

# ADOBE® FIREWORKS® CS3

## BENUTZERHANDBUCH

Fw

© 2007 Adobe Systems Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Adobe® Fireworks® Fireworks® verwenden

Wenn dieses Handbuch mit einer Software ausgeliefert wird, für die ein Lizenzvertrag für Endbenutzer besteht, wird dieses Handbuch sowie die darin beschriebene Software gemäß einer Lizenz bereitgestellt und darf nur in Übereinstimmung mit den Bedingungen in diesem Lizenzvertrag verwendet und kopiert werden. Kein Teil dieser Dokumentation darf, außer durch den Lizenzvertrag ausdrücklich erlaubt, ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Adobe Systems Incorporated reproduziert, in Datenbanken gespeichert oder in irgendeiner Form – elektronisch, mechanisch, auf Tonträger oder auf irgendeine andere Weise – übertragen werden. Der Inhalt dieses Handbuchs ist urheberrechtlich geschützt, auch wenn es nicht zusammen mit Software ausgeliefert wird, für die ein Lizenzvertrag für Endbenutzer besteht.

Der Inhalt dieses Handbuchs dient ausschließlich Informationszwecken, kann ohne Vorankündigung geändert werden und ist nicht als Verpflichtung von Adobe Systems Incorporated anzusehen. Adobe Systems Incorporated gibt keine Gewähr oder Garantie hinsichtlich der Richtigkeit oder Genauigkeit der Angaben in dieser Dokumentation.

Denken Sie daran, dass vorhandene Grafiken oder Bilder, die Sie in Projekte einfügen möchten, möglicherweise urheberrechtlich geschützt sind. Das unerlaubte Einfügen derartiger Materialien in Ihre Projekte stellt unter Umständen eine Verletzung der Rechte des Urheberrechtsinhabers dar. Stellen Sie sicher, dass Sie alle erforderlichen Genehmigungen von dem Urheberrechtsinhaber erhalten.

Verweise auf Firmennamen in Beispielvorlagen dienen ausschließlich zu Demonstrationszwecken und verweisen nicht auf tatsächlich bestehende Organisationen.

Adobe, das Adobe-Logo, Adobe Bridge, Director, Dreamweaver, Flash, Flex Builder, FreeHand, GoLive, HomeSite, Illustrator, Photoshop und XMP sind Marken oder eingetragene Marken von Adobe Systems Incorporated in den USA und/oder anderen Ländern..

Apple und Macintosh sind Marken von Apple Inc., eingetragen in den USA und anderen Ländern. Microsoft und Windows sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder in anderen Ländern. Alle anderen Marken sind das Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

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

Hinweise für Endbenutzer der Regierung der Vereinigten Staaten. Kommerzieller Gegenstand. Die Software und die Dokumentation sind „Kommerzielle Gegenstände“ im Sinne von 48 C.F.R. Absatz 2.101, bestehend aus „kommerzieller Computersoftware“ bzw. „kommerzieller Computersoftwareokumentation“ nach 48 C.F.R. Absatz 12.212 bzw. 48 C.F.R. Absatz 227.7202. In Übereinstimmung mit 48 C.F.R. Absatz 12.212 oder 48 C.F.R. Absatz 227.7202-1 bis 227.7202-4 werden die kommerzielle Computersoftware und die kommerzielle Computersoftwareokumentation an die Endbenutzer der Regierung der Vereinigten Staaten (a) nur als kommerzielle Gegenstände und (b) nur mit den Rechten lizenziert, die gemäß den Vertragsbedingungen allen anderen Endbenutzern gewährt werden. Nicht veröffentlichte Rechte werden gemäß dem Urheberrecht der Vereinigten Staaten vorbehalten. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. Hinsichtlich Endbenutzern der Regierung der Vereinigten Staaten erklärt sich Adobe bereit, alle geltenden Gleichbehandlungsrechte einzuhalten, einschließlich, soweit anwendbar, den Vorschriften zur Durchführungsverordnung 11246 in ihrer jeweiligen geltenden Fassung, Abschnitt 402 des „Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act“ von 1974 (38 USC 4212) und Abschnitt 503 des „Rehabilitation Act“ von 1973 in seiner jeweiligen geltenden Fassung sowie den Regelungen in 41 CFR Teile 60-1 bis 60-60, 60-250 und 60-741. Die im vorstehenden Satz enthaltenen positiven Handlungsgebote und Vorschriften werden durch die entsprechende Bezugnahme in diese Vereinbarung einbezogen.

90079065 (02/07)

# Inhaltsverzeichnis

## **Kapitel 1: Erste Schritte**

Installation .....	1
Adobe-Hilfe .....	2
Ressourcen .....	4
Neue Funktionen in Fireworks CS3 .....	8

## **Kapitel 2: Grundlagen von Fireworks**

In Fireworks arbeiten .....	11
Bitmap- und Vektorgrafiken .....	12
Neue Dokumente erstellen .....	13
Dateien öffnen und importieren .....	14
Fireworks-Dateien speichern .....	20
Die Arbeitsumgebung von Fireworks .....	22

## **Kapitel 3: Objekte auswählen und transformieren**

Objekte auswählen .....	39
Pixel auswählen .....	42
Ausgewählte Objekte bearbeiten .....	51
Ausgewählte Objekte und Auswahlbereiche transformieren und verzerren .....	52
Objekte organisieren .....	55

## **Kapitel 4: Mit Bitmaps arbeiten**

Mit Bitmaps arbeiten .....	59
Bitmapobjekte erstellen .....	59
Auf die Werkzeuge zur Fotobearbeitung zugreifen .....	61
Bitmapobjekte zeichnen, malen und bearbeiten .....	61
Bitmaps retuschieren .....	64
Bitmap-Farbe und -Ton anpassen .....	69
Bilder weichzeichnen und schärfen .....	76
Bilder mit einem Mosaikfilter versehen .....	80

## **Kapitel 5: Mit Vektorobjekten arbeiten**

Vektorobjekte zeichnen .....	81
Pfade bearbeiten .....	96

## **Kapitel 6: Mit Text arbeiten**

Text eingeben .....	105
Text formatieren .....	108
Text mit Pinselstrichen, Füllungen und Filtern versehen .....	115
Text an einen Pfad anfügen .....	116
Text transformieren .....	118
Text in Pfade konvertieren .....	118
Text importieren .....	119
Rechtschreibprüfung .....	120
Der Texteditor .....	121

<b>Kapitel 7: Farben, Striche und Füllungen zuweisen</b>	
Mit dem Abschnitt „Farben“ im Bedienfeld „Werkzeuge“ arbeiten	123
Farbfeldgruppen und Farbmodelle organisieren	124
Mit Farbfeldern und Popup-Farbfenstern arbeiten	132
Mit Pinselstrichen arbeiten	133
Mit Füllungen arbeiten	136
Verlaufsfüllungen und Füllmuster anwenden	137
Striche und Füllungen mit einer Textur versehen	141
<b>Kapitel 8: Live-Filter verwenden</b>	
Live-Filter anwenden	143
Live-Filter bearbeiten	148
<b>Kapitel 9: Seiten, Ebenen, Masken und Mischen</b>	
Mit Seiten arbeiten	151
Mit Ebenen arbeiten	155
Bilder maskieren	160
Mischen und Transparenz	174
<b>Kapitel 10: Stile, Symbole und URLs verwenden</b>	
Stile verwenden	179
Symbole verwenden	182
URLs verwenden	191
<b>Kapitel 11: Segmente, Rollover und Hotspots</b>	
Segmente erstellen und bearbeiten	195
Segmenten interaktives Verhalten zuweisen	201
Segmente für den Export vorbereiten	207
Mit Hotspots und Imagemaps arbeiten	211
<b>Kapitel 12: Schaltflächen und Popupmenüs erstellen</b>	
Schaltflächensymbole erstellen	217
Navigationsleisten erstellen	225
Popupmenüs erstellen	226
<b>Kapitel 13: Animationen erstellen</b>	
Bewegung erzeugen	235
Animationssymbole verwenden	236
Frames verwenden	239
Tweening	243
Animationen in der Vorschau anzeigen	243
Animationen exportieren	244
Vorhandene Animationen verwenden	245
Mehrere Dateien als eine Animation verwenden	246
<b>Kapitel 14: Diashows erstellen</b>	
Der Befehl „Create Slideshow“	247
Diashows erstellen oder bearbeiten	247
Eigenschaften von Diashows	249
Benutzerdefinierte Fireworks-Albumplayer erstellen	251

**Kapitel 15: Optimieren und Exportieren**

Hinweise zum Optimieren .....	255
Den Export-Assistenten verwenden .....	256
Im Arbeitsbereich optimieren .....	260
Aus Fireworks exportieren .....	275
Fireworks-Dokumente als E-Mail-Anlagen senden .....	287
Symbol „Dateiverwaltung“ verwenden .....	288

**Kapitel 16: Fireworks mit anderen Anwendungen verwenden**

Mit Dreamweaver arbeiten .....	290
Mit Flash arbeiten .....	303
Mit FreeHand arbeiten .....	310
Mit Director arbeiten .....	315
Mit HomeSite arbeiten .....	318
Mit Photoshop arbeiten .....	320
Mit Illustrator arbeiten .....	324
Mit GoLive arbeiten .....	325
Mit HTML-Editoren arbeiten .....	325
Fireworks erweitern .....	325
Adobe XMP .....	326
Adobe Bridge .....	326
Flex-Integration für Layouts von Rich-Internetanwendungen (MXML-Export) .....	327

**Kapitel 17: Häufig wiederkehrende Arbeitsschritte automatisieren**

Suchen und ersetzen .....	329
Batch-Verarbeitung .....	333
Fireworks erweitern .....	340
Als Fireworks-Bedienfelder verwendete Flash-SWF-Filme .....	344

**Kapitel 18: Voreinstellungen und Tastaturbefehle**

Voreinstellungen definieren .....	345
Tastaturbefehle ändern .....	348
Mit Konfigurationsdateien arbeiten .....	349
Hinweise zur erneuten Installation von Fireworks .....	351
Anzeigen des Paketinhalts (nur bei Macintosh) .....	351

<b>Index</b> .....	353
--------------------	-----



# Kapitel 1: Erste Schritte

Adobe® Fireworks® CS3, ein einzigartiges Hybrid-Tool für Vektor- und Bitmapgrafiken, bietet die effizienteste Entwicklungsumgebung für die schnelle Erstellung von Prototypen für Websites und Benutzeroberflächen sowie für die Erstellung und Optimierung von Webgrafiken. Mit Fireworks CS3 sind Sie flexibel und können Vektor- und Bitmapgrafiken bearbeiten, es steht eine gemeinsame Bibliothek vorgefertigter Elemente zur Verfügung, und die zeitsparende Integration mit Adobe Photoshop® CS3, Adobe Illustrator® CS3, Adobe Dreamweaver® CS3 und Adobe Flash® CS3 Professional wird unterstützt. Erstellen Sie Prototypen Ihrer Webprojekte und übernehmen Sie diese direkt in Dreamweaver CS3.

Fireworks CS3 ist ein integraler Bestandteil der Adobe Creative Suite 3 Web Premium und Web Standard, die es Kreativen und Entwicklern ermöglicht, ihre Energien und Ideen übergangslos vom anfänglichen Konzept bis zum ausgefeilten Endergebnis über Druckmedien, Video, das Internet und mobile Geräte einfließen zu lassen. Diese End-to-End-Integration ist die besondere Stärke der Creative Suite – Designer und Entwickler können ihre Vision konzentriert verfolgen und beste Ergebnisse in kürzerer Zeit erreichen.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:

- „Installation“ auf Seite 1
- „Adobe-Hilfe“ auf Seite 2
- „Ressourcen“ auf Seite 4
- „Neue Funktionen in Fireworks CS3“ auf Seite 8

## Installation

### Anforderungen

Einen vollständigen Überblick über die Systemanforderungen und Empfehlungen für Ihre Adobe-Software finden Sie in der Datei **Bitte lesen.html** auf der Installations-DVD.

### Software installieren

- 1 Schließen Sie alle Adobe-Programme, die zurzeit ausgeführt werden.
- 2 Legen Sie die Installations-DVD in das DVD-Laufwerk ein und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

**Hinweis:** Weitere Informationen finden Sie in der Datei **Bitte lesen.html** auf der Installations-DVD.

### Software aktivieren

Wenn Sie eine Einzelbenutzer-Lizenz für Ihre Adobe-Software haben, werden Sie aufgefordert, die Software zu aktivieren. Dies ist ein einfacher, anonymer Vorgang, der innerhalb von 30 Tagen nach dem Starten der Software ausgeführt werden muss.

Weitere Informationen finden Sie in der Datei **Bitte lesen** auf der Installations-DVD oder auf der Adobe-Website unter [www.adobe.com/go/activation\\_de](http://www.adobe.com/go/activation_de).

- 1 Falls das Aktivierungsdialogfeld noch nicht geöffnet ist, wählen Sie **Hilfe > Aktivieren**.
- 2 Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

**Hinweis:** Wenn Sie die Software auf einem anderen Computer installieren möchten, müssen Sie sie zunächst auf Ihrem Computer deaktivieren. Wählen Sie dazu **Hilfe > Deaktivieren**.

## Registrieren

Registrieren Sie Ihr Produkt, um Unterstützung bei der Installation, Benachrichtigungen bei Updates und andere nützliche Informationen zu erhalten.

❖ Befolgen Sie für die Registrierung die Anweisungen im Dialogfeld **Registrierung**, das nach der Installation und Aktivierung der Software angezeigt wird.



Wenn Sie die Registrierung zu einem späteren Zeitpunkt ausführen möchten, können Sie jederzeit **Hilfe > Online-Registrierung** wählen.

## Datei "Bitte lesen"

Die Datei **Bitte lesen.html** für Ihr Produkt finden Sie auf der Installations-DVD (die Datei wird bei der Installation auch in den Anwendungsordner kopiert). Diese Datei enthält wichtige Informationen zu folgenden Themen:

- Systemanforderungen
- Installation und Deinstallation
- Aktivierung und Registrierung
- Schriftartinstallation
- Fehlerbehebung
- Kunden-Support
- Rechtliche Hinweise

## Die mit Fireworks installierten Dateien anzeigen

Es kann sich als nötig erweisen, die zusammen mit Fireworks installierten Dateien anzuzeigen oder zu bearbeiten. Bei der Installation richtet Fireworks an verschiedenen Stellen in Ihrem System neue Dateien ein. Sie sollten wissen, warum sich diese Dateien an der jeweiligen Stelle befinden. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Konfigurationsdateien arbeiten“ auf Seite 349.

Besonders bei der Verwendung von Fireworks auf einem Macintosh sollten Sie das Format beachten, in dem Fireworks das Programm und seine Konfigurationsdateien speichert. Weitere Informationen finden Sie unter „Anzeigen des Paketinhalts (nur bei Macintosh)“ auf Seite 351.

# Adobe-Hilfe

## Adobe-Hilferessourcen

Die Dokumentation für Ihre Adobe-Software steht in verschiedenen Formaten zur Verfügung.

### Produktintegrierte Hilfe und LiveDocs-Hilfe

Die in das Produkt integrierte Hilfe bietet Zugriff auf alle Inhalte der Dokumentation und Anweisungen, die bei zum Zeitpunkt der Lieferung verfügbar waren. Sie greifen über das Menü **Hilfe** des Adobe-Produkts darauf zu.

Die LiveDocs-Hilfe enthält den gesamten Inhalt der in das Produkt integrierten Hilfe sowie zusätzlich Updates und weitere Anweisungen, die im Internet verfügbar sind. Für einige Produkte können Sie den LiveDocs sogar Kommentare hinzufügen. Die LiveDocs-Hilfe für Ihr Produkt finden Sie im Adobe Help Resource Center unter [www.adobe.com/go/documentation\\_de](http://www.adobe.com/go/documentation_de).

Die meisten Versionen der produktintegrierten Hilfe und der LiveDocs ermöglichen die Suche nach Themen in der Hilfe mehrerer Produkte. Themen können auch Hyperlinks zu verwandten Inhalten im Internet oder zu Themen in der Hilfe eines anderen Produkts enthalten.

Stellen Sie sich die Hilfe (sowohl im Produkt als auch im Internet) als Basis für den Zugriff auf zusätzliche Inhalte und Benutzerforen vor. Die umfassendste und aktuellste Version der Hilfe finden Sie immer im Internet.



### Adobe PDF-Dokumentation

Die produktintegrierte Hilfe ist auch als Datei im PDF-Format (Portable Document Format) verfügbar, die zum Ausdrucken geeignet ist. Andere Dokumente, zum Beispiel Whitepaper, werden zum Teil ebenfalls als PDFs zur Verfügung gestellt.

Die gesamte PDF-Dokumentation steht im Adobe Help Resource Center unter [www.adobe.com/go/documentation\\_de](http://www.adobe.com/go/documentation_de) zur Verfügung. Die PDF-Dokumentation, die Sie mit dem Produkt erhalten haben, finden Sie im Ordner **Documents** auf der Installations- oder Inhalts-DVD.

### Gedruckte Dokumentation

Gedruckte Versionen der vollständigen produktintegrierten Hilfe können Sie im Adobe Store unter [www.adobe.com/go/store\\_de](http://www.adobe.com/go/store_de) erwerben. Hier finden Sie auch Bücher, die von Adobe-Partner herausgegeben werden.

Die gedruckte Dokumentation *Arbeitsablauf* wird mit jedem Produkt der Adobe Creative Suite 3 geliefert. Einzelne Adobe-Produkte enthalten auch ein gedrucktes Handbuch *Erste Schritte*.

### Produkthilfe verwenden

Die produktintegrierte Hilfe rufen Sie über das Menü **Hilfe** auf. Nachdem Sie den Adobe Help Viewer geöffnet haben, klicken Sie auf **Durchsuchen**, um die Hilfe für andere Adobe-Produkte, die auf Ihrem Computer installiert sind, anzuzeigen.

Die folgenden Funktionen helfen Ihnen dabei, mehr über verschiedene Adobe-Produkte zu lernen:

- Sie können in der Hilfe für mehrere Produkte suchen.
- Manche Themen enthalten Hyperlinks zu Themen in der Hilfe für andere Adobe-Produkte oder zu zusätzlichen Inhalten im Internet.
- Einige Themen gelten für mehrere Produkte. Wenn ein Hilfethema mit einem Fireworks-Symbol und einem Dreamweaver-Symbol angezeigt wird, finden Sie hier die Beschreibung einer Funktion, die in beiden Produkten sehr ähnlich ist, oder eines Arbeitsablaufs, der beide Produkte einbezieht.

**Hinweis:** Wenn Sie nach einem Ausdruck suchen, der aus mehreren Wörtern besteht, zum Beispiel „Filter entfernen“, setzen Sie ihn in Anführungszeichen, damit nur Themen gefunden werden, die den genauen Ausdruck enthalten.

### Eingabehilfe

Die Adobe-Hilfe kann auch von Menschen mit Behinderungen wie etwa eingeschränktem Seh- oder Bewegungsvermögen genutzt werden. Die produktintegrierte Hilfe bietet Tastaturbefehle für die Nutzung von Werkzeugleisten und zur Navigation und unterstützt standardmäßige Ein-/Ausgabehilfe-Funktionen, darunter Folgendes:

- Die Textgröße kann mit standardmäßigen Kontextmenübefehlen verändert werden.
- Hyperlinks sind zur leichteren Erkennbarkeit unterstrichen.
- Wenn Verknüpfungstext nicht dem Titel des Zielinhalts entspricht, wird der Titel im title-Attribut des Anker-Tags referenziert. Beispielsweise wird bei den Links **Zurück** und **Weiter** der Titel des vorherigen bzw. nächsten Themas einbezogen.
- Die Inhalte unterstützen den High-Contrast-Mode (Anzeige mit hohem Kontrastverhältnis).
- Grafiken ohne Beschriftung enthalten alternativen Text.
- Jeder Frame hat einen Titel zur Kennzeichnung des Einsatzzwecks.
- Standard-HTML-Tags definieren die Inhaltsstruktur für Bildschirmlesegeräte und Text-in-Sprache-Umwandler.
- Stylesheets steuern die Formatierung, es gibt also keine eingebetteten Schriften.

### Windows-Tastaturbefehle für Steuerelemente der Symbolleiste

Jedem Steuerelement auf der Symbolleiste der Hilfe ist ein Tastaturbefehl zugeordnet:

**Schaltfläche Zurück** <Alt>+<Nach-links>

**Schaltfläche Weiter** <Alt>+<Nach-rechts>

**Drucken** <Strg>+<P>

**Schaltfläche Info** <Strg>+<I>

**Menü Durchsuchen** <Alt>+<Nach-unten> oder <Alt>+<Nach-oben>, um die Hilfe für ein anderes Programm anzuzeigen

**Feld Suchen** (Windows) <Strg>+<S>, um den Cursor im Suchfeld zu platzieren

### Windows-Tastaturbefehle zum Navigieren

Zum Navigieren im Adobe Help Viewer und zum Anzeigen der Themen können Sie die folgenden Tastaturbefehle verwenden:

- Zum Wechseln zwischen Navigationsbereich und Lesebereich drücken Sie <Strg>+<Tab> bzw. <Umschalt>+<Strg>+<Tab>.
- Zum Bewegen durch die Hyperlinks in einem Fenster drücken Sie <Tab> oder <Umschalt>+<Tab>.
- Zum Aktivieren eines ausgewählten Links drücken Sie die Eingabetaste.
- Zum Vergrößern von Text drücken Sie <Strg>+<=> (Gleichheitszeichen).
- Zum Verkleinern von Text drücken Sie <Strg>+<-> (Minuszeichen).

### Wahl der richtigen Hilfedokumentation

Zum Erlernen von Fireworks stehen zahlreiche Ressourcen zur Verfügung. Hierzu gehören die Fireworks-Hilfe, PDF-Versionen der Fireworks-Dokumentation und mehrere Informationsquellen im Internet.

- Die *Fireworks-Hilfe* (mit dem Titel *Fireworks verwenden*), richtet sich an alle Benutzer und enthält Informationen zu allen Fireworks-Funktionen. Sie können in der Fireworks-Hilfe (**Hilfe > Fireworks verwenden**) jederzeit auf dieses Handbuch zugreifen. Das Handbuch ist außerdem auf der Adobe-Website unter [www.adobe.com/go/fireworks\\_documentation\\_de](http://www.adobe.com/go/fireworks_documentation_de) im PDF-Format verfügbar.
- In *Extending Fireworks (Fireworks erweitern)* wird das Fireworks-Framework und die API (Application Programming Interface) beschrieben. Dieses Handbuch in englischer Sprache richtet sich an erfahrene Benutzer, die Erweiterungen entwickeln oder die Fireworks-Benutzeroberfläche anpassen möchten. Sie können alle Fireworks-Befehle und -Einstellungen steuern, indem Sie spezielle, für Fireworks verständliche JavaScript-Befehle verwenden. Dieses Handbuch ist in der Hilfe und als herunterladbare PDF-Datei auf der Adobe-Website verfügbar.

## Ressourcen

### Adobe Video Workshop

Im Adobe Creative Suite 3 Video Workshop lernen Sie Ihr Produkt ausführlich kennen. Es gibt über 200 Schulungsvideos für Adobe Creative Suite 3, die viele Themen für Profis aus dem Druck-, Internet- und Videobereich behandeln.

Mit dem Video Workshop können Sie sich über jedes für Sie interessante Creative Suite 3-Produkt informieren. Viele Videos zeigen, wie Sie verschiedene Produkte zusammen verwenden können.

Wenn Sie den Video Workshop starten, wählen Sie genau die Produkte und Themen aus, die Sie interessieren. Zu jedem Video werden Details angezeigt, sodass Sie konzentriert an einem Thema arbeiten können.

### Gemeinschaft der Experten

Mit dieser Version hat Adobe die Gemeinschaft der Adobe-Benutzer eingeladen, ihre Erfahrungen und Tipps zu teilen. Adobe und Lynda.com präsentieren Tutorials und Tipps & Tricks von führenden Designern und Entwicklern wie Michael Ninness, Katrin Eismann und Chris Georgenes. Sie können Adobe-Experten wie Lynn Grillo, Greg Rewis und Russell Brown sehen und hören. Insgesamt lassen Sie mehr als 30 Produktexperten an ihrem Wissen teilhaben.

### Tutorials und Quelldateien

Im Video Workshop finden Sie Schulungen für Anfänger und erfahrene Benutzer. Außerdem gibt es hier Videos zu neuen Funktionen und Schlüsseltechniken. Jedes Video behandelt ein einzelnes Thema und dauert meistens 3-5 Minuten. Zu den meisten Videos gehören ein Tutorial mit Abbildungen sowie Quelldateien, sodass Sie ausführliche Anleitungen ausdrucken und das Lernprogramm selbst durcharbeiten können.

### Adobe Video Workshop verwenden

Der Adobe Video Workshop befindet sich auf der DVD, die Sie mit dem Creative Suite 3-Produkt erhalten haben. Er ist auch online verfügbar unter [www.adobe.com/go/learn\\_videotutorials\\_de](http://www.adobe.com/go/learn_videotutorials_de). Adobe fügt dem Video Workshop regelmäßig neue Videos hinzu; es lohnt sich also, häufiger vorbeizuschauen.

### Fireworks CS3-Videos

Im Adobe Video Workshop werden viele Themen zu Adobe Fireworks CS3 behandelt, darunter:

- Das Bedienfeld **Seiten** verwenden
- Schnelles Erstellen von Prototypen mit intelligenten Symbolen
- Arbeiten mit Ebenen und Layouts
- Erstellen von Symbolskripts

In Videos wird auch erläutert, wie Sie Fireworks CS3 zusammen mit anderen Adobe-Produkten verwenden, zum Beispiel:

- Importieren von Photoshop-Dateien
- Der Arbeitsablauf in Fireworks und Flash
- Der Arbeitsablauf in Photoshop, Illustrator und Fireworks

### Extras

Sie haben Zugriff auf eine Vielzahl von Ressourcen, die Ihnen beim optimalen Einsatz der Adobe-Software helfen. Einige dieser Ressourcen werden während des Setup auf dem Computer installiert; zusätzliche hilfreiche Beispiele und Dokumente finden Sie auf der Installations- oder Material-DVD. Viele Extras finden Sie auch online in der Adobe Exchange-Community unter [www.adobe.com/go/exchange\\_de](http://www.adobe.com/go/exchange_de).

### Installierte Ressourcen

Während der Softwareinstallation werden eine Reihe von Ressourcen im Anwendungsordner gespeichert. Um diese Dateien anzuzeigen, navigieren Sie zum Anwendungsordner auf dem Computer.

- Windows: *[Startlaufwerk]*/Programme/Adobe/Adobe Fireworks CS3
- Mac OS: *[Startlaufwerk]*/Applications/Adobe Fireworks CS3

Je nach Adobe-Produkt kann der Anwendungsordner Folgendes enthalten:

**Plug-Ins** Plug-In-Module sind kleine Softwareprogramme, die Ihre Software erweitern oder neue Funktionen hinzufügen. Nach der Installation werden Plug-Ins als Optionen in den Menüs **Importieren** oder **Exportieren**, als Dateiformate in den Dialogfeldern **Öffnen**, **Speichern unter** und **Exportieren** oder als Filter in den **Filter**-Untermenüs angezeigt.

**Vordefinierte Elemente** Zu den vordefinierten Elementen gehören eine Vielzahl nützlicher Werkzeuge, Voreinstellungen, Effekte und Bilder. Zu den vordefinierten Elementen des Produkts gehören Pinsel, Farbfelder, Farbgruppen, Symbole, benutzerdefinierte Formen, Grafiken und Ebenenstile, Muster, Texturen, Aktionen, Arbeitsbereiche und mehr. Sie haben über die Benutzeroberfläche Zugriff auf diese vordefinierten Elemente. Einige Elemente sind erst dann verfügbar, wenn Sie das entsprechende Werkzeug ausgewählt haben. Wenn Sie nicht selbst einen Effekt oder ein Bild erstellen möchten, greifen Sie einfach auf die vordefinierten Elemente in den Bibliotheken zurück und lassen Sie sich inspirieren.

**Vorlagen** Vorlagendateien lassen sich über Adobe Bridge öffnen und anzeigen, über den Begrüßungsbildschirm oder direkt über das Menü **Datei** öffnen. Je nach Produkt umfassen die Vorlagendateien Briefköpfe, Newsletter, Websites, DVD-Menüs und Videoschaltflächen. Jede Vorlagendatei ist professionell entworfen und stellt ein Beispiel für die optimale Verwendung einer Produktfunktion dar. Vorlagen können sehr hilfreiche Ressourcen sein, wenn Sie schnell ein Projekt beginnen möchten.

**Beispiele** Beispieldateien enthalten kompliziertere Designs und bieten eine sehr gute Möglichkeit, neue Funktionen im Einsatz zu sehen. Diese Dateien demonstrieren die umfangreiche Palette kreativer Möglichkeiten, die das Programm Ihnen bietet.

**Schriftarten** Im Creative Suite-Produkt sind verschiedene OpenType®-Schriftarten und -Schriftfamilien enthalten. Die Schriftarten werden bei der Installation auf den Computer kopiert:

- Windows: [Startlaufwerk]/Programme/Gemeinsame Dateien/Adobe/Fonts
- Mac OS X: [Startlaufwerk]/Library/Application Support/Adobe/Fonts

Weitere Informationen zur Installation der Schriftarten finden Sie in der Datei **Bitte lesen.html** auf der Installations-DVD.

### DVD-Inhalt

Die Installations- oder Inhalts-DVD, die Sie mit dem Produkt erhalten haben, enthält zusätzliche Ressourcen zur Verwendung mit Ihrer Software. Im Ordner **Zugaben** finden Sie produktspezifische Dateien wie Vorlagen, Bilder, vordefinierte Elemente, Aktionen, Plug-Ins und Effekte sowie Unterordner für Schriftarten und Fotoarchive. Der Ordner **Dokumentation** enthält eine PDF-Version der Hilfe, technische Informationen und andere Dokumente wie Datenblätter, Referenzen und spezifische Informationen zu bestimmten Funktionen.

### Adobe Exchange

Weitere kostenlose Inhalte finden Sie unter [www.adobe.com/go/exchange\\_de](http://www.adobe.com/go/exchange_de). Adobe Exchange ist eine Online-Gemeinschaft, die es Benutzern ermöglicht, gebührenfreie Aktionen, Erweiterungen, Plug-Ins und andere Materialien für den Einsatz mit Adobe-Produkten auszutauschen.

### Bridge Home

Bridge Home, ein neues Ziel in Adobe Bridge CS3, bietet aktuelle Informationen zu allen Adobe Creative Suite 3-Bestandteilen an einem zentralen Ort. Starten Sie Adobe Bridge, und klicken Sie auf das Symbol **Bridge Home** oben im Favoritenbereich, um auf die neuesten Tipps, Nachrichten und Ressourcen für Ihre Creative Suite-Werkzeuge zuzugreifen.

*Hinweis: Bridge Home ist u. U. nicht in allen Sprachen verfügbar.*

### Adobe Design Center

Im Adobe Design Center finden Sie Artikel, Inspirationen und Anleitungen von Branchenexperten, Grafikdesignern und Adobe-Publishing-Partnern. Jeden Monat werden neue Beiträge hinzugefügt.

Sie können hier Hunderte von Tutorials für Designprodukte finden sowie Tipps und Techniken über Video, HTML-Lernprogramme und Beispielkapitel kennen lernen.

Neue Ideen sind das Wichtigste in Think Tank, Dialog Box und Gallery:

- In den Think Tank-Artikeln wird beschrieben, wie Designer mit der Technologie umgehen und was ihre Erfahrungen für Design, Design-Werkzeuge und Gesellschaft bedeuten.
- Unter Dialog Box erläutern Experten neue Ideen aus den Bereichen Animationsgrafiken und digitales Design.
- In der Gallery sehen Sie, wie Künstler Design in Bewegung versetzen.

Besuchen Sie das Adobe Design Center unter [www.adobe.com/go/designcenter\\_de](http://www.adobe.com/go/designcenter_de).

## Adobe Developer Center

Das Adobe Developer Center bietet Beispiele, Tutorials, Artikel und Ressourcen für Entwickler von Rich Internet Applications (RIAs), Websites, mobilen Inhalten und anderen Projekten mit Adobe-Produkten. Im Developer Center finden Sie auch Ressourcen für Entwickler von Plug-Ins für Adobe-Produkte.

Neben Codebeispielen und Tutorials gibt es hier auch RSS-Feeds, Online-Seminare, SDKs, Skriptanleitungen und andere technische Ressourcen.

Besuchen Sie das Adobe Developer Center unter [www.adobe.com/go/developer\\_de](http://www.adobe.com/go/developer_de).

## Kunden-Support

Besuchen Sie die Website des Adobe Supports unter [www.adobe.com/go/support\\_de](http://www.adobe.com/go/support_de), um Informationen zur Fehlerbehebung für Ihr Produkt aufzurufen und sich über die kostenlosen und kostenpflichtigen Optionen für technischen Support zu informieren. Greifen Sie über den Schulungs-Hyperlink auf Bücher von Adobe Press, verschiedene Schulungsmaterialien, Softwarezertifizierungsprogramme von Adobe und vieles mehr zu.

## Downloads

Besuchen Sie [www.adobe.com/go/downloads\\_de](http://www.adobe.com/go/downloads_de), um kostenlose Updates, Testversionen und andere nützliche Software herunterzuladen. Der Adobe Store (unter [www.adobe.com/go/store\\_de](http://www.adobe.com/go/store_de)) ermöglicht den Zugriff auf Tausende Plug-Ins von Drittanbietern, die Sie beim Automatisieren von Aufgaben, Anpassen von Arbeitsabläufen und Erstellen von professionellen Effekten unterstützen.

## Adobe Labs

Adobe Labs bietet Ihnen die Möglichkeit, neue und entstehende Änderungen, Technologien und Produkte von Adobe kennen zu lernen und zu bewerten.

Adobe Labs ermöglicht den Zugriff auf Folgendes:

- Vorveröffentlichungen von Software und Technologien
- Codebeispiele und bewährte Verfahren, um Ihre Kenntnisse schneller zu vertiefen
- Frühe Versionen von Produkt- und technischen Dokumentationen
- Foren, wiki-basierte Inhalte und andere Ressourcen, um sich mit Entwicklern auszutauschen

Adobe Labs fördert einen Software-Entwicklungsprozess, der auf Zusammenarbeit basiert. In dieser Umgebung können Kunden schneller effizient mit neuen Produkten und Technologien arbeiten, und die Adobe-Entwicklerteams können auf frühzeitiges Feedback eingehen und reagieren, um die Software an die Ansprüche und Erwartungen der Gemeinschaft anzupassen.

Besuchen Sie Adobe Labs unter [www.adobe.com/go/labs\\_de](http://www.adobe.com/go/labs_de).

## Benutzergemeinschaften

Dazu gehören u. a. Foren und Blogs, in denen Benutzer Technologien, Tools und Informationen teilen, Fragen stellen und von anderen Benutzern lernen, wie diese ihre Software nutzen. Benutzerforen stehen in deutscher, englischer, französischer und japanischer Sprache zur Verfügung; Blogs werden in zahlreichen Sprachen verfasst.

Wenn Sie an Foren oder Blogs teilnehmen möchten, besuchen Sie [www.adobe.com/go/communities\\_de](http://www.adobe.com/go/communities_de).

## Neue Funktionen in Fireworks CS3

### Intelligente Symbole erstellen

In dieser Fireworks-Version wurden neue und verbesserte Symbolfunktionen eingeführt. Erstellen Sie grafische Symbole, die intelligent skaliert werden können und denen Sie mithilfe einer JavaScript-Datei (JSF) bestimmte Attribute zuweisen können. Sie können unkompliziert eine „Pseudo-Benutzeroberfläche“ zusammenstellen, indem Sie diese Symbole auf das Dokument ziehen und die damit verknüpften Parameter mithilfe des neuen Bedienfelds **Symboleigenschaften** bearbeiten.

Symbole	
Bedienfeld <b>Symboleigenschaften</b>	Dieses neue Bedienfeld ist die zentrale Bearbeitungsumgebung, in der Sie die Eigenschaften intelligenter Grafiksymbole festlegen.
Erweitertes Grafiksymbol	Eine Erweiterung des Grafiksymbols ermöglicht das Erstellen anpassbarer Symboleigenschaften mithilfe von JavaScript.
Symbolbibliothek	Dieser Softwareversion wurde eine vordefinierte Bibliothek mit Grafiksymbolen hinzugefügt, die die neue Funktionalität nutzen. Die Symbole lassen sich an das Erscheinungsbild einer bestimmten Website oder Benutzeroberfläche anpassen.
Symbole austauschen	Die neue Funktion „Symbol austauschen“ ermöglicht das unkomplizierte Austauschen von Symbolen, während Sie Ihr Dokument entwerfen.

Weitere Informationen finden Sie unter „Intelligente Grafiksymbole erstellen und verwenden“ auf Seite 185.

### Intelligentes Skalieren für Symbole

Beim herkömmlichen Transformieren von Symbolen wird das gesamte Objekt als eine Einheit transformiert. Bei bestimmten Objekten, besonders bei geometrischen Formen mit bearbeiteten Ecken, ist das Symbol im Ergebnis etwas verzerrt.

In Fireworks CS3 wurde eine neue dynamische Funktion, das Skalieren im 9-teiligen Segmentraster oder Scale-9, eingeführt, mit der sich Vektor- oder Bitmapsymbole intelligent skalieren lassen. Sie positionieren mehrere Hilfslinien über der Grafik und können so genau festlegen, wie die einzelnen Teile des Symbols skaliert werden. Für jede der neun Bereiche können Sie wählen, ob der Bereich nur horizontal, nur vertikal, horizontal und vertikal oder gar nicht skaliert werden soll. Die Funktion, die standardmäßig aktiviert ist, kann auch so eingestellt werden, dass nur drei Bereiche skaliert werden. Zusammen mit der neuen Bibliothek **Automatische Formen** beschleunigt die Skalierung im 9-teiligen Segmentraster das Erstellen von Prototypen für Websites und Anwendungen erheblich.

Skalieren ohne Verzerrung	
Neues Werkzeug für die Skalierung im 9-teiligen Segmentraster	Aktivieren Sie die Skalierung im 9-teiligen Segmentraster (Scale-9), um Vektor- und Bitmapsymbole zu vergrößern oder zu verkleinern, ohne dass ihre geometrische Form verzerrt wird. Symbole können in Abhängigkeit ihrer Form unter Verwendung von 3 oder 9 Bereichen skaliert werden.

Weitere Informationen finden Sie unter „Skalierung im 9-teiligen Segmentraster verwenden“ auf Seite 184.

### Einem Dokument mehrere Seiten hinzufügen

Als Teil der kontinuierlichen Bemühungen, die Arbeitsabläufe im Webdesign zu verbessern, vereinfacht Fireworks CS3 das Erstellen komplexer Webprototypen mit mehreren Seiten, indem eine einzelne PNG-Datei verwendet wird. Jede Seite verfügt über eigene Einstellungen für Leinwanddokument, Größe, Farbe, Bildauflösung und Hilfslinien. Diese Einstellungen lassen sich für einzelnen Seiten oder global für alle Seiten des Dokuments festlegen.

Fireworks führt das Mehrseitenkonzept noch einen Schritt weiter, indem Ebenen auf eine einzelne Seite angewendet oder für mehrere Seiten freigegeben werden können. Nach der Freigabe werden die Ebenen gelb unterlegt, damit sie von nicht freigegebenen Ebenen unterschieden werden können. Zur schnellen Prototyperstellung können Sie Arbeitsabläufe mit Hyperlinks und Hotspot-Verhalten auf mehreren Seiten erstellen. Sie können alle Seiten als Vorschau in einem Browser anzeigen oder alle Seiten auf einmal als mehrere HTML-Seiten exportieren.

<b>Vereinfachte Prototypenerstellung</b>	
Neues Bedienfeld <b>Seiten</b>	Über das neue Bedienfeld <b>Seiten</b> haben Sie problemlos Zugriff auf alle Seiten Ihrer PNG-Datei.
Ebenen auf mehrere Seiten anwenden	Ebenen lassen sich auf eine einzelne Seite anwenden oder für mehrere Seiten freigeben. Nach der Freigabe werden die Ebenen in Gelb angezeigt, damit sie von nicht freigegebenen Ebenen unterschieden werden können.
Masterseite für häufig verwendete Elemente	Verwenden Sie bei Bedarf eine Masterseite mit Elementen, die auf allen Seiten vorkommen.

Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Seiten arbeiten“ auf Seite 151.

### Flash-basierte Diashows erstellen

Aus vorhandenen Bildern können Sie automatisch Diashows erstellen. Mit dem Befehl **Create Slideshow** können Sie eine Flash-Diashow erstellen, ohne dass Sie sich mit Flash auskennen müssen. Sie wählen einfach einen Ordner mit Bildern aus, fügen Diashowoptionen (zum Beispiel Übergänge) hinzu, wählen einen Fireworks-Albumplayer (eine Flash-Vorlage) für die endgültige Ausgabe aus und verarbeiten die erforderlichen Miniaturansichten und für das Web optimierten Bilder in einem Batch-Prozess.

<b>Flash-Diashows ohne Flash-Kenntnisse erstellen</b>	
Funktion <b>Create Slideshow</b>	Wählen Sie im Menü <b>Befehle</b> den Befehl <b>Create Slideshow</b> , um das neue Werkzeug aufzurufen.

Weitere Informationen finden Sie unter „Diashows erstellen“ auf Seite 247.

### Hierarchische Ebenen

In Fireworks CS3 können Sie die Ebenenstruktur in einem Dokument so einfach oder so komplex gestalten, wie Sie es benötigen. Alle hierarchischen Ebenen bleiben erhalten. Wenn Sie eine neue Datei erstellen, sind alle Elemente ohne Hierarchien auf derselben Ebene organisiert. Sie können nach Bedarf neue Unterebenen erstellen und Elemente dorthin verschieben. Es ist jederzeit möglich, Elemente von einer Ebene zu einer anderen zu verschieben. Sie können auch mehrere Unterebenen erstellen und sie gruppieren.

<b>Größere Flexibilität durch Ebenen</b>	
Hierarchische Ebenen	Erstellen und organisieren Sie Ebenen mithilfe des Bedienfelds <b>Ebenen</b> .

Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Ebenen arbeiten“ auf Seite 155.

### Mit Photoshop-Dateien arbeiten

Mit Fireworks CS3 können Sie native Dateien direkt aus Photoshop importieren. Mit dem Erreichen einer völlig neuen Funktionalitätsstufe definiert Adobe das Konzept der Integration neu. Fireworks-Designs und -Bilder lassen sich jetzt als native Photoshop-Dateien speichern und entweder in Photoshop oder in Fireworks CS3 öffnen, wobei die Ebeneninformationen in beiden Fällen erhalten bleiben.

<b>Verbesserte Photoshop-Kompatibilität</b>	
Photoshop-Ebeneneffekte	Photoshop bietet eine Vielzahl von Effekten wie Schatten, Glühen, Schliffkanten, Überlagerungen und Pinselstriche, mit denen Benutzer das Erscheinungsbild von Ebeneninhalten ändern können. In Fireworks CS3 bleiben diese bearbeitbaren Photoshop-Ebeneneffekte jetzt erhalten, wenn PSD-Dateien importiert oder geöffnet werden. Sie können Photoshop-Ebeneneffekte auch direkt auf beliebige Objekte in Fireworks anwenden, indem Sie im Eigenschafteninspektor im Werkzeug <b>Live-Filter</b> den Eintrag <b>Photoshop Live-Effekte</b> auswählen.
Photoshop-Mischmodi	Fireworks CS3 enthält sieben häufig verwendete Photoshop-Mischmodi (Sprenkeln, Linear nachbelichten, Linear abwedeln, Strahlendes Licht, Punktlicht und Hart mischen).
Hierarchische Ebenen beim Öffnen von PSD-Dateien beibehalten	Fireworks CS3 unterstützt jetzt eine hierarchische Ebenenstruktur, sodass Sie die Ebenen- und Unterebeneninformationen beim Importieren von Dateien aus Photoshop beibehalten können.

Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Photoshop arbeiten“ auf Seite 320.

**Fireworks-Dateien in Adobe Flash importieren**

Sie können Inhalte jetzt schnell aus Fireworks CS3 nach Flash CS3 Professional verschieben, indem Sie sie kopieren und einfügen oder eine Fireworks PNG-Datei direkt importieren. Wichtige Strukturen bleiben erhalten, darunter Seiten, freigegebene Ebenen, hierarchische Ebenen, Frames, Scale-9-Einstellungen und viele Effekte. Das Erstellen von Prototypen in Fireworks und das Entwickeln in Flash ist so noch einfacher geworden.

Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Flash arbeiten“ auf Seite 303.

**Flex-Integration für RIA-Layouts**

Aufgrund der von Entwicklern immer weiter verbesserten Technologie werden bessere Tools und deren Integration immer wichtiger. Fireworks CS3 unterstützt Sie bei der Entwicklung von Rich Internet Applications (RIAs) der nächsten Generation, indem Elemente aus allgemeinen Bibliotheken, die so genannten Komponenten, in Adobe Flex™ Builder™ exportiert werden können. Stile und absolute Positionen bleiben ebenfalls erhalten.

Das Beste daran ist, dass Sie selbst keine zusätzliche Arbeit haben, da Fireworks den erforderlichen Flex-Code (MXML) für Sie exportiert. Jetzt können Sie in Fireworks unkompliziert Flex-Anwendungslayouts erstellen und dabei Flex-Bestände aus allgemeinen Bibliotheken als MXML übernehmen, um sie in Flex Builder zu laden.

**Mit Illustrator-Dateien arbeiten**

Öffnen Sie Illustrator-Dateien in Fireworks, wobei hierarchische Ebenen, Muster, verknüpfte Bilder, Textattribute, Transparenzeinstellungen und vieles mehr erhalten bleiben. Fireworks enthält auch Exportoptionen für den Export in Adobe Illustrator 8.0.

Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Illustrator arbeiten“ auf Seite 324.

Weitere Informationen zu neuen Funktionen und Merkmalen enthält die Fireworks-Seite der Adobe-Website unter [www.adobe.com/de/products/fireworks/](http://www.adobe.com/de/products/fireworks/).

**Adobe Bridge**

Vereinfachen Sie den Umgang mit Dateien in Fireworks und innerhalb der Adobe Creative Suite mithilfe von Adobe Bridge, dem Dateibrowser der nächsten Generation. Durchsuchen, kennzeichnen, suchen und verarbeiten Sie Ihre Bilder effizient. Die Verwendung von Bridge und Fireworks zusammen bedeutet, dass Sie XMP-Metadaten für Ihre Dateien nutzen können. Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform) ist eine Technologie, die Benutzern beim Hinzufügen von Dateiinformatoren für Dateien in den Formaten PNG, GIF, JPEG, Photoshop und TIFF hilft. Der Austausch von Metadaten zwischen Adobe-Software und anderen Systemen, die den XMP-Metadatenstandard unterstützen.

Weitere Informationen finden Sie unter „Adobe Bridge“ auf Seite 326.



# Kapitel 2: Grundlagen von Fireworks

Fireworks CS3 ist ein Softwareprogramm, mit dem Sie professionelle Bildschirmgrafiken entwerfen können. Es ermöglicht Grafikdesignern und Webmastern, anspruchsvolle Lösungen zu entwickeln. Mit der breiten Palette an Werkzeugen können Sie Bitmap- und Vektorgrafiken in einer einzigen Datei erstellen und bearbeiten.

Seit es Fireworks gibt, benötigen Webdesigner statt zehn oder mehr aufgabenspezifischen Anwendungen nur noch eine einzige Software. Dank der neuen, nicht-destruktiven Live-Filter entfällt das Neuerstellen von Webgrafiken nach jedem kleinen Bearbeitungsvorgang. Fireworks generiert JavaScript-Code und erleichtert so das Erstellen von Rollover-Schaltflächen. Mit den Optimierungsfunktionen lässt sich die Dateigröße von Webgrafiken ohne Qualitätsverlust reduzieren.

