineamento 110
 - attributi, salvataggio 113
 - colore 107
 - controllo ortografico 117
 - direzione 109
 - Editor di testo 118
 - formattazione 105
 - immissione 103
 - orientamento 109
 - panoramica 103
 - porzioni 192
 - regolazione della larghezza dei caratteri 112
 - ricerca e sostituzione 319
 - rientro 111
 - spaziatura tra paragrafi 111
 - testo alt (alternativo) 203
 - assegnazione a pulsanti o istanze 218
 - Testo, strumento 103
 - texture
 - aggiunta ai tratti 139
 - aggiunta al riempimento 139
 - TIFF, formato file: scelta 257
 - TIFF, salvataggio 21
 - Timbro di gomma, strumento 62
 - tonalità, regolazione 67, 72
 - Tonalità/Saturazione, filtro 72
 - tono, regolazione 67
 - Torta, strumento 82
 - tracciamento punti 88
 - tracciati 97
 - aggiunta texture tratto 139
 - conversione di quelli rettilinei in curvi 91
 - copia e incolla 304
 - creazione di tratti personalizzati 132
 - curvatura di segmenti adiacenti 93
 - deformazione verso l'esterno 95
 - deformazione verso l'interno 95
 - modifica dei tratti 131
 - modifica forma 93

- modifica segmenti adiacenti 93
 - ripristino colore predefinito 122
 - ritaglio 99
 - scambio dei colori di riempimento e tratto 122
 - selezione di un punto 92
 - separazione 98
 - tracciati compositi 97, 98
 - tracciati di testo
 - collegamento di testo a un tracciato 113
 - conversione del testo in tracciati 115
 - distacco dal tracciato 114
 - inserimento di un testo in un tracciato 114
 - modifica della forma del tracciato 114
 - modifica di un testo collegato a un tracciato: 114
 - spostamento del punto iniziale del testo 115
 - tracciati:a forma libera 87
 - Tracciato concentrico, comando 100
 - trascinamento 17
 - trasformazione
 - mediante trascinamento 51
 - numerica 54
 - oggetti 51
 - riempimenti a gradiente 138
 - riempimenti a motivo 138
 - testo 115
 - Trasformazione numerica, comando 54
 - trasformazione, strumenti
 - Distorci 53
 - Inclina 53
 - Scala 52
 - trasparenza 173, 262
 - aggiunta o rimozione di colori 263
 - animazione 238
 - conversione delle immagini in trasparenza a gradiente 76
 - illusione 127
 - in file PNG 299
 - selezione di un colore 263
 - Vedere anche* opacità
 - tratti 131
 - aggiunta texture 139
 - bordi 131
 - creazione di tratti personalizzati 132
 - disegno di riempimento sopra 133
 - impostazione della sensibilità 133
 - modifica 131
 - modifica centratura 133
 - modifica del colore degli strumenti di disegno 131
 - ricerca e sostituzione 320
 - riorientamento 133
 - ripristino colore predefinito 122
 - salvataggio delle impostazioni 134
 - scambio dei colori di riempimento e tratto 122
 - scelta 131
 - texture 131
 - Trova bordi, filtro 75
 - Trova, pannello 26
- U**
- Ulteriore precisione, filtro 76
 - Ulteriore sfocatura, filtro 74
 - unione tracciati 94, 97
 - URL
 - assegnazione a pulsanti o istanze 217
 - assegnazione a un oggetto Web 188
 - ricerca e sostituzione 320
 - selezione di opzioni Obiettivo 203
 - URL assoluti, immissione 187
 - URL relativi, immissione 187
 - URL, libreria 187
 - aggiunta di URL 188
 - aggiunta di URL utilizzati 188
 - creazione 188
 - immissione di URL assoluti o relativi 187
- V**
- Vaschetta Colore di riempimento 60
 - versioni di prova 7
 - vettoriale, grafica 13
 - Video Workshop 4
 - Video Workshop di Adobe 4
 - Vincola proporzioni, opzione 16
 - vincoli alla rotazione 53
 - visualizzazione
 - barre degli strumenti 29
 - bordi 41
 - pannelli 27
 - righelli 36
 - visualizzazione di simboli grafici complessi 181
 - visualizzazione, modalità 31
 - visualizzazione, passaggio da una modalità all'altra 32
- W**
- WAP, grafica 16
 - Vedi anche* WBMP, file
 - WBMP, file
 - Windows, colori di sistema come gruppo di campioni 122
- X**
- XHTML 277
- Z**
- zoom 29
 - di un'area specifica 30
 - uso di incrementi preimpostati 30
 - Zoom, strumento 30