Wenn Sie noch nicht mit Fireworks gearbeitet haben, machen Sie sich zunächst mit allgemeinen Konzepten wie dem Öffnen, Importieren und Speichern von Dateien vertraut. Gewöhnen Sie sich an das Arbeiten mit der Fireworks-Umgebung und innerhalb von Dateien. Zum Erstellen einer neuen Datei bzw. Öffnen einer bestehenden Datei steht Ihnen die Fireworks-Arbeitsumgebung zur Verfügung.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:

- „In Fireworks arbeiten“ auf Seite 11
- „Bitmap- und Vektorgrafiken“ auf Seite 12
- „Neue Dokumente erstellen“ auf Seite 13
- „Dateien öffnen und importieren“ auf Seite 14
- „Fireworks-Dateien speichern“ auf Seite 20
- „Die Arbeitsumgebung von Fireworks“ auf Seite 22

## In Fireworks arbeiten

Fireworks ist ein vielseitiges Programm zum Erstellen, Bearbeiten und Optimieren von Webgrafiken. Sie können Bitmap- und Vektorgrafiken entwerfen, Webeffekte wie Rollover und Popupmenüs erstellen, Grafiken bearbeiten, um deren Dateigröße zu verringern, und unnötige Wiederholungen vermeiden, indem Sie häufig vorzunehmende Arbeitsschritte automatisieren. Wenn Sie das Dokument fertig gestellt haben, können Sie es als JPEG- oder GIF-Datei oder in einem anderen Format zusammen mit HTML-Dateien, die HTML-Tabellen und JavaScript-Code enthalten, für die Verwendung im Internet exportieren oder speichern. Sie können auch Dateitypen von Programmen wie Adobe Photoshop oder Adobe Flash exportieren und speichern, wenn Sie die Datei auch künftig in dem anderen Programm bearbeiten möchten.

### Bitmap- und Vektorobjekte

Das Bedienfeld **Werkzeuge** von Fireworks besteht aus getrennten Bereichen, die Werkzeuge zum Zeichnen und Bearbeiten von Vektorgrafiken und Bitmaps enthalten. Weitere Informationen zu diesen grundlegenden Formaten finden Sie unter „Bitmap- und Vektorgrafiken“ auf Seite 12.

Je nachdem, welches Werkzeug Sie in Fireworks auswählen, erstellen Sie entweder ein Vektor- oder ein Bitmapobjekt. Wenn Sie im Vektorbereich des Bedienfelds **Werkzeuge** beispielsweise das Stiftwerkzeug auswählen, können Sie Vektorpfade zeichnen, indem Sie Punkte grafisch darstellen. Mit dem Pinsel können Sie in einem Bitmapobjekt malen. Mit dem Textwerkzeug können Sie Text eingeben.

Wenn Sie Vektorobjekte, Bitmap-Objekte oder Text gezeichnet haben, können Sie Ihre Grafiken mit einer Vielzahl von Werkzeugen, Filtern, Befehlen und Techniken verbessern und vervollständigen. Mit den Fireworks-Werkzeugen des Schaltflächeneditors können Sie interaktive Navigationsschaltflächen erstellen.

Mit diesen Werkzeugen können Sie auch importierte Grafiken bearbeiten. Sie können Dateien in den Formaten JPEG, GIF, PNG, PSD und vielen weiteren Dateiformaten importieren und bearbeiten. Nach dem Importieren einer Grafik können Sie deren Farbe und Farbton anpassen und die Grafik zuschneiden, retuschieren und maskieren.

## Interaktive Grafiken

Hotspots und Segmente sind Webobjekte, die interaktive Bereiche in einer Webgrafik bezeichnen. Segmente unterteilen ein Bild in mehrere unterschiedliche Abschnitte, denen Sie Rollover-Effekte, Animation und Hyperlinks zuweisen können. Darüber hinaus können Sie die Abschnitte mit unterschiedlichen Einstellungen exportieren. Segmente werden auf einer Webseite als Zellen einer Tabelle angezeigt. Mit Hotspots können Sie einer Grafik oder nur einem Teil davon einen URL-Link zuweisen. Weitere Informationen finden Sie unter „Segmente, Rollover und Hotspots“ auf Seite 195.

Hotspots und Segmente verfügen über Griffe für ein Drag&Drop-Rollover, mit denen Sie Rollover- und Bildaustausch-Effekte direkt im Arbeitsbereich erstellen können. Der Schaltflächen- und der Popupmenü-Editor von Fireworks eignen sich hervorragend zur Erstellung spezieller interaktiver Grafiken für die Navigation durch Websites.

## Über das Optimieren und Exportieren von Grafiken

Fireworks verfügt über leistungsstarke Optimierungsfunktionen, mit denen Sie die optimale Balance zwischen Dateigröße und Darstellungsqualität für den Export von Grafiken finden können. Sie können Webgrafiken in Fireworks auf die kleinstmögliche Dateigröße optimieren, sodass sie rasch geladen werden können. Gleichzeitig können Sie die Grafiken in den Ansichten **Vorschau**, **2fach** und **4fach** im Arbeitsbereich vergleichen.

Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, ein Bild in kleinere Abschnitte aufzuteilen und dann jeden Teil in dem Format zu optimieren, das am besten für den jeweiligen Inhalt geeignet ist. Um die Optimierungsflexibilität zu erhöhen, können Sie die selektive JPEG-Komprimierung verwenden. So können Sie z. B. wichtigere Teile eines JPEG-Bildes hervorheben, während der Hintergrund in geringerer Qualität dargestellt wird.

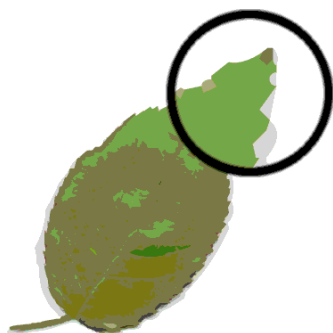
Wenn Sie die Optimierung Ihrer Grafiken abgeschlossen haben, besteht der nächste Schritt darin, sie für das Internet zu exportieren. Über Ihr Fireworks PNG-Quelldokument können Sie eine Vielzahl an Dateitypen wie JPEG, GIF oder Animiertes GIF und HTML-Tabellen mit segmentierten Bildern in mehreren Dateitypen exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Optimieren und Exportieren“ auf Seite 255.

## Bitmap- und Vektorgrafiken

Computer stellen Grafiken entweder im Bitmap- oder im Vektorformat dar. Für die Arbeit mit Fireworks ist es hilfreich, die Unterschiede zwischen den beiden Formaten zu kennen, da Fireworks Vektor- *und* Bitmap-Werkzeuge enthält und beide Formate öffnen bzw. importieren kann.

### Vektorgrafiken

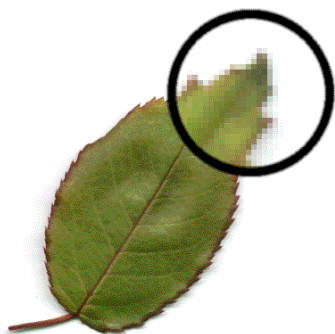
Vektorgrafiken beschreiben Bilder anhand von Linien und Kurven, die Vektoren genannt werden und auch Daten bezüglich Farbe und Position enthalten. Die Darstellung eines Blatts kann beispielsweise als eine Reihe von Punkten definiert werden, die den Umriss des Blatts beschreiben. Die Farbe des Blatts wird durch die Farbe seines Umrisses (Pinselstrich) und die Farbe des vom Umriss eingeschlossenen Bereichs (Füllung) festgelegt.



Wenn Sie eine Vektorgrafik bearbeiten, modifizieren Sie dabei die Eigenschaften der Linien und Kurven, die die Form beschreiben. Vektorgrafiken sind auflösungsunabhängig, d. h. Sie können sie verschieben, skalieren, umformen und ihre Farbe ändern oder sie auf Ausgabegeräten mit unterschiedlichen Auflösungen anzeigen, ohne dass dabei ihr Erscheinungsbild qualitativ beeinträchtigt wird.

## Bitmap-Grafiken

Bitmap-Grafiken bestehen aus Punkten (so genannte Pixel), die in einem Raster angeordnet sind. Auch Ihr Monitor besteht aus einem großen Raster von Pixeln. In einer Bitmap-Version des Blatts würde das Bild durch die Positions- und Farbwerte eines jeden Pixels im Raster bestimmt. Jedes Pixel verfügt über eine zugewiesene Farbe. Wenn es mit der richtigen Auflösung angezeigt wird, bilden die Punkte das Bild wie die Steinchen eines Mosaiks.



Wenn Sie eine Bitmap-Grafik bearbeiten, modifizieren Sie Pixel anstelle von Linien und Kurven. Diese Bitmap-Grafiken sind abhängig von der Auflösung, da die Daten, die das Bild beschreiben, an einem Raster einer bestimmten Größe ausgerichtet sind. Beim Vergrößern einer Bitmap-Grafik werden die Pixel im Raster neu angeordnet, wobei die Ränder der Grafik wie ausgefranst aussehen können. Wenn eine Bitmap-Grafik auf einem Ausgabegerät mit einer niedrigeren Auflösung als das Bild selbst angezeigt wird, wird dadurch ebenfalls die Bildqualität vermindert.

## Neue Dokumente erstellen

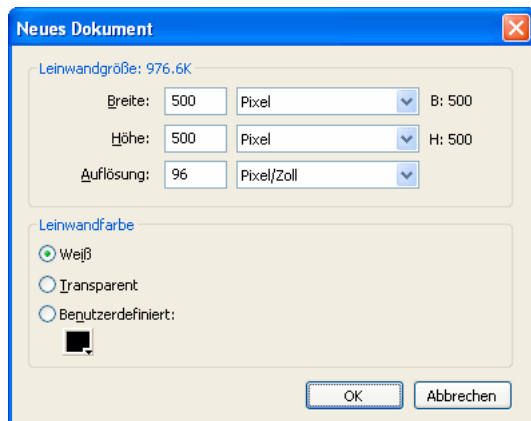
Wenn Sie mit dem Menübefehl **Datei > Neu** ein neues Fireworks-Dokument anlegen, wird dieses im so genannten PNG-Format (Portable Network Graphic) erstellt. PNG ist das Fireworks-Dateiformat. In Fireworks erstellte Grafiken können in andere gebräuchliche Webgrafikformate wie JPEG, GIF oder Animiertes GIF exportiert oder in diesen Formaten gespeichert werden. Sie können Grafiken auch in andere, außerhalb des Webs verwendete Formate wie TIFF, PSD und BMP exportieren und in diesen Formaten speichern. Unabhängig von der Optimierung und den gewählten Exporteinstellungen bleibt die ursprüngliche Fireworks PNG-Datei zwecks leichter Nachbearbeitung unverändert.

Um eine Webgrafik in Fireworks erstellen zu können, müssen Sie zunächst ein neues Dokument erstellen bzw. ein vorhandenes Dokument öffnen. Sie können die Setup-Optionen später mit dem Eigenschafteninspektor konfigurieren.

**So erstellen Sie ein neues Dokument:**

- 1 Wählen Sie **Datei > Neu**.

Das Dialogfeld **Neues Dokument** wird geöffnet.



- 2 Geben Sie die Breiten- und Höhenabmessungen der Leinwand in Pixel, Zoll oder Zentimetern an.
- 3 Geben Sie die Auflösung in Pixel pro Zoll oder pro Zentimeter ein.
- 4 Wählen Sie eine Leinwandfarbe (weiß, transparent oder benutzerdefiniert).

**Hinweis:** Wählen Sie im Popupfenster für benutzerdefinierte Farben eine benutzerdefinierte Leinwandfarbe aus.

- 5 Klicken Sie auf **OK**, um das neue Dokument zu öffnen.

**So erstellen Sie ein neues Dokument mit der gleichen Größe wie ein Objekt in der Zwischenablage:**

- 1 Kopieren Sie ein Objekt in die Zwischenablage. Sie können aus folgenden Quellen kopieren:

- Aus einem anderen Fireworks-Dokument
- Aus einem Webbrowser
- Aus einer der Anwendungen, die unter „Objekte in Fireworks einfügen“ auf Seite 17 aufgeführt sind.

- 2 Wählen Sie **Datei > Neu**.

Das Dialogfeld **Neues Dokument** wird geöffnet. In den Eingabefeldern für Breite und Höhe sind die Abmessungen des Objekts in der Zwischenablage vorgegeben.

- 3 Legen Sie Auflösung und Leinwandfarbe fest, und klicken Sie auf **OK**.
- 4 Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen**, um das Objekt aus der Zwischenablage in das neue Dokument einzufügen.

## Dateien öffnen und importieren

Mit Fireworks können Sie in anderen Anwendungen erstellte Bitmap- oder Vektorgrafiken einfach öffnen, importieren und bearbeiten. Darüber hinaus können auch Bilder von einer Digitalkamera oder einem Scanner eingelesen werden.

**Hinweis:** Beim Importieren einer Datei von Adobe Dreamweaver behält Fireworks viele, jedoch nicht alle JavaScript-Verhalten bei. Wenn Fireworks ein bestimmtes Verhalten unterstützt, wird dies erkannt und beim Exportieren der Datei in das Dreamweaver-Format beibehalten.

**So öffnen Sie ein Fireworks-Dokument:**

- 1 Wählen Sie **Datei > Öffnen**.

Das Dialogfeld **Öffnen** wird angezeigt.

2 Wählen Sie die Datei aus, und klicken Sie auf **Öffnen**.



Um eine Datei zu öffnen, ohne die vorherige Version zu überschreiben, wählen Sie **Öffnen als Unbenannt**, und speichern Sie die Datei unter einem anderen Namen.

Dieser Abschnitt befasst sich mit folgenden Themen:

- „Kürzlich geschlossene Dokumente öffnen“ auf Seite 15
- „Mit anderen Anwendungen erstellte Grafiken öffnen“ auf Seite 15
- „Fireworks PNG-Dateien aus HTML-Dateien erstellen“ auf Seite 16
- „Objekte in ein Fireworks-Dokument einfügen“ auf Seite 17

## Kürzlich geschlossene Dokumente öffnen

Im Untermenü **Zuletzt geöffnete Dateien** des Menüs **Datei** sind die zehn zuletzt geöffneten Dokumente aufgeführt. Auf der Startseite werden auch die kürzlich geschlossenen Dokumente aufgeführt.

### So öffnen Sie eine kürzlich geschlossene Datei:

- 1 Wählen Sie **Datei > Öffnen**.
- 2 Wählen Sie im Untermenü eine Datei.

### So öffnen Sie eine kürzlich geschlossene Datei, wenn keine Dateien geöffnet sind:

- ❖ Klicken Sie auf den Dateinamen auf der Startseite.

## Mit anderen Anwendungen erstellte Grafiken öffnen

In Fireworks können Sie Dateien anderer Anwendungen bzw. anderer Dateiformate, darunter Photoshop, Adobe FreeHand, Adobe Illustrator®, CorelDRAW (unkomprimiert), WBMP, EPS, JPEG, GIF und Animiertes GIF öffnen.

Wenn Sie über den Befehl **Datei > Öffnen** eine Datei öffnen, die nicht das Fireworks-PNG-Format aufweist, wird ein neues Fireworks-Dokument angelegt. Beim Bearbeiten der Grafik können Sie alle von Fireworks unterstützten Funktionen verwenden. Anschließend können Sie Ihre Arbeit mit dem Befehl **Speichern** unter als neue Fireworks PNG-Datei oder in einem anderen Format speichern. Bei einigen Grafikformaten können Sie das Dokument mit dem Befehl **Speichern** auch im Originalformat speichern. Beim Speichern der Grafik im Originalformat wird sie auf eine einzige Ebene reduziert, und anschließend können die speziellen Fireworks-Funktionen, die Sie dem Bild hinzugefügt haben, nicht mehr bearbeitet werden.

Mit Fireworks können Sie die folgenden Formate direkt speichern: Fireworks PNG, GIF, Animiertes GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWE, AI, PSD und PICT (nur Mac).

**Hinweis:** Fireworks speichert 16-Bit-TIFF-Bilder mit einer Farbtiefe von 24 Bit.

### Animiertes GIF

Sie haben zwei Möglichkeiten, Dateien des Typs Animiertes GIF in Fireworks zu importieren:

- Sie können eine animierte GIF als ein Animationssymbol importieren. Sie können alle Elemente der Animation als Einheit bearbeiten und verschieben und mit dem Bedienfeld **Bibliothek** neue Instanzen des Symbols erstellen.

**Hinweis:** Wenn Sie eine animierte GIF-Datei importieren, wird als *Frame-Verzögerung* der Standardwert von 0,07 Sekunden eingestellt. Stellen Sie bei Bedarf die ursprüngliche Verzögerung mit dem Bedienfeld **Frame** wieder her.

- Sie können eine Datei des Typs Animiertes GIF wie eine herkömmliche GIF-Datei öffnen. Jedes Element der GIF-Datei wird als separates Bild in einen eigenen Fireworks-Frame eingefügt. Sie können die Grafik in Fireworks in ein Animationssymbol konvertieren.

### EPS-Dateien

Fireworks öffnet die meisten EPS-Dateien, wie beispielsweise Photoshop-EPS-Dateien, als Bitmap-Grafiken, in denen sämtliche Objekte in einer einzelnen Ebene zusammengefasst sind. Manche aus Illustrator exportierte EPS-Dateien behalten allerdings ihre Vektorinformationen bei.

Beim Importieren oder Öffnen vieler EPS-Dateien wird das Dialogfeld **EPS-Dateioptionen** aufgerufen.

**Bildgröße** – hiermit werden die Größe der Grafik und die Einheit für das Rendern der Grafik festgelegt. Es stehen Pixel, Prozent, Zoll und Zentimeter zur Auswahl.

**Auflösung** – hiermit wird die Anzahl der Pixel pro Einheit für die Auflösung angegeben.

**Proportionen beschränken** – hiermit wird die Datei mit denselben Proportionen wie das Original geöffnet.

**Anti-Alias** – hiermit werden gezackte Ränder in der geöffneten EPS-Datei geglättet.

Wenn Sie EPS-Dateien mit Vektorinformationen aus Illustrator öffnen oder importieren, wird das Dialogfeld **Vektordateioptionen** aufgerufen. Das gleiche Dialogfeld erscheint beim Öffnen oder Importieren von Freehand-Dateien.

### PSD-Dateien

Fireworks CS3 kann PSD-Dateien, die in Photoshop erstellt wurden, öffnen und die meisten der PSD-Merkmale beibehalten, darunter auch hierarchische Ebenen, Ebenenfilter und häufig verwendete Mischmodi.

### WBMP-Dateien

In Fireworks können WBMP-Dateien geöffnet werden. Das sind 1-Bit-Dateien (monochrom), die für mobile Geräte optimiert sind. Das WBMP-Format wird auf WAP-Seiten (Wireless Application Protocol, ein Übertragungsprotokoll für Mobiltelefone) verwendet. Sie können WBMP-Dateien über den Befehl **Datei > Öffnen** öffnen oder mit **Datei > Importieren** importieren.

## Fireworks PNG-Dateien aus HTML-Dateien erstellen

Mit Fireworks können Sie in anderen Anwendungen erstellte HTML-Inhalte öffnen und importieren. Dabei rekonstruiert Fireworks das vom HTML-Code definierte Layout und Verhalten und ermöglicht Ihnen die Neuerstellung von Webgrafiken mit segmentierten Grafiken, JavaScript-Schaltflächen und anderen Interaktivitätsfunktionen. Damit können Sie an Sie weitergegebene Websites weiter nutzen, ohne die PNG-Quelldateien zu besitzen. Mit dieser Funktion können Sie Webseiten schnell öffnen und importieren, um Grafiken zu aktualisieren, das Dokumentenlayout oder Navigationslinks, Schaltflächen und andere interaktive Elemente zu ändern, ohne die Seite ganz neu aufzubauen oder das Skript ändern zu müssen.

Da Fireworks HTML-Inhalte in Form von HTML-Tabellen importiert, bestimmt es damit auch das Dokumentenlayout für importiertes HTML. HTML-Dateien müssen mindestens eine dieser Tabellen enthalten, damit sie mit Fireworks rekonstruiert werden können. Weitere Informationen über HTML finden Sie unter „HTML-Code exportieren“ auf Seite 279.

Sie haben mehrere Möglichkeiten, HTML-Inhalte in Fireworks zu importieren:

- Sie können alle HTML-Tabellen in einer HTML-Datei öffnen.
- Sie können die erste der von Fireworks bearbeiteten HTML-Tabellen in einer HTML-Datei öffnen.
- Sie können die erste von Fireworks angetroffene HTML-Datei in ein bereits vorhandenes Fireworks-Dokument importieren.

**Hinweis:** Fireworks kann auch Dokumente importieren, die die UTF-8-Kodierung verwenden oder in XHTML geschrieben wurden. Weitere Informationen über diese Dateitypen finden Sie unter „Dateien mit und ohne UTF-8-Kodierung exportieren“ auf Seite 284 und „XHTML exportieren“ auf Seite 284.

### So öffnen Sie alle Tabellen einer HTML-Datei:

- 1 Wählen Sie **Datei > Tabelle neu aufbauen**.
- 2 Wählen Sie die HTML-Datei mit den zu öffnenden Tabellen aus, und klicken Sie dann auf **Öffnen**.

Alle Tabellen werden in ihrem eigenen Dokumentfenster geöffnet.

**So öffnen Sie nur die erste Tabelle einer HTML-Datei:**

- 1 Wählen Sie **Datei > Öffnen**.
- 2 Wählen Sie die HTML-Datei mit der zu öffnenden Tabelle, und klicken Sie auf **Öffnen**.

Die erste Tabelle der HTML-Datei wird in ihrem eigenen Dokumentfenster geöffnet.

**So importieren Sie die erste Tabelle einer HTML-Datei in ein offenes Fireworks-Dokument:**

- 1 Wählen Sie **Datei > Importieren**.
- 2 Wählen Sie die HTML-Datei, aus der Sie importieren möchten, und klicken Sie dann auf **Öffnen**.
- 3 Klicken Sie, um den Einfügepunkt an der Stelle zu platzieren, an der Sie die importierte Tabelle einfügen möchten.

**Objekte in ein Fireworks-Dokument einfügen**

Sie können Vektorobjekte, Bitmap-Grafiken oder Textstellen, die in anderen Anwendungen erstellt wurden, durch Importieren oder Ziehen sowie durch Kopieren und Einfügen in Fireworks-Dokumente einsetzen. Dasselbe gilt für Bilder, die mit einer Digitalkamera oder einem Scanner erzeugt wurden.

**Bilder in Fireworks-Dokumente ziehen**

Sie können Vektorobjekte, Bitmapgrafiken oder Text von beliebigen Anwendungen, die Drag&Drop unterstützen, in Fireworks einfügen. Zu diesen Anwendungen gehören:

- FreeHand (ab Version 7)
- Flash (ab Version 3)
- Photoshop (ab Version 4)
- Illustrator (ab Version 7)
- Microsoft Office 97 oder höher
- Microsoft Internet Explorer (ab Version 3)
- Netscape Navigator (ab Version 3)
- CorelDRAW (ab Version 7)

**So ziehen Sie Grafiken oder Text in ein Fireworks-Dokument:**

❖ Ziehen Sie das Objekt bzw. den Text bei gedrückter Maustaste aus der Anwendung in Fireworks.

**Objekte in Fireworks einfügen**

Wenn Sie ein Objekt, das aus einer anderen Anwendung kopiert wurde, in Fireworks einfügen, wird das Objekt in der Mitte des aktiven Dokuments abgelegt. Sie können Objekte oder Text in den folgenden Formaten aus der Zwischenablage einfügen:

- FreeHand (ab Version 7)
- Illustrator
- PNG
- PICT (Macintosh)
- DIB (Windows)
- BMP (Windows)
- ASCII-Text
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

**So fügen Sie Objekte in Fireworks ein:**

- 1 Kopieren Sie das Objekt bzw. den Text, das/den Sie einfügen möchten, in der jeweiligen Anwendung.
- 2 Fügen Sie das Objekt bzw. den Text in das Fireworks-Dokument ein.

**Position eingefügter Objekte**

Beim Einfügen von Objekten in Fireworks hängt die Position des eingefügten Objekts davon ab, was derzeit ausgewählt ist:

- Wenn mindestens ein Objekt einer einzelnen Ebene ausgewählt wurde, wird das eingefügte Objekt vor bzw. über dem ausgewählten Objekt der gleichen Ebene platziert.
- Wenn die Ebene selbst oder keine bzw. alle Objekte ausgewählt wurden, wird das eingefügte Objekt vor bzw. über dem obersten Objekt der gleichen Ebene platziert.
- Wenn zwei oder mehr Objekte auf mehreren Ebenen ausgewählt wurden, wird das eingefügte Objekt vor bzw. über dem obersten Objekt der obersten Ebene platziert.
- Wird die Web-Ebene bzw. ein Objekt darauf ausgewählt, wird das eingefügte Objekt vor bzw. über allen anderen Objekten der untersten Ebene platziert.

**Hinweis:** Die Webebene ist eine spezielle Ebene, in der sich alle Webobjekte befinden. Sie befindet sich im Bedienfeld **Ebenen** immer an der obersten Stelle. Weitere Informationen zu Ebenen finden Sie unter „Seiten, Ebenen, Masken und Mischen“ auf Seite 151.

**Neue Auflösung bei eingefügten Objekten**

Wenn Sie eine Bitmap einfügen, deren Auflösung nicht der des Fireworks-Zieldokuments entspricht, werden Sie in einem Dialogfeld gefragt, ob Sie das Bild neu auflösen möchten.

Beim Neuauflösen werden in einer vergrößerten oder verkleinerten Bitmap Pixel hinzugefügt oder entfernt, um eine möglichst originalgetreue Darstellung zu erreichen. Wenn eine Bitmap mit einer höheren Auflösung neu aufgelöst wird, führt dies in der Regel nur zu leichten Qualitätsverlusten. Wird die Bitmap dagegen mit einer niedrigeren Auflösung neu aufgelöst, verursacht dies grundsätzlich einen Daten- und Qualitätsverlust.

**So führen Sie eine Neuauflösung eines Bitmap-Objekts durch Einfügen durch:**

- 1 Kopieren Sie die Bitmap in Fireworks oder einer anderen Anwendung in die Zwischenablage.
- 2 Klicken Sie in Fireworks auf **Bearbeiten** > **Einfügen**.

Wenn die Bitmap in der Zwischenablage eine andere Auflösung als das aktuelle Dokument hat, werden Sie in einem Dialogfeld gefragt, ob Sie ein Resampling durchführen möchten.

- 3 Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

**Neu auflösen** •hiermit wird die Breite und Höhe der eingefügten Bitmap beibehalten, wobei Pixel je nach Bedarf hinzugefügt oder entfernt werden.

**Nicht neu auflösen** •hierbei werden alle Originalpixel beibehalten, wodurch das eingefügte Bild größer oder kleiner als erwartet wird.

**PNG-Dateien importieren**

Sie können Fireworks PNG-Dateien in die aktuelle Ebene des aktiven Fireworks-Dokuments importieren. Hotspot-Objekte und Segmentobjekte werden auf die Web-Ebene des Dokuments platziert. Weitere Informationen zu Segmenten und Webobjekten finden Sie unter „Segmente und Segmenthilfslinien anzeigen“ auf Seite 198. Weitere Informationen zu Ebenen finden Sie unter „Mit Ebenen arbeiten“ auf Seite 155.

**So importieren Sie eine PNG-Datei in eine Fireworks-Dokumentebene:**

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Ebenen** die Ebene aus, in die Sie die Datei importieren möchten.
- 2 Öffnen Sie über den Menübefehl **Datei** > **Importieren**, um das Dialogfeld **Importieren** zu öffnen.
- 3 Suchen Sie die zu importierende Datei, markieren Sie sie, und klicken Sie auf **Öffnen**.



4 Platzieren Sie den Importmauszeiger auf der Leinwand an der Stelle, an der die linke obere Ecke des Bilds eingefügt werden soll.

5 Importieren Sie die Datei:

- Klicken Sie mit der Maus, um das Bild in voller Größe zu importieren.
- Skalieren Sie das Bild mit dem Importauswahlwerkzeug auf die gewünschte Größe.

Die Proportionen des ursprünglichen Bilds bleiben erhalten.

#### Von einer digitalen Kamera oder einem Scanner importieren

Bilder können von Digitalkameras oder Scannern nur dann importiert werden, wenn das Gerät dem TWAIN-Standard entspricht (Windows) oder die integrierte OS X-Bilderfassungsfunktion nutzt (Macintosh). Bilder, die von einer digitalen Kamera oder einem Scanner in Fireworks importiert wurden, werden als neues Dokument geöffnet.

*Hinweis:* Das Importieren von Bildern einer Digitalkamera oder eines Scanners mit Fireworks ist nur möglich, wenn die erforderlichen Treiber, Module und Plug-Ins installiert wurden. Spezifische Installationsanleitungen sowie Informationen zu Einstellungen und Optionen finden Sie in der Dokumentation der Kamera bzw. des Scanners für das TWAIN-Modul oder in der Dokumentation zum Photoshop Acquire-Plug-In.

Beim Macintosh werden Photoshop Acquire-Plug-Ins automatisch im Ordner **Plug-Ins** von Fireworks gesucht. Wenn Sie die Plug-Ins dort nicht ablegen möchten, müssen Sie Fireworks die andere Position mitteilen.

*Hinweis:* Das genaue Verzeichnis des Plug-In-Ordners variiert je nach Betriebssystem. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Konfigurationsdateien arbeiten“ auf Seite 349.

#### So bestimmen Sie, wo Fireworks nach den Photoshop Acquire-Plug-Ins sucht:

1 Wählen Sie in Fireworks **Bearbeiten > Voreinstellungen**.

*Hinweis:* Unter Mac OS X wählen Sie **Fireworks > Einstellungen**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Ordner**.

3 Wählen Sie **Photoshop-Plug-In**.

4 Wenn das Dialogfeld **Wählen Sie den Ordner mit den Photoshop-Plug-Ins aus** (Windows) oder **Ordner auswählen** (Macintosh) nicht automatisch geöffnet wird, wählen Sie **Durchsuchen**.

5 Wählen Sie den Ordner mit den Photoshop-Plug-Ins.

#### So importieren Sie ein Bild von einer digitalen Kamera (Windows):

1 Schließen Sie die Kamera an Ihren Computer an.

2 Installieren Sie die Software für die Kamera, falls dies noch nicht geschehen ist.

3 Wählen Sie in Fireworks **Datei > Scannen**, und wählen Sie dann **Twain erwerben** oder **Twain auswählen**.

4 Wählen Sie im Dialogfeld **Quelle auswählen** eine Quelle aus, und klicken Sie auf **OK**.

5 Wählen Sie im Dialogfeld **Bilder auswählen** die zu importierenden Bilder aus, und klicken Sie auf **OK**.

Die Benutzeroberfläche für Ihre Kamera wird angezeigt.

6 Folgen Sie den Anweisungen und nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor.

Das importierte Bild wird als neues Fireworks-Dokument geöffnet.

#### So importieren Sie ein Bild von einer digitalen Kamera (Macintosh):

1 Schließen Sie die Kamera an Ihren Computer an.

2 Installieren Sie die Software für die Kamera, falls dies noch nicht geschehen ist.

3 Wählen Sie in Fireworks **Datei > Erwerben**, und wählen Sie dann **Kamera erwerben** oder **Kamera auswählen**.

4 Wählen Sie im Dialogfeld **Kamera auswählen** eine Kamera aus, und klicken Sie auf **OK**.

5 Wählen Sie im Dialogfeld **Bilder auswählen** die zu importierenden Bilder aus, und klicken Sie auf **OK**.

*Hinweis:* Das Dialogfeld **Bilder auswählen** zeigt nur die von Fireworks unterstützten Dateitypen an.

6 Folgen Sie den Anweisungen und nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor.

Das importierte Bild wird als neues Fireworks-Dokument geöffnet.

#### **So importieren Sie ein Bild von einem Scanner (Windows):**

- 1 Schließen Sie den Scanner an Ihren Computer an.
- 2 Installieren Sie die Software für den Scanner, falls dies noch nicht geschehen ist.
- 3 Wählen Sie in Fireworks **Datei > Scannen**, und wählen Sie dann **Twain erwerben** oder **Twain auswählen**.

***Hinweis:** Bei den meisten TWAIN-Modulen oder Photoshop Acquire-Plug-Ins werden Sie in zusätzlichen Dialogfeldern aufgefordert, relevante Optionen festzulegen.*

4 Folgen Sie den Anweisungen und nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor.

Das importierte Bild wird als neues Fireworks-Dokument geöffnet.

#### **So importieren Sie ein Bild von einem Scanner (Macintosh):**

- 1 Schließen Sie den Scanner an Ihren Computer an.
- 2 Installieren Sie die Software für den Scanner, falls dies noch nicht geschehen ist.
- 3 Wählen Sie in Fireworks **Datei > Erwerben**, und wählen Sie dann **Twain erwerben** oder **Twain auswählen**.

***Hinweis:** Bei den meisten TWAIN-Modulen oder Photoshop Acquire-Plug-Ins werden Sie in zusätzlichen Dialogfeldern aufgefordert, relevante Optionen festzulegen.*

4 Folgen Sie den Anweisungen und nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor.

Das importierte Bild wird als neues Fireworks-Dokument geöffnet.

## Fireworks-Dateien speichern

Beim Erstellen eines neuen Dokuments oder Öffnen einer vorhandenen Fireworks PNG-Datei hat der Dateiname des Dokuments die Erweiterung .png. Auch Dateien anderer Typen, wie beispielsweise PSD und HTML, werden als PNG-Dateien geöffnet, sodass Sie das Fireworks PNG-Dokument als Quell- oder Arbeitsdatei verwenden können.

Zahlreiche Dateien behalten jedoch die ursprüngliche Dateierweiterung und die Optimierungseinstellungen bei, wenn sie in Fireworks geöffnet werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Dokumente in anderen Formaten speichern“ auf Seite 21.

Der Ort, an dem Fireworks ein Dokument beim Speichern standardmäßig ablegt, hängt von folgenden Faktoren ab (in der angegebenen Reihenfolge):

- Aktueller Speicherort der Datei
- Aktuelle Export-/Speicherposition, die immer dann neu festgelegt wird, wenn Sie das Verzeichnis beim Durchsuchen im Dialogfeld **Speichern**, **Speichern unter**, **Kopie speichern** oder **Exportieren** wechseln
- Verzeichnis, in dem neue Dokumente oder Bilder in Ihrem Betriebssystem standardgemäß abgelegt werden

### **Fireworks PNG-Dateien speichern**

Beim Erstellen eines neuen Dokuments oder Öffnen einer vorhandenen Fireworks PNG-Datei hat der Dateiname des Dokuments die Erweiterung .png. Die im Fireworks-Dokumentfenster angezeigte Datei wird Ihre Quell- oder Arbeitsdatei.

Die Verwendung einer Fireworks PNG-Datei als Quelle hat folgende Vorteile:

- Die PNG-Quelldatei kann jederzeit bearbeitet werden. Auch nach dem Exportieren einer Datei für die Verwendung im Web können Sie die Datei erneut öffnen und weitere Änderungen vornehmen.
- Sie können komplexe Grafiken in der PNG-Datei in Segmente aufteilen und diese als einzelne Dateien in unterschiedlichen Dateiformaten und mit unterschiedlichen Optimierungseinstellungen speichern.

**So speichern Sie ein neues Fireworks-Dokument:**

- 1 Wählen Sie **Datei > Speichern unter**.

Das Dialogfeld **Speichern unter** wird geöffnet.

- 2 Suchen Sie das gewünschte Verzeichnis, und geben Sie einen Namen ein.

Sie müssen keine Dateinamenserweiterung angeben. Diese wird automatisch angefügt.

- 3 Klicken Sie auf **Speichern**.

**So speichern Sie ein vorhandenes Dokument:**

- ❖ Wählen Sie **Datei > Speichern**.

**So speichern Sie eine Fireworks CS3 PNG-Datei für die Verwendung mit früheren Versionen von Fireworks:**

- 1 Wählen Sie **Datei > Exportieren** aus.
- 2 Navigieren Sie zum dem Ordner, in dem Sie die Datei speichern möchten.
- 3 Falls die Fireworks CS3-Datei mehrere Seiten hat, wählen Sie im Popupmenü **Export** den Eintrag **Seiten in Dateien** aus.
- 4 Wählen Sie im Popupmenü **Exportieren als** entweder **Bilder** oder **Fireworks PNG** aus. Wenn Sie **Bilder** wählen, wird jede Seite im Standarddateiformat gespeichert. Dieses Dateiformat definieren Sie im Bedienfeld **Optimieren**.

Alle Objekte auf den obersten Ebenen werden im Export gespeichert, Elemente auf Unterebenen werden jedoch nicht exportiert.

**Dokumente in anderen Formaten speichern**

Wenn Sie mit dem Befehl **Datei > Öffnen** eine Datei öffnen, die nicht im PNG-Format vorliegt, können Sie sämtliche Funktionen von Fireworks zum Bearbeiten des Bilds nutzen. Mit **Speichern unter** können Sie das Ergebnis als neue Fireworks PNG-Datei speichern und ein anderes Format wählen, in dem die Datei gespeichert werden soll. Bei bestimmten Dateitypen können Sie das Dokument mit **Speichern** im ursprünglichen Format speichern.

***Hinweis:** Wenn Sie eine PNG-Datei als Bitmap-Datei speichern (z. B. im Format GIF oder JPEG), sind die in der PNG-Datei veränderten Grafikobjekte in der Bitmap-Datei nicht mehr verfügbar (siehe „Bitmap- und Vektorgrafiken“ auf Seite 12). Um das Bild zu überarbeiten, müssen Sie auf die ursprüngliche PNG-Datei zugreifen und die Datei dann erneut exportieren.*

Die folgenden Formate können Sie direkt speichern: Fireworks PNG, GIF, Animiertes GIF, JPEG, BMP, WBMP, TIFF, SWF, AI, PSD und PICT (nur Macintosh). Fireworks speichert 16-Bit-TIFF-Bilder mit einer Farbtiefe von 24 Bit.

Auch Dateien anderer Typen, wie beispielsweise PSD und HTML, werden als PNG-Dateien geöffnet, sodass Sie das Fireworks PNG-Dokument als Quelldatei verwenden können. Die von Ihnen vorgenommenen Änderungen werden nicht dem Original, sondern der PNG-Datei zugewiesen.

**So speichern Sie in einer existierenden GIF-, JPEG-, TIFF- oder BMP-Datei oder einem der anderen oben aufgelisteten Formate:**

- 1 Wählen Sie **Datei > Speichern**.
- 2 Wenn Sie Änderungen am Dokument vorgenommen haben, die im Originalformat der Datei nicht bearbeitbar sind, wird im Dialogfeld **Speichern unter** eine entsprechende Meldung angezeigt. Zu den nicht-bearbeitbaren Änderungen gehören das Hinzufügen von neuen Objekten, Masken und Live-Filtern sowie das Anpassen der Opazität, das Zuweisen von Mischmodi und das Speichern von Pixelauswahlen.

***Hinweis:** Wenn Sie die Option **Als Kopie speichern** nicht auswählen, wird das Format der bearbeiteten Datei vom ursprünglichen Format in das Format geändert, in dem Sie die Datei speichern.*

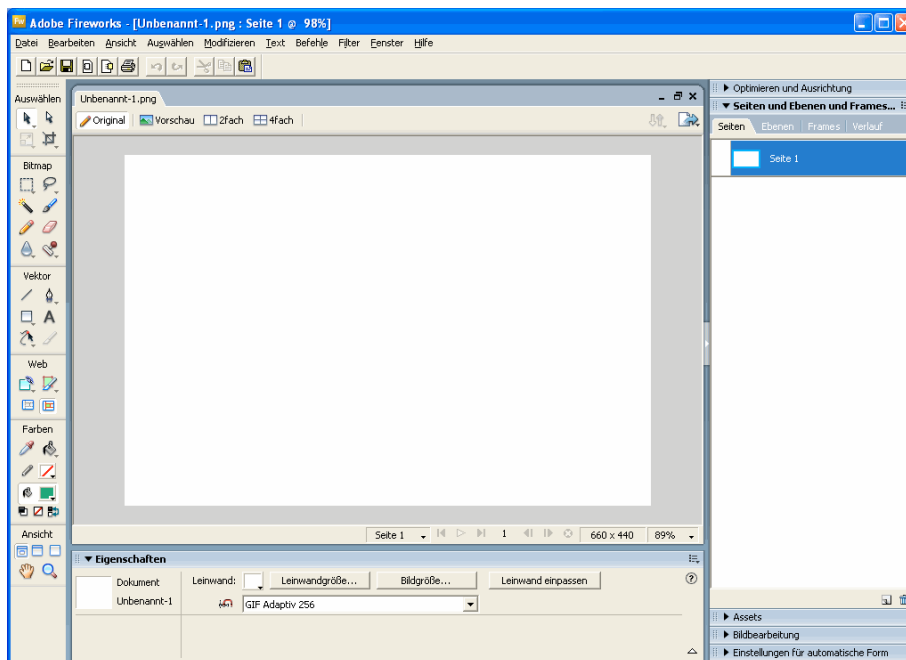
**So exportieren Sie ein Dokument in ein anderes Format:**

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Optimieren** ein Dateiformat aus.
- 2 Wählen Sie **Datei > Exportieren**, um das Dokument zu exportieren.

Weitere Informationen zum Exportieren von Dateien finden Sie unter „Optimieren und Exportieren“ auf Seite 255.

## Die Arbeitsumgebung von Fireworks

Wenn Sie ein Dokument zum ersten Mal in Fireworks öffnen, aktiviert Fireworks die Arbeitsumgebung, die aus dem Bedienfeld **Werkzeuge**, dem Eigenschafteninspektor, den Menüs und anderen Bedienfeldern besteht. Das Bedienfeld **Werkzeuge** links auf dem Bildschirm enthält beschriftete Kategorien, einschließlich Bitmap-, Vektor- und Webwerkzeuggruppen. Der Eigenschafteninspektor wird standardmäßig am unteren Rand des Dokuments angezeigt und zeigt zu Anfang dessen Eigenschaften an. Er ändert die angezeigten Eigenschaften je nach ausgewähltem Werkzeug oder Objekt. Die Bedienfelder sind anfangs entlang der rechten Seite des Bildschirms fest verankert. Das Dokumentfenster wird in der Mitte des Programms angezeigt.



### Startseite verwenden

Wenn Sie Fireworks starten, ohne ein Dokument zu öffnen, wird in der Arbeitsumgebung die Fireworks-Startseite angezeigt. Über die Startseite haben Sie direkten Zugriff auf Fireworks-Tutorials, die zuletzt geöffneten Dateien sowie auf Fireworks Exchange, mit dem Sie einige Funktionen von Fireworks erweitern können. Die Startseite wird ähnlich wie eine Webseite verwendet. Klicken Sie auf eine der angezeigten Funktionen, um sie zu verwenden.

#### So deaktivieren Sie die Startseite:

**1** Führen Sie Fireworks aus, ohne ein Dokument zu öffnen.

Die Startseite wird angezeigt.

**2** Klicken Sie auf **Nicht mehr anzeigen**.

## Das Bedienfeld „Werkzeuge“ verwenden

Das Bedienfeld **Werkzeuge** ist in sechs Kategorien unterteilt: **Auswählen**, **Bitmap**, **Vektor**, **Web**, **Farben** und **Ansicht**.



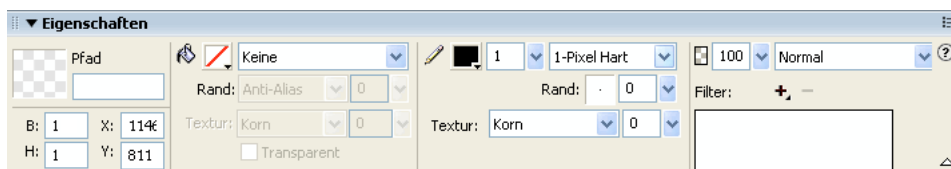
### Werkzeugoptionen ändern

Wenn Sie ein Werkzeug auswählen, zeigt der Eigenschafteninspektor Werkzeugoptionen an. Manche Werkzeugoptionen bleiben beim Arbeiten mit dem jeweiligen Werkzeug angezeigt. Für andere Werkzeuge (z. B. Grundform-, Stift- und Linienwerkzeug) zeigt der Eigenschafteninspektor Eigenschaften der ausgewählten Objekte an. Weitere Informationen zum Eigenschafteninspektor finden Sie unter „Den Eigenschafteninspektor verwenden“ auf Seite 24.

### So zeigen Sie im Eigenschafteninspektor Optionen für ein bereits verwendetes Werkzeug an:

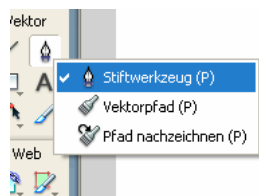
- ❖ Wählen Sie **Auswählen** > **Auswahl aufheben**, um die Auswahl aller Objekte aufzuheben.

Informationen über spezifische Werkzeugoptionen finden Sie in dem Abschnitt von *Fireworks verwenden* bzw. der Fireworks-Hilfe, in dem das jeweilige Werkzeug vorgestellt wird.



### Ein Werkzeug aus einer Gruppe auswählen

Eine Werkzeuggruppe ist durch ein kleines Dreieck in der rechten unteren Ecke des Werkzeugs im Bedienfeld **Werkzeuge** gekennzeichnet. Das Rechteckwerkzeug gehört beispielsweise zur Gruppe der Grundformenwerkzeuge, zu der auch das Werkzeug für abgerundetes Rechteck sowie das Ellipsen- und das Polygonwerkzeug gehören. Auch die unterhalb der Trennlinie angeordneten Werkzeuge für automatische Formen gehören zu dieser Gruppe.



### So wählen Sie ein alternatives Werkzeug in einer Werkzeuggruppe aus:

- 1 Klicken Sie auf das Werkzeugsymbol und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Es erscheint ein Menü mit Werkzeugsymbolen, -namen und Tastaturkombinationen. Das aktuell ausgewählte Werkzeug ist links neben seinem Namen mit einem Häkchen markiert.

- 2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf das gewünschte Werkzeug und lassen Sie die Maustaste los.

Das Werkzeug wird im Bedienfeld **Werkzeuge** angezeigt, und die Optionen erscheinen im Eigenschafteninspektor.

### Den Eigenschafteninspektor verwenden

Der Eigenschafteninspektor ist ein kontextabhängiges Bedienfeld, das aktuelle Auswahleigenschaften, Werkzeugoptionen oder Dokumenteigenschaften anzeigt. Der Eigenschafteninspektor ist standardmäßig am unteren Rand des Arbeitsbereichs verankert.

Er kann in halber Höhe mit zwei oder in voller Höhe mit vier Eigenschaftsreihen angezeigt werden. Sie können ihn aber auch vollständig ausblenden und dabei trotzdem auf dem Desktop belassen.

**Hinweis:** Bei den meisten Erläuterungen in Fireworks verwenden wird davon ausgegangen, dass der Eigenschafteninspektor in voller Höhe angezeigt wird.

### So lösen Sie den Eigenschafteninspektor aus seiner Verankerung:

- ❖ Ziehen Sie den Greifer aus der oberen linken Ecke in einen anderen Teil des Arbeitsbereichs.

### So verankern Sie den Eigenschafteninspektor am unteren Rand des Arbeitsbereichs (nur Windows):

- ❖ Ziehen Sie die Seitenleiste des Eigenschafteninspektors zum unteren Bildschirmrand.

### Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um den Eigenschafteninspektor von der halben auf die volle Höhe zu bringen und zusätzliche Optionen anzuzeigen:

- Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil in der rechten unteren Ecke des Eigenschafteninspektors.
- Klicken Sie auf das Symbol des verankerten Eigenschafteninspektors, und wählen Sie **Volle Höhe** im Menü **Optionen** des Eigenschafteninspektors.

**Hinweis:** In Windows ist das Menü **Optionen** nur verfügbar, wenn der Eigenschafteninspektor verankert ist.

### Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um den Eigenschafteninspektor auf halbe Höhe zu verkleinern:

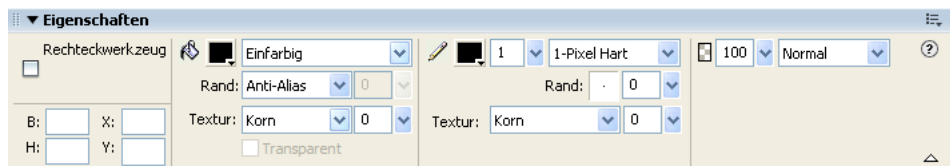
- Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil in der rechten unteren Ecke des Eigenschafteninspektors.
- Wählen Sie **Halbe Höhe** im Menü **Optionen** des Eigenschafteninspektors.

**Hinweis:** In Windows ist das Menü **Optionen** nur verfügbar, wenn der Eigenschafteninspektor verankert ist.

**Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um den verankerten Eigenschafteninspektor auszublenden:**

- Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil oder auf den Titel des Eigenschafteninspektors.
- Wählen Sie im Menü **Optionen** des verankerten Eigenschafteninspektors **Bedienfeldgruppe ausblenden**.

Weitere Informationen über spezifische Optionen des Eigenschafteninspektors finden Sie in den entsprechenden Abschnitten von *Fireworks verwenden* oder der Fireworks-Hilfe.

**Mit den Bedienfeldern arbeiten**

Bedienfelder sind Steuerelemente, die Ihnen beim Bearbeiten verschiedener Eigenschaften oder Elemente eines ausgewählten Objekts helfen. Mit Bedienfeldern können Sie Frames, Ebenen, Symbole, Farbfelder usw. bearbeiten. Sie können jedes Bedienfeld ziehen, um die Steuerelemente Ihren Wünschen entsprechend anzuordnen und zu gruppieren.

Einige Bedienfelder sind standardmäßig gruppiert, andere nicht. Die folgenden Bedienfelder können andere Bedienfelder enthalten:

- Elemente
- Farben
- Seite, Ebenen, Frames und Verlauf
- Optimieren und Ausrichten

Die meisten Bedienfelder sind normalerweise nicht mit anderen Bedienfeldern gruppiert, Sie können aber eine solche Gruppierung vornehmen. Beim Gruppieren von Bedienfeldern wird der Name aller Bedienfelder in der Titelleiste der Bedienfeldgruppe angezeigt. Sie können einer Bedienfeldgruppe jedoch einen beliebigen Namen zuweisen.

**Das Bedienfeld „Optimieren“** dient zum Verwalten der Einstellungen, die sich auf die Größe und den Typ einer Datei auswirken, und Sie können die Farbpalette von Dateien oder Segmenten bearbeiten, die Sie exportieren möchten.

**Das Bedienfeld „Ebenen“** organisiert die Struktur eines Dokuments und enthält Optionen zum Erstellen, Löschen und Bearbeiten von Ebenen.

**Das Bedienfeld „Bibliothek“** zeigt den Inhalt des Ordners **Common Library** an, der Symbole enthält.

**Das Bedienfeld „Seiten“** zeigt die Seiten der aktuellen Datei an und enthält Optionen zum Bearbeiten von Seiten.

**Das Bedienfeld „Frames“** zeigt die Frames der aktuellen Datei an und enthält Optionen zum Erstellen von Animationen.

**Das Bedienfeld „Verlauf“** listet die zuletzt verwendeten Befehle auf, damit Sie sie auf schnelle Weise rückgängig machen und wiederherstellen können. Darüber hinaus können Sie hier einzelne Aktionen auswählen und sie dann als Befehle zur späteren Wiederverwendung speichern. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit dem Bedienfeld Verlauf mehrere Aktionen rückgängig machen und wiederholen“ auf Seite 38.

**Das Bedienfeld „Automatische Formen“** enthält automatische Formen, die nicht im Bedienfeld **Werkzeuge** angezeigt werden.

**Das Bedienfeld „Stile“** ermöglicht das Speichern und Wiederverwenden von Kombinationen aus Objekteigenschaften sowie das Auswählen eines Standardstils.

**Das Bedienfeld „Bibliothek“** enthält Grafik-, Schaltflächen- und Animationssymbole. Durch Ziehen mit der Maus können Sie Instanzen dieser Symbole vom Bedienfeld **Bibliothek** aus problemlos in Ihr Dokument übernehmen. Sie können an allen Instanzen globale Änderungen vornehmen, indem Sie einfach das Symbol modifizieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Stile, Symbole und URLs verwenden“ auf Seite 179.

**Das Bedienfeld „URL“** ermöglicht das Erstellen von Bibliotheken mit häufig verwendeten URLs.

**Das Bedienfeld „Farbmischer“** ermöglicht das Erstellen neuer Farben, die Sie der Farbpalette des aktuellen Dokuments hinzufügen oder ausgewählten Objekten zuweisen können.

**Das Bedienfeld „Farbfelder“** verwaltet die Farbpalette des aktuellen Dokuments.

**Das Bedienfeld „Info“** zeigt Informationen über die Abmessungen ausgewählter Objekte und die exakten Koordinaten des Auswahlwerkzeugs an, während Sie dieses über die Leinwand bewegen.

**Das Bedienfeld „Verhalten“** verwaltet die Verhalten, mit denen definiert wird, wie Hotspot- oder Segmentbereiche auf Mausaktivitäten reagieren.

**Das Bedienfeld „Suchen“** ermöglicht das Suchen und Ersetzen von Elementen wie beispielsweise Text, URLs, Schriften und Farben in einzelnen oder mehreren Dokumenten.

**Das Bedienfeld „Symbol-Skript erstellen“** automatisiert das Erstellen von JavaScript-Dateien für anpassbare Grafiksymbbole.

**Das Bedienfeld „Ausrichten“** enthält Steuerelemente zum Ausrichten und Verteilen von Objekten auf der Leinwand.

**Das Bedienfeld „Auto-Form-Eigenschaften“** dient dem Ändern der Eigenschaften einer automatischen Form, nachdem sie in ein Dokument eingefügt wurde.

**Das Bedienfeld „Farbpalette“ (unter *Sonstige*)** ermöglicht das Erstellen und Austauschen von Farbpaletten, das Exportieren von benutzerdefinierten ACT-Farbfeldern, das Ausprobieren verschiedener Farbschemas und den Zugriff auf häufig verwendete Steuerungen für die Farbauswahl.

**Das Bedienfeld „Bildbearbeitung“ (unter *Sonstige*)** fasst in einem Bedienfeld häufig benötigte Werkzeuge und Optionen zur Bildbearbeitung zusammen.

**Das Bedienfeld „Pfad“ (unter *Sonstige*)** ermöglicht den schnellen Zugriff auf viele pfadbezogene Befehle.

**Das Bedienfeld „Sonderzeichen“ (unter *Sonstige*)** zeigt die Sonderzeichen an, die in Textblöcken verwendet werden können

**Symboleigenschaften** verwaltet die anpassbaren Eigenschaften von Grafiksymbolen.

### **Bedienfeldgruppen und Bedienfelder organisieren**

Fireworks-Bedienfelder sind standardmäßig in Gruppen in den Ankerbereichen auf der rechten Seite des Arbeitsbereichs verankert. Sie können Bedienfeldgruppen lösen, Bedienfelder zu Gruppen hinzufügen, einzelne Bedienfelder lösen, die Reihenfolge der verankerten Bedienfeldgruppen ändern oder sie ausblenden und schließen. Sie können auch einzelne Bedienfelder öffnen oder schließen.

#### **So lösen oder verschieben Sie eine Bedienfeldgruppe:**

❖ Ziehen Sie den Bedienfeldgreifer in der linken oberen Ecke weg vom Bedienfeldankerbereich auf der rechten Bildschirmseite.

#### **So verankern Sie eine Bedienfeldgruppe:**

❖ Ziehen Sie den Bedienfeldgreifer in den Bedienfeldankerbereich.

Dabei wird eine Platzierungsvorschaulinie bzw. ein Rechteck angezeigt. Dies kennzeichnet die Stelle, an der die betreffenden Objekte abgelegt werden.

#### **So können Sie ein Bedienfeld bzw. eine Bedienfeldgruppe erweitern oder ausblenden:**

- Klicken Sie auf den Titel des Bedienfelds/der Bedienfeldgruppe.

*Hinweis:* Die Titelleiste ist auch nach Ausblenden des Bedienfelds/der Bedienfeldgruppe noch sichtbar.

- Klicken Sie auf den Bedienfeldgreifer in der linken oberen Ecke des Bedienfelds/der Bedienfeldgruppe.



**So lösen Sie ein Bedienfeld von einer Bedienfeldgruppe (zwei Möglichkeiten):**

- Klicken Sie auf das Bedienfeld und ziehen Sie es aus der Bedienfeldgruppe. Legen Sie das Bedienfeld an der gewünschten neuen Position ab.
- Wählen Sie **Gruppieren mit > Neue Bedienfeldgruppe** im Menü **Optionen** in der Titelleiste der Bedienfeldgruppe. (Der Name des Befehls **Gruppieren mit** ändert sich in Abhängigkeit vom Namen des aktiven Bedienfelds.) Das Bedienfeld wird in einer neuen Bedienfeldgruppe angezeigt.

**So verankern Sie ein Bedienfeld an einer Bedienfeldgruppe (zwei Möglichkeiten):**

- Vergewissern Sie sich, dass das Bedienfeld und die Bedienfeldgruppe geöffnet sind. Klicken Sie auf das Bedienfeld, und ziehen Sie es in die Bedienfeldgruppe.
- Wählen Sie den Namen einer Bedienfeldgruppe im Untermenü **Gruppieren mit** des Menüs **Optionen** der Bedienfeldgruppe. (Der Name des Befehls **Gruppieren mit** ändert sich in Abhängigkeit vom Namen des aktiven Bedienfelds.)

**So benennen Sie eine Bedienfeldgruppe um:**

- 1 Klicken Sie auf das Symbol in der oberen rechten Ecke der Bedienfeldgruppe, und wählen Sie im Menü **Optionen** den Befehl **Bedienfeldgruppe umbenennen**.
- 2 Geben Sie einen neuen Namen ein.

**So bringen Sie Bedienfelder an ihre Standardposition für Ihre Bildschirmauflösung zurück (zwei Möglichkeiten):**

- Wählen Sie **Fenster > Arbeitsbereichlayouts > 1024 x 768**.
- Wählen Sie **Fenster > Arbeitsbereichlayouts > 1280 x 1024**.

**So öffnen Sie ein Bedienfeld:**

- ❖ Wählen Sie den Bedienfeldnamen im Menü **Fenster**.



Ein Häkchen neben einem Bedienfeld im Menü **Fenster** zeigt an, dass es geöffnet ist.

**So schließen Sie ein Bedienfeld (zwei Möglichkeiten):**

- Wählen Sie den Bedienfeldnamen im Menü **Fenster**.
- Klicken Sie auf das Schließfeld in der Titelleiste des Bedienfelds, wenn das Bedienfeld nicht verankert ist.

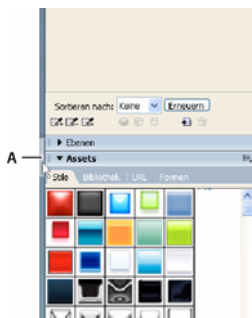
**So blenden Sie alle Bedienfelder und den Eigenschafteninspektor aus:**

- ❖ Wählen Sie **Fenster > Bedienfelder ausblenden**. Um ausgeblendete Bedienfelder wieder anzuzeigen, wählen Sie nochmals den Menübefehl **Fenster > Bedienfelder ausblenden**.

**Hinweis:** Bedienfelder, die bei der Aktivierung des Befehls **Bedienfelder ausblenden** bereits ausgeblendet waren, werden nicht eingublendet, wenn Sie den Befehl wieder deaktivieren.

**So blenden Sie Bedienfelder ein oder aus, die im Anwendungsfenster verankert sind (nur Windows, zwei Möglichkeiten):**

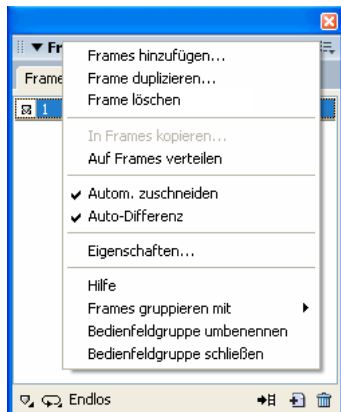
- Ziehen Sie die vertikale Leiste links neben dem verankerten Bedienfeld, um die Größe des Bedienfelds zu ändern.
- Klicken Sie auf den kleinen Pfeil, der das verankerte Bedienfeld vom Rest des Anwendungsfensters trennt.



A. Klicken, um das verankerte Bedienfeld ein- oder auszublenden

### Bedienfeldgruppen oder Menü „Optionen“ in Bedienfeldern verwenden

Alle Bedienfeldgruppen und Bedienfelder verfügen über ein Menü namens **Optionen**, in dem die Wahlmöglichkeiten aufgeführt sind, die auf das jeweilige Bedienfeld bzw. die jeweilige Bedienfeldgruppe zutreffen. Der Eigenschafteninspektor enthält ebenfalls ein Menü namens **Optionen** (außer unter Windows, wenn der Eigenschafteninspektor nicht verankert ist).



#### So wählen Sie eine Option im Menü „Optionen“ eines Bedienfelds oder einer Bedienfeldgruppe aus:

- 1 Klicken Sie auf das Symbol des Menüs **Optionen** in der oberen rechten Ecke der Bedienfeldgruppe bzw. des Bedienfelds, um das Menü zu öffnen.
- 2 Wählen Sie eine Menüoption.

### Bedienfeldlayouts speichern

Sie können das Layout der Bedienfelder mit dem Menü **Befehle** speichern. Wenn Sie Fireworks das nächste Mal öffnen, werden die Bedienfelder an der gleichen Position im Arbeitsbereich angezeigt.

#### So speichern Sie ein Arbeitsbereichlayout:

- 1 Wählen Sie **Fenster > Arbeitsbereichlayouts > Zustand speichern**.
- 2 Geben Sie einen Namen für das Arbeitsbereichlayout ein, und klicken Sie auf **OK**.

#### So öffnen Sie ein gespeichertes Arbeitsbereichlayout:

- ❖ Wählen Sie **Fenster > Arbeitsbereichlayouts**, und wählen Sie im angezeigten Untermenü das gewünschte Arbeitsbereichlayout aus.

### Die Schaltfläche „Schnellexport“

Mit der Schaltfläche **Schnellexport** können Sie Ihre Fireworks-Dateien in eine Vielzahl von Programmen wie Dreamweaver, Flash, Photoshop, Illustrator, Adobe Director, Adobe GoLive® und FreeHand exportieren. Zusätzlich können Sie eine Vorschau der Dateien in einem Browser Ihrer Wahl anzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter „Die Schaltfläche Schnellexport verwenden“ auf Seite 286.



## Symbolleisten öffnen und verschieben (nur Windows)

Fireworks für Windows enthält zwei Symbolleisten mit häufig verwendeten Fireworks-Befehlen.

### So blenden Sie eine Symbolleiste ein bzw. aus:

- ❖ Wählen Sie **Fenster > Symbolleisten**, und wählen Sie eine Symbolleiste aus.

### So lösen Sie eine Symbolleiste:

- ❖ Ziehen Sie die Symbolleiste von ihrer verankerten Position weg.

*Hinweis:* Bei unverankerten Symbolleisten können Sie auf das Schließfeld in der rechten oberen Ecke seiner Titelleiste klicken, um es zu schließen.

### So verankern Sie eine Symbolleiste:

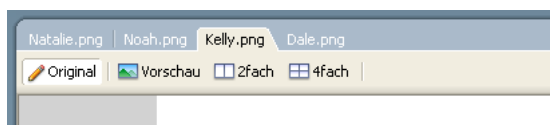
- ❖ Ziehen Sie die Symbolleiste im Anwendungsfenster oben, unten, links oder rechts auf einen Verankerungsbereich, bis das Rechteck der Positionierungsvorschau angezeigt wird.

## Dokumente anzeigen und darin navigieren

Sie können den Vergrößerungsfaktor, die Anzahl der Ansichten sowie den Anzeigemodus für Ihr Dokument einstellen. Darüber hinaus können Sie jederzeit auf einfache Weise die aktuelle Ansicht verschieben. Dies ist nützlich, wenn Sie eine vergrößerte Ansicht gewählt haben und nicht mehr die gesamte Leinwand sehen können.

### Dokument-Registerkarten verwenden (Windows)

Wenn Ihr Dokument maximiert ist, können Sie anhand der Dokument-Registerkarten, die sich oben im Dokumentfenster befinden, problemlos zwischen mehreren geöffneten Dokumenten umschalten. Der Dateiname jedes geöffneten Dokuments wird auf einer Registerkarte oberhalb der Anzeigeschaltflächen angezeigt.

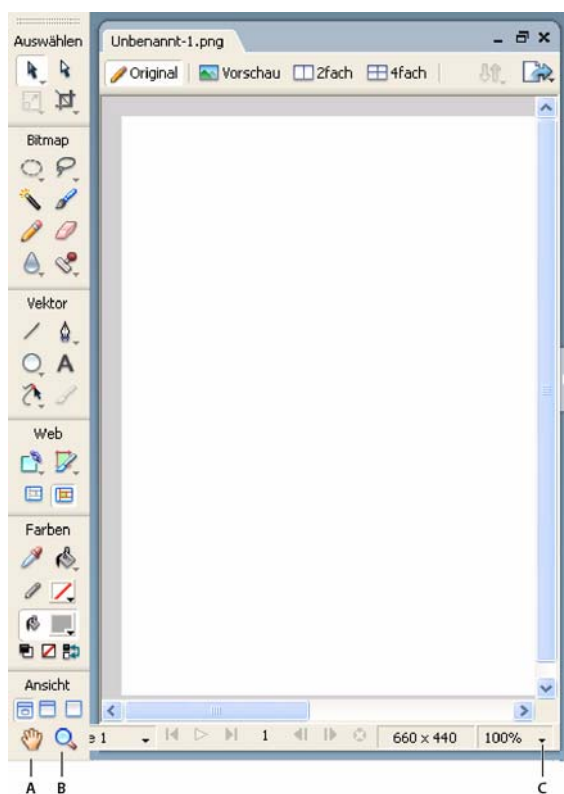


### So wählen Sie ein anderes Dokument aus, wenn das aktuelle Dokument maximiert ist:

- ❖ Klicken Sie auf die Dokument-Registerkarte des Dokuments, das Sie anzeigen möchten.

### Vergrößern/Verkleinern und Ansicht verschieben

In Fireworks können Sie die Anzeige um einen voreingestellten Wert oder einen benutzerdefinierten Prozentsatz vergrößern oder verkleinern.



A. Handwerkzeug B. Zoomwerkzeug C. Popupmenü Zoom

#### So können Sie in voreingestellten Intervallen größer zoomen:

- Wählen Sie das Zoomwerkzeug aus, und klicken Sie im Dokumentfenster, um den Mittelpunkt der neuen Ansicht zu bestimmen. Mit jedem Klicken wird das Bild auf den nächsten voreingestellten Wert vergrößert.
- Wählen Sie eine Zoom-Einstellung im Popupmenü **Vergrößerung einstellen** unten im Dokumentfenster aus.
- Wählen Sie **Größer zoomen** oder eine voreingestellte Vergrößerung im Menü **Ansicht** aus.

#### So können Sie in voreingestellten Intervallen kleiner zoomen:

- Wählen Sie das Zoom-Werkzeug, und klicken Sie bei gedrückter Taste <Alt> (Windows) bzw. Wahl taste (Macintosh) in das Dokumentfenster. Mit jedem Klicken wird das Bild auf den nächsten voreingestellten Wert verkleinert.
- Wählen Sie eine Zoom-Einstellung im Popupmenü **Vergrößerung einstellen** unten im Dokumentfenster aus.
- Wählen Sie **Kleiner zoomen** oder eine voreingestellte Vergrößerung im Menü **Ansicht** aus.

#### So vergrößern Sie einen bestimmten Bereich ohne voreingestellte Intervalle:

- 1 Wählen Sie das Zoom-Werkzeug.
- 2 Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste über den zu vergrößernden Bildbereich.

Die Größe des Zoomauswahlfelds bestimmt den Vergrößerungsfaktor, der im Textfeld **Vergrößerung einstellen** angezeigt wird.

**Hinweis:** Sie können in das Textfeld **Vergrößerung einstellen** keinen Vergrößerungsfaktor eingeben.

#### So verkleinern Sie die Ansicht für einen ausgewählten Bereich:

- ❖ Ziehen Sie mit dem Zoomwerkzeug einen Auswahlbereich, während Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. die Wahl taste (Macintosh) drücken.

#### So kehren Sie zu einer Vergrößerung von 100 % zurück:

- ❖ Doppelklicken Sie auf das Zoomwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge**.

**So verschieben Sie die Ansicht des Dokuments:**

- 1 Aktivieren Sie das Handwerkzeug.
- 2 Ziehen Sie den Handzeiger mit gedrückter Maustaste.

Sie können die Ansicht auch über die Leinwand hinaus verschieben, um mit Pixeln am Rand zu arbeiten.

**So passen Sie das Dokument der aktuellen Ansicht an:**

- ❖ Doppelklicken Sie auf das Handwerkzeug.

**Ansichtsmodi zur Verwaltung des Arbeitsbereichs verwenden**

Mit den Ansichtsmodusschaltflächen im Ansichtsbereich des Bedienfelds **Werkzeuge** steuern Sie das Layout Ihres Arbeitsbereichs. Sie können einen der folgenden drei Ansichtsmodi wählen:



**Standardbildschirmmodus** ist die standardmäßige Dokumentfensteransicht.



**Vollbildmodus mit Menüs** ist eine maximierte Dokumentfensteransicht vor einem grauen Hintergrund mit sichtbaren Menüs, Symbolleisten, Bildlaufleisten und Bedienfeldern.



**Vollbildmodus** ist eine maximierte Dokumentfensteransicht vor einem grauen Hintergrund ohne sichtbare Menüs, Symbolleisten oder Titelleisten.

**So wechseln Sie zwischen den Ansichtsmodi:**

- Um in den Vollbildmodus mit Menüs zu wechseln, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche im Bedienfeld **Werkzeuge**.
- Um in den Vollbildmodus zu wechseln, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche im Bedienfeld **Werkzeuge**.
- Um zum Standardbildschirmmodus zurückzukehren, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Befehlstaste (Macintosh) auf das Dokumentfenster und wählen **Vollbildmodus beenden**, oder klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche im Bedienfeld **Werkzeuge**.

**Mehrere Dokumentansichten anzeigen**

Sie können mehrere Ansichten zugleich öffnen, um ein Dokument in verschiedenen Vergrößerungsstufen zu betrachten. Änderungen, die Sie in einer Ansicht vornehmen, werden automatisch in andere Ansichten des Dokuments übernommen. Vor dem Erstellen mehrerer Ansichten sollten Sie dafür sorgen, dass Ihr Dokument im Arbeitsbereich nicht maximiert ist. Auf diese Weise können Sie mehrere Ansichten des Dokuments gleichzeitig sehen.

**So öffnen Sie eine zusätzliche Dokumentansicht mit einer anderen Zoomeinstellung:**

- 1 Wählen Sie **Fenster > Fenster duplizieren**.
- 2 Wählen Sie eine Zoomeinstellung für das neue Fenster aus.

**So ordnen Sie Dokumentansichten nebeneinander an:**

- ❖ Wählen Sie **Fenster > Untereinander** oder **Fenster > Nebeneinander**.

**So schließen Sie eine Dokumentansicht:**

- ❖ Klicken Sie auf die Schaltfläche zum Schließen des Fensters.

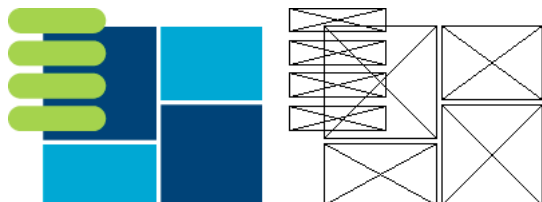
**Die Dokumentnachzeichnung steuern**

Anzeigemodi wirken sich nur auf die Darstellung des Dokuments auf dem Bildschirm, nicht aber auf seine Objektdateien oder auf die Ausgabequalität aus.

**So steuern Sie die Dokumentnachzeichnung:**

- ❖ Wählen Sie **Ansicht > Vollanzeige**.

Im Modus **Vollanzeige** wird das Dokument in allen verfügbaren Farben mit allen Einzelheiten dargestellt. Wenn der Modus **Vollanzeige** deaktiviert ist, werden Pfade 1 Pixel breit ohne Füllung dargestellt, und Bilder werden mit einem X angezeigt.



Anzeige- und Entwurfsmodi

**So zeigen Sie ein Dokument an, als würde es auf einer anderen Plattform dargestellt (zwei Möglichkeiten):**

- Klicken Sie in Windows auf **Ansicht > Macintosh Gamma**.
- Wenn Sie mit einem Macintosh arbeiten, wählen Sie **Ansicht > Windows Gamma**.

Nun können Sie sehen, wie das Dokument auf der anderen Computerplattform aussieht. Lassen Sie sich unter Windows anzeigen, wie Ihre Grafik auf einem Macintosh aussieht – oder umgekehrt!

**Die Leinwand ändern**

Wenn Sie ein neues Fireworks-Dokument erstellen, richten Sie die Leinwandeigenschaften ein. Danach können Sie aber die Größe und Farbe der Leinwand und die Auflösung des Bilds jederzeit über das Menü **Modifizieren** oder den Eigenschafteninspektor abändern. Während Sie mit dem Dokument arbeiten, können Sie auch die Leinwand drehen und unerwünschte Teile wegschneiden.

**Größe, Farbe und Auflösung der Leinwand ändern**

In Fireworks können Sie die Größe und Farbe der Leinwand sowie die Bildauflösung problemlos ändern.

**So ändern Sie die Größe der Leinwand:**

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie **Modifizieren > Leinwand > Leinwandgröße**.
  - Wählen Sie **Auswählen > Auswahl aufheben**, klicken Sie auf das Zeigerwerkzeug, um die Dokumenteigenschaften im Eigenschafteninspektor anzuzeigen, und wählen Sie dann **Leinwandgröße**.
- 2 Geben Sie die neuen Abmessungen in den Feldern **Breite** und **Höhe** ein.
- 3 Klicken Sie auf eine Verankerungsschaltfläche, um festzulegen, an welcher Seite der Leinwand Platz hinzugefügt oder entfernt werden soll. Klicken Sie anschließend auf OK.

**Hinweis:** Standardmäßig ist die mittlere Verankerung ausgewählt, d. h. Änderungen der Leinwandgröße betreffen alle Seiten.

**So ändern Sie die Leinwandfarbe über das Menü Modifizieren:**

- 1 Wählen Sie **Modifizieren > Leinwand > Leinwandfarbe**.
- 2 Wählen Sie eine Leinwandfarbe (weiß, transparent oder benutzerdefiniert). Wenn Sie **Benutzerdefiniert** wählen, klicken Sie auf das Farbfeld, um eine Farbe im Farbfeld-Popupfenster auszuwählen.

**So wählen Sie die Leinwandfarbe über den Eigenschafteninspektor:**

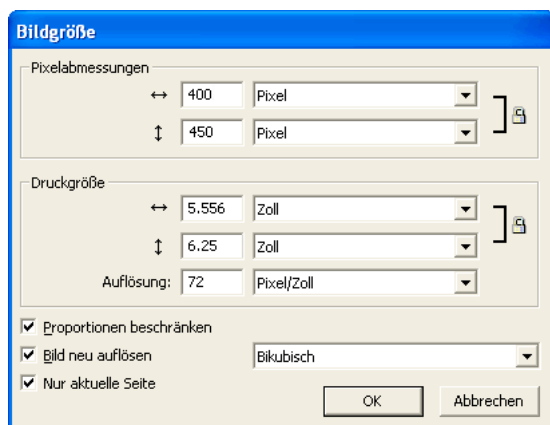
- 1 Wählen Sie **Auswählen > Auswahl aufheben**, klicken Sie auf das Zeigerwerkzeug, um die Dokumenteigenschaften im Eigenschafteninspektor anzuzeigen, und wählen Sie dann **Leinwandfarbe**.
- 2 Wählen Sie im Farbfeld-Popupfenster eine Farbe aus, oder klicken Sie mit der Pipette an einer beliebigen Stelle des Bildschirms auf eine Farbe. Um eine durchsichtige Leinwand zu wählen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Keine** im Farbfeld-Popupfenster.

**So skalieren Sie ein Dokument und dessen Inhalt:**

**1** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie **Auswählen > Auswahl aufheben**, klicken Sie auf das Zeigerwerkzeug, um die Dokumenteigenschaften im Eigenschafteninspektor anzuzeigen, und wählen Sie dann **Bildgröße** im Eigenschafteninspektor.
- Wählen Sie **Modifizieren > Leinwand > Bildgröße**.

Das Dialogfeld **Bildgröße** wird geöffnet.



**2** Geben Sie in den Textfeldern unter Pixelabmessungen neue horizontale und vertikale Abmessungen ein.

Sie können auch die Maßeinheit ändern. Wenn die Option **Bild neu auflösen** deaktiviert ist, können Sie zwar Auflösung und Druckgröße, nicht jedoch die Pixelabmessungen ändern.

**3** Geben Sie in den Textfeldern unter **Druckgröße** horizontale und vertikale Abmessungen für die Bildgröße ein, die für das Drucken verwendet werden sollen.

**4** Geben Sie im Feld **Auflösung** eine neue Auflösung für das Bild ein.

Sie können auch Pixel/Zoll und Pixel/cm als Einheiten verwenden oder **Bild neu auflösen** wählen. Eine Änderung der Auflösung hat eine Änderung der Maße in Pixel zur Folge.

**5** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um das Verhältnis zwischen den horizontalen und vertikalen Abmessungen des Dokuments beizubehalten, aktivieren Sie die Option **Festes Verhältnis**.
- Deaktivieren Sie **Proportionen beschränken**, um Breite und Höhe unabhängig voneinander zu ändern.

**6** Um beim Ändern der Bildgröße Pixel hinzuzufügen oder zu entfernen und so das Erscheinungsbild möglichst unverändert zu lassen, aktivieren Sie die Option **Bild neu auflösen**.

**7** Wählen Sie **Nur aktuelle Seite**, um die Leinwandgröße nur auf die aktuelle Seite anzuwenden. Wenn Sie dieses Kontrollkästchen nicht markieren, gilt die Leinwandgröße für alle Seiten des aktiven Dokuments und auch für neue Seiten, die erstellt werden.

**8** Klicken Sie auf **OK**.

**Informationen zum Neuauflösen**

Das von Fireworks durchgeführte Verfahren zum Neuauflösen von Bildern weicht vom Verfahren der meisten anderen Bildeditor ab. Fireworks enthält pixelbasierte Bitmap-Bildobjekte und pfadbasierte Vektorobjekte.

- Beim Neuauflösen eines Bitmap-Objekts werden dem Bild Pixel hinzugefügt oder daraus entfernt, um es zu vergrößern bzw. zu verkleinern.
- Beim Neuauflösen eines Vektorobjekts kommt es lediglich zu einem geringfügigen Qualitätsverlust, da der Pfad in einer größeren bzw. kleineren Größe mathematisch neu gezeichnet wird.

Da die Attribute der Vektorobjekte in Fireworks jedoch aus Pixeln bestehen, ist möglicherweise das Erscheinungsbild einiger Striche oder Füllungen nach dem erneuten Auflösen verändert, weil die Pixel, die den Strich oder die Füllung ausmachen, neu gezeichnet werden müssen.

**Hinweis:** Beim Ändern der Größe eines Bilds wird die Größe der Hilfslinien, Hotspot-Objekte und Segmentobjekte ebenfalls verändert.

Beim Ändern der Größe von Bitmap-Objekten stellt sich immer ein besonderes Problem: Ändern Sie die Gesamtzahl der Pixel oder die Anzahl der Pixel pro Zoll bzw. Zentimeter?

Sie können die Größe einer Bitmap ändern, indem Sie die Auflösung anpassen oder das Bild neu auflösen. Wenn Sie die Auflösung anpassen, wird die Größe der Pixel im Bild verändert, sodass mehr bzw. weniger Pixel auf eine vorgegebene Fläche passen. Wenn Sie die Auflösung anpassen, ohne neu aufzulösen, führt dies nicht zu einem Datenverlust.

**Neuauflösung nach oben**, d. h. das Hinzufügen von Pixeln, um ein Bild zu vergrößern, kann ebenfalls zu einem Qualitätsverlust führen, da die hinzugefügten Pixel dem Originalbild nicht immer Pixel für Pixel entsprechen.

**Neuauflösung nach unten**, d. h. das Entfernen von Pixeln, um ein Bild zu verkleinern, führt immer zu einem Qualitätsverlust, da Pixel gelöscht werden, um die Größe des Bilds zu ändern. Eine weitere Nebenwirkung bei diesem so genannten Downsampling ist der Datenverlust im Bild.

### Die Leinwand drehen

Das Drehen der Leinwand ist besonders nützlich, wenn eine importierte Grafik verkehrt herum oder seitlich eingelesen wird. Sie können die Leinwand um 180°, um 90° im Uhrzeigersinn oder um 90° entgegen dem Uhrzeigersinn drehen.

Beim Drehen der Leinwand werden alle Objekte im Dokument mitgedreht.

### So drehen Sie die Leinwand:

- Wählen Sie **Modifizieren > Leinwand > 180°-Drehung**.
- Wählen Sie **Modifizieren > Leinwand > 90°-Rechtsdrehung**.
- Wählen Sie **Modifizieren > Leinwand > 90°-Linksdrehung**.

### Die Leinwand zuschneiden oder einpassen

Wenn Ihr Dokument überschüssigen Leerraum um eine Grafik herum aufweist, können Sie die Leinwand auf einfache Weise zuschneiden. Mit diesem Befehl können Sie die Leinwand so erweitern, dass Objekte darauf passen, die über ihre Ränder hinausgehen.



Original, zugeschnittene Leinwand



**So können Sie die Leinwand zuschneiden oder an den Dokumentinhalt anpassen:**

- 1 Wählen Sie **Auswählen > Auswahl aufheben**, um die Dokumenteigenschaften im Eigenschafteninspektor anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf **Leinwand einpassen**.


Die Leinwand wird auf die Größe des Leinwandinhalts vergrößert oder verkleinert.

**Dokumente zuschneiden**


Durch das Zuschneiden können Sie unerwünschte Bereiche des Dokuments entfernen. Die Größe der Leinwand wird geändert, um sie an die von Ihnen definierte Größe anzupassen.

Standardmäßig werden durch das Zuschneiden Objekte gelöscht, die über die Leinwandränder hinausgehen. Sie können solche Objekte beibehalten, indem Sie die Zuschnideinstellungen ändern.

**So schneiden Sie ein Dokument zu:**

- 1  Wählen Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** das Zuschneidewerkzeug, oder klicken Sie auf **Bearbeiten > Dokument zuschneiden**.
- 2 Ziehen Sie einen Rahmen auf der Leinwand. Passen Sie die Zuschnidegriffe so an, dass der Rahmen den beizubehaltenden Bereich umschließt.
- 3 Doppelklicken Sie in den Rahmen, oder drücken Sie die Eingabetaste, um das Dokument zuzuschneiden.

Fireworks passt die Größe der Leinwand an die von Ihnen definierte Größe an, wobei Objekte außerhalb des Leinwandrands gelöscht werden.

 Sie können die Objekte außerhalb der Leinwand jedoch auch beibehalten, indem Sie die Option **Objekte beim Zuschneiden löschen** auf der Registerkarte **Bearbeiten** des Dialogfelds **Voreinstellungen** (Windows) bzw. **Einstellungen** (Macintosh) vor dem Zuschneiden deaktivieren. Weitere Informationen zu Voreinstellungen finden Sie unter „Voreinstellungen definieren“ auf Seite 345.

**Mit Kontextmenüs arbeiten**

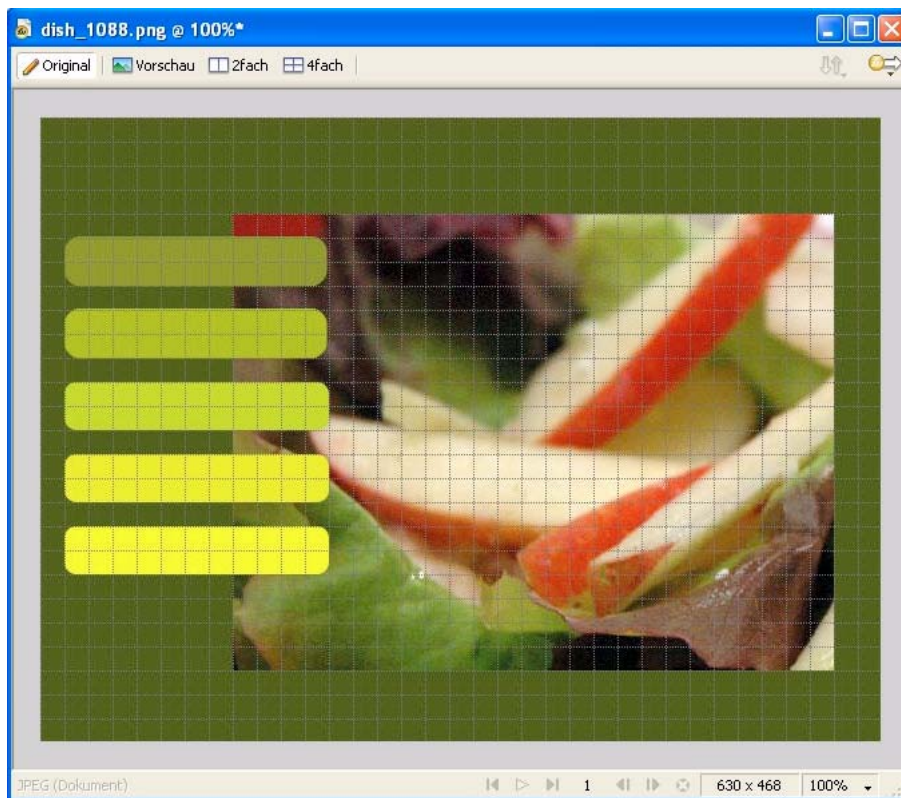
Über Kontextmenüs können Sie auf schnelle Art und Weise auf Befehle zugreifen, die für die aktuelle Auswahl relevant sind.

**So rufen Sie ein Kontextmenü auf:**

- ❖ Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh) auf ein ausgewähltes Element im Dokumentfenster.

### Lineale, Hilfslinien und das Raster verwenden

Machen Sie von den Linealen und Hilfslinien Gebrauch, um Objekte so exakt wie möglich anzuordnen und das Zeichnen zu erleichtern. Sie können im Dokument Hilfslinien platzieren und Objekte an diesen Linien positionieren. Sie können auch das Raster von Fireworks aktivieren und Objekte daran ausrichten.



### Lineale verwenden

Mithilfe von Linealen können Sie das Layout Ihrer Arbeit einfacher messen, verwalten und planen. Da Fireworks-Bilder für das Web gedacht sind, Grafiken also normalerweise in Pixel gemessen werden, messen die Lineale von Fireworks ebenfalls in Pixel, auch wenn beim Erstellen eines Dokuments eine andere Maßeinheit verwendet wurde.

### So blenden Sie Lineale ein und aus:

- ❖ Wählen Sie **Ansicht > Lineal**.

Es werden vertikale und horizontale Lineale an den Rändern des Dokumentfensters angezeigt.

### Hilfslinien verwenden

Hilfslinien sind Linien, die Sie von den Linealen auf die Dokumentleinwand ziehen. Sie dienen als Zeichenhilfen, damit Sie Objekte besser platzieren und anordnen können. Mit Hilfslinien können Sie wichtige Teile eines Dokuments hervorheben oder markieren, wie z. B. Ränder, den Dokumentmittelpunkt und Bereiche, an denen Sie bestimmte Bearbeitungsvorgänge zur Feinabstimmung vornehmen möchten.

Damit Sie Objekte einfacher ausrichten können, haben Sie in Fireworks die Möglichkeit, Objekte an Hilfslinien einrasten zu lassen. Sie können die Hilfslinien sperren, sodass sie nicht versehentlich verschoben werden.

**Hinweis:** *Hilfslinien gehören nicht zu einer bestimmten Ebene, und sie werden auch nicht mit dem Dokument exportiert. Sie sind lediglich Entwurfswerkzeuge.*

Fireworks verfügt außerdem über Segmenthilfslinien, mit denen Sie ein Dokument für die Verwendung im Internet segmentieren können. Normale Hilfslinien unterscheiden sich allerdings von Segmenthilfslinien. Weitere Informationen zu Segmenthilfslinien finden Sie unter „Segmenthilfslinien zum Bearbeiten von Segmenten verschieben“ auf Seite 199.

**So erzeugen Sie eine horizontale oder vertikale Hilfslinie:**

- 1 Klicken und ziehen Sie mit dem Mauszeiger vom entsprechenden Lineal weg.
- 2 Bringen Sie die Hilfslinie auf der Leinwand in Position und lassen Sie die Maustaste los.

*Hinweis:* Sie können die Hilfslinie neu positionieren, indem Sie sie ziehen.

**So verschieben Sie eine Hilfslinie an eine bestimmte Position:**

- 1 Doppelklicken Sie auf die Hilfslinie.
- 2 Geben Sie die neue Position im Dialogfeld **Hilfslinie verschieben** ein.

**So blenden Sie Hilfslinien ein bzw. aus:**

- ❖ Wählen Sie **Ansicht > Hilfslinien > Hilfslinien einblenden**.

**So richten Sie Objekte an Hilfslinien aus:**

- ❖ Wählen Sie **Ansicht > Hilfslinien > Hilfslinien einblenden**.

**So ändern Sie die Farbe der Hilfslinien:**

- 1 Wählen Sie **Ansicht > Hilfslinien > Hilfslinien bearbeiten**.
- 2 Wählen Sie im Farbfeld-Popupfenster eine neue Hilfslinienfarbe aus, und klicken Sie auf **OK**.

**So sperren Sie Hilfslinien bzw. geben gesperrte Hilfslinien frei:**

- ❖ Wählen Sie **Ansicht > Hilfslinien > Hilfslinien sperren**.

**So entfernen Sie eine Hilfslinie:**

- ❖ Ziehen Sie die Hilfslinie mit der Maus von der Leinwand herunter.

*Hinweis:* Zusätzlich zu diesen Bearbeitungshilfslinien enthält der Symboleditor auch Hilfslinien für die Skalierung im 9-teiligen Segmentraster (Scale-9-Hilfslinien), mit deren Hilfe Sie Formen ohne Verzerrung skalieren können. Weitere Informationen finden Sie unter „Skalierung im 9-teiligen Segmentraster verwenden“ auf Seite 184.

**Das Raster verwenden**

Das Fireworks-Raster zeigt ein System horizontaler und vertikaler Linien auf der Leinwand an. Mithilfe des Rasters können Sie Objekte präzise anordnen. Außerdem können Sie es anzeigen, bearbeiten und seine Größe bzw. Farbe ändern.

*Hinweis:* Das Raster gehört nicht zu einer bestimmten Ebene, und es wird auch nicht mit dem Dokument exportiert. Es ist lediglich ein Entwurfswerkzeug.

**So blenden Sie das Raster ein bzw. aus:**

- ❖ Wählen Sie **Ansicht > Raster > Raster einblenden**.

**So richten Sie Objekte am Raster aus:**

- ❖ Wählen Sie **Ansicht > Raster > Am Raster ausrichten**.

**So ändern Sie die Rasterfarbe:**

- 1 Wählen Sie **Ansicht > Raster > Raster bearbeiten**.
- 2 Wählen Sie im Farbfeld-Popupfenster eine neue Hilfslinienfarbe aus, und klicken Sie auf **OK**.

**So ändern Sie die Größe der Rasterzellen:**

- 1 Wählen Sie **Ansicht > Raster > Raster bearbeiten**.
- 2 Geben Sie in den Textfeldern für den Horizontal-/Vertikalabstand die neuen Abmessungen ein, und wählen Sie **OK**.

## Mit dem Bedienfeld **Verlauf** mehrere Aktionen rückgängig machen und wiederholen

Mit dem Bedienfeld **Verlauf** können Sie die bei der Erstellung eines Dokuments durchgeführten Aktionen anzeigen, ändern oder wiederholen. Damit werden die zuletzt durchgeführten Aktionen in Fireworks aufgezeichnet. Maßgeblich ist dabei der im Feld **Rückgängig-Schritte** im Fireworks-Dialogfeld **Voreinstellungen** (Windows) bzw. **Einstellungen** (Macintosh) gewählte Wert.

Mit dem Bedienfeld **Verlauf** können Sie Folgendes tun:

- Die zuletzt durchgeführten Aktionen schnell rückgängig machen und wiederholen.
- Die zuletzt durchgeführten Aktionen im Bedienfeld **Verlauf** auswählen und sie wiederholen.
- Ausgewählte Befehle als JavaScript-Textäquivalent in die Zwischenablage kopieren.
- Eine Gruppe zuletzt durchgeführter Aktionen als benutzerdefinierten Befehl speichern und sie dann über das Menü **Befehle** als einzelnen Befehl ausführen. Weitere Informationen zur Definition von Befehlen mit dem Bedienfeld **Verlauf** finden Sie unter „Skripts im Bedienfeld Verlauf erstellen“ auf Seite 341.

### So machen Sie Schritte rückgängig bzw. stellen diese wieder her:

- 1 Wählen Sie **Fenster > Verlauf**, um das Bedienfeld **Verlauf** zu öffnen.
- 2 Ziehen Sie die Rückgängig-Markierung nach oben oder unten.

### So wiederholen Sie Aktionen:

- 1 Führen Sie die Aktionen durch.
- 2 So markieren Sie die zu wiederholenden Aktionen im Bedienfeld **Verlauf**:
  - Klicken Sie auf eine Aktion, um Sie zu markieren.
  - Klicken Sie bei gedrückter Taste <Strg> (Windows) bzw. Befehlstaste (Macintosh), um mehrere Aktionen zu markieren.
  - Um mehrere unmittelbar aufeinander folgende Aktionen auf einmal auszuwählen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken nacheinander auf den ersten und den letzten Namen.
- 3 Klicken Sie im Bedienfeld **Verlauf** am unteren Rand auf die Schaltfläche **Wiederholen**.

### So speichern Sie Aktionen zur Wiederverwendung:

- 1 Markieren Sie die zu speichernden Aktionen im Bedienfeld **Verlauf**.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Speichern** unten im Bedienfeld.
- 3 Geben Sie für den Befehl einen Namen ein, und klicken Sie auf **OK**.

### So verwenden Sie einen benutzerdefinierten Befehl:

- ❖ Wählen Sie im Menü **Befehle** den Befehl.

# Kapitel 3: Objekte auswählen und transformieren

Bei Ihrer Arbeit in Fireworks CS3 bearbeiten Sie Vektor- und Bitmapobjekte, Textblöcke, Segmente und Hotspots sowie Pixelbereiche. Mithilfe der Auswahl- und Transformationswerkzeuge können Sie Objekte verschieben, kopieren, löschen, drehen, skalieren oder neigen. In Dokumenten, die über mehrere Objekte verfügen, können Sie die Objekte organisieren, indem Sie sie stapeln, gruppieren und ausrichten.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:





- „Objekte auswählen“ auf Seite 39
- „Pixel auswählen“ auf Seite 42
- „Ausgewählte Objekte bearbeiten“ auf Seite 51
- „Ausgewählte Objekte und Auswahlbereiche transformieren und verzerren“ auf Seite 52
- „Objekte organisieren“ auf Seite 55

## Objekte auswählen

Um Objekte auf der Leinwand zu bearbeiten, müssen Sie sie zunächst auswählen. Hierbei spielt es keine Rolle, ob es sich um Vektorobjekte, Pfade, Punkte, Textblöcke, Wörter, Buchstaben, Segmente, Hotspots, Instanzen oder Bitmap-Objekte handelt.

Objekte können auf verschiedene Weisen ausgewählt werden:

**Das Bedienfeld „Ebenen“** zeigt die einzelnen Objekte an. Wenn das Bedienfeld **Ebenen** geöffnet und die Ebenen erweitert sind, können Sie ein Objekt im Bedienfeld auswählen, indem Sie darauf klicken. Weitere Informationen finden Sie unter „Seiten, Ebenen, Masken und Mischen“ auf Seite 151.

	Mit dem Zeigerwerkzeug wählen Sie Objekte aus, indem Sie auf sie klicken oder indem Sie einen Auswahlrahmen um sie ziehen.
	Mit dem Teilauswahlwerkzeug können Sie ein einzelnes Objekt aus einer Gruppe oder die einzelnen Punkte eines Vektorobjekts auswählen.
	Mit dem Werkzeug <b>Hintere auswählen</b> können Objekte ausgewählt werden, die hinter anderen Objekten liegen.
	Wenn Sie einen Bereich auswählen möchten, der als unabhängige Datei exportiert werden soll, verwenden Sie das Exportbereichwerkzeug.


Informationen zum Auswählen bestimmter Pixelbereiche in Bitmap-Grafiken finden Sie unter „Pixel auswählen“ auf Seite 42.

### Mit dem Zeigerwerkzeug arbeiten

Mit dem Zeigerwerkzeug wählen Sie Objekte aus, indem Sie darauf klicken oder einen Auswahlrahmen um einen Teil der Objekte ziehen.

#### So wählen Sie ein Objekt durch Klicken aus:

- Platzieren Sie das Zeigerwerkzeug über den Pfad oder den Begrenzungsrahmen des Objekts, und klicken Sie.
- Klicken Sie auf die Pinselstriche oder Füllungen des Objekts.
- Wählen Sie das Objekt im Bedienfeld **Ebenen**.

 Um eine Vorschau davon zu erhalten, was Sie bei der jeweiligen Zeigerposition auf der Leinwand auswählen würden, wählen Sie auf der Registerkarte **Bearbeiten** des Dialogfelds **Voreinstellungen** (Windows) bzw. **Einstellungen** (Macintosh) die Option **Mausaktiviert**. Weitere Informationen zu Voreinstellungen finden Sie unter „Voreinstellungen definieren“ auf Seite 345.

#### So wählen Sie Objekte durch Ziehen aus:

1 Ziehen Sie das Zeigerwerkzeug, sodass sich ein oder mehrere Objekte im Auswahlbereich befinden.



#### Das Teilauswahlwerkzeug verwenden

Mit dem Teilauswahlwerkzeug können Sie die Punkte eines Vektorpfads oder Objekte, die Teil einer Gruppe sind, auswählen, verschieben oder modifizieren.

#### So verschieben oder modifizieren Sie Objekte mit dem Teilauswahlwerkzeug:

1 Wählen Sie das Teilauswahlwerkzeug aus.

2 Treffen Sie eine Auswahl.

Es werden Auswahlgriffe angezeigt.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um ein Objekt zu modifizieren, ziehen Sie einen der Rahmenpunkte oder Auswahlgriffe.
- Wenn Sie das gesamte Objekt verschieben möchten, ziehen Sie eine beliebige Stelle des Objekts, aber nicht einen der Rahmenpunkte oder Auswahlgriffe.

#### Das Werkzeug „Hintere auswählen“ verwenden

Wenn Sie an Grafiken arbeiten, die mehrere Objekte enthalten, können Sie das Werkzeug **Hintere auswählen** verwenden, um ein Objekt auszuwählen, das verborgen ist oder von anderen Objekten verdeckt wird.

#### So wählen Sie ein Objekt aus, das sich hinter anderen Objekten befindet:

❖ Klicken Sie mit dem Werkzeug **Hintere auswählen** wiederholt auf die gestapelten Objekte. Dadurch werden die Objekte nacheinander in der Stapelreihenfolge angezeigt, bis Sie das gewünschte Objekt ausgewählt haben.

**Hinweis:** Sie können schwer erreichbare Objekte auch auswählen, indem Sie im erweiterten Bedienfeld **Ebenen** auf das Objekt klicken.

#### Auswahlinformationen im Eigenschafteninspektor

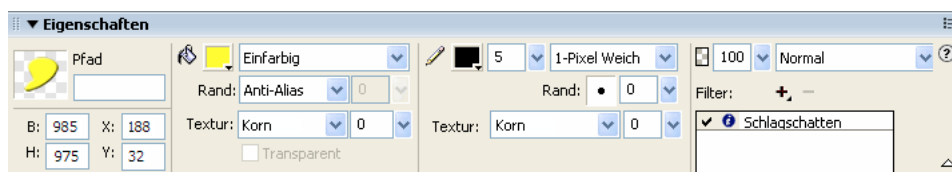
Immer wenn Sie ein Objekt auswählen, wird die Auswahl durch den Eigenschafteninspektor angegeben. Links oben zeigt der Eigenschafteninspektor folgende Informationen zur Auswahl an:

- Eine Beschreibung des betreffenden Objekts
- Ein Textfeld, in das ein Name für das Objekt eingegeben werden kann

**Hinweis:** Der Name des Objekts wird immer in der Titelleiste des Dokuments angezeigt, wenn Sie das Objekt auswählen. Bei Segmenten und Schaltflächen wird dieser Name beim Exportieren zum Dateinamen.

- Die Anzahl der Objekte, wenn mehr als ein Objekt ausgewählt ist

**Hinweis:** Wenn die Statusleiste aktiviert ist (nur Windows), werden ausgewählte Objekte auch in der Statusleiste unten im Dokumentfenster angezeigt.



Der Eigenschafteninspektor zeigt auch Informationen und Einstellungen des ausgewählten Objekttyps an. Wenn Sie beispielsweise einen Vektorpfad auswählen, zeigt der Eigenschafteninspektor Vektorpfadeigenschaften wie beispielsweise die Strichstärke und die Farbe an.

## Auswahl modifizieren

Wenn Sie ein einzelnes Objekt ausgewählt haben, können Sie weitere Objekte der Auswahl hinzufügen oder die Auswahl bestimmter Objekte aufheben. Mit einem einzigen Befehl können Sie jedes Objekt auf allen Ebenen eines Dokuments auswählen oder die Auswahl davon aufheben. Sie können den Auswahlpfad auch ausblenden, damit Sie ein ausgewähltes Objekt bearbeiten können, während Sie es so anzeigen lassen, wie es im Internet oder gedruckt aussehen wird.

### So fügen Sie einer Auswahl etwas hinzu:

❖ Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie auf zusätzliche Objekte mit dem Werkzeug Hintere auswählen oder auf das Auswahl- oder Teilauswahlwerkzeug klicken.

### So heben Sie die Auswahl eines Objekts auf, während Sie andere Objekte weiterhin ausgewählt lassen:

❖ Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie auf das ausgewählte Objekt klicken.

### So wählen Sie alles auf allen Ebenen eines Dokuments aus:

❖ Wählen Sie **Auswählen > Alles auswählen**.

**Hinweis:** Bei der Option **Alles auswählen** werden ausgeblendete Objekte nicht mit ausgewählt.

### So heben Sie die Auswahl aller Objekte auf:

❖ Wählen Sie **Auswählen > Auswahl aufheben**.

**Hinweis:** Um alle sichtbaren Objekte auf allen Ebenen eines Dokuments auszuwählen, müssen Sie die Voreinstellung **Einzelebene bearbeiten** deaktivieren. Wenn Sie die Voreinstellung **Einzelebene bearbeiten** wählen, werden nur Objekte in der aktuellen Ebene ausgewählt. Weitere Informationen finden Sie unter „Ebenen organisieren“ auf Seite 157.

### So blenden Sie das Pfadauswahl-Feedback eines ausgewählten Objekts aus:

❖ Wählen Sie den Menübefehl **Ansicht > Rahmen ausblenden**.

**Hinweis:** Um das ausgewählte Objekt zu erkennen, wenn der Umriss und die Punkte ausgeblendet sind, beachten Sie das Bedienfeld **Ebenen** oder den Eigenschafteninspektor.

### So blenden Sie ausgewählte Objekte aus:

❖ Wählen Sie den Menübefehl **Ansicht > Auswahl ausblenden**.

**Hinweis:** Ausgeblendete Objekte können nicht exportiert werden. Segmente und Hotspot-Webobjekte auf der Webebene bilden hier die Ausnahme.






### So blenden Sie sämtliche Objekte ein:

❖ Wählen Sie **Ansicht > Alles zeigen**.

**Hinweis:** Um Objekte auszublenden – unabhängig davon, ob sie ausgewählt sind oder nicht – können Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf die Spalte mit dem Auge ziehen oder klicken.

## Pixel auswählen

Sie können die Pixel eines gesamten Bilds bearbeiten, oder mit einem der Auswahlwerkzeuge einen bestimmten Bildbereich zur Bearbeitung auswählen.

	Der Auswahlrahmen dient zur Auswahl eines rechteckigen Pixelbereichs in einem Bild.
	Der ovale Auswahlrahmen dient zur Auswahl eines elliptischen Pixelbereichs in einem Bild.
	Das Lasso-Werkzeug dient zur Auswahl eines Pixelbereichs mit beliebigem Umriss in einem Bild.
	Das Polygon-Lasso dient zur Auswahl eines Pixelbereichs mit beliebigem Umriss und geraden Kanten in einem Bild.
	Der Zauberstab dient zur Auswahl eines Bereichs ähnlichfarbiger Pixel in einem Bild.

Mit den Pixelauswahlwerkzeugen werden Auswahlrahmen gezeichnet, die den Bereich der ausgewählten Pixel definieren. Nach dem Zeichnen eines Auswahlrahmens können Sie ihn verändern, indem Sie ihn verschieben, ihm weitere Bereiche hinzufügen, oder eine weitere Auswahl aus ihm treffen. Sie können die Pixel im Auswahlbereich bearbeiten, Filter auf sie anwenden oder sie löschen, ohne die Pixel außerhalb der Auswahl zu verändern. Zudem können Sie eine schwebende Auswahl an Pixeln erstellen, die Sie bearbeiten, verschieben, ausschneiden oder kopieren können.

### Werkzeugoptionen zur Bitmap-Bearbeitung

Wenn Sie den Auswahlrahmen oder ovalen Auswahlrahmen bzw. das Lasso, Polygon-Lasso oder den Zauberstab auswählen, werden im Eigenschafteninspektor die Optionen für das Werkzeug angezeigt.

Wenn Sie auf das Rechteck des Live-Auswahlrahmens klicken, können Sie die Einstellungen für Rand und Feder (wenn Feder als Randeinstellung gewählt wurde) für die Bitmap-Auswahl ändern, während der Auswahlrahmen, der ovale Auswahlrahmen, das Lasso, das Polygon-Lasso oder der Zauberstab verwendet wird.

Im Eigenschafteninspektor werden außerdem die drei Randooptionen für das Werkzeug angezeigt:

**Hart** erzeugt eine Rahmenauswahl mit einem fest definierten Rand.

**Anti-Alias** gleicht gezackte Ränder innerhalb der Rahmenauswahl aus.

**Feder** ermöglicht Ihnen, den Rand der Pixelauswahl weicher zu machen.

Vor Verwendung eines Auswahlwerkzeugs können Sie die Option **Feder** einstellen. Die Ränder einer existierenden Auswahl können verwischt werden, indem Sie auf das Kontrollkästchen **Live-Auswahlrahmen** klicken. Eine bestehende Auswahl können Sie über **Auswählen > Feder** abrunden. Weitere Informationen finden Sie unter „Ränder einer Pixelauswahl verwischen“ auf Seite 47.

Wenn Sie den Auswahlrahmen oder den ovalen Auswahlrahmen auswählen, werden im Eigenschafteninspektor auch drei Stiloptionen angezeigt:

**Normal** bewirkt einen Auswahlrahmen, bei dem Höhe und Breite voneinander unabhängig sind.

**Festes Verhältnis** bewirkt, dass Höhe und Breite des Auswahlrahmens in ein gleichbleibendes Verhältnis zueinander gesetzt werden.

**Feste Größe** bewirkt, dass die Höhe und Breite auf ein definiertes Maß eingestellt werden.

**Hinweis:** Beim Zauberstabwerkzeug kann auch der **Toleranzwert** eingestellt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Bereiche mit ähnlichen Farben auswählen“ auf Seite 43.



## Pixelauswahlrahmen erstellen

Mit den Werkzeugen **Auswahlrahmen**, **Ovaler Auswahlrahmen** und **Lasso**, die Sie in der Kategorie **Bitmap** des Bedienfelds **Werkzeuge** finden, können Sie bestimmte Pixelbereiche in einer Bitmap auswählen, indem Sie einen Rahmen um sie zeichnen.

***Hinweis:** Wenn Sie die Einstellungen für die Auswahl ändern möchten, während Sie eines dieser Werkzeuge einsetzen, muss das Rechteck des Live-Auswahlrahmens ausgewählt sein, bevor Sie die Auswahl erstellen.*

### So wählen Sie einen rechteckigen bzw. elliptischen Pixelbereich aus:

- 1 Wählen Sie das Werkzeug **Auswahlrahmen** oder **Ovaler Auswahlrahmen**.
- 2 Stellen Sie im Eigenschafteninspektor den Stil und den Rand ein. Weitere Informationen finden Sie unter „Werkzeugoptionen zur Bitmap-Bearbeitung“ auf Seite 42.
- 3 Ziehen Sie mit dem Zeiger, um einen Auswahlrahmen zu zeichnen, der einen bestimmten Pixelbereich umschließt.

Um weitere quadratische oder kreisförmige Auswahlrahmen zu zeichnen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie das Werkzeug **Auswahlrahmen** oder **Ovaler Auswahlrahmen** ziehen. Wenn **Live-Auswahlrahmen** aktiviert ist, während Sie mehrere Auswahloperationen durchführen, ist nur der zuletzt erstellte Auswahlrahmen ein Live-Auswahlrahmen.

Um einen Auswahlrahmen von einem Mittelpunkt aus zu zeichnen, heben Sie die Auswahl aller anderen aktiven Auswahlrahmen auf und halten die Taste <Alt> (Windows) bzw. die Wahltaste (Macintosh) gedrückt, während Sie zeichnen.

### So wählen Sie einen Freiform-Pixelbereich aus:

- 1 Wählen Sie das Lassowerkzeug.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor eine Randooption. Weitere Informationen finden Sie unter „Werkzeugoptionen zur Bitmap-Bearbeitung“ auf Seite 42.
- 3 Ziehen Sie den Mauszeiger um die Pixel herum, die Sie auswählen möchten.

### Auswahlrahmen durch Verbinden von Punkten erstellen

Mit dem Polygon-Lasso können Sie einen Pixelbereich in einer Bitmap auswählen, indem Sie mehrmals auf den Umriss des Pixelbereichs klicken.

### So wählen Sie einen Polygon-Pixelbereich aus:

- 1 Wählen Sie das Werkzeug **Polygon-Lasso**.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor eine Randooption. Weitere Informationen finden Sie unter „Werkzeugoptionen zur Bitmap-Bearbeitung“ auf Seite 42.
- 3 Erstellen Sie den Umriss der Auswahl, indem Sie durch Klicken Punkte auf dem Rand des gewünschten Pixelbereichs festlegen.

Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um die Auswahlrahmensegmente des Polygon-Lassos auf 45°-Schritte zu beschränken.

- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um das Polygon zu schließen:
  - Klicken Sie auf den Anfangspunkt.
  - Doppelklicken Sie in den Arbeitsbereich.

### Bereiche mit ähnlichen Farben auswählen

Mit dem Zauberstabwerkzeug können Sie Pixelbereiche mit ähnlichen Farben auswählen. Indem Sie im Eigenschafteninspektor die Toleranz und die Randooptionen des Zauberstabs einstellen, können Sie die Pixelauswahl des Zauberstabs steuern.

**So wählen Sie einen Bereich mit Pixeln ähnlicher Farbe aus:**

- 1 Wählen Sie das Zauberstabwerkzeug.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor eine Randooption. Weitere Informationen finden Sie unter „Werkzeugooptionen zur Bitmap-Bearbeitung“ auf Seite 42.

- 3 Stellen Sie den Toleranzwert ein, indem Sie im Eigenschafteninspektor den Toleranzregler entsprechend ziehen.

Der Toleranzwert legt den Farbbereich fest, der beim Klicken auf einen Pixel mit dem Zauberstab ausgewählt wird. Wenn Sie **0** eingeben und auf einen Pixel klicken, werden nur benachbarte Pixel der exakt gleichen Farbe ausgewählt. Wenn Sie beispielsweise **65** eingeben, wird ein größerer Bereich von Farbtönen ausgewählt.

- 4 Klicken Sie auf den Farbbereich, den Sie auswählen möchten.

Ein Auswahlrahmen wird um den ausgewählten Pixelbereich angezeigt.



*Pixelauswahl mit einem niedrigeren Toleranzwert (oben) und einem höheren Toleranzwert (unten)*

**So wählen Sie im gesamten Dokument Pixel ähnlicher Farben aus:**

- 1 Wählen Sie einen Farbbereich mit einem Auswahlrahmen- oder Lasso-Werkzeug bzw. mit dem Zauberstab aus.
- 2 Wählen Sie **Auswählen > Ähnliches auswählen**.

Ein oder mehrere Auswahlrahmen wählen sämtliche Pixelbereiche im Bild mit demselben Farbbereich aus, entsprechend des im Eigenschafteninspektor eingestellten Toleranzwerts für den Zauberstab.

**Hinweis:** Um die Toleranz des Befehls **Ähnliches auswählen** zu verändern, wählen Sie den Zauberstab und ändern Sie Eigenschafteninspektor den Toleranzwert, bevor Sie den Befehl ausführen. Sie können auch den Live-Auswahlrahmen auswählen, damit die Einstellung **Toleranz** geändert werden kann, während Sie mit dem Zauberstab arbeiten.

**Auswahlrahmen entfernen**

Sie können Auswahlrahmen entfernen, ohne das Dokument zu beeinflussen.

**So entfernen Sie einen Auswahlrahmen:**

- Zeichnen Sie einen neuen Auswahlrahmen.
- Klicken Sie außerhalb der aktiven Auswahl mit einem Auswahlrahmen- oder Lassowerkzeug.
- Drücken Sie die Taste <Esc>.
- Wählen Sie **Auswählen > Auswahl aufheben**.

## Auswahlrahmen anpassen

Nachdem Sie Pixel mit einem Auswahlrahmen oder einem Lasso ausgewählt haben, können Sie einen Auswahlrahmen bearbeiten oder verschieben, ohne dass dabei die darunter liegenden Pixel beeinflusst werden. Mit den Modifiziertasten können Sie auf manuelle Weise Pixel in einen Auswahlrahmen einfügen oder aus diesem entfernen.

Zudem können Sie den Auswahlrahmen um einen festgelegten Wert erweitern bzw. einengen, einen zusätzlichen Pixelbereich um den vorhandenen Auswahlrahmen herum auswählen oder den Auswahlrahmen glätten.

### Auswahlrahmen verschieben oder anpassen

Sie können einen Auswahlrahmen verschieben, damit er sich über einem anderen Pixelbereich befindet, oder ihn neu positionieren, indem Sie die Leertaste drücken, während Sie ihn zeichnen.

#### So verschieben Sie einen Auswahlrahmen:

- Ziehen Sie den Auswahlrahmen mit einem Auswahlrahmen- oder Lasso-Werkzeug bzw. mit dem Zauberstab.
- Verwenden Sie die Pfeiltasten, um den Auswahlrahmen in 1-Pixel-Schritten zu verschieben.
- Drücken Sie die Umschalttaste, und verwenden Sie die Pfeiltasten, um den Auswahlrahmen in 10-Pixel-Schritten zu verschieben.

#### So verschieben Sie einen Auswahlrahmen mit der Leertaste:

- 1 Ziehen Sie das Werkzeug, um den Auswahlrahmen zu zeichnen.
- 2 Halten Sie die Maustaste gedrückt, und drücken Sie die Leertaste.
- 3 Ziehen Sie den Auswahlrahmen auf eine andere Stelle der Leinwand.
- 4 Halten Sie die Maustaste weiterhin gedrückt, und lassen Sie die Leertaste los.
- 5 Ziehen Sie weiter, um den Auswahlrahmen fertig zu zeichnen.

### Pixel hinzufügen oder entfernen

Nachdem Sie mit einem beliebigen Bitmap-Auswahlwerkzeug einen Auswahlrahmen gezeichnet haben, können Sie dieser Auswahl mit demselben oder einem anderen Bitmap-Auswahlwerkzeug weitere Pixel hinzufügen.

#### So fügen Sie weitere Pixel zu einer bestehenden Pixelauswahl hinzu:

- 1 Wählen Sie ein beliebiges Bitmap-Auswahlwerkzeug.
- 2 Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und zeichnen Sie zusätzliche Auswahlrahmen.
- 3 Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 mit einem beliebigen Bitmap-Auswahlwerkzeug, um die Auswahl zusätzlich zu erweitern.

Überlappende Auswahlrahmen fügen sich zu einem zusammenhängenden Rahmen zusammen.

#### So entfernen Sie Pixel aus einer Auswahl:

❖ Halten Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. die Wahltaste (Macintosh) gedrückt, und wählen Sie mit einem Bitmap-Auswahlwerkzeug den Pixelbereich, dessen Auswahl Sie aufheben möchten.

### Auswahl des Überschneidungsbereichs von zwei Auswahlrahmen

Sie können einen Pixelbereich in einem Auswahlrahmen auswählen, indem Sie einen zweiten Rahmen zeichnen, der den ersten überschneidet.

#### So wählen Sie einen Pixelbereich aus, der durch die Überschneidung zweier Auswahlrahmen definiert ist:

- 1 Halten Sie <Alt>-<Umschalt> (Windows) bzw. <Wahl>-<Umschalt> (Macintosh) gedrückt, und erstellen Sie einen neuen Auswahlrahmen, der sich mit dem ursprünglichen Auswahlrahmen überschneidet.
- 2 Lassen Sie die Maustaste los.

Nur die Pixel im Überschneidungsbereich der beiden Rahmen sind ausgewählt.

### Pixelauswahl durch Miniaturansichten und Modifikationstasten verändern

In einer ausgewählten Bitmap können Sie auch über die Opazität der Objekte und Masken im Bedienfeld **Ebenen** eine Pixelauswahl erstellen. Weitere Informationen zum Ebenenbedienfeld finden Sie unter „Mit Ebenen arbeiten“ auf Seite 155.

#### So erstellen oder ersetzen Sie eine Pixelauswahl in einer ausgewählten Bitmap über die Opazität eines Objekts:

**1** Platzieren Sie im Bedienfeld **Ebenen** den Zeiger über die Miniaturansicht des Objekts, mit dem Sie die Pixelauswahl erstellen möchten.


**2** Halten Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt.

 Der Zeiger verändert sich, um anzuzeigen, dass Sie im Begriff sind, den Alpha-Kanal des Objekts (d. h. seinen undurchsichtigen Bereich) auszuwählen.

**3** Klicken Sie auf die Miniaturansicht.

Auf der ausgewählten Bitmap wurde eine neue Pixelauswahl erstellt.


#### So fügen Sie weitere Pixel zu einer bestehenden Pixelauswahl hinzu:

-  Halten Sie <Alt>-<Umschalt> (Windows) bzw. <Befehl>-<Umschalt> (Macintosh), und klicken Sie auf das Piktogramm eines Objekts im Bedienfeld **Ebenen**, um der aktiven Pixelauswahl einen Bereich in Form seines opaken Bereichs hinzuzufügen.



Wenn Sie den Zeiger auf dem Piktogramm platzieren und die angegebenen Modifizierungstasten gedrückt halten, weist der Zeiger darauf hin, dass Sie im Begriff sind, Pixel zur Auswahl hinzuzufügen.

#### So entfernen Sie Pixel aus einer Auswahl:

-  Halten Sie <Strg>-<Umschalt> (Windows) bzw. <Befehl>-<Umschalt> (Macintosh), und klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf das Piktogramm eines Objekts, um aus der aktiven Pixelauswahl einen Bereich in Form seines opaken Bereichs zu entfernen.



Wenn Sie den Zeiger auf dem Piktogramm platzieren und die angegebenen Modifizierungstasten gedrückt halten, weist der Zeiger darauf hin, dass Sie im Begriff sind, Pixel von der Auswahl zu entfernen.

#### So erstellen Sie in einer Bitmap eine Pixelauswahl aus dem Überschneidungsbereich überlappender Objekte:

**1** Halten Sie die Taste <Strg> (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt, und klicken Sie auf das Piktogramm eines Objekts, um seinen Alpha-Kanal oder opaken Bereich auszuwählen.

 Der Zeiger verändert sich, um anzuzeigen, dass Sie im Begriff sind, den Alpha-Kanal des Objekts (d. h. seinen undurchsichtigen Bereich) auszuwählen.

**2** Drücken Sie <Strg>-<Umschalt>-<Alt> (Windows) bzw. Befehlstaste-Umschalttaste-Wahltaste (Macintosh), und klicken Sie auf ein anderes Objekt.

In der ausgewählten Bitmap wird eine Pixelauswahl aus dem Überschneidungsbereich der undurchsichtigen Bereiche der zwei Objekte erstellt.



Wenn Sie den Zeiger auf dem Piktogramm platzieren und die angegebenen Modifizierungstasten gedrückt halten, weist der Zeiger darauf hin, dass Sie im Begriff sind, aus dem Überschneidungsbereich der undurchsichtigen Bereiche zweier überlappender Objekte eine Pixelauswahl zu erstellen.

#### Eine umgekehrte Pixelauswahl erstellen

Ausgehend von der aktiven Pixelauswahl können Sie eine weitere Pixelauswahl erstellen, die alle Pixel umfasst, die in der aktiven Auswahl nicht enthalten sind. Dieses Verfahren kann z. B. angewendet werden, um alle Pixel außerhalb der ursprünglichen Auswahl auszuwählen und zu löschen.

#### So kehren Sie eine Pixelauswahl um:

**1** Erstellen Sie mit einem beliebigen Bitmap-Auswahlwerkzeug eine Pixelauswahl.

**2** Wählen Sie **Auswählen > Auswahl umkehren**.


Nun sind alle Pixel ausgewählt, die nicht in der ursprünglichen Auswahl enthalten waren.

### Ränder einer Pixelauswahl verwischen

Durch federartiges Verwischen kann ein transparenter Effekt der ausgewählten Pixel erzielt werden. Wenn Sie den Befehl **Feder** verwenden, können Sie unterschiedliche Werte ausprobieren und die Ergebnisse ansehen, solange die Pixel ausgewählt sind. Sie können eine Auswahl auch verwischen, indem Sie im Eigenschafteninspektor einen Wert eingeben, bevor oder während Sie ein Bitmap-Auswahlwerkzeug verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „Werkzeugoptionen zur Bitmap-Bearbeitung“ auf Seite 42.

#### So verwischen Sie eine Pixelauswahl:

- 1 Wählen Sie **Auswählen > Feder**.
- 2 Geben Sie im Dialogfeld **Federauswahl** einen Radius ein.  
Die Größe des Auswahlrahmens ändert sich entsprechend dem eingegebenen Radius.
- 3 Wenn nötig, können Sie den Wert im Dialogfeld **Federauswahl** ändern, um den Radius anzupassen.
- 4 Klicken Sie auf **OK**.

 Wenn Sie das Aussehen der Federauswahl ohne die umgebenden Pixel anzeigen lassen möchten, klicken Sie auf **Auswählen > Auswahl umkehren**, und drücken Sie dann die Taste <Entf>. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, verwenden Sie das Bedienfeld **Verlauf**, oder wählen Sie **Bearbeiten > Rückgängig**, und wiederholen Sie den Vorgang.

### Auswahlrahmen erweitern oder einengen

Nachdem Sie einen Auswahlrahmen gezeichnet haben, um Pixel auszuwählen, können Sie den Rand des Auswahlrahmens erweitern oder einengen.

#### So erweitern Sie den Rahmen eines Auswahlrahmens:

- 1 Zeichnen Sie den Auswahlrahmen, und wählen Sie anschließend **Auswählen > Auswahlrahmen erweitern**.
- 2 Geben Sie die Anzahl der Pixel ein, um die der Auswahlrahmen erweitert werden soll, und klicken Sie auf **OK**.

#### So engen Sie den Auswahlrahmen ein:

- 1 Zeichnen Sie den Auswahlrahmen, und wählen Sie anschließend **Auswählen > Auswahlrahmen einengen**.
- 2 Geben Sie die Anzahl der Pixel ein, um die der Auswahlrahmen eingengt werden soll, und klicken Sie auf **OK**.

### Bereich um einen vorhandenen Auswahlrahmen herum auswählen

Sie können um einen vorhandenen Auswahlrahmen herum einen zusätzlichen Auswahlrahmen mit einer festgelegten Breite erstellen. Dies ermöglicht besondere grafische Effekte, wie z. B. das Verwischen der Ränder einer Pixelauswahl.

#### So wählen Sie einen Bereich um den vorhandenen Auswahlrahmen herum aus:

- 1 Zeichnen Sie einen Auswahlrahmen, und wählen Sie anschließend **Auswählen > Auswahlrahmen begrenzen** aus.
- 2 Geben Sie die Breite des Auswahlrahmens ein, der um den vorhandenen Rahmen gezogen werden soll, und klicken Sie auf **OK**.

### Rand eines Auswahlrahmens glätten

Sie können unerwünschte Pixel an den Rändern der aktiven Pixelauswahl löschen. Dies ist praktisch, wenn nach dem Gebrauch des Zauberstabwerkzeugs am Rand einer Pixelauswahl überflüssige Pixel erscheinen.



Pixelauswahl vor und nach dem Glätten

**So glätten Sie den Rand eines Auswahlrahmens:**

- 1 Wählen Sie **Auswählen > Auswahlrahmen glätten**.
- 2 Legen Sie den gewünschten Glättungsgrad durch Eingeben eines Musterradius fest und klicken Sie auf OK.

**Auswahlrahmen in Pfad konvertieren**

Mit Fireworks können Sie eine Bitmap-Auswahl in ein Vektorobjekt konvertieren, indem Sie einen Auswahlrahmen um den zu konvertierenden Teil der Bitmap zeichnen. Dieses Verfahren ist hilfreich, wenn Sie z. B. ausgehend von einer Bitmap eine Animation erstellen möchten.

**So konvertieren Sie einen Auswahlrahmen in einen Pfad:**

- ❖ Zeichnen Sie einen Auswahlrahmen, und wählen Sie anschließend **Auswählen > Auswahlrahmen in Pfad konvertieren**.

Die aktuellen Strich- und Füllungsattribute des Dokuments werden dem neuen Pfad zugewiesen.

**Auswahlrahmen übertragen**

Sie können einen Auswahlrahmen aus einer Bitmap auf ein anderes Bitmap-Objekt auf derselben Ebene oder auf einer anderen Ebene übertragen. Sie können die Auswahl innerhalb des Auswahlrahmens auch auf eine Maske übertragen.

**So übertragen Sie einen Auswahlrahmen auf ein anderes Bitmap-Objekt:**

- 1 Zeichnen Sie einen Auswahlrahmen.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld **Ebenen** ein anderes Objekt auf derselben Ebene oder auf einer anderen Ebene.

Der Auswahlrahmen wird auf dieses Objekt übertragen.

*Hinweis: Fireworks behandelt Masken und maskierte Objekte als separate Objekte. Weitere Informationen zu Masken finden Sie unter „Bilder maskieren“ auf Seite 160.*

**Auswahlrahmen speichern**

Sie können die Größe, Form und Position eines Auswahlrahmens speichern, um ihn später erneut anzuwenden. Sie können auch mehrere Auswahlrahmen speichern.

**So speichern Sie einen Auswahlrahmen:**

- 1 Wählen Sie **Auswählen > Bitmap-Auswahl speichern** aus, um das Dialogfeld **Auswahl speichern** zu öffnen.
- 2 Das Feld **Dokument** enthält den Namen des aktiven Dokuments, in dem der Auswahlrahmen gespeichert wird. Sie können diesen Namen unverändert übernehmen oder einen anderen Namen im Popupmenü wählen, wenn der Auswahlrahmen in einem anderen Dokument gespeichert werden soll.
- 3 Das Feld **Auswahl** enthält den Namen der aktiven Auswahl im aktiven Dokument. Wenn es sich um eine neue Auswahl handelt, wird standardmäßig das Wort **Neu** angezeigt. Sie können diesen Namen übernehmen oder eine frühere Auswahl ersetzen, indem Sie sie im Popup auswählen.
- 4 Das Feld **Name** enthält das Wort **Standard** und ist nur aktiviert, wenn das Feld **Auswahl** das Wort **Neu** enthält. Wenn dies der Fall ist, markieren Sie das Wort **Standard**, und geben Sie einen Namen für die neue Auswahl ein.
- 5 Wenn das Feld **Auswahl** das Wort **Neu** enthält, wird die Auswahl **Neu** im Abschnitt **Vorgang** des Dialogfelds **Auswahl speichern** aktiviert. Wenn eine zuvor gespeicherte Auswahl im Feld **Auswahl** ausgewählt wird, enthält der Abschnitt **Vorgang** die folgenden Optionen.
  - **Auswahl ersetzen** ersetzt die aktive Auswahl im aktiven Dokument durch die im Feld **Auswahl** angegebene Auswahl.
  - **Zur Auswahl hinzufügen** fügt die aktive Auswahl der Auswahl hinzu, die in den Feldern **Dokument** und **Auswahl** angegeben ist.
  - **Aus Auswahl entfernen** entfernt die aktive Auswahl aus der Auswahl, die in den Feldern **Dokument** und **Auswahl** angegeben ist.
  - **Mit Auswahl überschneiden** überschneidet die aktive Auswahl mit der Auswahl, die in den Feldern **Dokument** und **Auswahl** angegeben ist.

**6** Wählen Sie im Bereich **Vorgang** eine Option aus, und klicken Sie auf **OK**.

Wiederholen Sie dies für jeden zu speichernden Auswahlrahmen.

### **Auswahlrahmen wiederherstellen**

Sie können zuvor benannte und gespeicherte Auswahlrahmen wiederherstellen.

#### **So stellen Sie einen Auswahlrahmen wieder her:**

**1** Wählen Sie **Auswählen > Bitmap-Auswahl wiederherstellen**, um das Dialogfeld **Auswahl wiederherstellen** zu öffnen.

**2** Das Feld **Dokument** enthält den Namen des aktiven Dokuments, in dem ein Auswahlrahmen gespeichert wurde. Sie können diesen Namen unverändert übernehmen oder einen anderen Namen im Popup wählen, wenn ein Auswahlrahmen aus einem anderen Dokument wiederhergestellt werden soll.

**3** Das Feld **Auswahl** zeigt den Namen der wiederherzustellenden Auswahl an. Wenn Sie eine andere Auswahl wiederherstellen möchten, wählen Sie sie im Popup.

**4** Klicken Sie auf **Umkehren**, um die wiederhergestellte Auswahl zu invertieren.

**5** Wenn kein aktiver Auswahlrahmen im aktuellen Dokument existiert, wird die Auswahl **Neu** im Bereich **Vorgang** des Dialogfelds **Auswahl wiederherstellen** aktiviert. Befindet sich im aktuellen Dokument ein aktiver Auswahlrahmen, werden im Bereich **Vorgang** die folgenden Optionen aktiviert.

- **Auswahl ersetzen** ersetzt die aktive Auswahl im aktiven Dokument durch die im Feld **Auswahl** angegebene Auswahl.
- **Zur Auswahl hinzufügen** fügt die aktive Auswahl der Auswahl hinzu, die in den Feldern **Dokument** und **Auswahl** angegeben ist.
- **Aus Auswahl entfernen** entfernt die aktive Auswahl aus der Auswahl, die in den Feldern **Dokument** und **Auswahl** angegeben ist.
- **Mit Auswahl überschneiden** überschneidet die aktive Auswahl mit der Auswahl, die in den Feldern **Dokument** und **Auswahl** angegeben ist.

**6** Wählen Sie im Bereich **Vorgang** eine Option, und klicken Sie auf **OK**.

Wiederholen Sie dies für jeden wiederherzustellenden Auswahlrahmen.

### **Auswahlrahmen löschen**

Sie können zuvor benannte und gespeicherte Auswahlrahmen löschen.

*Hinweis: Diese Funktion ist nur aktiviert, wenn ein offenes Dokument mindestens eine gespeicherte Auswahl enthält.*

#### **So löschen Sie einen Auswahlrahmen:**

**1** Wählen Sie **Auswählen > Bitmap-Auswahl löschen**, um das Dialogfeld **Auswahl löschen** zu öffnen.

**2** Das Feld **Dokument** enthält den Namen des aktiven Dokuments mit einem Auswahlrahmen. Sie können diesen Namen unverändert übernehmen oder einen anderen Namen im Popup wählen, wenn ein Auswahlrahmen aus einem anderen Dokument gelöscht werden soll.

**3** Das Feld **Auswahl** enthält den Namen der aktiven Auswahl im aktiven Dokument. Sie können diesen Namen übernehmen oder – wenn Sie eine andere Auswahl aus dem im Feld **Dokument** angegebenen Dokument löschen möchten – eine andere Auswahl im Popup wählen.

**4** Klicken Sie auf **OK**, um die in **Auswahl** angegebene Auswahl zu löschen. Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das Dialogfeld zu schließen, ohne eine Auswahl zu löschen.

## Schwebende Pixelauswahl erstellen und verschieben

Wenn Sie einen Auswahlrahmen an eine neue Stelle ziehen, wird dabei der eigentliche Auswahlrahmen verschoben. Wenn Sie die Pixel innerhalb der Auswahl verschieben, bearbeiten, ausschneiden oder kopieren möchten, müssen Sie sie zuerst zu einer schwebenden Auswahl machen.

### So erstellen Sie eine schwebende Pixelauswahl:

- 1 Nehmen Sie mit einem Bitmap-Auswahlwerkzeug eine Pixelauswahl vor.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Halten Sie die Steuerungstaste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt, und ziehen Sie die Auswahl mit einem beliebigen Bitmap-Werkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge**.
  - Wählen Sie das Zeigerwerkzeug, und ziehen Sie die Auswahl.

### So verschieben Sie eine schwebende Auswahl:

- Ziehen Sie die schwebende Auswahl mit dem Zeigerwerkzeug oder einem Bitmap-Auswahlwerkzeug.
- Wenn ein Bitmap-Werkzeug aktiviert ist, das nicht zur Auswahl dient, halten Sie die Steuerungstaste (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt und ziehen die schwebende Auswahl.
- Verwenden Sie die Pfeiltasten oder die Umschalttaste und die Pfeiltasten.

Wenn Sie die Auswahl der schwebenden Auswahl aufheben oder ein Vektor- oder Webwerkzeug auswählen, wird die schwebende Auswahl Teil des Bitmapobjekts.

## Neue Bitmaps durch Ausschneiden oder Kopieren einfügen

Sie können eine neue, auf einer Pixelauswahl basierende Bitmap in die aktive Ebene eines Dokuments einfügen, indem Sie die ausgewählten Pixel ausschneiden oder kopieren.

### So fügen Sie eine neue Bitmap durch Ausschneiden und Einfügen einer Pixelauswahl ein:

- 1 Wählen Sie mit einem Pixelauswahlwerkzeug einen Pixelbereich aus.
- 2 Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen > Bitmap durch Ausschneiden**.

Ein neues, auf der Pixelauswahl basierendes Bitmap-Objekt wurde in der aktiven Ebene erstellt, und im ursprünglichen Bitmap-Objekt wurden die ausgewählten Pixel gelöscht. Im Bedienfeld **Ebenen** wird eine Miniaturansicht der neuen Bitmap in der aktiven Ebene direkt über dem ursprünglichen Objekt angezeigt.

### So fügen Sie eine neue Bitmap durch Kopieren und Einfügen einer Pixelauswahl ein:

- 1 Wählen Sie mit einem Pixelauswahlwerkzeug einen Pixelbereich aus.
- 2 Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen > Bitmap durch Kopieren**.

Ein neues, auf der Pixelauswahl basierendes Bitmap-Objekt wurde in der aktiven Ebene erstellt. Im ursprünglichen Bitmap-Objekt bleiben die ausgewählten Pixel erhalten. Im Bedienfeld **Ebenen** wird eine Miniaturansicht der neuen Bitmap in der aktiven Ebene direkt über dem ursprünglichen Objekt angezeigt.



## Ausgewählte Objekte bearbeiten

In Fireworks stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten zum Bearbeiten ausgewählter Objekte zur Wahl: Sie können Objekte auf der Leinwand verschieben, von einer Anwendung in eine andere übertragen, Objekte mit den Befehlen **Klonen** und **Duplizieren** kopieren oder Objekte aus dem Arbeitsbereich entfernen.

### So verschieben Sie eine Auswahl:

- Ziehen Sie sie mit dem Auswahl- oder Teilauswahlwerkzeug. Sie können hierzu auch das Werkzeug Hintere auswählen verwenden.
- Drücken Sie eine der Pfeiltasten, um die Auswahl in 1-Pixel-Schritten zu verschieben.
- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und verwenden Sie die Pfeiltasten, um die Auswahl in 10-Pixel-Schritten zu verschieben.
- Geben Sie im Eigenschafteninspektor die gewünschten X- und Y-Koordinaten der oberen linken Ecke der Auswahl an.
- Geben Sie im Bedienfeld **Info** die X- und Y-Koordinaten der Auswahl an. Falls die Koordinatenfelder nicht sichtbar sind, ziehen Sie den unteren Rand des Bedienfelds nach unten.

### So verschieben bzw. kopieren Sie ausgewählte Objekte durch Einfügen:

- 1 Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.
- 2 Wählen Sie **Bearbeiten > Ausschneiden** oder **Bearbeiten > Kopieren**.
- 3 Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen**.

### So duplizieren Sie ein oder mehrere ausgewählte Objekte:

- ❖ Wählen Sie **Bearbeiten > Duplizieren**.

Wenn Sie den Befehl wiederholen, werden die Duplikate des ausgewählten Objekts übereinander gestapelt dargestellt, wobei jedes Duplikat 10 Pixel unter und rechts vom vorhergehenden angeordnet ist. Das zuletzt erstellte Duplikat wird zum ausgewählten Objekt.

***Hinweis:** Die Befehle **Duplizieren** und **Klonen** sind nicht auf eine Bitmap-Auswahl anwendbar. Wählen Sie das Teilauswahlwerkzeug oder das Stempelwerkzeug, um Ausschnitte einer Bitmap zu duplizieren. Weitere Informationen zur Verwendung des Teilauswahlwerkzeugs finden Sie in den nachfolgend beschriebenen Verfahren. Weitere Informationen zur Verwendung des Stempelwerkzeugs finden Sie unter „Bitmaps retuschieren“ auf Seite 64.*

### So duplizieren Sie eine Pixelauswahl:

- Ziehen Sie die Pixelauswahl mit dem Teilauswahlwerkzeug.
- Ziehen Sie das Objekt bei gedrückter Taste <Alt> (Windows) bzw. Wahltaste (Macintosh) mit dem Zeigerwerkzeug.

### So klonen Sie eine Auswahl:

- ❖ Wählen Sie **Bearbeiten > Klonen**.

Der Klon der Auswahl wird exakt über das Original gestapelt und wird zum ausgewählten Objekt.

***Hinweis:** Einen ausgewählten Klon können Sie mithilfe der Pfeiltasten oder der Umschalt- und Pfeiltasten pixelweise vom Original wegschieben. Dies ist von Nutzen, wenn Sie gleichbleibende Abstände zwischen den Klonen oder ihre horizontale oder vertikale Ausrichtung beibehalten möchten.*

### So löschen Sie ausgewählte Objekte:




- Drücken Sie die Taste <Entf> oder <Rücktaste>.
- Wählen Sie **Bearbeiten > Entfernen**.
- Wählen Sie **Bearbeiten > Ausschneiden**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh) auf das Objekt, und wählen Sie im Kontextmenü **Bearbeiten > Ausschneiden**.

**So heben Sie eine Auswahl auf:**

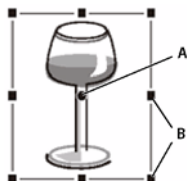
- Wählen Sie **Auswählen > Auswahl aufheben**.
- Klicken Sie außerhalb der Auswahl auf das Bild, wenn Sie einen Auswahlrahmen, einen ovalen Auswahlrahmen oder ein Lassowerkzeug verwenden.
- Drücken Sie die Taste <Esc>.

## Ausgewählte Objekte und Auswahlbereiche transformieren und verzerren

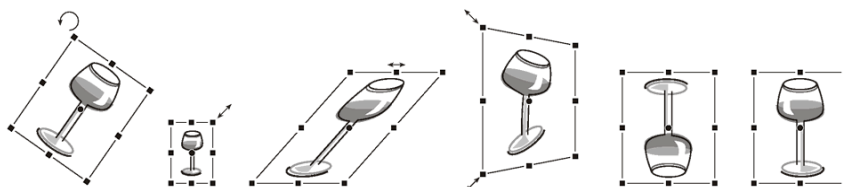
Sie können ausgewählte Objekte, Objektgruppen oder eine Pixelauswahl transformieren. Fireworks bietet Werkzeuge und Menübefehle zum Skalieren, Neigen und Verzerren.

	Beim <b>Skalieren</b> wird das Objekt vergrößert oder verkleinert.
	Beim <b>Neigen</b> wird das Objekt entlang einer bestimmten Achse geneigt.
	Beim <b>Verzerren</b> werden die Seiten oder Ecken eines Objekts in die Richtung verschoben, in die Sie einen Auswahlgriff ziehen, solange die Funktion aktiviert ist. Dies ist besonders praktisch, wenn Sie eine 3D-Wirkung erzeugen möchten.

Wenn Sie ein Transformationswerkzeug auswählen oder auf einen Befehl im Transformationsmenü klicken, blendet Fireworks Transformationsgriffe um die ausgewählten Objekte ein.



A. Mittelpunkt B. Transformationsgriffe



Das Objekt wurde gedreht, skaliert, geneigt, verzerrt und vertikal und horizontal gekippt.

**So transformieren Sie ausgewählte Objekte mit den Transformationsgriffen:**

- 1 Wählen Sie ein Transformationswerkzeug.

Wenn Sie den Zeiger auf oder in die Nähe der Auswahlgriffe platzieren, zeigt der Zeiger die aktive Transformation an.

- 2 So transformieren Sie Objekte:

- Platzieren Sie den Zeiger neben einem Eckpunkt und ziehen Sie, um das Objekt zu drehen.
- Ziehen Sie einen Transformationsgriff, um das Objekt entsprechend des aktiven Transformationswerkzeugs zu transformieren.


- 3 Doppelklicken Sie innerhalb des Fensters, oder drücken Sie die Eingabetaste, um Ihre Änderungen zu übernehmen.

## Objekte vergrößern bzw. verkleinern (skalieren)

Wenn Sie ein Objekt skalieren, wird es horizontal, vertikal oder in beide Richtungen vergrößert oder verkleinert.

### So skalieren Sie ein ausgewähltes Objekt:

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Transformationsgriffe einzublenden:

-  Wählen Sie das Skalierungswerkzeug aus.
- Wählen Sie **Modifizieren** > **Transformieren** > **Skalieren**.

2 Ziehen Sie die Transformationsgriffe:

- Um das Objekt sowohl horizontal als auch vertikal zu skalieren, ziehen Sie einen der Eckgriffe. Die Proportionen werden beim Skalieren beibehalten, wenn Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt halten.
- Um das Objekt horizontal oder vertikal zu skalieren, ziehen Sie einen Seitengriff.
- Wenn Sie ein Objekt von seinem Mittelpunkt aus skalieren möchten, drücken Sie die Taste <Alt>, während Sie einen beliebigen Transformationsgriff ziehen.

**Hinweis:** Sie können ausgewählte Objekte auch skalieren, indem Sie im Eigenschafteninspektor die neuen Maße eingeben. Weitere Informationen finden Sie unter „Objekte numerisch transformieren“ auf Seite 54.

## Objekte drehen


Wenn ein Objekt gedreht wird, rotiert es um seinen Mittelpunkt. Sie drehen ein Objekt, indem Sie einen vorgegebenen Winkel wählen oder den Zeiger außerhalb der Transformationsgriffe eines Objekts platzieren, um vor dem Ziehen den Drehzeiger anzuzeigen.

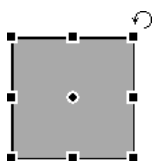
**Hinweis:** Sie können auch die Dokumentleinwand drehen. Weitere Informationen finden Sie unter „Die Leinwand drehen“ auf Seite 34.

### So drehen Sie ein ausgewähltes Objekt um 90° oder 180°:

- ❖ Wählen Sie **Modifizieren** > **Transformieren**, und klicken Sie im Untermenü auf einen Drehbefehl.

### So drehen Sie ein Objekt durch Ziehen:

- 1  Wählen Sie ein Transformationswerkzeug.
- 2 Bewegen Sie den Zeiger außerhalb des Objekts, bis der Drehzeiger angezeigt wird.



3 Ziehen Sie, um das Objekt zu drehen.



Um die Drehung auf 15-Grad-Schritte im Bezug auf die Horizontale einzuschränken, halten Sie die Umschalttaste beim Ziehen gedrückt.

4 Doppelklicken Sie innerhalb des Fensters, oder drücken Sie die Eingabetaste, um Ihre Änderungen zu übernehmen.

### So verlagern Sie die Drehachse:

- ❖ Ziehen Sie den Mittelpunkt vom Zentrum weg.

### So bringen Sie die Drehachse wieder zum Mittelpunkt der Auswahl zurück:

- Doppelklicken Sie auf den Mittelpunkt.
- Drücken Sie die Taste <Esc>, um die Objektauswahl aufzuheben, und wählen Sie das Objekt dann erneut aus.

## Objekte spiegeln

Sie können ein Objekt an dessen vertikaler oder horizontaler Achse spiegeln, ohne seine relative Position auf der Leinwand zu verändern.


### So spiegeln Sie ein ausgewähltes Objekt:

- ❖ Wählen Sie **Modifizieren > Transformieren > Horizontal spiegeln** oder **Vertikal spiegeln**.

## Objekte neigen

Wenn Sie ein Objekt neigen, wird es transformiert, indem es an einer oder beiden Achsen schräg gezogen wird.

### So neigen Sie ein ausgewähltes Objekt:

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Transformationsgriffe einzublenden:
  -  Wählen Sie das Neigungswerkzeug aus.
  - Wählen Sie **Modifizieren > Transformieren > Neigen**.
- 2 Ziehen Sie einen Griff, um das Objekt zu neigen.
- 3 Doppelklicken Sie auf eine Stelle innerhalb des Fensters, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Transformationsgriffe zu entfernen.


### So erreichen Sie den Eindruck von Perspektive:

- ❖ Ziehen Sie einen Eckpunkt.

## Objekte verzerren

Sie können die Größe und die Proportionen eines Objekts verändern, indem Sie mit dem Verzerrungswerkzeug einen der Auswahlgriffe ziehen.

### So verzerren Sie ein ausgewähltes Objekt:

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Transformationsgriffe einzublenden:
  -  Wählen Sie das Verzerrungswerkzeug.
  - Wählen Sie **Modifizieren > Transformieren > Verzerren**.
- 2 Ziehen Sie einen Griff, um das Objekt zu verzerren.
- 3 Doppelklicken Sie innerhalb des Fensters, oder drücken Sie die Eingabetaste, um Ihre Änderungen zu übernehmen.

## Objekte numerisch transformieren

Anstatt ein Objekt zu ziehen, um es zu skalieren oder zu drehen, können Sie es auch transformieren, indem Sie bestimmte Werte eingeben.

### So ändern Sie die Größe von ausgewählten Objekten mit dem Eigenschafteninspektor oder dem Bedienfeld Info:

- ❖ Geben Sie eine neue Breite (**B**) oder Höhe (**H**) ein.

*Hinweis:* Falls die Felder **B** und **H** im Eigenschafteninspektor nicht sichtbar sein sollten, klicken Sie auf den Erweiterungspfeil, um alle Eigenschaften anzusehen.

### So skalieren oder drehen Sie ausgewählte Objekte mit numerischer Transformation:

- 1 Wählen Sie **Modifizieren > Transformieren > Numerisch transformieren**.

Das Dialogfeld **Numerisch transformieren** wird geöffnet.

- 2 Wählen Sie im Pop-upmenü die Art der Transformation aus, die an der aktuellen Auswahl vorgenommen werden soll: **Skalieren**, **Größe ändern** oder **Drehen**.

- 3 Aktivieren Sie **Proportionen beschränken**, um die horizontalen und vertikalen Proportionen beizubehalten, wenn Sie eine Auswahl skalieren.
- 4 Aktivieren Sie **Attribute skalieren**, um die Füllung, den Strich und die Filter des Objekts zusammen mit dem Objekt zu transformieren.
- 5 Deaktivieren Sie die Option **Attribute skalieren**, wenn nur der Pfad transformiert werden soll.
- 6 Geben Sie numerische Werte ein, um die Auswahl zu transformieren, und klicken Sie auf **OK**.

### Transformationsinformationen im Bedienfeld „Info“ anzeigen

Im Bedienfeld **Info** sehen Sie numerische Daten zur Transformation des gegenwärtig ausgewählten Objekts. Die Informationen werden beim Bearbeiten des Objekts aktualisiert.

- Bei Skalierungstransformationen und freien Transformationen zeigt das Bedienfeld **Info** die Breite (B) und Höhe (H) des Originalobjekts vor der Transformation sowie den Prozentsatz der Vergrößerung bzw. Verkleinerung während der Transformation an.
- Bei Neigungen und Verzerrungen zeigt das Bedienfeld **Info** den Neigungswinkel in 1-Grad-Schritten und die X- und Y-Zeigerkoordinaten während der Transformation an.

**So zeigen Sie Transformationsinformationen an, während Sie eine Auswahl transformieren:**

- ❖ Wählen Sie **Fenster > Info**.

## Objekte organisieren

Wenn Sie mit mehreren Objekten in einem einzigen Dokument arbeiten, können Sie das Dokument auf verschiedene Arten organisieren:

- Sie können einzelne Objekte gruppieren, so dass Sie sie als ein einzelnes Objekt behandeln können, oder die jeweiligen Beziehungen der einzelnen Objekte zueinander in der Gruppe schützen.
- Sie können Objekte vor oder hinter anderen Objekten anordnen. Die Art der Anordnung der Objekte wird als *Stapelreihenfolge* bezeichnet.
- Sie können ausgewählte Objekte an einem Leinwandbereich oder an einer vertikalen oder horizontalen Achse ausrichten.

### Objekte gruppieren

Sie können einzeln ausgewählte Objekte gruppieren und dann entsprechend modifizieren, als ob sie ein einzelnes Objekt wären. Wenn Sie beispielsweise die Blütenblätter einer Blume als einzelne Objekte gezeichnet haben, können Sie sie gruppieren, um sie zusammen auszuwählen und die gesamte Blume als Objekt verschieben zu können.

Sie können Gruppen bearbeiten, ohne vorher die Gruppierung aufheben zu müssen. Sie können auch ein einzelnes Objekt in einer Gruppe auswählen, um es zu bearbeiten, ohne dass Sie die Gruppierung der Objekte aufheben müssen. Sie können die Gruppierung der Objekte jederzeit wieder rückgängig machen.

**So gruppieren Sie zwei oder mehrere ausgewählte Objekte:**

- ❖ Wählen Sie **Modifizieren > Gruppieren**.

**So heben Sie die Gruppierung ausgewählter Objekte auf:**

- ❖ Wählen Sie **Modifizieren > Gruppierung aufheben**.

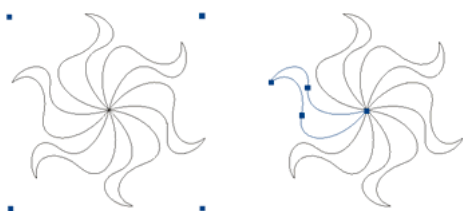
## Objekte innerhalb von Gruppen auswählen

Um mit den einzelnen Objekten in einer Gruppierung arbeiten zu können, müssen Sie zunächst entweder die Gruppierung der Objekte aufheben oder mit dem Teilauswahlwerkzeug nur die Objekte auswählen, die Sie ändern möchten (dabei bleibt die Gruppe intakt).



Teilauswahlwerkzeug

Wenn Sie die Attribute eines als Teilauswahl ausgewählten Objekts modifizieren, wird nur dieses Objekt und nicht die gesamte Gruppe geändert. Wenn Sie ein separat ausgewähltes Objekt auf eine andere Ebene verschieben, wird es aus der Gruppe entfernt.



Teilauswahl eines Objekts in einer Gruppe

### So wählen Sie ein Objekt aus, das Teil einer Gruppe ist:

❖ Wählen Sie das Teilauswahlwerkzeug und klicken Sie auf das Objekt, oder ziehen Sie einen Auswahlrahmen. Um beim Auswählen Objekte der Auswahl hinzuzufügen oder daraus zu entfernen, halten Sie während des Klickens die Umschalttaste gedrückt oder ziehen Sie.

### So wählen Sie die Gruppe aus, die ein ausgewähltes Objekt enthält:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh) auf die Gruppe, und klicken Sie im Kontextmenü auf **Auswählen > Gesamtauswahl treffen**.
- Wählen Sie **Auswählen > Gesamtauswahl treffen**.

### So wählen Sie alle Objekte in einer ausgewählten Gruppe aus:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh) auf die Gruppe, und klicken Sie im Kontextmenü auf **Auswählen > Teilauswahl treffen**.
- Wählen Sie **Auswählen > Teilauswahl treffen**.

## Objekte stapeln

In Fireworks werden Objekte innerhalb einer Ebene in der Reihenfolge gestapelt, in der sie erstellt wurden. Dabei wird das zuletzt erstellte Objekt an die oberste Stelle gesetzt. Die Stapelreihenfolge von Objekten bestimmt, wie die Objekte dargestellt werden, wenn sie einander überlappen.

Ebenen beeinflussen ebenfalls die Stapelreihenfolge. Angenommen, ein Dokument enthält zwei Ebenen namens Ebene 1 und Ebene 2. Wenn Ebene 1 im Ebenenbedienfeld unterhalb von Ebene 2 aufgeführt wird, werden alle Objekte von Ebene 2 vor den Objekten von Ebene 1 dargestellt. Sie können die Reihenfolge der Ebenen ändern, indem Sie die Ebene im Ebenenbedienfeld an eine andere Stelle ziehen. Weitere Informationen finden Sie unter „Ebenen organisieren“ auf Seite 157.

### So ändern Sie die Stapelreihenfolge eines ausgewählten Objekts oder einer Gruppe innerhalb einer Ebene:

- Wählen Sie **Modifizieren > Anordnen > In den Vordergrund stellen** oder **In den Hintergrund stellen**, um das Objekt oder die Gruppe an die oberste bzw. die unterste Stelle der Stapelreihenfolge zu verschieben.
- Wählen Sie **Modifizieren > Anordnen > Nach vorne bringen** oder **Nach hinten stellen**, um das Objekt oder die Gruppe eine Position nach oben bzw. nach unten in der Stapelreihenfolge zu verschieben.

Wenn mehrere Objekte oder Gruppen ausgewählt sind, werden die Gruppen vor bzw. hinter alle nicht ausgewählten Objekte verschoben, wobei ihre Reihenfolge untereinander beibehalten wird.

## Objekte ausrichten

Mit den Ausrichtungsbefehlen im Menü **Modifizieren** oder den Optionen im Bedienfeld **Ausrichten** bieten sich Ihnen folgende Ausrichtungsoptionen:

- Richtet Objekte entlang einer horizontalen oder vertikalen Achse aus.
- Richtet ausgewählte Objekte vertikal entlang ihrem rechten oder linken Rand oder ihrer Mittelachse bzw. horizontal entlang ihrem oberen oder unteren Rand oder ihrer Mittelachse aus.

*Hinweis:* Als Ränder werden hier die Umgrenzungsrahmen der ausgewählten Objekte definiert.

- Verteilt ausgewählte Objekte so, dass die Mittelpunkte oder Ränder jeweils gleichmäßig verteilt sind.

Sie können ausgewählte Objekte mit einem oder mehreren Ausrichtungsbefehlen bearbeiten.

### So richten Sie ausgewählte Objekte aus:

- Wählen Sie **Modifizieren** > **Ausrichten** > **Links**, um die Objekte an dem ausgewählten Objekt auszurichten, das sich am weitesten links befindet.
- Wählen Sie **Modifizieren** > **Ausrichten** > **Vertikal zentrieren**, um die Mittelpunkte der Objekte entlang einer vertikalen Achse auszurichten.
- Wählen Sie **Modifizieren** > **Ausrichten** > **Rechts**, um die Objekte an dem ausgewählten Objekt auszurichten, das sich am weitesten rechts befindet.
- Wählen Sie **Modifizieren** > **Ausrichten** > **Oben**, um die Objekte an dem ausgewählten Objekt auszurichten, das sich am weitesten oben befindet.
- Wählen Sie **Modifizieren** > **Ausrichten** > **Horizontal zentrieren**, um die Mittelpunkte der Objekte entlang einer horizontalen Achse auszurichten.
- Wählen Sie **Modifizieren** > **Ausrichten** > **Unten**, um die Objekt an dem Objekt auszurichten, das sich am weitesten unten befindet.

### So verteilen Sie gleichmäßig die Breite und Höhe von drei oder mehr ausgewählten Objekten:

- ❖ Wählen Sie **Modifizieren** > **Ausrichten** > **Breiten verteilen** bzw. **Modifizieren** > **Ausrichten** > **Höhen verteilen**.

## Objekte auf mehreren Ebenen anordnen

Das Bedienfeld **Ebenen** bietet eine weitere Möglichkeit, Ihre Dokumente zu ordnen. Sie können ausgewählte Objekte von einer Ebene in eine andere verschieben, indem Sie im Bedienfeld **Ebenen** die Miniaturansicht des Objekts oder die blaue Auswahlanzeige in eine andere Ebene ziehen. Weitere Informationen finden Sie unter „Ebenen organisieren“ auf Seite 157.





# Kapitel 4: Mit Bitmaps arbeiten

Bitmap-Grafiken bestehen aus kleinen farbigen Quadraten (Pixel), die sich ähnlich wie die Steinchen eines Mosaiks zu einem Bild zusammensetzen. Beispiele für Bitmap-Grafiken sind Fotografien, gescannte Bilder und mit Malprogrammen erstellte Grafiken. Diese werden mitunter auch *Rasterbilder* genannt.

Fireworks CS3 vereint in sich die Funktionen von Fotobearbeitungs-, Vektorzeichnungs- und Malprogrammen. Sie können Bitmap-Grafiken erstellen, indem Sie sie öffnen bzw. importieren, mit Bitmap-Werkzeugen zeichnen und malen, oder indem Sie Vektorobjekte in Bitmap-Objekte konvertieren.

Zusätzlich zu einem leistungsfähigen Satz Live-Filter für die Ton- und Farbanpassung enthält Fireworks eine breite Palette an Werkzeugen zum Retuschieren von Bitmapgrafiken, einschließlich dem Zuschneiden, Weichzeichnen, Duplizieren oder Klonen. Darüber hinaus enthält Fireworks einige Retuschierwerkzeuge: Weichzeichner, Scharf stellen, Abwedeln, Nachbelichten und Verwischen.

Informationen zum Auswählen und Transformieren von Bildern und Pixelbereichen finden Sie unter „Objekte auswählen und transformieren“ auf Seite 39.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:

- „Mit Bitmaps arbeiten“ auf Seite 59
- „Bitmapobjekte erstellen“ auf Seite 59
- „Auf die Werkzeuge zur Fotobearbeitung zugreifen“ auf Seite 61
- „Bitmapobjekte zeichnen, malen und bearbeiten“ auf Seite 61
- „Bitmaps retuschieren“ auf Seite 64
- „Bitmap-Farbe und -Ton anpassen“ auf Seite 69
- „Bilder weichzeichnen und schärfen“ auf Seite 76
- „Bilder mit einem Mosaikfilter versehen“ auf Seite 80

## Mit Bitmaps arbeiten

Der Bereich **Bitmap** des Bedienfelds **Werkzeuge** enthält Werkzeuge zum Auswählen und Bearbeiten von Bitmaps. Um die Pixel einer Bitmap in Ihrem Dokument zu bearbeiten, wählen Sie ein Werkzeug aus diesem Bereich aus. Im Gegensatz zu älteren Versionen von Fireworks müssen Sie nicht mehr zwischen Bitmap- und Vektormodus umschalten, können aber trotzdem mit Bitmaps, Vektorobjekten und Text arbeiten. Das Umschalten zum gewünschten Modus ist so einfach wie das Auswählen eines Bitmap- oder Vektorwerkzeugs im Bedienfeld **Werkzeuge**.

## Bitmapobjekte erstellen

Sie können Bitmap-Grafiken erstellen, indem Sie die Bitmap-Zeichnungs- und Malwerkzeuge von Fireworks verwenden, eine Pixelauswahl ausschneiden oder kopieren oder Vektorgrafiken in Bitmap-Grafiken konvertieren. Oder Sie fügen eine leere Bitmap in Ihr Dokument ein, die Sie zeichnen, malen oder ausfüllen.

Wenn Sie eine neue Bitmap-Grafik erstellen, wird diese der aktuellen Ebene hinzugefügt. Im Bedienfeld **Ebenen** werden die Miniaturansicht und der Name jedes Bitmap-Objekts unter der Ebene angezeigt, in der es sich befindet, wenn die Ebenen eingelebnet wurden. Manche Bitmap-Anwendungen interpretieren jedes Bitmap-Objekt als Ebene. Fireworks verwaltet Bitmap- und Vektorobjekte sowie Text als separate Objekte in Ebenen. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Ebenen arbeiten“ auf Seite 155.


**So erstellen Sie ein neues Bitmap-Objekt:**

- 1 Wählen Sie im Bereich **Bitmap** des Bedienfelds **Werkzeuge** das Pinsel- oder Stiftwerkzeug aus.
- 2 Malen oder zeichnen Sie dann Bitmap-Objekte auf die Leinwand.

Ein neues Bitmap-Objekt wird zur aktuellen Ebene des Bedienfelds **Ebenen** hinzugefügt. Weitere Informationen zur Verwendung des Stift- oder Pinselwerkzeugs finden Sie unter „Bitmapobjekte zeichnen, malen und bearbeiten“ auf Seite 61.

Sie können eine neue leere Bitmap erstellen und dann Pixel darin zeichnen.

**So erstellen Sie eine leere Bitmap:**

-  Klicken Sie auf **Neues Bitmap-Bild** im Bedienfeld **Ebenen**.
- Wählen Sie **Bearbeiten > Objekt einfügen > Leere Bitmap**.
- Zeichnen Sie einen Auswahlrahmen in einem leeren Bereich der Leinwand und füllen Sie ihn aus. Weitere Informationen finden Sie unter „Pixelauswahlrahmen erstellen“ auf Seite 43.

Eine leere Bitmap wird zur aktuellen Ebene des Bedienfelds **Ebenen** hinzugefügt. Wenn eine leere Bitmap abgewählt wird, bevor Pixel gezeichnet, importiert oder auf andere Weise darin platziert wurden, wird das Bitmap-Objekt automatisch aus dem Bedienfeld **Ebenen** und dem Dokument entfernt.

**So können Sie Pixel ausschneiden oder kopieren und anschließend als neues Bitmap-Objekt einfügen:**

- 1 Nehmen Sie mit Lasso, Auswahlrahmen oder Zauberstab eine Pixelauswahl vor.

Weitere Informationen finden Sie unter „Pixel auswählen“ auf Seite 42.

- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie **Bearbeiten > Ausschneiden** und anschließend **Bearbeiten > Einfügen**.
- Wählen Sie **Bearbeiten > Kopieren** und anschließend **Bearbeiten > Einfügen**.
- Wählen Sie **Bearbeiten > Objekt einfügen > Bitmap durch Kopieren**, um die aktuelle Auswahl zu kopieren und später in eine neue Bitmap einzufügen.
- Wählen Sie **Bearbeiten > Objekt einfügen > Bitmap durch Ausschneiden**, um die aktuelle Auswahl auszuschneiden und später in eine neue Bitmap einzufügen.

Die Auswahl erscheint im Bedienfeld **Ebenen** als Objekt der aktuellen Ebene.

***Hinweis:** Oder klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh) auf ein Pixel-Auswahlfeld, und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Kopieren** bzw. **Ausschneiden** aus. Weitere Informationen zu den Optionen **Bitmap durch Ausschneiden** und **Bitmap durch Kopieren** finden Sie unter „Neue Bitmaps durch Ausschneiden oder Kopieren einfügen“ auf Seite 50.*

**So konvertieren Sie ausgewählte Vektorobjekte in Bitmap-Grafiken:**

- Wählen Sie **Modifizieren > Auswahl als Hintergrund**.
- Wählen Sie **Auswahl als Hintergrund** im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Ebenen**.

Eine Konvertierung des Typs „Vektor-zu-Bitmap“ kann nicht rückgängig gemacht werden, es sei denn, die Option **Bearbeiten > Rückgängig** bzw. Rückgängig-Aktionen sind im Bedienfeld **Verlauf** weiterhin aktiv. Die Umwandlung von Bitmap-Grafiken in Vektorobjekte ist nicht möglich.

## Auf die Werkzeuge zur Fotobearbeitung zugreifen

Damit Sie möglichst schnell mit der Bearbeitung von Fotos beginnen können, wurden in Fireworks die wichtigsten Werkzeuge für die Fotobearbeitung gruppiert. Das Bedienfeld **Bildbearbeitung** enthält die folgenden Werkzeuge: Rote Augen entfernen, Zuschneiden, Drehen, Weichzeichnen, Scharf stellen, Abwedeln und Nachbelichten.

Das Bedienfeld **Bildbearbeitung** enthält zudem folgende Werkzeuge:

- Transformationswerkzeuge: Skalieren, Neigen, Verzerrern, Frei drehen
- Transformationsbefehle: Numerisch Transformieren, Drehoptionen, Horizontal kippen, Vertikal kippen, Transformationen entfernen
- Farbe anpassen: Auto-Stufe, Helligkeit/Kontrast, Kurven, Farbton/Sättigung, Umkehren, Stufen, In Graustufen konvertieren, In Sepiaton konvertieren
- Filter: Weichzeichnen, Stärker weichzeichnen, Scharf stellen, Schärfen stellen, Maske weichzeichnen, Mosaik hinzufügen, In Alpha konvertieren, Ränder suchen
- Ansichtsoptionen: Lineale einblenden/ausblenden, Raster einblenden/ausblenden, Am Raster ausrichten/Nicht am Raster ausrichten, Raster bearbeiten, Hilfslinien einblenden/ausblenden, An Hilfslinien ausrichten/Nicht an Hilfslinien ausrichten, Hilfslinien sperren/entsperren, Hilfslinien bearbeiten

Das Bedienfeld **Bildbearbeitung** enthält dieselben Werkzeuge, die Sie auch an anderen Stellen in Fireworks finden (z. B. in der Toolbox und im Menü **Modifizieren > Transformieren**). Das Bedienfeld **Bildbearbeitung**, das Sie mit der Menüoption **Fenster > Bildbearbeitung** anzeigen können, fasst aus Gründen der Bequemlichkeit einige der wichtigsten Werkzeuge in einem Bedienfeld zusammen.

Detaillierte Informationen zur Verwendung dieser Werkzeuge und Optionen finden Sie unter „Bitmaps retuschieren“ auf Seite 64, „Bitmap-Farbe und -Ton anpassen“ auf Seite 69, „Bilder weichzeichnen und schärfen“ auf Seite 76 und „Bilder mit einem Mosaikfilter versehen“ auf Seite 80.


## Bitmapobjekte zeichnen, malen und bearbeiten

Der Bereich **Bitmap** des Bedienfelds **Werkzeuge** enthält Werkzeuge zum Auswählen, Malen, Zeichnen und Bearbeiten von Pixeln in einer Bitmap.

### Bitmap-Objekte zeichnen

Mit dem Bleistiftwerkzeug können Sie Linien zeichnen, die genau 1 Pixel breit sind. Genau wie mit einem richtigen Bleistift können Sie hierbei Freihandlinien zeichnen oder anhand eines Lineals gerade Linien erstellen, die einen glatten, sauberen Rand aufweisen. Sie können Bitmaps auch vergrößern und mit dem Stiftwerkzeug einzelne Pixel bearbeiten.

#### So zeichnen Sie Objekte mit dem Bleistiftwerkzeug:

1  Wählen Sie das Stiftwerkzeug aus.

2 Wählen Sie die Werkzeugoptionen im Eigenschafteninspektor:

**Anti-Alias** glättet die Ränder der gezeichneten Linien.

**Autom. löschen** trägt die Füllfarbe über den Linienstrich auf.


**Transparenz beibehalten** schränkt das Bleistiftwerkzeug so ein, dass es nur in bereits vorhandenen Pixeln, nicht jedoch in transparenten Bereichen der Grafik zeichnet.

3 Zeichnen Sie, indem Sie mit der Maus ziehen. Um den Pfadverlauf auf eine horizontale, vertikale oder diagonale Linie einzuschränken, halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt.

## Bitmap-Objekte malen


Sie können mit dem Pinselwerkzeug einen Pinselstrich in einer Farbe des Felds **Strichfarbe** malen oder die Farbe ausgewählter Pixel in die des Felds **Füllfarbe** ändern. Mit dem Verlaufswerkzeug können Sie Bitmap- oder Vektorobjekte mit einer Farbkombination in anpassbaren Mustern füllen.

### So malen Sie ein Objekt mit dem Pinselwerkzeug:

- 1  Wählen Sie das Pinselwerkzeug aus.
- 2 Legen Sie die Pinselstrichoptionen im Eigenschafteninspektor fest.
- 3 Malen Sie, indem Sie mit der Maus ziehen.

Weitere Informationen zum Einstellen der Optionen des Pinselwerkzeugs finden Sie unter „Mit Pinselstrichen arbeiten“ auf Seite 133.

### So ändern Sie die Pixelfarbe in die des Füllfarbenfelds:


- 1  Wählen Sie das Farbeimerwerkzeug aus.
- 2 Wählen Sie eine Farbe im Füllfarbenfeld aus.
- 3 Wählen Sie einen Toleranzwert im Eigenschafteninspektor.

***Hinweis:** Dieser Wert bestimmt, wie ähnlich sich Pixel in der Farbe sein müssen, um ausgefüllt zu werden. Ein niedriger Toleranzwert füllt Pixel mit Farbwerten, ähnlich denen, auf die Sie klicken. Ein hoher Toleranzwert füllt Pixel eines breiteren Farbwertbereichs.*

- 4 Klicken Sie auf das Bild.

Alle Pixel im Toleranzbereich nehmen die Füllfarbe an.

### So wenden Sie eine Verlaufsfüllung auf eine Pixelauswahl an:

- 1 Nehmen Sie eine Auswahl vor.
- 2  Klicken Sie auf das Farbeimerwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge**, und klicken Sie im Pop-upmenü auf das Verlaufswerkzeug.
- 3 Stellen Sie die Füllattribute im Eigenschafteninspektor ein.
- 4 Klicken Sie auf die Auswahl, um die Füllung anzuwenden.

Mit Farbeimer- und Verlaufswerkzeug können auch ausgewählte Vektorobjekte gefüllt werden. Weitere Informationen zum Erstellen, Zuweisen und Bearbeiten von Farbverlaufsfüllungen finden Sie unter „Mit Füllungen arbeiten“ auf Seite 136.

## Eine als Strich- oder Füllfarbe zu verwendende Farbe aufnehmen


Mit dem Pipettenwerkzeug können Sie eine Farbaufnahme von einem Bild vornehmen, um eine Strich- oder Füllfarbe auszuwählen. Sie können den Vorgang für einen einzelnen Pixel, durchschnittliche Farbwerte in Bereich von 3x3- oder 5x5-Pixeln durchführen.

### So führen Sie eine Aufnahme für eine Strich- oder Füllfarbe durch:

- 1 Wenn das richtige Attribut nicht bereits aktiviert ist, gehen Sie wie folgt vor:
  - Klicken Sie auf das Pinselstrichsymbol neben dem Feld **Strichfarbe** im Bedienfeld **Werkzeuge**, um es zum aktiven Attribut zu machen.
  - Klicken Sie auf das Füllsymbol neben dem Feld **Füllfarbe** im Bedienfeld **Werkzeuge**, um es zum aktiven Attribut zu machen.

***Hinweis:** Klicken Sie nicht auf das eigentliche Farbfeld. Anderenfalls wird der Pipettenzeiger, nicht das Pipettenwerkzeug angezeigt. Informationen zum Farbfeld-Pipettenzeiger finden Sie unter „Farbproben aus einem Pop-up-Farbfenster entnehmen“ auf Seite 132.*

2 Öffnen Sie ein Fireworks-Dokument oder eine Datei, die mit Fireworks kompatibel ist. Weitere Informationen finden Sie unter „Segmente, Rollover und Hotspots“ auf Seite 195.

3  Wählen Sie das Pipettenwerkzeug im Bereich **Farben** des Bedienfelds **Werkzeuge** aus. Legen Sie den Farbdurchschnitt für die Aufnahme im Eigenschafteninspektor fest:

**1 Pixel** erstellt eine Strich- oder Füllfarbe aus einem einzelnen Pixel.

**3x3 Pixel** erstellt eine Strich- oder Füllfarbe aus dem Mittelwert der Farbwerte eines 3x3 Pixel großen Bereichs.

**5x5 Pixel** erstellt eine Strich- oder Füllfarbe aus dem Mittelwert der Farbwerte eines 5x5 Pixel großen Bereichs.

4 Klicken Sie mit dem Pipettenwerkzeug auf eine beliebige Stelle im Dokument.

Die Aufnahmefarbe wird in allen Strich- bzw. Füllfarbfeldern in Fireworks angezeigt.

## Bitmap-Objekte löschen

Mit dem Radiergummi können Sie Pixel löschen. Standardmäßig hat der Radiergummizeiger dieselbe Größe wie der aktuelle Radiergummi, doch Sie können die Größe und das Aussehen des Zeigers im Dialogfeld **Voreinstellungen** (Windows) bzw. **Einstellungen** (Macintosh) ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „Bearbeitungsvoreinstellungen“ auf Seite 346.



Radiergummi

### So löschen Sie Pixel in einer ausgewählten Bitmap oder der Pixelauswahl:

- 1 Wählen Sie den Radiergummi aus.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor den runden oder eckigen Radiergummi aus.
- 3 Stellen Sie die Randschärfe des Radiergummis mit dem Schieberegler für die Randzeichnung ein.
- 4 Stellen Sie die Größe des Radiergummis mit dem Schieberegler für die Radiergummigröße ein.
- 5 Stellen Sie mit dem Opazitätsschieberegler den Grad der Opazität ein.
- 6 Bewegen Sie den Radiergummi mit der Maus über die Pixel, die Sie löschen möchten.

## Pixelauswahl verwischen

Durch federartiges Verwischen können die Kanten einer Pixelauswahl mit den benachbarten Pixeln überblendet werden. Verwischen ist insbesondere dann nützlich, wenn Sie eine Auswahl kopieren und sie vor einem anderen Hintergrund wieder einfügen.



### So verwischen Sie die Ränder einer Pixelauswahl bei der Auswahl:

- 1 Wählen Sie ein Bitmap-Auswahlwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge** aus.
- 2 Wählen Sie **Feder** im Popupmenü **Rand** im Eigenschafteninspektor aus.
- 3 Ziehen Sie den Schieber, um die Zahl der am Rande der Auswahl weichzeichnenden Pixel einzustellen.
- 4 Treffen Sie eine Auswahl.









**So verwischen Sie die Ränder einer Pixelauswahl über die Menüleiste:**

- 1 Wählen Sie **Auswählen > Feder**.
- 2 Geben Sie einen Wert für den Radius in das Dialogfeld **Federauswahl** ein, und klicken Sie auf **OK**.

Der Radiuswert legt fest, wie viele Pixel auf jeder Seite der Rahmenbegrenzung verwischt werden.

## Bitmaps retuschieren

Fireworks bietet eine breite Palette an Werkzeugen zum Retuschieren von Bitmap-Grafiken. Sie können die Größe einer Grafik ändern, ihren Fokus erhöhen oder verringern oder sie kopieren und in einen anderen Bereich „stempeln“.

	Mit dem Stempelwerkzeug können Sie einen Bildbereich an eine andere Stelle kopieren oder klonen.
	Mit dem Weichzeichner werden ausgewählte Bereiche in einem Bild weichgezeichnet.
	Mit dem Verwischwerkzeug wird eine Farbe erfasst und beim Ziehen eines Bilds in die entsprechende Richtung verwischt.
	Mit dem Scharfstellwerkzeug werden Bereiche eines Bilds scharf gestellt.
	Mit dem Abwedeln-Werkzeug werden Bildbereiche aufgehellert.
	Mit dem Nachbelichtungswerkzeug werden Bildbereiche abgedunkelt.
	Mit dem Werkzeug <b>Rote Augen entfernen</b> werden rote Augen in Fotos reduziert.
	Mit dem Werkzeug <b>Farbe ersetzen</b> wird eine Farbe durch eine andere Farbe übermalt.

### Pixel klonen

Mit dem Stempelwerkzeug klonen Sie Bereiche einer Bitmapgrafik, um sie dann später in einen anderen Bereich zu stempeln. Das Klonen eignet sich besonders zum Retuschieren von Kratzern auf Fotografien oder zum Entfernen von Staub von einem Bild. Kopieren Sie einfach einen Pixelbereich eines Fotos und ersetzen Sie damit den Kratzer oder Staubfleck.

**So klonen Sie Teile einer Bitmap-Grafik:**

- 1 Wählen Sie das Stempelwerkzeug aus.
- 2 Klicken Sie auf einen Quellbereich bzw. den zu klonenden Bereich.

Der Sampling-Zeiger wird zum Fadenkreuz.

**Hinweis:** Um einen anderen zu klonenden Bereich auszuwählen, klicken Sie bei gedrückter Taste <Alt> (Windows) bzw. Wahl taste (Macintosh) auf einen anderen Pixel-Quellbereich.

- 3 Bewegen Sie die Maus in einen anderen Teil des Bilds, und ziehen Sie dabei den Zeiger.

Es werden zwei Zeiger eingeblendet. Der erste, die Klonquelle, hat die Form eines Fadenkreuzes. Weitere Informationen finden Sie unter „Bearbeitungsvoreinstellungen“ auf Seite 346.

Je nach ausgewählten Pinseleinstellungen ist der zweite Zeiger ein Stempel, ein Fadenkreuz oder ein blauer Kreis. Wenn Sie den zweiten Zeiger ziehen, werden die Pixel unter dem ersten Zeiger kopiert und auf den Bereich unter dem zweiten übertragen.

**So stellen Sie die Optionen des Stempelwerkzeugs ein:**

**1** Wählen Sie das Stempelwerkzeug aus.

**2** Wählen Sie unter den folgenden Optionen im Eigenschafteninspektor aus:

**Größe.** legt die Größe des Stempels fest.

**Kante** legt die Weichheit des Pinselstrichs fest (100 % ist hart, 0 % ist weich).

**Quelle ausgerichtet** wirkt sich auf den Sampling-Vorgang aus. Ist diese Funktion ausgewählt, bewegt sich der Sampling-Zeiger parallel zum zweiten Zeiger in vertikaler und horizontaler Richtung. Ist diese Funktion nicht ausgewählt, so ist der Sampling-Bereich festgelegt, egal, wohin Sie mit dem zweiten Zeiger klicken bzw. ihn bewegen.

**Gesamtes Dokument** führt ein Sampling aller Objekte in allen Ebenen durch. Ist diese Funktion nicht ausgewählt, dann führt das Stempelwerkzeug nur ein Sampling des aktiven Objekts durch.

**Opazität** legt fest, wie viel Hintergrund durch den Pinselstrich hindurch sichtbar ist.

**Mischmodus** beeinflusst, wie sich das geklonte Bild auf den Hintergrund auswirkt.

**So duplizieren Sie eine Pixelauswahl:**

- Ziehen Sie die Auswahl mit dem Teilauswahlwerkzeug.
- Ziehen Sie die Pixelauswahl mit dem Zeigerwerkzeug bei gedrückter Taste <Alt> (Windows) bzw. Wahl taste (Macintosh).

**Pixel weichzeichnen, scharf stellen und verwischen**

Der Weichzeichner und das Scharfstellwerkzeug wirken sich auf den Fokus der Pixel aus. Mit dem Weichzeichner können Sie bestimmten Teilen eines Bilds mehr oder weniger Gewicht verleihen, indem Sie den Fokus von Elementen gezielt reduzieren. Fotografen erzielen denselben Effekt durch Verändern der Schärfentiefe mit der Blendeneinstellung. Mit dem Scharfstellwerkzeug können Sie Probleme beim Scannen beheben und unscharfe Fotos reparieren. Das Verwischwerkzeug dient dazu, Farben sanft ineinander übergehen zu lassen. Dies ist beispielsweise beim Erstellen einer Reflexion eines Bilds nützlich.

**So können Sie ein Bild scharf stellen oder weichzeichnen:**

**1** Wählen Sie den Weichzeichner oder das Scharfstellwerkzeug aus.

**2** Legen Sie die Pinselstrichoptionen im Eigenschafteninspektor fest:

**Größe** legt die Größe der Pinselspitze fest.

**Kante** legt die Weichheit der Pinselspitze fest.

**Form** legt fest, ob die Pinselspitze rund oder eckig ist.

**Intensität** legt den Grad des Weichzeichnungs- oder Scharfstellungsfilters fest.

**3** Ziehen Sie das Werkzeug über den entsprechenden Bereich.



*Halten Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. die Wahl taste (Macintosh) gedrückt, um das Verhalten des Werkzeugs zu wechseln.*

**So verwischen Sie Farben in einem Bild:**

**1** Wählen Sie das Verwischwerkzeug aus.

**2** Legen Sie die Werkzeugoptionen im Eigenschafteninspektor fest:

**Größe** legt die Größe der Pinselspitze fest.

**Form** legt fest, ob die Pinselspitze rund oder eckig ist.

**Kante** legt die Weichheit der Pinselspitze fest.

**Druck** legt die Auflagekraft des Pinselstrichs fest.

**Farbe verschmieren** ermöglicht das Verwischen mit einer bestimmten Farbe zu Beginn eines jeden Striches. Ist diese Option nicht ausgewählt, verwendet das Werkzeug die Farbe unterhalb des Werkzeugzeigers.

**Gesamtes Dokument** verwendet zum Verwischen die Farbdaten aller Objekte. Ist diese Option nicht ausgewählt, verwendet das Verwischwerkzeug nur Farben des aktiven Objekts.

**3** Ziehen Sie das Werkzeug über den entsprechenden Bereich.

### Pixel aufhellen und abdunkeln

Mit dem Abwedeln- oder Nachbelichtungswerkzeug können Sie Bereiche eines Bilds aufhellen oder abdunkeln. Dies kann mit dem Dunkelkammerverfahren verglichen werden, bei dem ein Foto während des Entwickelns mehr oder weniger stark belichtet wird.

#### So hellen Sie Teile eines Bilds auf bzw. dunkeln sie ab:

**1** Mit dem Abwedeln- oder Nachbelichtungswerkzeug können Sie Bereiche eines Bilds aufhellen oder abdunkeln.

**2** Legen Sie die Pinselstrichoptionen im Eigenschafteninspektor fest:

**Größe** legt die Größe der Pinselspitze fest.

**Form** legt fest, ob die Pinselspitze rund oder eckig ist.

**Kante** legt die Weichheit der Pinselspitze fest.

**3** Stellen Sie die Belichtung im Eigenschafteninspektor ein.

Wählen Sie einen Wert zwischen 0 % und 100 %. Für einen schwächeren Effekt wählen Sie einen niedrigen Prozentsatz aus und umgekehrt.

**4** Stellen Sie den Bereich im Eigenschafteninspektor ein:

**Schatten** ändert in erster Linie die dunklen Teile des Bilds.

**Lichter** ändert in erster Linie die hellen Teile des Bilds.

**Mitteltonfarben** ändert in erster Linie den mittleren Bereich in jedem Kanal des Bilds.

**5** Ziehen Sie über den Teil des Bilds, der aufgehellt bzw. abgedunkelt werden soll.

Ziehen Sie das Werkzeug bei gedrückter Taste <Alt> (Windows) bzw. Wahl taste (Macintosh), um zeitweilig vom Abwedeln- zum Nachbelichtungswerkzeug umzuschalten und umgekehrt.

### Rote Augen aus Fotos entfernen

In einigen Fotos weisen die Pupillen von Personen oder Tieren einen unnatürlichen Rotton auf. Mit dem Werkzeug **Rote Augen entfernen** können Sie dies korrigieren. Das Werkzeug **Rote Augen entfernen** bemalt nur die roten Bereiche eines Fotos und ersetzt Rottöne durch Schattierungen von grau und schwarz.



Originalfoto nach Anwendung des Werkzeugs **Rote Augen entfernen**



**So korrigieren Sie rote Augen in einem Foto:**

1  Wählen Sie das Werkzeug **Rote Augen entfernen** im Popupmenü aus.

2 Stellen Sie Attribute im Eigenschafteninspektor ein:

**Toleranz** legt den zu ersetzenden Farbtönenbereich fest (mit dem Wert 0 wird nur reines Rot ersetzt, mit dem Wert 100 werden alle Farbtöne ersetzt, die Rot enthalten).

**Stärke** legt fest, wie dunkel die Grautöne sind, mit denen rötliche Farben ersetzt werden.

3 Klicken und ziehen Sie das Fadenkreuz über die roten Pupillen im Foto.

**Farben ersetzen**

Mit dem Werkzeug **Farbe ersetzen** können Sie eine Farbe auswählen und diese mit einer anderen Farbe übermalen.



Originalfoto nach Anwendung des Werkzeugs **Farbe ersetzen**

Fireworks enthält zwei Methoden zum Ersetzen einer Farbe durch eine andere. Sie können die im Farbfeld angegebene Farbe ersetzen oder das Werkzeug **Farbe ersetzen** direkt im Bild verwenden.

**So ersetzen Sie Farben unter Verwendung des Farbfelds:**

1  Wählen Sie das Werkzeug **Farbe ersetzen** im Popupmenü aus.

2 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor im Feld **Von** auf **Farbfeld**.

3 Klicken Sie auf das Von-Farbanzeigefeld, um den Farbfühler auszuwählen. Wählen Sie dann im Popup die zu ersetzende Farbe aus.

4 Klicken Sie auf das In-Farbanzeigefeld im Eigenschafteninspektor, und wählen Sie eine Farbe im Popup aus.

5 Legen Sie die weiteren Pinselstrichoptionen im Eigenschafteninspektor fest.

**Größe** legt die Größe der Pinselspitze fest.

**Form** legt fest, ob die Pinselspitze rund oder eckig ist.


**Toleranz** legt den Bereich der zu ersetzenden Farben fest (mit dem Wert 0 wird nur die mit **In** festgelegte Farbe ersetzt; mit dem Wert 255 werden alle Farben ersetzt, die der Farbe **In** ähnlich sind).

**Stärke** legt fest, bis zu welchem Grad die Farbe **Ändern** ersetzt werden soll.

**Kolorieren** ersetzt die Farbe **Ändern** durch die Farbe **In**. Deaktivieren Sie **Kolorieren**, um die Farbe **Ändern** mit der Farbe **In** zu tönen, sodass der Grundton der Farbe **Ändern** weitestgehend beibehalten wird.

6 Ziehen Sie das Werkzeug über die Farbe, die Sie ersetzen möchten.

**So ersetzen Sie eine im Bild ausgewählte Farbe durch eine andere:**

- 1  Wählen Sie das Werkzeug **Farbe ersetzen** im Popupmenü aus.
- 2 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor im Feld **Von** auf **Grafik**.
- 3 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das In-Farbanzeigefeld, um den Farbfühler auszuwählen. Wählen Sie dann im Popupmenü eine Farbe aus.
- 4 Legen Sie die weiteren Pinselstrichoptionen im Eigenschafteninspektor fest.
 

**Größe** legt die Größe der Pinselspitze fest.

**Form** legt fest, ob die Pinselspitze rund oder eckig ist.

**Toleranz** legt den Bereich der zu ersetzenden Farben fest (mit dem Wert 0 wird nur die mit **In** festgelegte Farbe ersetzt; mit dem Wert 255 werden alle Farben ersetzt, die der Farbe **In** ähnlich sind).

**Stärke** legt fest, bis zu welchem Grad die Farbe **Ändern** ersetzt werden soll.

**Kolorieren** ersetzt die Farbe **Von** durch die Farbe **In**. Deaktivieren Sie **Kolorieren**, um die **Von**-Farbe mit der **In**-Farbe zu tönen. Dabei bleibt ein Teil der **Von**-Farbe erhalten.
- 5 Klicken Sie mit dem Werkzeug auf einen Bereich in der Bitmap mit der zu ersetzenden Farbe. Ziehen Sie das Werkzeug nun mit gedrückter Maustaste, um über das Bild zu malen. Die anfangs beim Klicken ausgewählte Farbe wird dann durch die Farbe ersetzt, die Sie im In-Farbauswahlfeld angegeben haben.

**Ausgewählte Bitmaps zuschneiden**

Sie können ein einzelnes Bitmap-Objekt in einem Fireworks-Dokument isolieren und nur dieses Objekt zuschneiden, ohne die übrigen Objekte auf der Leinwand zu verändern.

**So schneiden Sie eine Bitmap-Grafik zu, ohne andere Objekte im Dokument zu beeinflussen:**

- 1 Wählen Sie ein Bitmap-Objekt aus, indem Sie auf die Leinwand oder seine Miniaturansicht im Bedienfeld **Ebenen** klicken, oder zeichnen Sie ein Auswahlfeld mit dem Bitmap-Auswahlwerkzeug.
- 2 Wählen Sie **Bearbeiten > Ausgewählte Bitmap zuschneiden** aus.

Die Zuschneidegriffe erscheinen um die gesamte ausgewählte Bitmap oder das Auswahlfeld, sofern Sie in Schritt 1 ein solches gezeichnet haben.

- 3 Richten Sie die Griffe so aus, dass der Umgebungsrahmen den beizubehaltenden Bereich umschließt.

***Hinweis:** Wenn Sie die Zuschneideauswahl wieder abbrechen möchten, drücken Sie die Taste <Esc>.*



*Umgebungsrahmen*

- 4 Doppelklicken Sie auf eine Stelle im Umgebungsrahmen, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zuzuschneiden.

Alle Pixel außerhalb des Umgebungsrahmens werden entfernt, alle anderen Objekte aber bleiben intakt.

## Bitmap-Farbe und -Ton anpassen

Mit den Farb- und Tonanpassungsfiltern in Fireworks können Sie die Farbqualität Ihrer Bitmap-Grafiken verbessern. Sie dienen z. B. zur Anpassung von Kontrast und Helligkeit, Farbton, Sättigung und Farbabstufungsbereich.

Das Anwenden von Filtern als Live-Filter über den Eigenschafteninspektor ist nicht destruktiv. Mit Live-Filtern werden Pixel nicht dauerhaft geändert. Sie können sie auch weiterhin entfernen oder bearbeiten.

Wenn Sie Filter permanent anwenden möchten, wählen Sie sie über das Menü **Filter** aus. Es empfiehlt sich jedoch, Filter als Live-Filter zu verwenden, wann immer dies möglich ist.

Filter können über das Menü **Filter** auf eine Pixelauswahl angewendet werden, bei Live-Filtern ist dies nicht möglich. Sie können aber einen Bereich einer Bitmap definieren, daraus eine separate Bitmap erstellen und dann einen Live-Filter darauf anwenden.

Wenn Sie einen Filter über das Menü **Filter** einem ausgewählten Vektorobjekt zuweisen, konvertiert Fireworks die Auswahl in eine Bitmap.

### So wenden Sie einen Live-Filter auf einen über einen Bitmapauswahlrahmen gewählten Bereich an:

- 1 Wählen Sie ein Bitmapauswahlwerkzeug, oder zeichnen Sie einen Auswahlrahmen.
- 2 Wählen Sie **Bearbeiten > Ausschneiden**.
- 3 Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen**.

Fireworks fügt die Auswahl genau dort ein, wo sich die Pixel ursprünglich befanden, doch die Auswahl ist nun ein separates Bitmap-Objekt.

- 4 Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf die Miniaturansicht einer Bitmap-Grafik, um sie auszuwählen.
- 5 Wenden Sie einen Live-Filter aus dem Eigenschafteninspektor an.

Der Live-Filter wird nur auf das neue Objekt angewendet und simuliert damit die Anwendung eines Filters auf eine Pixelauswahl.

***Hinweis:** Zwar sind Live-Filter flexibler, eine große Anzahl von Live-Filtern kann sich aber negativ auf die Leistung von Fireworks auswirken. Weitere Informationen finden Sie unter „Die Dokumentnachzeichnung steuern“ auf Seite 31.*

## Tonwerte anpassen

Mit den Funktionen **Stufen** und **Kurven** können Sie die Farbtonwerte einer Bitmap verändern. Die Funktion **Stufen** dient zur Korrektur von Bitmaps mit hoher Pixelkonzentration in den Lichtbereichen, Mitteltönen und Schattenbereichen. Oder Sie verwenden **Auto-Stufe** und lassen Fireworks die Farbtonwerte korrigieren. Wenn Sie die Farbtonwerte einer Bitmap genauer steuern möchten, können Sie die Gradiationskurvenfunktion verwenden. Mit dieser Funktion können Sie eine Farbe entlang des Tonwertverlaufs justieren, ohne dabei andere Farben zu beeinflussen.

### Licht-, Mittelton- und Schattenwerte angleichen

Eine Bitmap mit vollständigem Farbtonwertespektrum sollte einen gleichmäßigen Pixelanteil in allen Bereichen aufweisen. Die Funktion **Stufen** dient zur Korrektur von Bitmaps mit hoher Pixelkonzentration in den Lichtbereichen, Mitteltönen und Schattenbereichen.

**Lichter** korrigiert eine Überzahl heller Pixel, die das Bild verwaschen aussehen lassen.

**Mitteltonfarben** korrigiert eine Überzahl von Pixeln im Mitteltonbereich, die das Bild leblos und kontrastarm wirken lassen.

**Schatten** korrigiert eine Überzahl dunkler Pixel, durch die viele Details nicht sichtbar sind.

Die Funktion **Stufen** stellt die dunkelsten Pixel auf schwarz und die hellsten Pixel auf weiß ein, und anschließend werden die Mitteltonfarben proportional neu verteilt. Dabei wird ein Bild erzeugt, das über den gesamten Pixelbereich einen hohen Detailreichtum aufweist.



Original mit Pixeln, die im Lichtbereich konzentriert sind, nach Anpassung mit der Funktion **Stufen**

Am Histogramm im Dialogfeld **Stufen** können Sie die Pixelverteilung einer Bitmap ablesen. Das Histogramm ist eine grafische Darstellung der Pixelverteilung in den Lichtern, Mitteltonfarben und Schatten.

Mit dem Histogramm können Sie die geeignetste Methode ermitteln, um das Farbtonwertspektrum eines Bilds zu korrigieren. Eine hohe Pixelkonzentration in den Schatten- bzw. Lichtbereichen deutet darauf hin, dass Sie das Bild mithilfe der Funktion **Stufen** oder **Kurven** verbessern können.

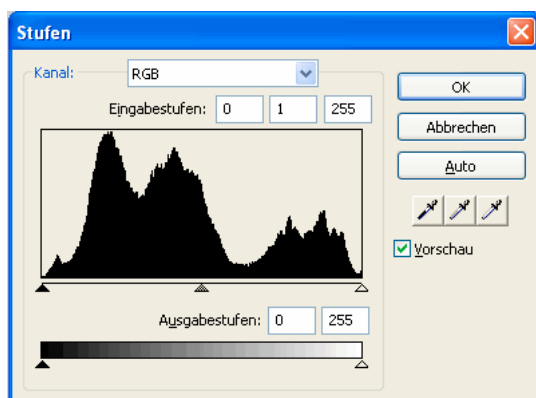
Die horizontale Achse stellt die Farbwerte von der dunkelsten (0) zur hellsten (255) Farbe dar. Die horizontale Achse wird von links nach rechts gelesen: die dunklen Pixel befinden sich links, Pixel mit Mitteltonfarben in der Mitte und helle Pixel rechts.

Die vertikale Achse stellt die Anzahl der Pixel für jede Helligkeitsstufe dar. Sie sollten am besten die Licht- und Schattenbereiche zuerst korrigieren. Wenn Sie im zweiten Schritt den Mitteltonbereich korrigieren, können Sie dessen Helligkeitswert verbessern, ohne dabei die Licht- und Schattenbereiche zu beeinflussen.

#### So passen Sie Licht-, Mittelton- und Schattenwerte an:

- 1 Wählen Sie eine Bitmap-Grafik.
- 2 Öffnen Sie das Dialogfeld **Stufen** wie folgt:
  - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie **Farbe anpassen > Stufen** im Popupmenü **Filter** aus.
  - Wählen Sie **Filter > Farbe anpassen > Stufen** aus.

**Hinweis:** Das Anwenden von Filtern aus dem Menü **Filter** ist destruktiv. Diese Aktion kann daher nur rückgängig gemacht werden, wenn die Option **Bearbeiten > Rückgängig** verfügbar ist. Damit Sie diesen Filter auch weiterhin einstellen, deaktivieren und entfernen können, wenden Sie ihn als Live-Filter an, wie im ersten Spiegelstrich in diesem Schritt beschrieben. Weitere Informationen finden Sie unter „Live-Filter verwenden“ auf Seite 143.



Dialogfeld **Stufen**



Um Ihre Änderungen direkt im Arbeitsbereich zu überprüfen, wählen Sie **Vorschau** im Dialogfeld aus. Das Bild wird bei Übernahme der Änderungen automatisch aktualisiert.

**3** Bestimmen Sie im Popupmenü **Kanal**, ob die Änderungen auf einzelne Farbkanäle (Rot, Grün oder Blau) oder auf alle Farbkanäle (RGB) angewendet werden sollen.

**4** Passen Sie Lichtbereiche, Mitteltöne und Schattenbereiche mit den Eingabestufen-Schieberegler unterhalb des Histogramms an.

- Der Schieberegler auf der rechten Seite dient zum Anpassen der Helligkeitswerte von 255 bis 0.
- Mit dem Schieberegler in der Mitte werden die mittleren Werte von 10 bis 0,19 angepasst.
- Der Schieberegler auf der linken Seite dient zum Anpassen der Schattenwerte von 0 bis 255.

Beim Verschieben der Regler werden die aktuellen Werte automatisch in die zugehörigen Eingabefelder eingetragen.

**Hinweis:** Der Wert für den Schatten kann nicht höher als der Wert für die Helligkeit sein und umgekehrt, und die Mitteltöne müssen zwischen die Schatten- und Lichtwerte fallen.

**5** Mit den Ausgabestufen-Schieberegler passen Sie die Kontrastwerte innerhalb des Bilds an.

- Der Schieberegler auf der rechten Seite dient zum Anpassen der Helligkeitswerte von 255 bis 0.
- Der Schieberegler auf der linken Seite dient zum Anpassen der Schattenwerte von 0 bis 255.

Beim Verschieben der Regler werden die aktuellen Werte automatisch in die zugehörigen Ausgabefelder eingetragen.

#### Farbabstufungen automatisch anpassen

Über die Funktion **Auto-Stufe** nimmt Fireworks eine automatische Einstellung der Tonwerte vor.

#### So passen Sie Licht-, Mittelton- und Schattenwerte automatisch an:

**1** Wählen Sie das Bild aus.

**2** So wählen Sie die Funktion **Auto-Stufe** aus:

- Klicken Sie im Eigenschaftenspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie **Farbe anpassen** > **Auto-Stufe** im Popupmenü **Filter** aus.
- Wählen Sie **Filter** > **Farbe anpassen** > **Auto-Stufe** aus.

**Hinweis:** Das Anwenden von Filtern aus dem Menü **Filter** ist destruktiv. Diese Aktion kann daher nur rückgängig gemacht werden, wenn die Option **Bearbeiten** > **Rückgängig** verfügbar ist. Damit Sie diesen Filter auch weiterhin einstellen, deaktivieren und entfernen können, wenden Sie ihn als Live-Filter an, wie im ersten Spiegelstrich in diesem Schritt beschrieben. Weitere Informationen finden Sie unter „Live-Filter verwenden“ auf Seite 143.



Die Lichtbereiche, Mitteltöne und Schattenbereiche können auch automatisch angepasst werden, indem Sie im Dialogfeld **Stufen** oder **Kurven** auf die Schaltfläche **Auto** klicken.

#### Farben mithilfe von Kurven korrigieren

Die Gradiationskurvenfunktion hat eine gewisse Ähnlichkeit mit der Tonwertkorrektur, bietet Ihnen jedoch größere Kontrolle über die Farbtonwerte. Die Funktion **Stufen** nimmt diese Korrektur über die Licht-, Schatten- und Mitteltonbereiche vor. Mit der Funktion **Kurven** können Sie eine beliebige Farbe im Farbabstufungsspektrum, anstatt in nur drei Variablen, ohne Auswirkungen auf die restlichen Farben anpassen. Sie können mit der Funktion **Kurven** beispielsweise eine Farbe, die durch Beleuchtungsbedingungen verursacht wird, korrigieren.

Das Raster im Dialogfeld **Kurven** gibt die Helligkeitswerte wie folgt wieder:

**Die Horizontalachse** stellt die ursprüngliche Helligkeit der Pixel dar, die im Feld **Eingabe** angezeigt werden.

**Die Vertikalachse** stellt die neuen Helligkeitswerte dar, die im Feld **Ausgabe** angezeigt werden.

Wenn das Dialogfeld **Kurven** erstmals geöffnet wird, zeigt die diagonale Linie an, dass keine Änderungen vorgenommen wurden und Ein- und Ausgabewerte für alle Pixel gleich sind.

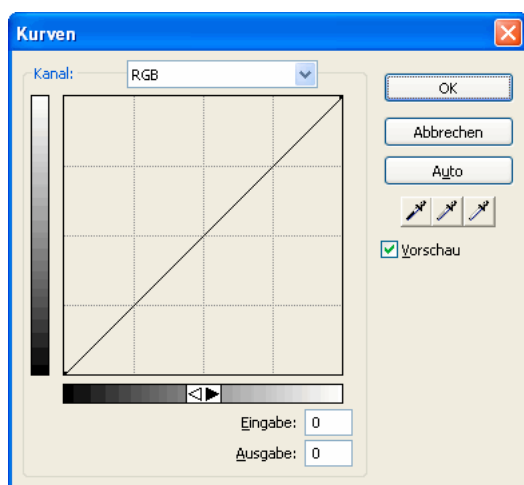
**So passen Sie einen bestimmten Punkt im Farbtonwertspektrum an:**

- 1 Wählen Sie das Bild aus.
- 2 Öffnen Sie das Dialogfeld **Kurven** wie folgt:
  - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pluszeichen (+) neben **Filter**, und wählen Sie **Farbe anpassen > Kurven** im Popupmenü **Filter** aus.

**Hinweis:** Klicken Sie auf die Schaltfläche **Filter hinzufügen** anstelle des Pluszeichens, wenn der Eigenschafteninspektor teilweise minimiert ist

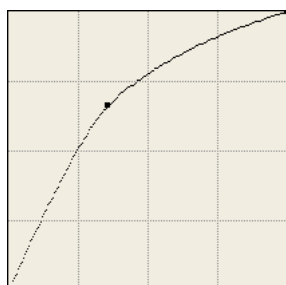
- Wählen Sie **Filter > Farbe anpassen > Kurven** aus.

**Hinweis:** Das Anwenden von Filtern aus dem Menü **Filter** ist destruktiv. Diese Aktion kann daher nur rückgängig gemacht werden, wenn die Option **Bearbeiten > Rückgängig** verfügbar ist. Damit Sie diesen Filter auch weiterhin einstellen, deaktivieren und entfernen können, wenden Sie ihn als Live-Filter an, wie im ersten Spiegelstrich in diesem Schritt beschrieben. Weitere Informationen finden Sie unter „Live-Filter verwenden“ auf Seite 143.



Dialogfeld *Kurven*

- 3 Legen Sie im Popupmenü **Kanal** fest, ob die Änderungen auf bestimmte Farbenkanäle oder auf alle Farben angewandt werden sollen.
- 4 Um die Gradiationskurve anzupassen, klicken Sie auf einen Punkt auf der diagonalen Linie des Rasters und ziehen ihn an eine neue Position.
  - Jeder Punkt auf der Gradiationskurve hat seinen eigenen Ein- und Ausgabewert. Wenn Sie die Positionen eines Punkts durch Ziehen mit der Maus verändern, werden Ein- und Ausgabewerte automatisch aktualisiert.
  - Die Gradiationskurve zeigt Helligkeitswerte von 0 bis 255 an (0 = Schatten).



Gradiationskurve, nachdem ein Punkt zum Anpassen gezogen wurde



Die Lichtbereiche, Mitteltöne und Schattenbereiche können auch automatisch angepasst werden, indem Sie im Dialogfeld **Stufen** oder **Kurven** auf die Schaltfläche **Auto** klicken.

**So löschen Sie einen Punkt auf der Gradiationskurve:**




- ❖ Ziehen Sie den Punkt aus dem Rasterbereich.

*Hinweis:* Endpunkte von Gradiationskurven können nicht gelöscht werden.

**Farbabstufungen mithilfe von Pipetten korrigieren**

Die Licht-, Schatten- und Mitteltonbereiche können mithilfe der Pipette-Schaltflächen im Dialogfeld **Stufen** oder **Kurven** angepasst werden.

**So passen Sie die Farbtonwerte mithilfe einer Pipette an:**

- 1 Öffnen Sie das Dialogfeld **Stufen** bzw. **Kurven**, und wählen Sie im Popupmenü **Kanal** einen Farbkanal aus.
- 2 Wählen Sie die entsprechende Pipette aus, um die Farbtonwerte im Bild einzustellen:
  -  Klicken Sie zunächst auf die Pipette für Helligkeit und anschließend auf den hellsten Pixel im Bild, um den Lichtwert zurückzusetzen.
  -  Klicken Sie auf die Pipette für Mittelöne und anschließend auf einen Pixel mit einer neutralen Farbe im Bild, um den Mitteltonwert zurückzusetzen.
  -  Klicken Sie auf die Pipette für Schatten und anschließend auf den dunkelsten Pixel im Bild, um den Schattenwert zurückzusetzen.
- 3 Klicken Sie auf **OK**.

**Anpassen von Helligkeit und Kontrast**

Der Filter **Helligkeit/Kontrast** modifiziert Helligkeit bzw. Kontrast für alle Pixel eines Bilds. Er wirkt sich auf Licht- und Schattenbereiche sowie Mittelöne eines Bilds aus. Der Filter **Helligkeit/Kontrast** ist für Bilder geeignet, die zu dunkel oder zu hell sind.



*Original nach dem Anpassen der Helligkeit*

**So passen Sie Kontrast bzw. Helligkeit an:**

- 1 Wählen Sie das Bild aus.
- 2 Öffnen Sie das Dialogfeld **Helligkeit/Kontrast** wie folgt:
  - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie **Farbe anpassen > Helligkeit/Kontrast** im Popupmenü **Filter** aus.
  - Wählen Sie **Filter > Farbe anpassen > Helligkeit/Kontrast** aus.

*Hinweis:* Das Anwenden von Filtern aus dem Menü **Filter** ist destruktiv. Diese Aktion kann daher nur rückgängig gemacht werden, wenn die Option **Bearbeiten > Rückgängig** verfügbar ist. Damit Sie diesen Filter auch weiterhin einstellen, deaktivieren und entfernen können, wenden Sie ihn als Live-Filter an, wie im ersten Spiegelstrich in diesem Schritt beschrieben. Weitere Informationen finden Sie unter „Live-Filter verwenden“ auf Seite 143.

3 Ziehen Sie die Schieberegler für Helligkeit und Kontrast an die gewünschte Position, um die Einstellungen anzupassen. Der zulässige Wertebereich liegt zwischen -100 und 100.

4 Klicken Sie auf **OK**.

## Objektfarben ändern

Mit dem Live-Filter **Farbfüllung** können Sie die Farbe von Objekten auf schnelle Weise ändern, indem Sie entweder Pixel komplett durch eine vorgegebene Farbe ersetzen oder eine Farbe in ein vorhandenes Objekt mischen. Wenn Sie Farben mischen, wird die Farbe oben auf dem Objekt hinzugefügt. Das Mischen von Farben in ein vorhandenes Objekt kann mit der Verwendung von **Farbton/Sättigung** verglichen werden. Der Unterschied liegt jedoch darin, dass Sie beim Mischen eine spezifische Farbe aus einem Farbfeld schnell zuweisen können.

### So fügen Sie einem ausgewählten Objekt einen Live-Filter des Typs Farbfüllung hinzu:

1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie **Farbe anpassen > Füllfarbe** im Popupmenü **Filter** aus.

2 Wählen Sie einen Mischmodus aus.

Standardmodus ist **Normal**. Informationen zu den jeweiligen Mischmodi finden Sie unter „Informationen zu Mischmodi“ auf Seite 174.

3 Wählen Sie im Farbfeld-Popup eine Füllfarbe aus.

4 Wählen Sie einen Prozentsatz für die Opazität der Füllfarbe aus, und drücken Sie die Eingabetaste.

## Farbton und Sättigung anpassen

Die Funktion **Farbton/Sättigung** dient zum Anpassen der Farbschattierung, des Farbtons, der Farbintensität und der Leuchtkraft der Farbe eines Bilds.



Original nach Anpassen der Sättigung

### So passen Sie Farbton bzw. Sättigung an:

1 Wählen Sie das Bild aus.

2 Öffnen Sie das Dialogfeld **Farbton/Sättigung** wie folgt:

- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie **Farbe anpassen > Farbton/Sättigung** im Popupmenü **Filter** aus.
- Wählen Sie **Filter > Farbe anpassen > Farbton/Sättigung** aus.

**Hinweis:** Das Anwenden von Filtern aus dem Menü **Filter** ist destruktiv. Diese Aktion kann daher nur rückgängig gemacht werden, wenn die Option **Bearbeiten > Rückgängig** verfügbar ist. Damit Sie diesen Filter auch weiterhin einstellen, deaktivieren und entfernen können, wenden Sie ihn als Live-Filter an, wie im ersten Spiegelstrich in diesem Schritt beschrieben. Weitere Informationen finden Sie unter „Live-Filter verwenden“ auf Seite 143.



3 Stellen Sie den Farbton mit dem Farbton-Schieberegler ein.

Der zulässige Wertebereich liegt zwischen -180 und 180.

4 Stellen Sie die Farbreinheit mit dem Schieberegler für die Sättigung ein.

Der zulässige Wertebereich liegt zwischen -100 und 100.

5 Stellen Sie die Helligkeit mit dem Schieberegler für die Helligkeit ein.

Der zulässige Wertebereich liegt zwischen -100 und 100.

6 Klicken Sie auf **OK**.

**So wandeln Sie ein RGB-Bild in ein Bild mit zwei Farbtönen um oder färben ein Graustufenbild ein.**

❖ Wählen Sie im Dialogfeld **Farbton/Sättigung** die Option **Kolorieren** aus.

**Hinweis:** Wenn die Option **Kolorieren** aktiviert ist, ändert sich der Wertebereich der Schieberegler für Farbton und Sättigung. Der Farbton-Wertebereich ändert sich auf 0 bis 360, der Wertebereich für die Sättigung auf 0 bis 100.

### Farbwerte eines Bilds umkehren

Mit dem Filter **Umkehren** können Sie jede Farbe in einem Objekt oder Bild zum umgekehrten Wert auf dem Farbrad umkehren. Wenn Sie beispielsweise die Funktion **Umkehren** auf ein rotes Bildobjekt (R = 255, G = 0, B = 0) anwenden, wird die Farbe in ein helles Blau umgekehrt (R = 0, G = 255, B = 255).



Ein monochromes Bild nach Umkehrung



Ein Farbbild nach Umkehrung

**So kehren Sie Farben um:**

- 1 Wählen Sie das Bild aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie **Farbe anpassen > Umkehren** im Popupmenü **Filter** aus.
  - Wählen Sie **Filter > Farbe anpassen > Umkehren** aus.

**Hinweis:** Das Anwenden von Filtern aus dem Menü **Filter** ist destruktiv. Diese Aktion kann daher nur rückgängig gemacht werden, wenn die Option **Bearbeiten > Rückgängig** verfügbar ist. Damit Sie diesen Filter auch weiterhin einstellen, deaktivieren und entfernen können, wenden Sie ihn als Live-Filter an, wie im ersten Spiegelstrich in diesem Schritt beschrieben. Weitere Informationen finden Sie unter „Live-Filter verwenden“ auf Seite 143.

## Bilder weichzeichnen und schärfen

Fireworks verfügt über Optionen zum Weichzeichnen und Schärfen, die Sie als Live-Filter oder permanente Filter anwenden können.

### Bilder weichzeichnen

Mit dieser Funktion werden Bitmap-Grafiken weicher dargestellt. In Fireworks stehen sechs Weichzeichnungsoptionen zur Verfügung:

**Weichzeichnen** löst den Fokus der ausgewählten Pixel auf.

**Stärker weichzeichnen** ist ungefähr dreimal so stark wie der Filter **Weichzeichnen**.

**Gauß-Verwischen** verwischt alle Pixel um einen gewichteten Durchschnittswert, sodass ein Dunsteffekt entsteht.

**Bewegungsweichzeichnen** verleiht dem Bild das Aussehen eines sich bewegenden Motivs.

**Radiales Weichzeichnen** verleiht dem Bild das Aussehen eines sich drehenden Motivs.

**Zentriertes Weichzeichnen** verleiht dem Bild das Aussehen, als würde sich das Motiv dem Betrachter nähern oder sich entfernen.

**Hinweis:** Das Anwenden von Filtern im Menü **Filter** ist destruktiv. Diese Aktion kann daher nur rückgängig gemacht werden, wenn die Option **Bearbeiten > Rückgängig** verfügbar ist. Damit Sie diesen Filter auch weiterhin einstellen, deaktivieren und entfernen können, wenden Sie ihn als Live-Filter an. Der durchzuführende Schritt wird in den nachfolgenden Verfahren jeweils am ersten Blickfangpunkt beschrieben. Weitere Informationen finden Sie unter „Live-Filter verwenden“ auf Seite 143.

**So versehen Sie ein Bild mit einem Weichzeichnenfilter:**

- 1 Wählen Sie das Bild aus.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie **Weichzeichnen > Weichzeichnen** oder **Weichzeichnen > Stärker weichzeichnen** im Popupmenü **Filter** aus.
  - Wählen Sie **Filter > Weichzeichnen > Weichzeichnen** oder **Stärker weichzeichnen** aus.

**So wenden Sie die Funktion Gauß-Verwischen auf ein Bild an:**

- 1 Wählen Sie das Bild aus.
- 2 Öffnen Sie das Dialogfeld **Gauß-Verwischen** wie folgt:
  - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie **Weichzeichnen > Gauß-Verwischen** im Popupmenü **Filter** aus.
  - Wählen Sie **Filter > Weichzeichnen > Gauß-Verwischen** aus.

**3** Stellen Sie die Stärke des Verwischeffekts mit dem Schieberegler **Verwischungsradius** ein.

Der zulässige Wertebereich liegt zwischen 0,1 und 250. Je größer der Radius, desto stärker ist der Verwischeffekt.

**4** Klicken Sie auf **OK**.

**So wenden Sie das Bewegungsweichzeichnen auf ein Bild an:**

**1** Wählen Sie das Bild aus.

**2** Öffnen Sie das Dialogfeld **Bewegungsweichzeichnen** wie folgt:

- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie **Weichzeichnen > Bewegungs-Weichzeichnen** im Popupmenü **Filter** aus.
- Wählen Sie **Filter > Weichzeichnen > Bewegungs-Weichzeichnen** aus.

**3** Ziehen Sie die Anzeige **Winkel**, um die Richtung des Weichzeichnungseffekts einzustellen.

**4** Ziehen Sie den Schieberegler **Abstand**, um die Stärke des Weichzeichnungseffekts einzustellen.

Die möglichen Werte reichen von 1 bis 100. Je höher der Wert, desto stärker wird der Weichzeichnungseffekt.

**5** Klicken Sie auf **OK**.

**So wenden Sie das radiale Weichzeichnen auf ein Bild an:**

**1** Wählen Sie das Bild aus.

**2** Öffnen Sie das Dialogfeld **Radiales Weichzeichnen** wie folgt:

- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie **Weichzeichnen > Radiales Weichzeichnen** im Popupmenü **Filter** aus.
- Wählen Sie **Filter > Weichzeichnen > Radiales Weichzeichnen** aus.

**3** Ziehen Sie den Schieberegler **Anzahl**, um die Stärke des Weichzeichnungseffekts einzustellen.

Die möglichen Werte reichen von 1 bis 100. Je höher der Wert, desto stärker wird der Weichzeichnungseffekt.

**4** Ziehen Sie den Schieberegler **Qualität**, um die Glätte des Weichzeichnungseffekts einzustellen.

Die möglichen Werte reichen von 1 bis 100. Je höher die Qualität, desto geringer ist die Anzahl der Wiederholungen des Originalbilds.

**5** Klicken Sie auf **OK**.

**So wenden Sie das zentrierte Weichzeichnen auf ein Bild an:**

**1** Wählen Sie das Bild aus.

**2** Öffnen Sie das Dialogfeld **Zentriertes Weichzeichnen** wie folgt:

- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie **Weichzeichnen > Zentriertes Weichzeichnen** im Popupmenü **Filter** aus.
- Wählen Sie **Filter > Weichzeichnen > Zentriertes Weichzeichnen** aus.

**3** Ziehen Sie den Schieberegler **Anzahl**, um die Stärke des Weichzeichnungseffekts einzustellen.

Die möglichen Werte reichen von 1 bis 100. Je höher der Wert, desto stärker wird der Weichzeichnungseffekt.

**4** Ziehen Sie den Schieberegler **Qualität**, um die Glätte des Weichzeichnungseffekts einzustellen.

Die möglichen Werte reichen von 1 bis 100. Je höher die Qualität, desto geringer ist die Anzahl der Wiederholungen des Originalbilds.

**5** Klicken Sie auf **OK**.

## Bitmaps in Strichzeichnungen verwandeln

Mit dem Filter **Ränder suchen** werden Ihre Bilder vom Aussehen her in Strichzeichnungen verwandelt. Dabei werden die Farbübergänge identifiziert und in Linien konvertiert.



Original nach Anwenden der Funktion **Ränder suchen**

**Um den Filter Ränder suchen auf einen ausgewählten Bereich anzuwenden, gehen Sie wie folgt vor:**

- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie **Andere > Ränder suchen** im Popupmenü **Filter** aus.
- Wählen Sie **Filter > Andere > Ränder suchen** aus.

***Hinweis:** Das Anwenden von Filtern aus dem Menü **Filter** ist destruktiv. Diese Aktion kann daher nur rückgängig gemacht werden, wenn die Option **Bearbeiten > Rückgängig** verfügbar ist. Damit Sie diesen Filter auch weiterhin einstellen, deaktivieren und entfernen können, wenden Sie ihn als Live-Filter an, wie im ersten Spiegelstrich in diesem Schritt beschrieben. Weitere Informationen finden Sie unter „Live-Filter verwenden“ auf Seite 143.*

## Bilder in Transparenzmaske konvertieren

Mit dem Filter **In Alphakanal konvertieren** können Sie ein Objekt bzw. einen Text in eine Transparenzmaske konvertieren, die auf der Transparenz des Bilds beruht.

**Um den Filter In Alpha konvertieren auf einen ausgewählten Bereich anzuwenden, gehen Sie wie folgt vor:**

- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie **Andere > In Alpha konvertieren** im Popupmenü **Filter** aus.
- Wählen Sie **Filter > Andere > In Alphakanal konvertieren** aus.

***Hinweis:** Das Anwenden von Filtern aus dem Menü **Filter** ist destruktiv. Diese Aktion kann daher nur rückgängig gemacht werden, wenn die Option **Bearbeiten > Rückgängig** verfügbar ist. Damit Sie diesen Filter auch weiterhin einstellen, deaktivieren und entfernen können, wenden Sie ihn als Live-Filter an, wie im ersten Spiegelstrich in diesem Schritt beschrieben. Weitere Informationen finden Sie unter „Live-Filter verwenden“ auf Seite 143.*

## Bilder scharf stellen

Mit dem Filter **Scharf stellen** können Sie unscharfe bzw. verwischte Bilder korrigieren. Fireworks verfügt über drei Optionen zum Scharfstellen:

**Scharf stellen** korrigiert den Brennpunkt eines verwischten Bilds durch Erhöhen des Kontrastwerts benachbarter Pixel.

**Schärfer stellen** erhöht den Kontrastwert benachbarter Pixel ungefähr dreimal so stark wie der Befehl **Scharf stellen**.

**Maske weichzeichnen** stellt ein Bild durch Anpassen des Kontrastwertes der Bildränder scharf. Da der Befehl **Maske weichzeichnen** über die meisten Einstellungsmöglichkeiten verfügt, ist er oft am besten geeignet, um ein Bild zu schärfen.



Original nach dem Schärfen

#### So schärfen Sie ein Bild:

- 1 Wählen Sie das Bild aus.
- 2 Wählen Sie wie folgt eine der Optionen zum Scharfstellen aus:
  - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie **Scharf stellen** > **Scharf stellen** oder **Schärfer stellen** im Popupmenü **Filter** aus.
  - Wählen Sie **Filter** > **Scharf stellen** > **Scharf stellen** oder **Schärfer stellen** aus.

**Hinweis:** Das Anwenden von Filtern aus dem Menü **Filter** ist destruktiv. Diese Aktion kann daher nur rückgängig gemacht werden, wenn die Option **Bearbeiten** > **Rückgängig** verfügbar ist. Damit Sie diesen Filter auch weiterhin einstellen, deaktivieren und entfernen können, wenden Sie ihn als Live-Filter an, wie im ersten Spiegelstrich in diesem Schritt beschrieben. Weitere Informationen finden Sie unter „Live-Filter verwenden“ auf Seite 143.

#### So schärfen Sie ein Bild mithilfe des Befehls „Maske weichzeichnen“:

- 1 Wählen Sie das Bild aus.
- 2 Öffnen Sie das Dialogfeld **Maske weichzeichnen** wie folgt:
  - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie **Scharf stellen** > **Maske weichzeichnen** im Popupmenü **Filter** aus.
  - Wählen Sie **Filter** > **Scharf stellen** > **Maske weichzeichnen** aus.

**Hinweis:** Das Anwenden von Filtern aus dem Menü **Filter** ist destruktiv. Diese Aktion kann daher nur rückgängig gemacht werden, wenn die Option **Bearbeiten** > **Rückgängig** verfügbar ist. Damit Sie diesen Filter auch weiterhin einstellen, deaktivieren und entfernen können, wenden Sie ihn als Live-Filter an, wie im ersten Spiegelstrich in diesem Schritt beschrieben. Weitere Informationen finden Sie unter „Live-Filter verwenden“ auf Seite 143.

- 3 Ziehen Sie den Schieberegler **Scharf stellen um**, um den Grad des Scharfstellens zwischen 1 % und 500 % einzustellen.
- 4 Stellen Sie den Pixelradius mit dem Schieberegler auf einen Wert zwischen 0,1 und 250 ein.  
Je höher der Pixelradius, desto schärfer der Kontrast um alle Pixelkanten herum.
- 5 Stellen Sie den Schwellenwert mit dem Schieberegler auf einen Wert zwischen 0 und 255 ein.

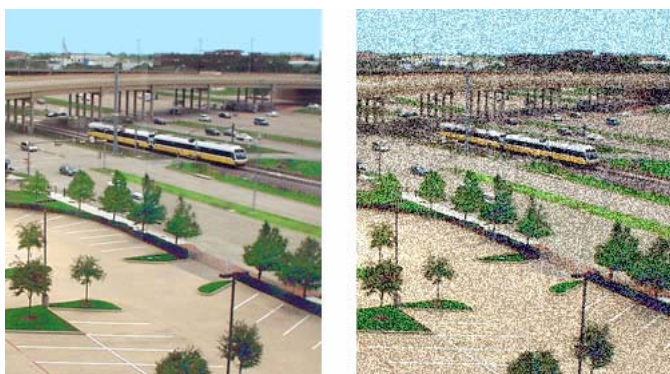
Am häufigsten werden Werte zwischen 2 und 25 verwendet. Bei einem höheren Schwellenwert werden nur die Pixel mit einem hohen Kontrast geschärft. Bei einem niedrigen Schwellenwert werden nur die Pixel mit einem geringen Kontrast geschärft. Bei einem Schwellenwert von 0 werden alle Pixel im Bild geschärft.

- 6 Klicken Sie auf **OK**.

## Bilder mit einem Mosaikfilter versehen

Die meisten mit Digitalkameras oder Scannern erstellten Bilder weisen bei starker Vergrößerung keine völlig gleichmäßigen Farben auf. Statt dessen bestehen die Farbflächen aus Pixeln vieler unterschiedlicher Farben. Bei der Bildbearbeitung versteht man unter dem Mosaikfilter die willkürliche Farbvariation der Pixel, aus denen ein Bild besteht.

In einigen Fällen, beispielsweise beim Kopieren eines Teils eines Bilds in ein anderes Bild, ist der unterschiedliche Grad der willkürlichen Farbvariation deutlich sichtbar, und die Bilder gehen nicht nahtlos ineinander über. In diesem Fall können Sie einem oder beiden Bildern einen Mosaikfilter hinzufügen und damit den Eindruck erwecken, dass beide Bilder aus derselben Quelle stammen. Sie können einem Bild auch aus künstlerischen Gründen einen Mosaikfilter hinzufügen, wenn Sie beispielsweise ein altes Foto oder Rauschen auf einem Fernsehbildschirm simulieren möchten.



Originalfoto nach dem Hinzufügen eines Mosaiks

### So fügen Sie einem Bild ein Mosaik hinzu:

- 1 Wählen Sie das Bild aus.
- 2 Öffnen Sie das Dialogfeld **Mosaik hinzufügen** wie folgt:
  - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie **Mosaik > Mosaik hinzufügen** im Popupmenü **Filter** aus.
  - Wählen Sie **Filter > Mosaik > Mosaik hinzufügen** aus.

**Hinweis:** Das Anwenden von Filtern aus dem Menü **Filter** ist destruktiv. Diese Aktion kann daher nur rückgängig gemacht werden, wenn die Option **Bearbeiten > Rückgängig** verfügbar ist. Damit Sie diesen Filter auch weiterhin einstellen, deaktivieren und entfernen können, wenden Sie ihn als Live-Filter an, wie im ersten Spiegelstrich in diesem Schritt beschrieben. Weitere Informationen finden Sie unter „Live-Filter verwenden“ auf Seite 143.

- 3 Ziehen Sie den Schieberegler **Anzahl**, um die Stärke des Mosaikfilters einzustellen.

Die möglichen Werte reichen von 1 bis 400. Je höher der Wert, desto willkürlicher werden die Pixel im Bild verstreut.

- 4 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Farbe**, wenn Sie ein Farbmosaik anwenden möchten. Lassen Sie das Kontrollkästchen deaktiviert, wenn Sie lediglich ein monochromes Mosaik zuweisen möchten.

- 5 Klicken Sie auf **OK**.

# Kapitel 5: Mit Vektorobjekten arbeiten

Ein *Vektorobjekt* ist eine Computergrafik, deren Form durch einen Pfad bestimmt wird. Die Form eines Vektorpfads ist durch Punkte, die auf diesem Pfad gesetzt werden, festgelegt. Die Strichfarbe eines Vektorobjekts folgt dem Pfad. Die Füllung eines Vektorobjekts nimmt den Bereich innerhalb des Pfads ein. Der Strich und die Füllung bestimmen, wie die Grafik aussieht, wenn sie gedruckt oder im Internet publiziert wird.

Fireworks CS3 enthält diverse Werkzeuge zum Zeichnen und Bearbeiten von Vektorobjekten unter Verwendung einer Vielzahl unterschiedlicher Verfahren. Mit den grundlegenden Formwerkzeugen können Sie auf schnelle Art und Weise gerade Linien, Kreise und Ellipsen, Quadrate und Rechtecke, Sterne und gleichseitige Polygone mit 3 bis 360 Seiten zeichnen.

Mit dem Vektorpfad und dem Stiftwerkzeug können Sie Freiformpfade zeichnen. Mit dem Stiftwerkzeug können Sie komplexe Formen mit gleichmäßigen Kurven und geraden Linien zeichnen, indem Sie einzelne Punkte der Reihe nach platzieren.

In Fireworks stehen Ihnen mehrere Verfahren zum Bearbeiten der gezeichneten Vektorobjekte zur Auswahl. Sie können die Form eines Objekts ändern, indem Sie Punkte verschieben, hinzufügen oder löschen. Mithilfe von Punktgriffen können Sie die Form angrenzender Pfadsegmente ändern. Mit Freiformwerkzeugen können Sie die Form von Objekten ändern, indem Sie die Pfade direkt bearbeiten. Sie können auch automatische Formen anhand der für sie vordefinierten Bearbeitungsmethoden bearbeiten.

Mit den Befehlen des Menüs **Modifizieren** stehen Ihnen weitere Möglichkeiten für die Bearbeitung von Objekten zur Verfügung. Hierzu zählt das Vereinigen von Objekten zu einem einzelnen Objekt, Erstellen eines Objekts aus der Überschneidung mehrerer Objekte und das Ausweiten des Striches eines Objekts. Zudem können Sie Grafiken importieren und sie mit diesen Befehlen modifizieren.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:

- „Vektorobjekte zeichnen“ auf Seite 81
- „Pfade bearbeiten“ auf Seite 96

## Vektorobjekte zeichnen

In Fireworks gibt es viele Werkzeuge, um Vektorobjekte zu zeichnen. Mit diesen Werkzeugen können Sie durch das Setzen aufeinander folgender Punkte einfache und komplexe Formen sowie Freiformpfade zeichnen. Sie können auch automatische Formen zeichnen, d. h. Vektorobjektgruppen, zu deren Bearbeitung spezielle Steuerelemente zur Verfügung stehen.

### Einfache Linien, Rechtecke und Ellipsen zeichnen

Mit dem Linien-, Rechteck- oder Ellipsenwerkzeug können Sie auf schnelle Weise einfache Formen zeichnen. Beim Rechteckwerkzeug werden Rechtecke als gruppierte Objekte gezeichnet. Um einen Rechteck-Eckpunkt unabhängig zu verschieben, müssen Sie die Gruppierung des Rechtecks aufheben oder das Teilauswahlwerkzeug verwenden. Informationen zum Zeichnen einfacher Rechtecke mit geschliffenen, abgeschrägten oder abgerundeten Ecken finden Sie im folgenden Verfahren. Informationen zum Zeichnen einer automatischen Rechteckform mit abgerundeten Ecken finden Sie unter „Automatische Rechteckformen mit geschliffenen, abgeschrägten und abgerundeten Ecken anpassen“ auf Seite 86.

#### So zeichnen Sie eine Linie, ein Rechteck oder eine Ellipse:

- 1 Wählen Sie das Linien-, Rechteck- oder Ellipsenwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge** aus.
- 2 Stellen Sie bei Bedarf die Pinselstrich- und Füllungsattribute im Eigenschafteninspektor ein. Informationen finden Sie unter „Farben, Striche und Füllungen zuweisen“ auf Seite 123.
- 3 Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste auf der Leinwand, um die Form zu zeichnen.

Drücken Sie beim Ziehen mit dem Linienwerkzeug die Umschalttaste, um Linien auf Schritte von je 45° zu begrenzen.

Drücken Sie beim Ziehen mit dem Rechteck- oder Ellipsenwerkzeug die Umschalttaste, um die Formen auf Quadrate bzw. auf Kreise einzuschränken.

#### So können Sie die Form einschränken und von einem festgelegten Mittelpunkt aus zeichnen:

❖ Platzieren Sie den Zeiger am gewünschten Mittelpunkt, und ziehen Sie mit dem Zeichenwerkzeug, während Sie <Umschalt>+<Alt> (Windows) bzw. <Umschalt>+<Wahl> (Macintosh) drücken.

#### So ändern Sie die Position einer einfachen Form beim Zeichnen:

❖ Halten Sie bei gedrückter Maustaste die Leertaste gedrückt. Ziehen Sie dann das Objekt auf eine andere Leinwandposition. Lassen Sie die Leertaste los, wenn Sie mit dem Zeichnen des Objekts fortfahren möchten.

*Hinweis:* Das Linienwerkzeug bildet eine Ausnahme. Im Linienwerkzeugmodus werden durch das Betätigen der Leertaste Linienpositionen auf der Leinwand nicht geändert.

#### So ändern Sie die Linienlängen bzw. die Größe von Rechtecken oder Ellipsen:

- Geben Sie im Eigenschafteninspektor oder im Bedienfeld **Info** eine neue Breite (B) oder Höhe (H) ein.
- Wählen Sie im Bereich **Auswählen** des Bedienfelds **Werkzeuge** das Skalierungswerkzeug aus. Ziehen Sie dann einen Eckentransformationsgriff. Dadurch wird die Objektgröße proportional geändert.

*Hinweis:* Außerdem können Sie die Größe eines Objekts proportional ändern, indem Sie auf **Modifizieren** > **Transformieren** > **Skalieren** klicken und einen Eckziehgriff ziehen, oder indem Sie **Modifizieren** > **Transformieren** > **Numerisch transformieren** auswählen und anschließend die neuen Maße eingeben. Weitere Informationen zum Vergrößern, Verkleinern und Skalieren von Objekten finden Sie unter „Ausgewählte Objekte und Auswahlbereiche transformieren und verzerren“ auf Seite 52.

- Ziehen Sie einen Eckpunkt auf ein Rechteck.

*Hinweis:* Durch das Skalieren eines Vektorobjekts wird dessen Pinselstrichstärke nicht geändert.

## Einfache abgerundete Rechtecke zeichnen

Sie können Rechtecke mit abgerundeten Ecken zeichnen, indem Sie entweder das Werkzeug für abgerundetes Rechteck verwenden oder mit der Option **Rundung** im Eigenschafteninspektor die Rundung der Ecken eines ausgewählten Rechtecks anpassen. Das Werkzeug für abgerundetes Rechteck zeichnet Rechtecke als gruppierte Objekte. Um Punkte eines abgerundeten Rechtecks unabhängig verschieben zu können, müssen Sie die Gruppierung des Rechtecks aufheben oder das Teilauswahlwerkzeug verwenden.

#### So zeichnen Sie ein Rechteck mit abgerundeten Ecken:

- 1 Wählen Sie im Popup des Rechteckwerkzeugs das Werkzeug **Abgerundetes Rechteck** aus.
- 2 Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste über die Leinwand, um das Rechteck zu zeichnen.



Während des Zeichnens können Sie die Rundung der Ecken anpassen, indem Sie eine beliebige Pfeiltaste oder die Zifferntaste 1 oder 2 wiederholt drücken.

#### So runden Sie die Ecken eines ausgewählten Rechtecks ab:

❖ Geben Sie im Eigenschafteninspektor einen Wert von 0 bis 100 in das Feld **Rundung** ein. Sie können auch den Schieberegler verwenden.

*Hinweis:* Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil in der rechten unteren Ecke des Eigenschafteninspektors, wenn dieser mit halber Höhe angezeigt wird. Dadurch wird der Eigenschafteninspektor auf volle Höhe erweitert.

## Einfache Polygone und Sterne zeichnen

Mit dem Polygonwerkzeug können Sie beliebige gleichseitige Polygone oder Sterne erstellen, von einem einfachen Dreieck bis hin zu Polygonen oder Sternen mit 360 Seiten.



**So zeichnen Sie ein Polygon:**

**1** Wählen Sie in der Kategorie **Vektor** des Bedienfelds **Werkzeuge** das Polygonwerkzeug aus, eines der grundlegenden Formwerkzeuge.

**2** So können Sie im Eigenschafteninspektor die Seitenanzahl für ein Polygon angeben:

- Mit dem Schieberegler **Seiten** können Sie zwischen 3 und 25 Seiten auswählen.
- Geben Sie im Textfeld **Seiten** eine Zahl von 3 bis 360 ein.

**3** Ziehen Sie die Maus, um das Polygon zu zeichnen.

Um die Ausrichtung eines Polygons auf Schritte von je 45° einzuschränken, halten Sie während des Zeichnens die Umschalttaste gedrückt. Das Polygonwerkzeug zeichnet immer von einem Mittelpunkt aus.

**So zeichnen Sie einen Stern:**

**1** Wählen Sie das Polygonwerkzeug aus.

**2** Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü **Form** die Option **Stern** aus.

**3** Geben Sie im Textfeld **Seiten** die Anzahl der Zacken des Sterns ein.

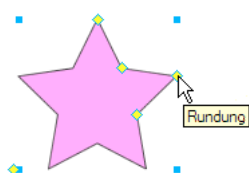
**4** Wählen Sie im Textfeld **Winkel** den Wert **Automatisch**, oder geben Sie einen Wert ein. Je näher die Werte bei 0 liegen, desto länger und spitzer werden die Sternspitzen – je näher die Werte bei 100 liegen, desto kürzer und stumpfer werden die Sternspitzen.

**5** Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste über die Leinwand, um den Stern zu zeichnen.

Um die Ausrichtung eines Sterns auf Schritte von je 45° einzuschränken, halten Sie während des Ziehens die Umschalttaste gedrückt. Das Polygonwerkzeug zeichnet immer von einem Mittelpunkt aus.

**Automatische Formen zeichnen**

Unter automatischen Formen versteht man intelligente Vektorobjektgruppen, die speziellen Regeln gehorchen, die das Erstellen und Bearbeiten häufig vorkommender optischer Elemente vereinfachen. Automatische Formen werden zum Zeichnen von Objektgruppen eingesetzt. Im Gegensatz zu anderen Objektgruppen weisen automatische Formen außer den Ziehgriffen der Objektgruppe auch rautenförmige Steuerungspunkte auf. Jeder Steuerungspunkt ist mit einer speziellen optischen Eigenschaft der Form verknüpft. Durch Ziehen des Steuerungspunkts wird nur die entsprechende optische Eigenschaft verändert. Die meisten Steuerungspunkte für automatische Formen sind mit QuickInfos versehen, die anzeigen, wie sich der Punkt auf die automatische Form auswirkt. Platzieren Sie den Zeiger auf einem Steuerungspunkt, um in einem QuickInfo eine Beschreibung der Eigenschaft anzuzeigen, die mit dem Steuerungspunkt verknüpft ist.



Formen, die mit den Werkzeugen für automatische Formen erstellt werden, weisen eine voreingestellte Ausrichtung auf. Mit dem Pfeilwerkzeug werden beispielsweise horizontale Pfeile gezeichnet. Sie können die automatischen Formen jedoch transformieren, um ihre Ausrichtung zu ändern. Weitere Informationen finden Sie unter „Ausgewählte Objekte und Auswahlbereiche transformieren und verzerren“ auf Seite 52.

Zwar basieren alle automatischen Formen im Bedienfeld **Werkzeuge** auf denselben einfachen Zeichenmethoden, doch die bearbeitbaren Eigenschaften unterscheiden sich von Form zu Form.

**Pfeil** zeichnet Objektgruppen, die als einfache Pfeile mit beliebigen Proportionen dargestellt werden. Anhand der Steuerungspunkte können Sie die Spreizung der Pfeilspitze, die Länge und Breite des Pfeilendes und die Länge der Spitze festlegen.

**Geschliffenes Rechteck** zeichnet Objektgruppen, die wie Rechtecke mit geschliffenen Ecken aussehen. Mit den Steuerungspunkten können Sie den Schliff aller Ecken gleichzeitig oder individuell bearbeiten.

**Schräges Rechteck** zeichnet Objektgruppen, die als Rechtecke mit nach innen hin abgerundeten Ecken dargestellt werden. Sie können den Abschrägungsradius aller Ecken gleichzeitig oder individuell bearbeiten.

**Verbindungslinie** zeichnet Objektgruppen, die als dreiteilige Verbindungslinien dargestellt werden. Linien dieser Art dienen häufig zum Verbinden von Elementen in Flussdiagrammen und Organigrammen. Mit den Steuerungspunkten bearbeiten Sie die Endpunkte des ersten und dritten Teils der Verbindungslinie sowie die Position des mittleren Teils, der die beiden anderen Teile miteinander verbindet.

**Donut** zeichnet Objektgruppen, die als breite Ringe dargestellt werden. Mit den Steuerungspunkten können Sie den Innendurchmesser anpassen oder die Form in Einzelstücke zerlegen.

**L-Form** zeichnet Objektgruppen, die als rechtwinklige Eckformen dargestellt werden. Mit den Steuerungspunkten können Sie die Länge und Breite des horizontalen und vertikalen Bereichs sowie die Krümmung der Ecke bearbeiten.

**Torte** zeichnet Objektgruppen, die als Kreisdiagramme dargestellt werden. Mit den Steuerungspunkten können Sie die Form in Einzelteile aufteilen.

**Abgerundetes Rechteck** zeichnet Objektgruppen, die wie Rechtecke mit abgerundeten Ecken aussehen. Mit den Steuerungspunkten können Sie die Rundung aller Ecken gleichzeitig oder individuell bearbeiten.

**Intelligentes Polygon** zeichnet Objektgruppen, die als gleichseitige Polygone mit 3 bis 25 Seiten dargestellt werden. Mit den Steuerungspunkten können Sie die einzelnen Segmente vergrößern, verkleinern und drehen, Segmente hinzufügen oder löschen, die Anzahl der Seiten reduzieren oder erhöhen sowie der Form ein inneres Polygon hinzufügen.

**Spirale** zeichnet Objektgruppen, die als offene Spiralen dargestellt werden. Mit den Steuerungspunkten können Sie die Anzahl der Windungen bearbeiten und festlegen, ob die Spirale offen oder geschlossen ist.

**Stern** zeichnet Objektgruppen, die als Sterne mit 3 bis 25 Zacken dargestellt werden. Mit den Steuerungspunkten können Sie Zacken hinzufügen oder entfernen und den Innen- oder Außenwinkel der Zacken ändern.

**Schatten hinzufügen** fügt einen Schatten unter dem ausgewählten Objekt hinzu, der auf den Maßen des Objekts basiert. Der Schatten ist eine Auto-Form und enthält wie alle Auto-Formen Steuerungspunkte, die Sie zum Ändern des Erscheinungsbilds verwenden können. Sie können beispielsweise den Richtungssteuerpunkt mit gedrückter Umschalttaste ziehen, um die Bewegung auf einen 45-Grad-Winkel zu beschränken. Klicken Sie auf den Richtungssteuerpunkt, um den Schatten auf die ursprüngliche Form zurückzusetzen.

***Hinweis:** Der Befehl **Schatten hinzufügen** sendet die neue Schattenform automatisch eine Ebene zurück. Wenn Sie diesen Befehl nicht explizit auf ein einzelnes Objekt anwenden, das sich auf der aktuellen Ebene befindet, kann der Schatten über dem ausgewählten Objekt angezeigt werden.*

#### **So zeichnen Sie eine automatische Form mit dem Bedienfeld „Werkzeuge“:**

- 1 Wählen Sie in der Kategorie **Vektor** des Bedienfelds **Werkzeuge** ein Werkzeug für eine automatische Form im Popup.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Ziehen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste über die Leinwand, um die Form zu zeichnen.
  - Klicken Sie auf die Leinwand, um die Form in ihrer Standardgröße zu platzieren.

#### **So erstellen Sie die automatische Form Schatten hinzufügen:**

- 1 Wählen Sie ein Objekt auf der Leinwand aus.
- 2 Wählen Sie **Befehle > Kreativ > Schatten hinzufügen** aus.

Dem ausgewählten Objekt wird ein Schatten hinzugefügt.

#### **3 Sie können den Schatten mit folgenden Operationen bearbeiten:**

- Ziehen Sie den Richtungssteuerpunkt, um die Bewegung auf einen 45-Grad-Winkel zu beschränken.
- Klicken Sie auf den Richtungssteuerpunkt, um den Schatten zurückzusetzen (die Größe wird mit der ursprünglichen Form identisch sein).
- Klicken Sie auf den Richtungssteuerpunkt, während <Strg+Befehl> gedrückt wird, um nur die *x*-Achse zurückzusetzen.
- Doppelklicken Sie auf den Perspektivensteuerpunkt, um nur die Breite des Schattens zurückzusetzen.

Informationen zum Ändern der Eigenschaften einer automatischen Form finden Sie unter „Eigenschaften von Auto-Formen ändern“ auf Seite 85.

## Eigenschaften von Auto-Formen ändern

Das Bedienfeld **Auto-Form-Eigenschaften** ermöglicht eine präzise Einstellung der Werte für Auto-Formen. Nach dem Einfügen einer Auto-Form können Sie deren Eigenschaften mit diesem Bedienfeld ändern.

Welche Eigenschaften jeweils geändert werden können, ist von der ausgewählten Auto-Form abhängig. Wenn Sie z. B. die automatische Pfeilform eingefügt haben, können Sie Breite, Höhe, Stärke usw. einstellen. Haben Sie eine automatische Sternform eingefügt, sind Einstellungen wie Anzahl der Punkte, Radius usw. verfügbar.

Mit dem Bedienfeld **Auto-Form-Eigenschaften** können Sie auch andere Auto-Formen direkt in ein Dokument einfügen.

**Hinweis:** Dieses Bedienfeld unterstützt nur die Auto-Formen, die im Bedienfeld **Werkzeuge** angezeigt werden. Auto-Formen von Drittanbietern und die Formen im Bedienfeld **Formen (Fenster > Automatische Formen)** werden nicht unterstützt.

### So ändern Sie die Eigenschaften von Auto-Formen:

- 1 Fügen Sie eine Auto-Form in Ihr Dokument ein.
- 2 Wählen Sie **Fenster > Auto-Form-Eigenschaften** aus.

Das Bedienfeld **Auto-Form-Eigenschaften** wird mit den Eigenschaften der ausgewählten Auto-Form angezeigt.

- 3 Passen Sie die Eigenschaften im Bedienfeld **Auto-Form-Eigenschaften** an.



Bei Rechteckformen können Sie z. B. die Ecken sperren, damit die Änderung einer Ecke sich auf alle vier Ecken auswirkt. Sie können die Eigenschaften auch für jede Ecke einzeln ändern.

- 4 Drücken Sie die Tabulator- oder die Eingabetaste, um die Änderungen zuzuweisen.

Die ausgewählte Auto-Form wird mit den Änderungen aktualisiert, die Sie an den Eigenschaften vornehmen. Wenn Sie weitere Änderungen vornehmen möchten, können Sie die Auto-Form auch auf der Leinwand mit den Steuerungspunkten modifizieren. Die entsprechenden Werte im Bedienfeld **Auto-Form-Eigenschaften** werden automatisch aktualisiert.

- 5 Wenn Sie eine andere Auto-Form verwenden möchten, wählen Sie in der Liste unten im Bedienfeld die gewünschte Form aus.

Die neue Form wird in der oberen linken Ecke des Dokuments angezeigt.

### Automatische Pfeilformen anpassen

Pfeile weisen fünf Steuerungspunkte auf, mit denen Sie die Spreizung der Pfeilspitze, die Länge des Pfeilendes, die Länge der Pfeilspitze und die Breite des Pfeilendes einstellen können.

#### So passen Sie die Spreizung einer Pfeilspitze an:

- ❖ Ziehen Sie den Spitzensteuerungspunkt des ausgewählten Pfeils.

#### So erhöhen oder reduzieren Sie die Länge einer Pfeilspitze:

- ❖ Ziehen Sie den Spitzensteuerungspunkt des ausgewählten Pfeils.

#### So verlängern oder verkürzen Sie das Ende eines Pfeils:

- ❖ Ziehen Sie den Steuerungspunkt für die Schaftlänge des ausgewählten Pfeils.

#### So passen Sie die Breite des Pfeilendes an:

- ❖ Ziehen Sie den Steuerungspunkt für die Schaftbreite des ausgewählten Pfeils.

### Gekrümmte automatische Pfeilformen anpassen

Gekrümmte Pfeile weisen fünf Steuerungspunkte auf, mit denen Sie die Spreizung der Pfeilspitze, die Länge der Pfeilspitze, die Länge des Pfeilendes, die Breite des Pfeilendes und die Rundung für die Krümmung des Pfeils einstellen können.

**So passen Sie die Spreizung der Pfeilspitze eines gekrümmten Pfeils an:**

- ❖ Ziehen Sie den Pfeilspitzen-Steuerungspunkt des ausgewählten gekrümmten Pfeils.

**So erhöhen oder reduzieren Sie die Länge der Pfeilspitze eines gekrümmten Pfeils:**

- ❖ Ziehen Sie den Spitzensteuerungspunkt des ausgewählten gekrümmten Pfeils.

**So verlängern oder verkürzen Sie das Ende eines gekrümmten Pfeils:**

- ❖ Ziehen Sie den Längensteuerungspunkt des ausgewählten gekrümmten Pfeils.

**So ändern Sie die Breite des Endes eines gekrümmten Pfeils:**

- ❖ Ziehen Sie den Breitensteuerungspunkt des ausgewählten gekrümmten Pfeils.

**So ändern Sie den Eckradius am Ende eines gekrümmten Pfeils:**

- ❖ Ziehen Sie den Eckradius-Steuerungspunkt des ausgewählten Pfeils.

**Automatische Rechteckformen mit geschliffenen, abgeschrägten und abgerundeten Ecken anpassen**

Geschliffene, abgeschrägte und abgerundete Rechtecke haben fünf Steuerungspunkte. Mit dem Steuerungspunkt an jeder Ecke werden alle Ecken gleichzeitig bearbeitet. Wenn Sie nur eine einzelne Ecke bearbeiten möchten, ziehen Sie die Maus bei gedrückter Taste <Alt> (Windows) bzw. Wahl taste (Macintosh). Mit dem letzten Steuerungspunkt wird die Größe des Rechtecks geändert, ohne dass dabei die Rundung der Ecke verändert wird.

*Hinweis:* Zum Bearbeiten des Eckradius von Rechtecken, die mit dem Rechteckwerkzeug gezeichnet wurden, verwenden Sie die Einstellung **Eckrundung des Rechtecks** im **Eigenschafteninspektor**.

**So passen Sie die Ecken einer automatischen Rechteckform mit geschliffenen, abgeschrägten oder abgerundeten Ecken an:**

- ❖ Ziehen Sie einen Ecksteuerungspunkt einer ausgewählten Form.

**So passen Sie eine einzelne Ecke einer automatischen Rechteckform mit geschliffenen, abgeschrägten oder abgerundeten Ecken an:**

- ❖ Halten Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. die Wahl taste (Macintosh) gedrückt, während Sie einen Ecksteuerungspunkt einer ausgewählten Form ziehen.

**So ändern Sie die Größe einer automatischen Rechteckform mit geschliffenen, abgeschrägten oder abgerundeten Ecken, ohne dabei die Ecken zu verändern:**

- ❖ Ziehen Sie den Steuerungspunkt für Größenänderungen.

**So konvertieren Sie die Ecken eines Rechtecks in einen anderen Typ:**

- ❖ Halten Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. die Wahl taste (Macintosh) gedrückt, während Sie auf einen beliebigen Ecksteuerungspunkt klicken.

**So konvertieren Sie eine einzelne Ecke in einen anderen Typ:**

- ❖ Halten Sie <Umschalt>+<Alt> (Windows) bzw. <Umschalt>+<Wahl> (Macintosh) gedrückt, während Sie auf einen beliebigen Ecksteuerungspunkt klicken.

**Automatische Verbindungslinien anpassen**

Verbindungslinien weisen fünf Steuerungspunkte auf, mit denen Sie den Anfangs- und Endpunkt platzieren und die Position des Querbalkens (die Linie zwischen dem Anfangs- und dem Endsegment) sowie die Rundung der Ecken einstellen können.

**So verschieben Sie den Anfangs- oder Endpunkt einer Verbindungslinie:**

- ❖ Ziehen Sie den Steuerungspunkt am Anfang oder Ende der Verbindungslinie.

**So ordnen Sie den Querbalken einer Verbindungslinie neu an:**

- ❖ Ziehen Sie den Steuerungspunkt für die horizontale Position.

**So passen Sie alle Ecken einer ausgewählten Verbindungslinie an:**

- ❖ Ziehen Sie einen Ecksteuerungspunkt.

**So passen Sie eine einzelne Ecke einer ausgewählten Verbindungslinie an:**

- ❖ Halten Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. Wahl taste (Macintosh) gedrückt, während Sie einen Ecksteuerungspunkt ziehen.

**Automatische Donut-Formen anpassen**

Automatische Donut-Formen haben zunächst drei Steuerungspunkte, mit denen Sie den Innendurchmesser anpassen, den Innendurchmesser auf Null stellen und die Form in Segmente zerlegen können, die ähnlich wie Kreisdiagramme aussehen. Mit den Steuerungspunkten können Sie beliebig viele Abschnitte hinzufügen. Für jeden neuen Abschnitt fügt Fireworks einen Steuerungspunkt hinzu, mit dem Sie den neuen Abschnitt vergrößern, verkleinern oder teilen können.

**So fügen Sie einem ausgewählten Donut neue Abschnitte hinzu:**

- ❖ Halten Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. Wahl taste (Macintosh) gedrückt, während Sie einen der Steuerungspunkte zum Hinzufügen oder Teilen von Abschnitten am Außenrand der Form ziehen.

**So entfernen Sie ein Segment von einem ausgewählten Donut:**

- ❖ Ziehen Sie den Steuerungspunkt zum Hinzufügen oder Teilen von Abschnitten am Außenrand der Form, um damit den Teil der Form zu definieren, der auf der Leinwand verbleiben soll.

**So ändern Sie die Größe des Innenradius eines ausgewählten Donuts:**

- ❖ Ziehen Sie den Steuerungspunkt für den Innenradius.

**So stellen Sie den Innenradius eines ausgewählten Donuts auf Null:**

- ❖ Klicken Sie auf den Rücksetz-Steuerungspunkt des Innenradius.

**Automatische Tortenformen anpassen**

Automatische Tortenformen haben zunächst drei Steuerungspunkte, mit denen Sie die Form in Segmente unterteilen, die Größe der Segmente anpassen und die Segmente auf die vollständige Tortenform zurücksetzen können. Mit den Steuerungspunkten können Sie beliebig viele Abschnitte hinzufügen. Für jeden neuen Abschnitt fügt Fireworks einen Steuerungspunkt hinzu, mit dem Sie den neuen Abschnitt vergrößern, verkleinern oder teilen können.

**So fügen Sie einer ausgewählten Tortenform neue Abschnitte hinzu:**

- ❖ Halten Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. Wahl taste (Macintosh) gedrückt, während Sie einen der Segmentierungssteuerungspunkte am Außenrand der Form ziehen.

**So vergrößern oder verkleinern Sie ein Segment einer ausgewählten Tortenform:**

- ❖ Ziehen Sie einen der Segmentierungssteuerungspunkte am Außenrand der Form.

**So setzen Sie ein ausgewähltes Segment wieder auf eine vollständige Form zurück:**

- ❖ Klicken Sie auf den Zurücksetzen-Steuerungspunkt.

**Automatische L-Formen anpassen**

L-Formen haben vier Steuerungspunkte, mit denen Sie die Länge und Breite der einzelnen Teile der L-Form und die Rundung für den Knick der L-Form festlegen können.

**So ändern Sie die Länge oder Breite des ausgewählten Abschnitts einer L-Form:**

- ❖ Ziehen Sie einen der beiden Längen/Breiten-Steuerungspunkte.

**So passen Sie die Eckrundung der ausgewählten L-Form an:**

- ❖ Ziehen Sie den Steuerungspunkt für den Eckradius.

**Automatische Polygonformen anpassen**

Intelligente Polygone werden zunächst als Fünfecke mit vier Steuerungspunkten dargestellt. Mit den Steuerungspunkten können Sie die Größe ändern und das Polygon drehen, Polygonsegmente hinzufügen oder entfernen, die Anzahl der Seiten des Polygons ändern und innerhalb der Form ein weiteres Polygon hinzufügen, um dadurch einen Ring zu erstellen.

**So vergrößern, verkleinern oder drehen Sie das ausgewählte intelligente Polygon:**

- Ziehen Sie den Steuerungspunkt für die Größenänderung/Drehung.
- Wenn Sie das Polygon nur drehen möchten, halten Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. Wahl taste (Macintosh) gedrückt, während Sie den Steuerungspunkt für die Größenänderung/Drehung ziehen.

**So können Sie dem ausgewählten intelligenten Polygon Segmente hinzufügen oder Segmente von diesem entfernen:**

- ❖ Ziehen Sie den Steuerungspunkt für Segmente.

**So ändern Sie die Anzahl der Seiten des ausgewählten intelligenten Polygons:**

- ❖ Ziehen Sie den Steuerungspunkt für die Seiten.

**So teilen Sie das ausgewählte intelligente Polygon in Segmente auf:**

- ❖ Halten Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. Wahl taste (Macintosh) gedrückt, während Sie den Seitensteuerungspunkt ziehen.

**So ändern Sie die Größe des inneren Polygons von intelligenten Polygonen:**

- Wenn das Polygon bereits ein inneres Polygon hat, ziehen Sie den Steuerungspunkt für das innere Polygon.
- Wenn das Polygon noch kein inneres Polygon hat, ziehen Sie den Steuerungspunkt zum Zurücksetzen des inneren Polygons.

**So setzen Sie das innere Polygon des ausgewählten intelligenten Polygons zurück:**

- ❖ Klicken Sie auf den Zurücksetzen-Steuerungspunkt für das innere Polygon.

**Automatische Spiralförmigkeiten anpassen**

Spiralen haben zwei Steuerungspunkte, mit denen Sie die Anzahl der Windungen der Spirale ändern und die Spirale öffnen oder schließen können.

**So passen Sie die Anzahl der Windungen einer ausgewählten Spirale an:**

- ❖ Ziehen Sie den Steuerungspunkt der Spirale.

**So öffnen oder schließen Sie eine ausgewählte Spirale:**

- ❖ Klicken Sie auf den Steuerungspunkt zum Öffnen/Schließen der Spirale.

**Automatische Sternformen anpassen**

Sterne weisen zunächst fünf Steuerungspunkte auf, mit denen Sie Zacken hinzufügen oder entfernen, den Innen- und Außenwinkel der Zacken anpassen sowie die Rundung zwischen benachbarten Zacken und die Rundung der Zacken einstellen können.

**So ändern Sie die Anzahl der Seiten des ausgewählten Sterns:**

- ❖ Ziehen Sie den Punkte-Steuerungspunkt.

**So passen Sie den Winkel zwischen benachbarten Zacken des ausgewählten Sterns an:**

- ❖ Ziehen Sie den Steuerungspunkt für den Winkel zwischen benachbarten Zacken.

**So passen Sie die Zacken des ausgewählten Sterns an:**

- ❖ Ziehen Sie den Steuerungspunkt für den Zackenwinkel.

**So passen Sie die Zackenrundung des ausgewählten Sterns an:**

- ❖ Ziehen Sie einen Rundungssteuerungspunkt.

**Automatische Formen zu Zeichnungen hinzufügen**

Das Fenster **Elemente** enthält die Registerkarte **Formen**, auf der Sie zusätzliche automatische Formen finden. Diese automatischen Formen sind im Allgemeinen komplexer als die im Bedienfeld **Werkzeuge** enthaltenen Formen. Sie brauchen diese automatischen Formen nicht direkt auf der Leinwand zu zeichnen, sondern können sie direkt aus dem Fenster **Elemente** auf die Leinwand in Ihre Zeichnung ziehen.

**So erstellen Sie eine automatische Form mit dem Fenster „Elemente“:**

- 1 Wählen Sie **Fenster > Automatische Formen** aus, um die Registerkarte **Formen** anzuzeigen, falls sie noch nicht sichtbar ist.
- 2 Ziehen Sie eine automatische Form aus der Vorschau im Fenster **Elemente** auf die Leinwand.
- 3 Bearbeiten Sie auf Wunsch die automatische Form durch Ziehen ihrer Steuerungspunkte.

**Neue automatische Formen zu Fireworks hinzufügen**

Über die Fireworks Exchange-Website können Sie Fireworks durch neue automatische Formen erweitern. Einige automatische Formen werden auf der Registerkarte **Formen** des Fensters **Elemente** angezeigt, andere befinden sich zusammen mit den anderen automatischen Formen im Menü **Werkzeuge**.

Sie können neue automatische Formen auch hinzufügen, indem Sie den erforderlichen JavaScript-Code für die automatische Form selbst erstellen. Weitere Informationen finden Sie in [Extending Fireworks \(Fireworks erweitern\)](#).

**So fügen Sie Fireworks neue automatische Formen hinzu:**

- 1 Wählen Sie **Fenster > Automatische Formen** aus, um das Bedienfeld **Formen** anzuzeigen, falls es noch nicht sichtbar ist.
- 2 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Formen** die Option **Zusätzliche automatische Formen**. Fireworks stellt eine Verbindung zum Internet her und öffnet die Fireworks Exchange-Website.
- 3 Führen Sie die auf dem Bildschirm angezeigten Anleitungen durch, um neue automatische Formen auszuwählen und diese in Fireworks hinzuzufügen.

**Freiformpfade zeichnen**

Mit dem Vektorpfad-Werkzeug können Sie Freiform-Vektorpfade zeichnen; dies ist mit dem Zeichnen von Linien mit Filzstiften oder Wachsmalkreiden vergleichbar. Wählen Sie das Vektorpfad-Werkzeug im Popupmenü des Stiftwerkzeugs.

Sie können die Strich- und Füllungsattribute von Pfaden, die mit dem Vektorpfad-Werkzeug gezeichnet wurden, ändern. Informationen finden Sie unter „Farben, Striche und Füllungen zuweisen“ auf Seite 123.

**Mit dem Vektorpfadwerkzeug arbeiten**

Das Vektorpfad-Werkzeug besitzt eine breite Palette an Strichkategorien, z. B. **Air Brush**, **Kalligraphie**, **Kohlestift**, **Pastellkreide** und **Unnatürlich**. Jede Kategorie besitzt eine Reihe von Pinselstricharten, wie z. B. **Heller Markierer** und **Dunkler Markierer**, **Klecks**, **Bambus**, **Band**, **Konfetti**, **3D**, **Zahnpasta** und **Zähflüssige SpaceAge-Farbe**.

Obwohl die Striche wie Farbe oder Tinte aussehen, verfügen sie jedoch genauso wie jedes andere Vektorobjekt über Punkte und Pfade. Das heißt, Sie können mithilfe verschiedener Verfahren zur Vektorbearbeitung die Form des Strichs verändern. Wenn Sie den Pfad umformen, wird der Strich neu gezeichnet.


Eine präzisere Pfadglättung erreichen Sie, indem Sie die Anzahl der Punkte auf dem Pfad im Feld **Genauigkeit** des Eigenschafteninspektors erhöhen, bevor Sie den Pfad zeichnen.



Ein Bild, das durch Verschieben von Vektorpunkten bearbeitet wurde

Sie können auch bereits vorhandene Striche modifizieren und ausgewählten Objekten, die Sie bereits mit dem Vektorpfad-Werkzeug gezeichnet haben, Füllungen hinzufügen. Die neuen Strich- und Füllungseinstellungen werden für die spätere Verwendung des Vektorpfad-Werkzeugs im aktuellen Dokument beibehalten.

#### So zeichnen Sie einen Freiform-Vektorpfad:

- 1  Wählen Sie im Popupmenü des Stiftwerkzeugs das Vektorpfadwerkzeug aus.
- 2 Stellen Sie bei Bedarf die Pinselstrichattribute und Vektorpfadwerkzeug-Optionen im Eigenschafteninspektor ein. Informationen finden Sie unter „Farben, Striche und Füllungen zuweisen“ auf Seite 123.
- 3 Ändern Sie ggf. die Präzisionsstufe des Pfads für das Vektorpfadwerkzeug durch Auswahl einer Zahl im Popup **Genauigkeit** des Eigenschafteninspektors. Je höher der gewählte Wert ist, desto mehr Punkte werden auf dem gezeichneten Pfad angezeigt.
- 4 Zeichnen Sie, indem Sie mit der Maus ziehen. Um den Pfadverlauf auf eine horizontale oder vertikale Linie einzuschränken, halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt.
- 5 Lassen Sie die Maustaste los, um den Pfad zu beenden. Um den Pfad zu schließen, lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie das Auswahlwerkzeug am Anfangspunkt des Pfads positioniert haben.

#### Linien durch Platzieren von Punkten zeichnen

Eine Methode, Vektorobjekte in Fireworks zu zeichnen und zu bearbeiten, besteht darin, einzelne Punkte zu platzieren. Dies funktioniert ähnlich wie bei Bildern in einer Rätselzeitschrift, bei denen Punkte miteinander verbunden werden müssen, um die fertige Zeichnung zu erhalten. Beim Klicken auf die einzelnen Punkte mit dem Stiftwerkzeug zeichnet Fireworks automatisch den Pfad des Vektorobjekts vom letzten Punkt, auf den Sie geklickt haben.

Mit dem Stiftwerkzeug können Sie jedoch nicht nur Punkte durch ausschließlich gerade Segmente verbinden. Auch das Zeichnen glatter, mathematisch abgeleiteter Kurvensegmente, so genannte Bézier-Kurven, ist möglich. Die jeweilige Punktart – Eckpunkt oder Kurvenpunkt – bestimmt, ob angrenzende Segmente gerade Linien oder Kurven sind.

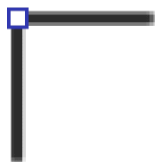


Sie können gerade und kurvenförmige Pfadsegmente modifizieren, indem Sie deren Punkte ziehen. Weiterhin können Sie kurvenförmige Pfadsegmente durch Ziehen ihrer Punktgriffe modifizieren. Gerade Pfadsegmente können in kurvenförmige Pfadsegmente (und umgekehrt) umgewandelt werden, indem Sie deren Punkte konvertieren.




### Gerade Pfadsegmente zeichnen

Um mit dem Stiftwerkzeug gerade Liniensegmente zu zeichnen, klicken Sie einfach an die gewünschten Stellen, um die Punkte zu platzieren. Immer wenn Sie mit dem Stiftwerkzeug klicken, wird ein Eckpunkt gesetzt.



#### So zeichnen Sie einen Pfad mit geraden Liniensegmenten:

- 1  Wählen Sie das Stiftwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge** aus.
- 2 Wählen Sie **Bearbeiten > Voreinstellungen** aus. Aktivieren Sie, falls gewünscht, in der Registerkarte **Bearbeitung** des Dialogfelds **Voreinstellungen** eine bzw. mehrere der folgenden Optionen. Klicken Sie dann auf **OK**:

**Stiftvorschau zeigen** aktiviert eine Vorschau auf das Liniensegment, das der nächste Mausklick erzeugen würde.

**Einfarbige Punkte anzeigen** zeigt während des Zeichnens einfarbige Punkte an.

**Hinweis:** Wenn Sie mit Mac OS X arbeiten, wählen Sie **Fireworks > Einstellungen** aus, um das Dialogfeld **Einstellungen** zu öffnen.

- 3 Klicken Sie auf die Leinwand, um den ersten Eckpunkt zu setzen.
- 4 Bewegen Sie den Zeiger an die gewünschte Position, um den nächsten Punkt zu platzieren. Die beiden Punkte sind nun durch ein gerades Liniensegment miteinander verbunden.
- 5 Fahren Sie mit dem Setzen von Punkten fort. Gerade Segmente überbrücken die Lücke zwischen Punkten.
- 6 So lassen Sie Pfade entweder offen oder geschlossen enden:
  - Doppelklicken Sie auf den letzten Punkt, damit der Pfad offen endet.
  - Wählen Sie ein anderes Werkzeug aus, damit der Pfad ein offenes Ende aufweist.

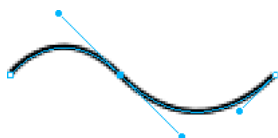
**Hinweis:** Wenn Sie ein anderes Auswahl- oder Vektorwerkzeug als das Textwerkzeug wählen und anschließend zum Stiftwerkzeug zurückkehren, setzt Fireworks das Zeichnen des Objekts beim nächsten Klicken fort.

- Um den Pfad zu schließen, klicken Sie auf den ersten Punkt, den Sie gesetzt haben. Bei geschlossenen Pfaden sind der Anfangs- und der Endpunkt identisch.

**Hinweis:** Schleifen, die durch einen sich selbst überlappenden Pfad gebildet werden, sind keine geschlossenen Pfade. Nur Pfade, die am gleichen Punkt beginnen und enden, sind geschlossene Pfade.

### Kurvenpfadsegmente zeichnen

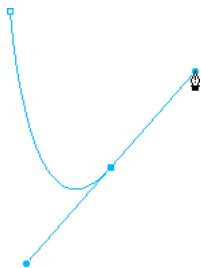
Wenn Sie kurvenförmige Pfadsegmente zeichnen möchten, müssen Sie beim Setzen der Punkte klicken und ziehen. Beim Zeichenvorgang zeigt der aktuelle Punkt Punktgriffe. Alle Punkte auf allen Vektorobjekten verfügen über Punktgriffe, egal ob diese Objekte mit dem Stiftwerkzeug oder einem anderen Zeichenwerkzeug von Fireworks gezeichnet wurden. Diese Griffe sind jedoch nur an Kurvenpunkten sichtbar.



#### So zeichnen Sie ein Objekt mit Kurvensegmenten:

- 1 Wählen Sie das Stiftwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge** aus.
- 2 Klicken Sie, um den ersten Eckpunkt zu setzen.

**3** Ziehen Sie die Maus zur Position für den nächsten Punkt. Klicken und ziehen Sie dann den Mauszeiger, um einen Kurvenpunkt zu erzeugen. Jedes Mal wenn Sie klicken und ziehen, wird das Liniensegment zum neuen Punkt erweitert.



**4** Fahren Sie mit dem Setzen von Punkten fort. Wenn Sie auf einen neuen Punkt klicken und ihn ziehen, wird ein Kurvenpunkt erzeugt. Wenn Sie einfach nur klicken, wird ein Eckpunkt erzeugt.



*Sie können vorübergehend zum Teilauswahlwerkzeug zurückkehren, um die Position von Punkten und die Form von Kurven während des Zeichnens zu ändern. Drücken Sie die Taste <Strg> (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh), während Sie einen Punkt bzw. Punktgriff mit dem Stiftwerkzeug ziehen.*

**5** So lassen Sie Pfade entweder offen oder geschlossen enden:

- Doppelklicken Sie auf den letzten Punkt, damit der Pfad offen endet.
- Wählen Sie ein anderes Werkzeug aus, damit der Pfad ein offenes Ende aufweist. Wenn Sie bestimmte Werkzeuge auswählen und anschließend zum Stiftwerkzeug zurückkehren, setzt Fireworks das Zeichnen des Objekts beim nächsten Klicken fort.
- Um den Pfad zu schließen, klicken Sie auf den ersten Punkt, den Sie gesetzt haben. Bei geschlossenen Pfaden sind der Anfangs- und der Endpunkt identisch.

#### Form eines geraden Pfadsegments anpassen

Sie können die Position eines geraden Pfadsegments verlängern, verkürzen oder verändern, indem Sie dessen Punkte verschieben.

##### So ändern Sie ein gerades Pfadsegment:

- 1** Wählen Sie den Pfad mit dem Auswahl- oder dem Teilauswahlwerkzeug aus.
- 2** Klicken Sie mit dem Teilauswahlwerkzeug auf einen Punkt, um ihn auszuwählen.

Ausgewählte Eckpunkte werden als einfarbig blaue Quadrate dargestellt.

- 3** Ziehen Sie den Punkt, oder bewegen Sie den Punkt mit den Pfeiltasten an eine neue Position.

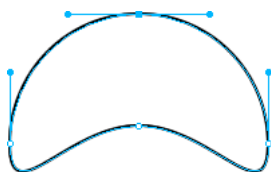
#### Form eines Kurvenpfadsegments anpassen

Sie können die Form eines Vektorobjekts ändern, indem Sie seine Punktgriffe mit dem Teilauswahlwerkzeug ziehen. Die Punktgriffe legen den Krümmungsgrad zwischen festen Punkten fest. Solche Kurven werden als Bézier-Kurven bezeichnet.

##### So bearbeiten Sie die Bézier-Kurve eines Pfadsegments:

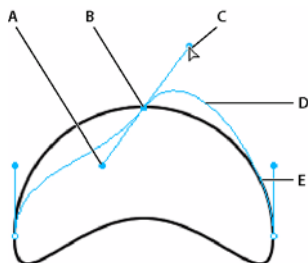
- 1** Wählen Sie den Pfad mit dem Auswahl- oder dem Teilauswahlwerkzeug aus.
- 2** Klicken Sie mit dem Teilauswahlwerkzeug auf einen Kurvenpunkt, um ihn auszuwählen.

Ein ausgewählter Kurvenpunkt wird als einfarbiges blaues Quadrat dargestellt. Die Punktgriffe gehen vom Punkt aus.



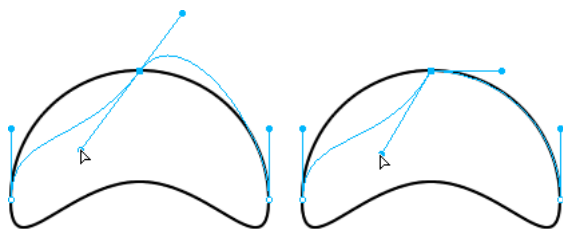
**3** Ziehen Sie die Griffe an eine neue Position. Wenn Sie die Bewegung der Griffe auf 45°-Winkel begrenzen möchten, halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt.

Die blaue Pfadvorschau zeigt Ihnen, wie der neue Pfad gezeichnet würde, wenn Sie die Maustaste losließen.



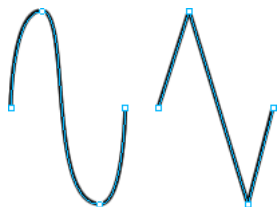
A. Mittelpunkt B. Ausgewählter Punkt C. Teilauswahl-Zeiger D. Pfadvorschau E. Pfad

Wenn Sie beispielsweise den linken Punktgriff nach unten ziehen, bewegt sich der rechte Punktgriff nach oben. Ziehen Sie einen Griff bei gedrückter Taste <Alt>, um ihn unabhängig zu verschieben.

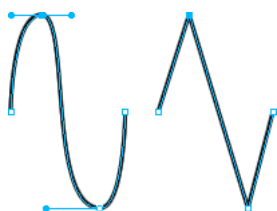


#### **Pfadsegmente in Kurvenpfadsegmente oder gerade Pfadsegmente konvertieren**

Gerade Pfadsegmente enthalten Eckpunkte. Kurvenpfadsegmente enthalten Kurvenpunkte.



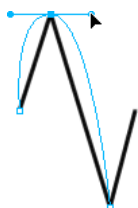
Sie können ein gerades Segment in ein Kurvensegment und umgekehrt umwandeln, indem Sie den Punkt konvertieren.



#### **So konvertieren Sie einen Eckpunkt in einen anderen Kurvenpunkt:**

- 1 Wählen Sie das Stiftwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge** aus.
- 2 Klicken Sie auf einen Eckpunkt eines ausgewählten Pfads, und ziehen Sie mit der Maus vom Pfad fort.

Die Griffe erstrecken sich und biegen somit die angrenzenden Segmente.



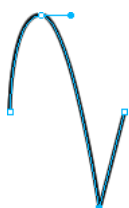
**Hinweis:** Wählen Sie das Teilauswahlwerkzeug aus bzw. drücken Sie die Taste <Strg> (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh), während das Stiftwerkzeug aktiv ist.

#### So konvertieren Sie einen Kurvenpunkt in einen Eckpunkt:

- 1 Wählen Sie das Stiftwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge** aus.
- 2 Klicken Sie auf einen Kurvenpunkt auf einem ausgewählten Pfad.




Die Griffe werden zurückgezogen, und die angrenzenden Segmente werden begradigt.



#### Punkte auswählen

Mit dem Teilauswahlwerkzeug können Sie mehrere Punkte auswählen. Bevor Sie einen Punkt mit dem Teilauswahlwerkzeug auswählen können, müssen Sie den betreffenden Pfad mithilfe des Zeiger- bzw. Teilauswahlwerkzeugs auswählen, indem Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf dessen Piktogramm klicken.

#### So wählen Sie spezifische Punkte eines ausgewählten Pfades:

- 1  Wählen Sie das Teilauswahlwerkzeug.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf einen Punkt, bzw. halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie nacheinander auf mehrere Punkte.



- Ziehen Sie einen Auswahlrahmen um die Punkte, die ausgewählt werden sollen.

**So zeigen Sie die Griffe eines Kurvenpunktes an:**

❖ Klicken Sie mit dem Teilauswahlwerkzeug auf den Punkt. Wenn es sich bei dem Punkt, der am nächsten zum ausgewählten Punkt ist, um einen Kurvenpunkt handelt, wird der nächste Griff ebenfalls angezeigt.

**Punkte und Punktgriffe verschieben**

Sie können die Form eines Objekts bearbeiten, indem Sie dessen Punkte bzw. Punktgriffe mit dem Teilauswahlwerkzeug ziehen.

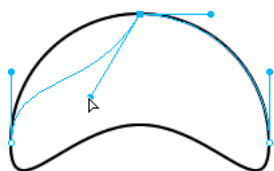
**So verschieben Sie einen Punkt:**

❖ Ziehen Sie den Punkt mit dem Teilauswahlwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge**.

Fireworks zeichnet den Pfad neu, und der Punkt wird an seiner neuen Position angezeigt.

**So ändern Sie die Form eines Pfadsegments:**

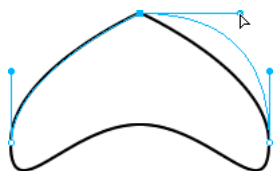
❖ Ziehen Sie einen Punktgriff mit dem Teilauswahlwerkzeug. Ziehen Sie, während Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. die Wahl taste (Macintosh) drücken, mit der Maus, um einen Punktgriff zu verschieben.

**So passen Sie den Griff eines Eckpunktes an:**

1  Wählen Sie das Teilauswahlwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge** aus.

2 Wählen Sie einen Eckpunkt aus.

3 Ziehen Sie, während Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. die Wahl taste (Macintosh) drücken, den Punkt mit der Maus, um dessen Griff anzuzeigen und das angrenzende Segment zu biegen.



*Ziehen eines Eckpunktgriffes mit dem Teilauswahlwerkzeug, um das angrenzende Pfadsegment zu bearbeiten*

**Punkte auf einem Pfad einfügen und löschen**

Sie können auf einem Pfad Punkte hinzufügen oder entfernen. Wenn Sie einem Pfad Punkte hinzufügen, verleiht Ihnen dies Kontrolle über ein bestimmtes Segment des Pfads. Wenn Sie auf einem Pfad Punkte löschen, verleiht ihm dies eine neue Form oder erleichtert das Bearbeiten.

**So fügen Sie einen Punkt auf einem ausgewählten Pfad ein:**

❖ Klicken Sie mit dem Stiftwerkzeug auf eine beliebige Stelle des Pfads, an der sich kein Punkt befindet.

**So löschen Sie einen Punkt aus einem ausgewählten Pfadsegment:**

- Klicken Sie mit dem Stiftwerkzeug auf einen Eckpunkt eines ausgewählten Objekts.
- Doppelklicken Sie mit dem Stiftwerkzeug auf einen Kurvenpunkt eines ausgewählten Objekts.
- Wählen Sie mit dem Teilauswahlwerkzeug einen Punkt aus, und drücken Sie die Taste <Entf> oder <Rücktaste>.

**Einen bereits vorhandenen Pfad fortsetzen**

Sie können mit dem Stiftwerkzeug einen vorhandenen offenen Pfad weiterzeichnen.

**So setzen Sie das Zeichnen eines vorhandenen offenen Pfads fort:**

- 1 Wählen Sie das Stiftwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge** aus.
- 2 Klicken Sie auf den Endpunkt, und zeichnen Sie den Pfad weiter.

Der Stiftwerkzeugeiger wird entsprechend umgewandelt, um anzuzeigen, dass Sie einem Pfad etwas hinzufügen.

**Zwei offene Pfade verbinden**

Sie können zwei offene Pfade so miteinander verbinden, dass sie einen einzigen durchgängigen Pfad bilden. Wenn Sie zwei Pfade miteinander verbinden, werden die Strich-, Füllungs- und Filterattribute des obersten Pfades für den neuen, zusammengeführten Pfad übernommen.

**So verbinden Sie zwei offene Pfade:**

- 1 Wählen Sie das Stiftwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge** aus.
- 2 Klicken Sie auf den Endpunkt eines der Pfade.
- 3 Platzieren Sie den Zeiger über dem Endpunkt des anderen Pfads, und klicken Sie.

**Ähnliche offene Pfade automatisch verbinden**

Sie können einen offenen Pfad mit einem anderen, der ähnliche Strich- und Füllungseigenschaften aufweist, auf einfache Weise verbinden.

**So verbinden Sie zwei offene Pfade automatisch:**

- 1 Wählen Sie einen offenen Pfad aus.
- 2 Wählen Sie das Teilauswahlwerkzeug aus, und ziehen Sie einen Endpunkt des Pfades bis auf wenige Pixel zum Ende des ähnlichen Pfades.

Der Endpunkt rastet beim anderen Pfad ein und Sie erhalten somit einen einzigen Pfad.

## Pfade bearbeiten

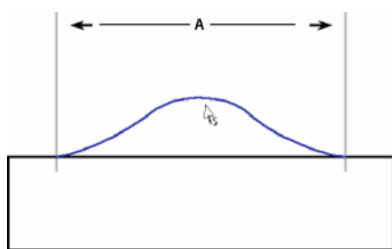
Fireworks bietet verschiedene Verfahren zum Bearbeiten von Vektorobjekten. Sie können die Form eines Objekts ändern, indem Sie Punkte verschieben, einfügen bzw. löschen. Weiterhin können Sie die Form angrenzender Pfadsegmente durch Verschieben von Punktgriffen ändern. Mit Freiformwerkzeugen können Sie die Form von Objekten ändern, indem Sie die Pfade direkt bearbeiten. Mit Pfadoperationen können Sie neue Formen erstellen, indem Sie bereits vorhandene Pfade kombinieren oder verändern.

**Mit Vektorwerkzeugen arbeiten**

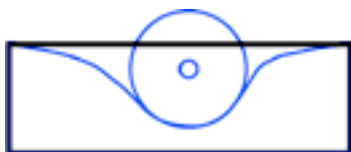
Punkte und Punktgriffe zu ziehen, ist nicht die einzige Möglichkeit, Vektorobjekte zu modifizieren. In Fireworks stehen Ihnen verschiedene Werkzeuge zur Verfügung, mit denen Sie Vektorobjekte direkt bearbeiten können.

**Vektorobjekte biegen und umformen**

Mit dem Freiformwerkzeug können Sie Vektorobjekte direkt biegen und umformen, anstatt Punkte zu modifizieren. Sie können jeden Teil des Pfades schieben oder ziehen, unabhängig von der Position der Punkte. Wenn Sie die Form des Vektorobjekts ändern, werden Punkte auf dem Pfad automatisch hinzugefügt, verschoben oder gelöscht.








Ziehen eines Pfadsegmentes mit dem Freiformwerkzeug *A*. Angegebene Länge



Schieben eines Pfadsegmentes mit dem Freiformwerkzeug


Wenn Sie den Zeiger über einen ausgewählten Pfad bewegen, wird er in einen Schiebe- oder einen Ziehzeiger umgewandelt. Letzteres hängt von seiner Position relativ zum ausgewählten Pfad ab.


Zeiger	Bedeutung
	Das Freiformwerkzeug wird verwendet.
	Das Freiformwerkzeug ist ausgewählt und der Ziehzeiger ist in Position, um den ausgewählten Pfad zu ziehen.
	Das Freiformwerkzeug wird verwendet und der ausgewählte Pfad wird mit dem Ziehzeiger gezogen.
	Das Freiformwerkzeug wird verwendet und der Schiebezeiger ist aktiv.
	Das Werkzeug <b>Bereich umformen</b> wird verwendet, und der Zeiger dieses Werkzeugs ist aktiv. Der Bereich vom inneren zum äußeren Kreis stellt eine reduzierte Stärke dar.

Wenn sich der Zeiger direkt über dem Pfad befindet, können Sie den Pfad ziehen. Wenn sich der Zeiger nicht direkt über dem Pfad befindet, können Sie den Pfad schieben. Sie können die Größe des Schiebe- bzw. Ziehzeigers verändern.

*Hinweis:* Das Freiformwerkzeug kann auch in Verbindung mit einem Wacom- oder einem anderen kompatiblen Tablett verwendet werden.

#### So ziehen Sie einen ausgewählten Pfad:


-  Wählen Sie das Freiformwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge** aus.
- Positionieren Sie den Zeiger direkt über dem ausgewählten Pfad.

 Der Zeiger nimmt die Form des Ziehzeigers an.

- Ziehen Sie den Pfad.

#### So schieben Sie einen ausgewählten Pfad:

- Wählen Sie das Freiformwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge** aus.

 Der Zeiger nimmt die Form des Schiebe- oder Ziehzeigers an.

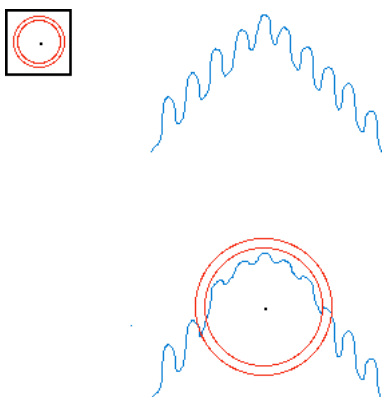
- Zeigen Sie etwas vom Pfad weg.
- Ziehen Sie in Richtung des Pfads, um diesen zu schieben. Stoßen Sie den ausgewählten Pfad an, um ihn umzuformen.

**So ändern Sie die Größe des Schiebezeigers:**

- Um den Zeiger breiter zu machen, drücken Sie bei betätigter Maustaste die Nach-rechts-Taste oder 2.
- Um den Zeiger schmaler zu machen, drücken Sie bei betätigter Maustaste die Nach-links-Taste oder 1.
- Um die Größe des Zeigers und die Länge des Pfadsegments, das vom Zeiger beeinflusst wird, einzustellen, müssen Sie zuerst die Auswahl von Objekten aufheben und dann im Eigenschafteninspektor, Textfeld **Größe** einen Wert von 1 bis 500 eingeben. Der Wert gibt die Größe des Zeigers in Pixel an.

**Pfade verzerren**


Mit dem Werkzeug **Bereich umformen** ziehen Sie den Bereich aller ausgewählten Pfade im äußeren Kreis des Bereichsumformungszeigers.



Der innere Kreis des Zeigers stellt die Grenze des Werkzeugs bei maximaler Einsatzstärke dar. Der Bereich zwischen dem inneren und äußeren Kreis formt Pfade in Werten unterhalb der maximalen Einsatzstärke um. Der äußere Kreis des Zeigers bestimmt die Anziehungskraft. Sie können die Stärke einstellen.

***Hinweis:** Das Werkzeug **Bereich umformen** kann auch in Verbindung mit einem Wacom- oder einem anderen kompatiblen Tablett verwendet werden.*

**So verzerren Sie ausgewählte Pfade:**

- 1  Wählen Sie im Popup des Freiformwerkzeugs das Bereichsumformungswerkzeug aus.
- 2 Ziehen Sie über die Pfade, um sie nachzuzeichnen.

**So ändern Sie die Größe des Bereichsumformungszeigers:**

- Um den Zeiger breiter zu machen, drücken Sie bei betätigter Maustaste die Nach-rechts-Taste oder 2.
- Um den Zeiger schmaler zu machen, drücken Sie bei betätigter Maustaste die Nach-links-Taste oder 1.
- Um die Größe des Zeigers und die Länge des Pfadsegments, das vom Zeiger beeinflusst wird, einzustellen, müssen Sie zuerst die Auswahl von Objekten aufheben und dann im Eigenschafteninspektor, Textfeld **Größe** einen Wert von 1 bis 500 eingeben. Der Wert gibt die Größe des Zeigers in Pixel an.

**So stellen Sie die Stärke für den inneren Kreis des Zeigers des Werkzeugs Bereich umformen ein:**


❖ Geben Sie im Eigenschafteninspektor in das Textfeld **Stärke** einen Wert von 1 bis 100 ein. Der Wert gibt den Prozentsatz der potenziellen Stärke des Zeigers an. Je höher der Prozentsatz ist, um so größer ist die Stärke.

**Pfade nachzeichnen**

Mit dem Werkzeug **Pfad nachzeichnen** können Sie ein Segment eines ausgewählten Pfades nachzeichnen bzw. erweitern, während die Pinselstrich-, Füllungs- und Filtereigenschaften des Pfades beibehalten werden.



**So zeichnen Sie ein Segment eines ausgewählten Pfads nach bzw. erweitern dieses:**

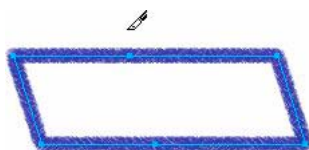
- 1  Wählen Sie im Popupmenü des Stiftwerkzeugs das Werkzeug **Pfad nachzeichnen** aus.
- 2 Ändern Sie ggf. die Präzisionsstufe des Werkzeugs **Pfad nachzeichnen** durch Auswahl einer Zahl im Feld **Genauigkeit** des Eigenschafteninspektors. Je höher der gewählte Wert ist, desto mehr Punkte werden auf dem Pfad angezeigt.
- 3 Positionieren Sie den Zeiger direkt über dem Pfad.  
Der Zeiger nimmt die Form eines Pfadnachzeichnungszeigers an.
- 4 Ziehen Sie, um ein Pfadsegment nachzuzeichnen bzw. zu erweitern. Der Teil des Pfads, der nachgezeichnet werden soll, ist rot hervorgehoben.
- 5 Lassen Sie die Maustaste los.

**Erscheinungsbilder von Pfaden durch Variieren von Druck und Geschwindigkeit ändern**

Sie können das Erscheinungsbild eines Pfades mit den Werkzeugen zur Pfadausbesserung ändern. Mit unterschiedlichen Drücken und Geschwindigkeiten können Sie die Pinselstricheigenschaften eines Pfads ändern. Zu diesen Eigenschaften gehören Pinselstrichstärke, Winkel, Tintenmenge, Streuen, Farbton, Helligkeit und Sättigung. In der Registerkarte **Empfindlichkeit** des Dialogfelds **Strich bearbeiten** können Sie festlegen, welche dieser Eigenschaften durch die Werkzeuge zur Pfadausbesserung beeinflusst werden. Sie können ebenfalls angeben, welche Druck- und Geschwindigkeitswerte diese Eigenschaften beeinflussen. Ausführliche Informationen zum Festlegen von Optionen im Dialogfeld **Strich bearbeiten** finden Sie unter „Mit Pinselstrichen arbeiten“ auf Seite 133.

**Pfade in mehrere Objekte aufteilen**

Mit dem Messerwerkzeug teilen Sie einen Pfad in zwei oder mehr Pfade.

**So teilen Sie einen ausgewählten Pfad:**

- 1 Wählen Sie das Messerwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge** aus.  
*Hinweis:* Durch Einsetzen des Radiergummis mit Wacom-Stiften wird das Messerwerkzeug automatisch ausgewählt.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Ziehen Sie mit dem Zeiger über den Pfad.
  - Klicken Sie auf den Pfad.
- 3 Heben Sie die Auswahl des Pfads auf.

**Objekte mit Pfadoperationen bearbeiten**

Mit den Pfadoperationen im Menü **Modifizieren** können Sie neue Formen erstellen, indem Sie bereits vorhandene Pfade kombinieren oder verändern. Bei einigen Pfadoperationen ist die Stapelreihenfolge der ausgewählten Pfadobjekte für die Funktionsweise einer Operation ausschlaggebend. Informationen zum Anordnen der Stapelreihenfolge ausgewählter Objekte finden Sie unter „Objekte stapeln“ auf Seite 56.

*Hinweis:* Beim Verwenden einer Pfadoperation werden sämtliche Druck- und Geschwindigkeitsinformationen aus den betroffenen Pfaden entfernt.

**Pfadobjekte kombinieren**

Sie können Pfadobjekte so zusammenfügen, dass sie ein einzelnes Pfadobjekt ergeben. Sie können die Endpunkte zweier offener Pfade verbinden, um einen einzigen geschlossenen Pfad zu erstellen, oder mehrere Pfade zu einem zusammengesetzten Pfad vereinigen.

**So erstellen Sie einen durchgängigen Pfad aus zwei offenen Pfaden:**

- 1 Wählen Sie das Teilauswahlwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge** aus.
- 2 Wählen Sie zwei Endpunkte auf zwei offenen Pfaden aus.
- 3 Wählen Sie **Modifizieren > Pfade kombinieren > Verbinden** aus.

**So erstellen Sie einen zusammengesetzten Pfad:**

- 1 Wählen Sie zwei oder mehr offene bzw. geschlossene Pfade aus.
- 2 Wählen Sie **Modifizieren > Pfade kombinieren > Verbinden** aus.

**So trennen Sie einen zusammengesetzten Pfad:**

- 1 Wählen Sie den zusammengesetzten Pfad.
- 2 Wählen Sie **Modifizieren > Pfade kombinieren > Teilen** aus.

**So verbinden Sie ausgewählte geschlossene Pfade zu einem Pfad, der den gesamten Bereich der ursprünglichen Pfade umfasst:**

- ❖ Wählen Sie **Modifizieren > Pfade kombinieren > Vereinigen** aus. Dem resultierenden Pfad werden die Strich- und Füllungsattribute des Objekts, das sich am weitesten hinten befindet, zugewiesen.

**Pfad in Auswahlrahmen konvertieren**

Sie können eine Vektorform in eine Bitmap-Auswahl konvertieren und die neue Bitmap dann mit den Bitmap-Werkzeugen bearbeiten.

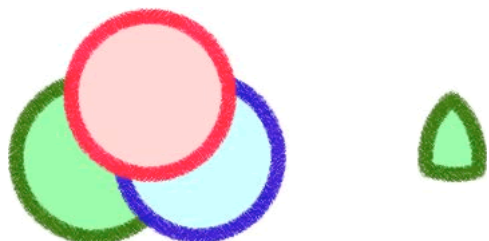
**So konvertieren Sie Pfade in Auswahlrahmen:**

- 1 Wählen Sie einen Pfad aus.
- 2 Wählen Sie **Modifizieren > Pfad in Auswahlrahmen konvertieren** aus.
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld **Pfad in Auswahlrahmen konvertieren** eine **Rand**-Einstellung für den zu erstellenden Auswahlrahmen aus.
- 4 Wenn Sie als **Rand**-Einstellung **Feder** wählen, geben Sie einen Wert für diese Einstellung ein.
- 5 Klicken Sie auf **OK**, um den ausgewählten Pfad in einen Auswahlrahmen zu konvertieren.

***Hinweis:** Beim Konvertieren eines Pfads in einen Auswahlrahmen wird der betreffende Pfad gelöscht. Wenn Pfade beim Konvertieren in Auswahlrahmen nicht gelöscht werden sollen, können Sie die Standardeinstellung ändern. Wählen Sie **Bearbeiten > Voreinstellungen > Bearbeitung** aus, und deaktivieren Sie **Pfade beim Konvertieren in Auswahlrahmen löschen**.*

**Objekte aus der Überschneidungsstelle anderer Objekte erstellen**

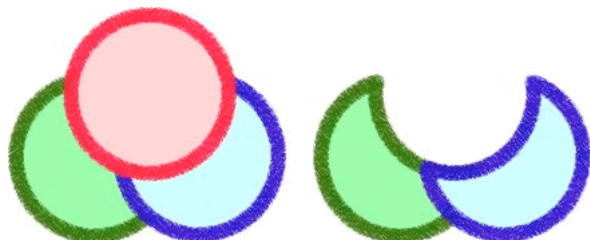
Mit dem Befehl **Überschneiden** können Sie aus der Überschneidungsstelle zweier oder mehrerer Objekte ein Objekt erstellen.

**So erstellen Sie einen geschlossenen Pfad, der den Bereich umfasst, den alle ausgewählten geschlossenen Pfade gemeinsam haben:**

- ❖ Wählen Sie **Modifizieren > Pfade kombinieren > Überschneiden** aus. Dem resultierenden Pfad werden die Strich- und Füllungsattribute des Objekts, das sich am weitesten hinten befindet, zugewiesen.

### Teile eines Pfadobjekts entfernen

Sie können Teile eines ausgewählten Pfadobjekts entfernen, die von den überlappenden Teilen eines anderen ausgewählten Pfadobjekts, das davor angeordnet ist, bestimmt werden.



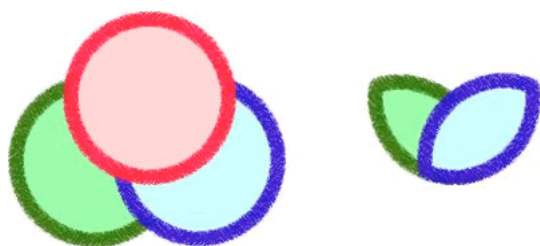
#### So entfernen Sie Teile eines Pfadobjekts:

- 1 Wählen Sie das Pfadobjekt aus, das den Bereich bestimmt, der entfernt werden soll.
- 2 Wählen Sie **Modifizieren > Anordnen > In den Vordergrund** aus.
- 3 Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und fügen Sie der Auswahl das Pfadobjekt hinzu, von dem die Teile entfernt werden sollen.
- 4 Wählen Sie **Modifizieren > Pfade kombinieren > Öffnen** aus.

Strich- und Füllungsattribute bleiben unverändert.

### Pfade zuschneiden

Sie können einen Pfad anhand der Form eines anderen Pfads zuschneiden. Der vorderste Pfad (d. h. der Pfad der obersten Ebene) legt die Form des zugeschnittenen Bereichs fest.



#### So schneiden Sie einen ausgewählten Pfad zu:

- 1 Wählen Sie das Pfadobjekt aus, das den Bereich bestimmt, der zugeschnitten werden soll.
- 2 Wählen Sie **Modifizieren > Anordnen > In den Vordergrund** aus.
- 3 Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und fügen Sie der Auswahl das Pfadobjekt hinzu, das zugeschnitten werden soll.
- 4 Wählen Sie **Modifizieren > Pfade kombinieren > Zuschneiden** aus.

Dem resultierenden Pfad werden die Strich- und Füllungsattribute des Objekts, das sich am weitesten hinten befindet, zugewiesen.

### Pfade vereinfachen

Sie können Punkte eines Pfads entfernen, während dessen Form insgesamt erhalten bleibt. Der Befehl **Vereinfachen** entfernt redundante Punkte vom Pfad, wobei die von Ihnen angegebene Vereinfachungsmenge verwendet wird.

Sie können beispielsweise eine gerade Linie vereinfachen, die mehr als zwei Punkte enthält. (Zum Erzeugen einer geraden Linie sind lediglich zwei Punkte erforderlich.) Weiterhin kann es vorkommen, dass ein Pfad Punkte enthält, die genau übereinander liegen. Beim Vereinfachen werden die Punkte entfernt, die zum Reproduzieren des gezeichneten Pfads nicht erforderlich sind.

**So vereinfachen Sie einen ausgewählten Pfad:**

- 1 Wählen Sie **Modifizieren > Pfad ändern > Vereinfachen** aus.

Das Dialogfeld **Vereinfachen** wird angezeigt.

- 2 Geben Sie eine Vereinfachungsmenge ein. Klicken Sie dann auf **OK**.

Je höher der Grad der Vereinfachung ist, desto höher wird der Grad, in dem Fireworks den Pfad ändern kann, um die Anzahl der Punkte auf dem Pfad zu reduzieren.

**Striche ausweiten**

Sie können den Pinselstrich für einen ausgewählten Pfad in einen geschlossenen Pfad konvertieren. Der resultierende Pfad sieht so aus wie ein Pfad ohne Füllung und ein Pinselstrich, der dieselben Attribute wie die Füllung des ursprünglichen Objekts annimmt.



***Hinweis:** Das Erweitern von Pinselstrichen eines Pfads, der sich selbst überschneidet, kann interessante Ergebnisse liefern. Wenn der ursprüngliche Pfad eine Füllung besitzt, enthalten die sich überschneidenden Pfadbereiche nach dem Erweitern des Pinselstrichs keine Füllung.*

**So weiten Sie den Strich eines ausgewählten Objekts aus:**

- 1 Wählen Sie **Modifizieren > Pfad ändern > Strich erweitern** aus, um das Dialogfeld **Strich erweitern** aufzurufen.
- 2 Legen Sie die Breite des resultierenden geschlossenen Pfads fest.
- 3 Legen Sie einen Eckentyp fest: winklig, rund oder abgeschrägt.
- 4 Bei Auswahl eines winkligen Eckentyps müssen Sie die Winkelgrenze festlegen. Das ist der Punkt, an dem eine winklige Ecke automatisch in eine abgeschrägte Ecke umgewandelt wird. Die Winkelgrenze ist das Verhältnis aus der Länge der Winkelecke und der Strichstärke.
- 5 Wählen Sie eine Endkappenoption aus: abgeflacht, eckig oder rund. Klicken Sie anschließend auf **OK**.

Der ursprüngliche Pfad wird durch einen geschlossenen Pfad mit der Form des ursprünglichen Pfads und denselben Füllungs- und Strichattributen ersetzt.

**Pfade einengen bzw. erweitern**

Sie können den Pfad eines ausgewählten Objekts um eine bestimmte Pixelanzahl einengen oder erweitern.

**So erweitern Sie einen ausgewählten Pfad bzw. engen diesen ein:**

- 1 Wählen Sie **Modifizieren > Pfad ändern > Pfad einpassen** aus, um das Dialogfeld **Pfad einpassen** anzuzeigen.
- 2 Wählen Sie die Richtung aus, in die der Pfad erweitert bzw. eingeengt werden soll:  
**Innen** engt den Pfad ein.  
**Außen** erweitert den Pfad.
- 3 Geben Sie die Breite zwischen dem ursprünglichen Pfad und dem eingeengten bzw. erweiterten Pfad ein.
- 4 Legen Sie einen Eckentyp fest: winklig, rund oder abgeschrägt.
- 5 Bei Auswahl eines winkligen Eckentyps müssen Sie die Winkelgrenze festlegen. Das ist der Punkt, an dem eine winklige Ecke automatisch in eine abgeschrägte Ecke umgewandelt wird. Die Winkelgrenze ist das Verhältnis aus der Länge der Winkelecke und der Strichstärke.
- 6 Klicken Sie auf **OK**.

Das ursprüngliche Pfadobjekt wird durch ein kleineres bzw. größeres Pfadobjekt mit denselben Strich- und Füllungsattributen ersetzt.

## Pfade mithilfe des Bedienfelds „Pfade“ bearbeiten















Das Bedienfeld **Pfad** ermöglicht den schnellen Zugriff auf eine Reihe pfadbezogener Befehle. Mit den Werkzeugen in diesem Bedienfeld können Sie die Pfadbearbeitung beschleunigen.













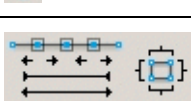
### So öffnen Sie das Bedienfeld „Pfad“:

- ❖ Wählen Sie **Fenster > Sonstige > Pfad**.

Das Bedienfeld **Pfad** enthält die unten abgebildeten Werkzeuge.



Symbol	Funktion
<b>Pfadwerkzeuge</b>	
	Pfade verbinden
	Pfade teilen
	Pfade vereinen
	Pfade überschneiden
	Pfade ausstanzen
	Pfade trennen
	Pfade zuschneiden
	Pfade vereinfachen
	Pfade erweitern
	Pfade einpassen
	Pfade umkehren
	Pfade öffnen/schließen
	Pfade extrudieren
	Pfade mischen

Symbol	Funktion
<b>Punktwerkzeuge</b>	
	Begradigen
	Glätten
	Punkte auf ganze Positionen runden
	Punkte auf halbe Positionen runden
	Punkte verschieben
	Punkte skalieren
	Punkte drehen
	Punkte spiegeln
	Punkte herauslösen
	Gesamte Kontur auswählen
	Alle Punkte auswählen
	Auswahl aller Punkte aufheben
	Auswahl stufenweise vergrößern oder verkleinern

# Kapitel 6: Mit Text arbeiten

Fireworks CS3 enthält zahlreiche Textfunktionen, die sonst nur in anspruchsvollen Desktop-Publishing-Programmen zu finden sind. Sie können Text in vielfältigen Schriften und Größen erstellen und mit Funktionen wie Unterschneidung, Abstandseinstellung, Farbe, Zeilenabstand, Grundlinienverschiebung usw. bearbeiten. Dank der Kombination der Textbearbeitungsfunktionen mit der großen Auswahl an Pinselstrichen, Füllungen, Filtern und Stilen können Sie Ihre grafischen Entwürfe mit Fireworks um lebendige Textelemente bereichern. Darüber hinaus können Sie mit der Rechtschreibprüfung von Fireworks nach Schreibfehlern suchen.

Wenn Sie ein Textobjekt erstellen, speichert Fireworks das Objekt automatisch unter einem Namen, der dem Textinhalt entspricht, um spätere Zugriffe zu erleichtern. Wenn Sie einen anderen Namen für das Textobjekt verwenden möchten, können Sie den automatisch zugewiesenen Namen problemlos ändern.

Da Sie Text auch nach der Anwendung von Live-Filtern wie z. B. Schlagschatten und Schliiff jederzeit bearbeiten können, ist das Korrigieren von Tippfehlern kein Problem. Sie können auch Objekte kopieren, die Text enthalten, und den Text bei jeder Kopie abändern. Durch Funktionen wie vertikaler Text, transformierter Text, mit Pfaden verknüpfter Text und zu Pfaden konvertierter Texte bzw. Bilder werden die Gestaltungsmöglichkeiten zusätzlich erweitert.

RTF-Formatierungsattribute bleiben beim Importieren erhalten. Auch beim Import von Adobe Photoshop-Dokumenten können Sie die darin enthaltenen Texte in Fireworks bearbeiten. Fireworks sucht während des Importvorgangs nach fehlenden Schriften und fordert Sie bei Bedarf auf, eine Ersatzschrift auszuwählen. Anderenfalls kann der Text auch als statisches Bild importiert werden.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:

- „Text eingeben“ auf Seite 105
- „Text formatieren“ auf Seite 108
- „Text mit Pinselstrichen, Füllungen und Filtern versehen“ auf Seite 115
- „Text an einen Pfad anfügen“ auf Seite 116
- „Text transformieren“ auf Seite 118
- „Text in Pfade konvertieren“ auf Seite 118
- „Text importieren“ auf Seite 119
- „Rechtschreibprüfung“ auf Seite 120
- „Der Texteditor“ auf Seite 121

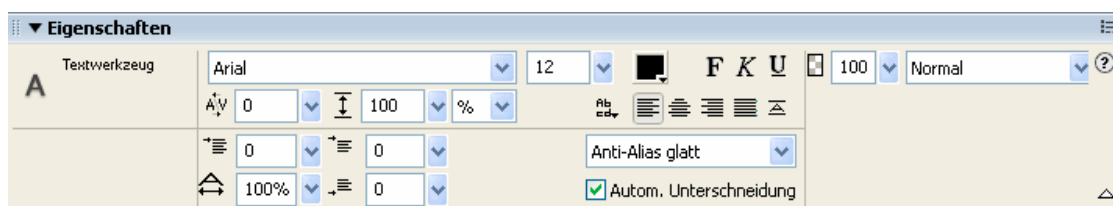
## Text eingeben

Mit dem Textwerkzeug und den Optionen im Eigenschafteninspektor können Sie Text in Ihre grafischen Entwürfe eingeben und ihn dann formatieren und bearbeiten.



Textwerkzeug

**Hinweis:** Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil in der rechten unteren Ecke des Eigenschafteninspektors, falls dieser minimiert ist. Dadurch werden alle Texteneigenschaften angezeigt.



Der Eigenschafteninspektor bei ausgewähltem Textwerkzeug

## Textobjekte benennen

Wenn Sie Text in ein Fireworks-Dokument einfügen, wird dieses Textobjekt automatisch unter einem Namen gespeichert, der dem eingegebenen Text entspricht. Sie können den automatisch zugewiesenen Namen bei Bedarf ändern.

### So ändern Sie den Namen eines Textobjekts:

1 Wählen Sie das Textobjekt aus.

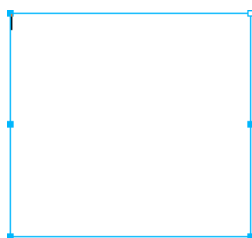
Der Name des Textobjekts wird im Eigenschafteninspektor im Feld **Text** und im Piktogramm des Objekts im Bedienfeld **Ebenen** angezeigt.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Markieren Sie im Eigenschafteninspektor den Namen im Feld **Text**. Geben Sie dann den neuen Namen ein.
- Doppelklicken Sie auf den Namen im Objektpiktogramm des Bedienfelds **Ebenen**, und geben Sie einen neuen Namen ein.

## Textblöcke erstellen

Text wird in einem Fireworks-Dokument in einem mit Griffen versehenen Rechteck angezeigt (so genannter Textblock).



### So geben Sie Text ein:

1 Wählen Sie das Textwerkzeug aus.

Im Eigenschafteninspektor werden Optionen für das Textwerkzeug angezeigt.

2 Legen Sie Farbe, Schrift, Größe, Abstand und andere Textmerkmale fest.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Stelle innerhalb Ihres Dokuments, an der der Textblock beginnen soll. Dadurch wird ein Textblock erzeugt, dessen Größe automatisch angepasst wird.
- Ziehen Sie die Maus, um den Textblock zu zeichnen. Dadurch wird ein Textblock mit fester Größe erzeugt.

Information zu den unterschiedlichen Arten von Textblöcken finden Sie unter „Textblöcke mit automatischer Größenanpassung und Textblöcke fester Größe“ auf Seite 107.

4 Geben Sie Ihren Text ein. Drücken Sie die Eingabetaste, wenn Sie ein Absatzeende eingeben möchten.

5 Falls gewünscht, können Sie nach der Texteingabe Text innerhalb eines Textblocks markieren und diesen neu formatieren.

6 Führen Sie nach der Texteingabe eine der folgenden Aktionen aus:

- Klicken Sie auf eine beliebige Stelle außerhalb des Textblocks.
- Wählen Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** ein anderes Werkzeug aus.
- Drücken Sie die Taste <Esc>.



## Textblöcke verschieben

Textblöcke können wie alle anderen Objekte ausgewählt und an eine beliebige Position innerhalb des Dokuments verschoben werden. Das Verschieben von Textblöcken ist auch während ihrer Erstellung durch Ziehen mit der Maus möglich.

### So verschieben Sie einen Textblock:

- ❖ Ziehen Sie den Textblock mit der Maus an die neue Position.

### So verschieben Sie einen Textblock, während Sie diesen durch Ziehen mit der Maus erstellen:

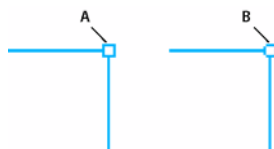
- 1 Halten Sie bei gedrückter Maustaste die Leertaste auf der Tastatur gedrückt. Ziehen Sie dann den Textblock auf eine andere Leinwandposition.
- 2 Lassen Sie die Leertaste los, wenn Sie mit dem Zeichnen des Textblocks fortfahren möchten.

## Textblöcke mit automatischer Größenanpassung und Textblöcke fester Größe

Fireworks besitzt sowohl Textblöcke mit automatischer Größenanpassung sowie Textblöcke fester Größe. Textblöcke mit automatischer Größenanpassung werden bei der Texteingabe automatisch horizontal erweitert. Wenn Sie Text entfernen, werden Textblöcke mit automatischer Größenanpassung automatisch auf die Größe des verbleibenden Texts verkleinert. Textblöcke mit automatischer Größenanpassung werden standardmäßig erzeugt, wenn Sie mit dem Textwerkzeug auf eine Leinwand klicken und Text eingeben.

Textblöcke mit fester Größe erlauben es Ihnen, die Breite des umbrochenen Texts festzulegen. Beim Ziehen eines Textblocks mit dem Textwerkzeug werden standardmäßig Textblöcke mit fester Größe erstellt.

Wenn der Textzeiger innerhalb des Textblocks aktiv ist, wird in der rechten oberen Ecke des Textblocks ein Kreis bzw. ein Quadrat ohne Füllung angezeigt. Der Kreis bedeutet, dass der Textblock seine Größe automatisch ändert, das Quadrat bedeutet, dass der Textblock eine feste Größe hat. Doppelklicken Sie auf die Ecke, um den Textblock in die jeweils andere Art zu konvertieren.



Ein Textblock mit automatischer Größenanpassung und ein Textblock fester Größe  
A. Kennzeichnung eines Textblocks fester Größe B. Kennzeichnung eines Textblocks mit automatischer Größenanpassung

### So ändern Sie den Typ eines Textblocks mit automatischer Größenanpassung bzw. fester Größe:

- 1 Doppelklicken Sie auf einen Punkt innerhalb des Textblocks.
- 2 Doppelklicken Sie auf den Kreis bzw. das Quadrat in der rechten oberen Ecke des Textblocks.

Der Textblock wird in den jeweils anderen Typ umgewandelt.

### So ändern Sie Textblöcke mit Größenanpassung in Textblöcke mit fester Größe, indem Sie die Größe anpassen:

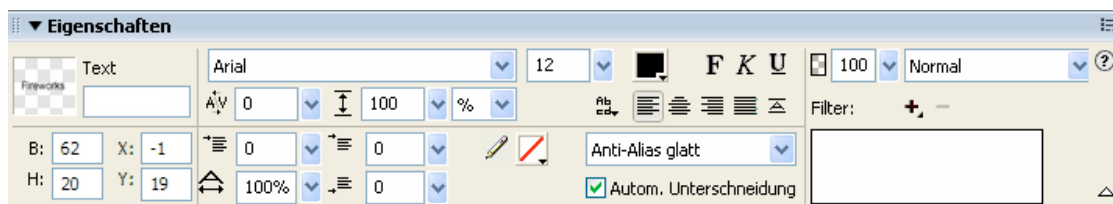
- ❖ Ziehen Sie einen Griff des Textblocks mit der Maus, bis der Block die gewünschte Größe erreicht hat.

Dadurch wird der Typ des Textblocks automatisch von automatischer Größenanpassung in feste Größe geändert.

## Text formatieren

Sie können alle Textmerkmale innerhalb eines Textblocks, z. B. Größe, Schrift, Abstandseinstellung, Zeilenabstand und Grundlinienverschiebung, anpassen. Beim Bearbeiten von Text aktualisiert Fireworks die Strich-, Füllungs- und Filterattribute.

Sie können die Attribute von Textblöcken im Eigenschafteninspektor ändern. Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil in der rechten unteren Ecke des Eigenschafteninspektors, falls dieser minimiert ist. Dadurch werden alle Textattribute angezeigt.



Eigenschafteninspektor bei einem ausgewählten Textblock

Sie können Text auch mit dem Texteditor und den Befehlen im Menü **Text** bearbeiten. Mit dem Eigenschafteninspektor können Sie jedoch Textattribute am schnellsten ändern. Außerdem bietet er mehr Möglichkeiten zum Einstellen von Bearbeitungsparametern als die anderen beiden Optionen. Weitere Informationen zum Texteditor finden Sie unter „Der Texteditor“ auf Seite 121.

**Hinweis:** Alle während einer Textbearbeitungssitzung vorgenommenen Änderungen stellen eine widerrufbare Operation dar. Durch Auswahl von **Bearbeiten** > **Rückgängig** werden alle Textänderungen rückgängig gemacht, die seit dem letzten Doppelklick auf den Textblock zum Bearbeiten des Textinhaltes vorgenommen wurden.

### So bearbeiten Sie Text:

**1** Markieren Sie den Text, den Sie ändern möchten:

- Klicken Sie mit dem Zeiger bzw. dem Teilauswahlwerkzeug auf einen Textblock, um den gesamten Block zu markieren. Sie können mehrere Textblöcke gleichzeitig auswählen, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten, während Sie die Textblöcke markieren.
- Doppelklicken Sie mit dem Zeiger bzw. dem Teilauswahlwerkzeug auf einen Textblock, und markieren Sie einen bestimmten Textbereich.
- Klicken Sie mit dem Textwerkzeug auf einen Punkt innerhalb eines Textblocks, und markieren Sie einen bestimmten Textbereich.

**2** Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor.

Weitere Informationen zum Ändern von Textattributen finden Sie unter „Schrift, Schriftgröße und Textstil wählen“ auf Seite 109, „Sonderzeichen einfügen“ auf Seite 109, „Unterschneidung einstellen“ auf Seite 110, „Zeilenabstand einstellen“ auf Seite 111, „Textrichtung einstellen“ auf Seite 112, „Textausrichtungen einstellen“ auf Seite 112 und „Text einrücken“ auf Seite 113.

**3** So übernehmen Sie Ihre Änderungen:

- Klicken Sie auf eine beliebige Stelle außerhalb des Textblocks.
- Wählen Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** ein anderes Werkzeug aus.
- Drücken Sie die Taste <Esc>.

## Schrift, Schriftgröße und Textstil wählen

Mit dem Eigenschafteninspektor können Sie die Schrift, Schriftgröße und Stileigenschaften des Texts in einem Textblock ändern.

### So ändern Sie Schrift, Schriftgröße und Schriftstil eines ausgewählten Textbereichs im Eigenschafteninspektor:

1 Zum Ändern der Schrift wählen Sie im Popupmenü **Schrift** eine neue Schrift aus.

*Hinweis:* Die zuletzt verwendeten Schriften stehen am Anfang der Popupliste **Schrift**.



2 Zum Ändern der Schriftgröße ziehen Sie den Popup-Schieberegler für die Schriftgröße oder geben im Textfeld einen Wert ein. Die Schriftgröße wird in Punkten gemessen.

3 Um den Text fett, kursiv oder unterstrichen zu formatieren, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche.

## Sonderzeichen einfügen

Sie können in Fireworks Sonderzeichen in Text einfügen, müssen diese Zeichen also nicht aus einer anderen Quelle kopieren und einfügen.

### So fügen Sie Sonderzeichen ein:

1 Klicken Sie nach dem Erstellen eines Textblocks im Textblock auf die Position, an der Sie ein Sonderzeichen einfügen wollen.

2 Wählen Sie **Fenster > Sonderzeichen** aus.

3 Wählen Sie im Bedienfeld **Sonderzeichen** das einzufügende Zeichen aus.

## Textfarben anwenden

Textfarben werden durch das Feld **Füllfarbe** festgelegt. Die Standardeinstellung für die Textfarbe ist Schwarz ohne Strich. Sie können die Farbe des gesamten Texts, der innerhalb eines ausgewählten Textblocks vorhanden ist, oder die Farbe von markiertem Text in einem Textblock ändern. Das Textwerkzeug behält die aktuelle Textfarbe von Textblock zu Textblock bei.

Das Textwerkzeug behält die aktuelle Textfarbe unabhängig von der in anderen Werkzeugen eingestellten Füllfarbe bei. Wenn Sie nach dem Textwerkzeug ein anderes Werkzeug verwenden, werden die Füll- und Stricheinstellungen aus den letzten Einstellungen vor der Verwendung des Textwerkzeugs verwendet. Auf die gleiche Weise wird, wenn Sie das Textwerkzeug wieder aufrufen, die im Textwerkzeug zuletzt eingestellte Füllfarbe verwendet und der Pinselstrich auf **Keine** zurückgesetzt. Fireworks behält die aktuelle Farbe des Textwerkzeugs bei, wenn Sie von einem Dokument zum nächsten wechseln oder Fireworks schließen und anschließend wieder öffnen.

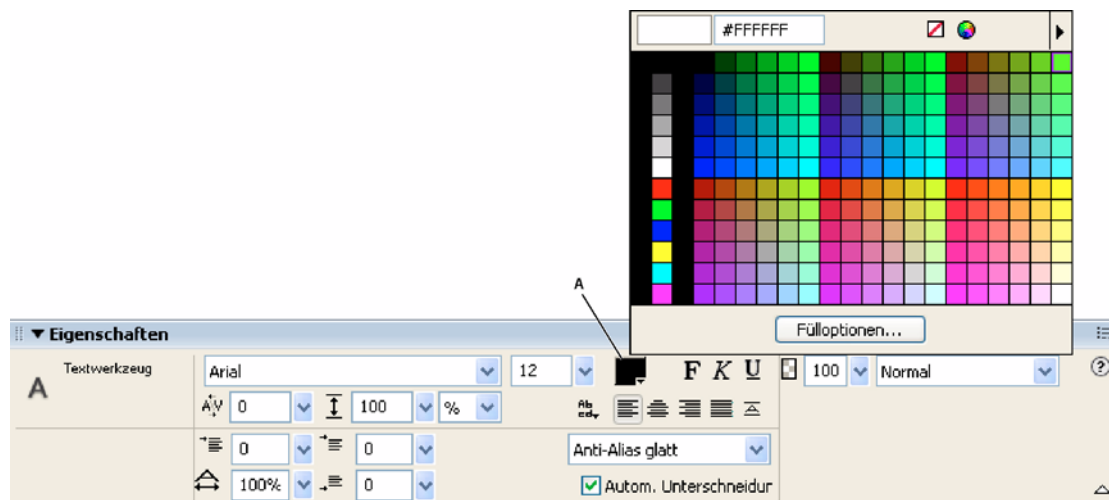
Dem Text innerhalb eines ausgewählten Textblocks können Pinselstriche und Live-Filter hinzugefügt werden; bei markiertem Text innerhalb eines Textblocks ist dies nicht möglich. Die auf einen Textblock angewendeten Pinselstricheigenschaften und Live-Filter werden beim Bearbeiten des Texts innerhalb des Textblocks aktualisiert. Beim Erstellen eines neuen Textblocks behält das Textwerkzeug jedoch die Pinselstricheigenschaften bzw. Live-Filter nicht bei. Weitere Informationen finden Sie unter „Text mit Pinselstrichen, Füllungen und Filtern versehen“ auf Seite 115.

### Farben auf den gesamten Text in einem ausgewählten Textblock anwenden

Mit dem Eigenschafteninspektor, einem beliebigen Füllfarbenfeld oder der Pipette können Sie dem gesamten Text in ausgewählten Textblöcken eine Textfarbe zuweisen. Sie können mit jeder dieser Methoden auch die Strichfarbe für das Textwerkzeug festlegen.

**So legen Sie die Farbe des gesamten Texts innerhalb eines Textblocks fest:**

- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Füllfarbenfeld, und wählen Sie im Popup-Farbfenster eine Farbe aus. Sie können auch mithilfe der Pipette von einem beliebigen Bildschirmpunkt eine Farbprobe entnehmen, solange das Popup-Farbfenster geöffnet ist.



A. Füllfarbe (Feld)

- Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** auf das Füllfarbenfeld, und wählen Sie im Popup-Farbfenster eine Farbe aus. Sie können auch mithilfe der Pipette von einem beliebigen Bildschirmpunkt eine Farbprobe entnehmen, solange das Popup-Farbfenster **Füllfarbe** geöffnet ist.
- Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** auf das Symbol neben dem Füllfarbenfeld. Wählen Sie die Pipette aus, und entnehmen Sie dann durch Klicken von einem beliebigen Punkt in einem offenen Dokument eine Farbprobe.

Die Farbe des Felds **Füllfarbe** im Bedienfeld **Werkzeuge** wird entsprechend der Farbprobe, die Sie mithilfe der Pipette bzw. des Pipettenzeigers entnommen haben, geändert. Die Farbe des ausgewählten Texts ändert sich ebenfalls.

**Farben auf markierten Text innerhalb eines Textblocks anwenden**

Mit dem Eigenschafteninspektor oder beliebigen Füllfarbenfeldern können Sie die Farbe von markiertem Text innerhalb eines Textblocks auswählen. Die Pipette kann zum Bearbeiten der Farbe von markiertem Text nicht verwendet werden.

***Hinweis:** Wenn Sie versuchen, dem hervorgehobenen Text innerhalb eines Textblocks einen Pinselstrich zuzuweisen, wird automatisch der gesamte Textblock ausgewählt.*

**So wenden Sie Textfarben nur auf markierten Text innerhalb eines Textblocks an:**

- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Füllfarbenfeld, und wählen Sie im Popup-Farbfenster eine Farbe aus. Sie können auch mithilfe der Pipette von einem beliebigen Bildschirmpunkt eine Farbprobe entnehmen, solange das Popup-Farbfenster **Füllfarbe** geöffnet ist.
- Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** auf das Füllfarbenfeld, und wählen Sie im Popup-Farbfenster eine Farbe aus. Sie können auch mithilfe der Pipette von einem beliebigen Bildschirmpunkt eine Farbprobe entnehmen, solange das Popup-Farbfenster **Füllfarbe** geöffnet ist.

**Unterschneidung einstellen**

Als Unterschneidung bezeichnet man das Erweitern bzw. Verringern des Zwischenraums zwischen bestimmten Buchstabenpaaren zur Verbesserung ihres Erscheinungsbilds. Die meisten Schriften enthalten Informationen, die den Zwischenraum zwischen bestimmten Buchstabenpaaren, z. B. „TA“ oder „Va“, automatisch verringern. Fireworks verwendet diese Option standardmäßig bei der Textanzeige. Bei Schriften in kleineren Punktgrößen oder einem Text ohne Anti-Aliasing kann es jedoch sinnvoll sein, sie zu deaktivieren. Die Unterschneidung wird in Prozent angegeben.

Sie können Unterschneidungsinformationen mit dem Eigenschafteninspektor oder der Tastatur festlegen.

**So deaktivieren Sie die automatische Unterschneidung:**

❖ Deaktivieren Sie im Eigenschafteninspektor **Autom. Unterschneidung**. Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil in der rechten unteren Ecke des Eigenschafteninspektors, falls dieser minimiert ist. Dadurch werden alle Eigenschaften angezeigt.

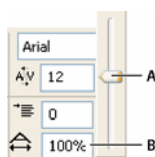
**So stellen Sie die Unterschneidung ein:**

1 So wählen Sie Text zum Unterschneiden aus:

- Klicken Sie mit dem Textwerkzeug auf einen Punkt zwischen zwei Zeichen.
- Markieren Sie mit dem Textwerkzeug die Zeichen, die geändert werden sollen.
- Wählen Sie mit dem Zeigewerkzeug einen gesamten Textblock aus. Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste, um mehrere Textblöcke auszuwählen.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie im Eigenschafteninspektor mit der Maus den Schieberegler für die Unterschneidung, oder geben Sie im Textfeld einen Prozentwert ein.



A. Schieberegler für die Unterschneidung B. Prozentzahl für die Unterschneidung

Der Wert 0 steht für normale Unterschneidung. Durch Eingabe positiver Werte werden die Buchstaben weiter auseinander gerückt. Die Eingabe negativer Werte bewirkt, dass sie näher aneinander rücken.

- Drücken Sie die Taste <Strg> (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh), während Sie auf der Tastatur die Taste <Nach-links> bzw. <Nach-rechts> drücken.

Die Taste <Nach-links> verkleinert den Zwischenraum zwischen Buchstaben um 1 %. Die Taste <Nach-rechts> rückt Buchstaben um 1 % weiter auseinander.



Drücken Sie die Umschalttaste und die Taste <Strg> (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh), während Sie die Taste <Nach-links> bzw. <Nach-rechts> drücken, um die Unterschneidung in 10-%-Schritten einzustellen.

**Zeilenabstand einstellen**

Der Zeilenabstand ist der Abstand zwischen zwei innerhalb eines Absatzes unmittelbar aufeinander folgenden Zeilen. Der Zeilenabstand kann in Pixel oder als Prozentsatz des Abstands (in Punkt) von Grundlinie zu Grundlinie gemessen werden.

Sie können Zeilenabstände mit dem Eigenschafteninspektor oder der Tastatur festlegen.



Zeilenabstandsoptionen im Eigenschafteninspektor

**So legen Sie im Eigenschafteninspektor den Zeilenabstand für ausgewählten Text fest:**

- 1 Ziehen Sie im Eigenschafteninspektor den Schieberegler für den Zeilenabstand mit der Maus, oder geben Sie im Textfeld einen Wert ein. Der Standardwert beträgt 100 %.
- 2 Um die Zeilenabstandseinheit zu ändern, wählen Sie im Popupmenü **Einheit für Zeilenabstand** % oder px (Pixel) aus.

**So legen Sie den Zeilenabstand von ausgewähltem Text mit der Tastatur fest:**

❖ Halten Sie die Taste <Strg> (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt, während Sie die Taste <Nach-oben> bzw. <Nach-unten> drücken.

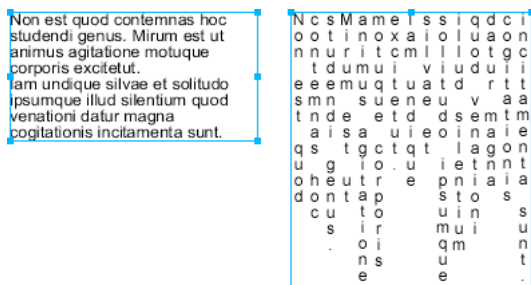
Mit der Taste <Nach-oben> wird der Abstand zwischen den Zeilen vergrößert, mit der Taste <Nach-unten> werden die Zeilen enger aneinander gerückt.



Drücken Sie <Umschalt>-<Strg> (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh), während Sie die Taste <Nach-oben> bzw. <Nach-unten> drücken, um den Zeilenabstand in Schritten von je 10 Einheiten einzustellen.

## Textrichtung einstellen

Ein Textblock kann horizontal oder vertikal ausgerichtet sein. Der Standard ist die horizontale Orientierung.



Horizontale und vertikale Textorientierung


Weiterhin kann Text von rechts nach links oder von links nach rechts verlaufen.



Textfluss von rechts nach links und von links nach rechts

In Fireworks werden horizontale und vertikale Orientierung sowie die Richtung des Textflusses im Eigenschafteninspektor eingestellt. Diese Optionen können jeweils nur auf den gesamten Textblock angewendet werden.

### So legen Sie die Orientierung eines ausgewählten Textblocks fest:

-  Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Textorientierung**.
- Wählen Sie im Pop-upmenü eine Richtung.

**Horizontal von links nach rechts** ist die Standardeinstellung für die meisten Sprachen bei Text in Fireworks. Durch diese Einstellung wird Text horizontal ausgerichtet und die Zeichen von links nach rechts angezeigt.

**Horizontal von rechts nach links** richtet Text horizontal aus, wobei die Zeichen von rechts nach links angeordnet werden. Diese Einstellung ist für das Anzeigen von Text in Sprachen mit Textfluss von rechts nach links (z. B. Hebräisch oder Arabisch) nützlich.

**Vertikal von links nach rechts** richtet Text vertikal aus. Wenn Sie diese Einstellung auf Textzeilen mit Absatzmarken bzw. Zeilenumbrüchen anwenden, wird jede Textzeile als Spalte angezeigt. Die Spalten haben einen Textfluss von links nach rechts.

**Vertikal von rechts nach links** richtet Text vertikal aus. Mehrere durch Zeilenumbrüche getrennte Textzeilen werden als Spalten mit Textfluss von rechts nach links angezeigt. Diese Option ist für das Anzeigen von Text in Sprachen mit Textfluss in Spalten von rechts nach links (z. B. Japanisch) nützlich.

**Hinweis:** Zeichen in vertikal ausgerichtetem Text besitzen stets einen Textfluss von oben nach unten. Wenn Sie eine der vertikalen Ausrichtungsoptionen wählen, wirkt sich dies nur auf die Reihenfolge der Textspalten, nicht jedoch auf die Reihenfolge der Buchstaben aus.

## Textausrichtungen einstellen

Bei der Ausrichtung wird die Position eines Textabsatzes in Beziehung zu den Rändern des dazugehörigen Textblocks festgelegt. Bei der horizontalen Ausrichtung wird Text relativ zum linken und rechten Rand eines Textblocks ausgerichtet. Bei der vertikalen Ausrichtung wird Text relativ zum oberen und unteren Rand eines Textblocks ausgerichtet. Weitere Informationen zum Einstellen der horizontalen oder vertikalen Textausrichtung finden Sie unter „Textrichtung einstellen“ auf Seite 112.

Sie können horizontalen Text am linken oder rechten Rand des Textblocks ausrichten, zentrieren oder als Blocksatz ausrichten, sodass der Text an beiden Rändern zugleich ausgerichtet wird. Die Standardeinstellung für horizontalen Text ist die linksbündige Ausrichtung.

Vertikaler Text kann am oberen oder unteren Rand eines Textblocks ausgerichtet, innerhalb des Textblocks zentriert oder zwischen oberem und unterem Rand als Blocksatz ausgerichtet werden.

Um Text zu strecken oder in einen bestimmten Raum einzupassen, können Sie ihn so ausrichten, dass er den Textblock je nach Orientierung horizontal oder vertikal ausfüllt.

**lagunculam**

*Horizontal gestreckter Text*

Die Steuerelemente für die Textausrichtung werden im Eigenschafteninspektor eingeblendet, wenn Text hervorgehoben oder ein Textblock ausgewählt ist.



*Optionen zur Textausrichtung im Eigenschafteninspektor*

#### So legen Sie die Textausrichtung fest:

- 1 Wählen Sie den Text aus.
- 2 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf eine Schaltfläche zur Textausrichtung.

#### Text einrücken

Sie können mit dem Eigenschafteninspektor die erste Zeile eines Absatzes einrücken. Die Einrückung wird in Pixel angegeben.



*Die Option zum Einrücken von Absätzen im Eigenschafteninspektor*

Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil in der rechten unteren Ecke des Eigenschafteninspektors, falls dieser minimiert ist. Dadurch werden alle Eigenschaften angezeigt.

#### So rücken Sie die erste Zeile ausgewählter Absätze ein:

- ❖ Ziehen Sie im Eigenschafteninspektor mit der Maus den Popup-Schieberegler für den Absatzanzug, oder geben Sie im Textfeld einen Wert ein.

#### Abstände zwischen Absätzen einstellen

Mit dem Eigenschafteninspektor können Sie den vor und nach jedem Absatz gewünschten Abstand festlegen. Absatzabstände werden in Pixel angegeben.



*Optionen zu Abständen zwischen Absätzen im Eigenschafteninspektor*

Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil in der rechten unteren Ecke des Eigenschafteninspektors, falls dieser minimiert ist. Dadurch werden alle Eigenschaften angezeigt.

#### So stellen Sie Abstände vor ausgewählten Absätzen an:

- ❖ Ziehen Sie im Eigenschafteninspektor den Popup-Schieberegler für den Leerraum vor Absätzen mit der Maus, oder geben Sie im Textfeld einen Wert ein.

**So stellen Sie Abstände nach ausgewählten Absätzen an:**

❖ Ziehen Sie im Eigenschafteninspektor den Popup-Schieberegler für den Leerraum nach Absätzen mit der Maus, oder geben Sie im Textfeld einen Wert ein.

**Textränder glätten**

Textränder werden mit dem Anti-Alias-Verfahren geglättet. Dabei werden sie in den Hintergrund überblendet. Dadurch wird der Text häufig sauberer und leserlicher, wenn er groß ist.



Originaltext nach dem Glätten

Sie können Informationen zum Anti-Aliasing mit dem Eigenschafteninspektor festlegen. Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil in der rechten unteren Ecke des Eigenschafteninspektors, falls dieser minimiert ist. Dadurch werden alle Eigenschaften angezeigt. Das Anti-Alias-Verfahren wirkt sich auf alle Zeichen innerhalb eines Textblocks aus.

**Kein Anti-Alias** deaktiviert die Textglättung.

**Anti-Alias scharf** erstellt einen scharfen Übergang zwischen den Rändern des Texts und dem Hintergrund.

**Anti-Alias stark** erstellt einen sehr abrupten Übergang zwischen den Rändern des Texts und dem Hintergrund. Hierdurch wird die Form der Textzeichen beibehalten, und detaillierte Bereiche der Zeichen werden hervorgehoben.

**Anti-Alias glatt** erstellt einen weichen Übergang zwischen den Rändern des Texts und dem Hintergrund.

**System-Anti-Alias** glättet den Text mit der im Betriebssystem Windows XP oder Mac OS X implementierten Methode.

**Benutzerdef. Anti-Alias** stellt die folgenden professionellen Anti-Alias-Steuerelemente zur Verfügung:

**Überabtastung** legt den Grad der Detailgenauigkeit fest, die zum Erstellen des Übergangs zwischen Texträndern und dem Hintergrund verwendet werden soll.

**Schärfe** legt die Glättung des Übergangs zwischen Texträndern und dem Hintergrund fest.

**Stärke** legt fest, wie stark die Textränder in den Hintergrund übergehen.

**So versehen Sie eine Textauswahl mit einem geglätteten Rand:**

❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor eine der Optionen im Popupmenü **Antialiasing**:

**Hinweis:** Wenn Sie Vektordateien, z. B. Adobe Freehand-Dateien, in Fireworks öffnen, wird Text geglättet. Sie können dieses Attribut mit dem Eigenschafteninspektor bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit anderen Anwendungen erstellte Grafiken öffnen“ auf Seite 15.

**Zeichenbreite anpassen**

Sie können im Eigenschafteninspektor mit der Option **Horizontale Skalierung** die Buchstabenbreite in horizontalem Text erweitern oder verringern.

Horizontale Skalierungen werden in Prozentsätzen ausgedrückt. Der Standardwert beträgt 100%.



Option **Horizontale Skalierung** im Eigenschafteninspektor

Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil in der rechten unteren Ecke des Eigenschafteninspektors, falls dieser minimiert ist. Dadurch werden alle Eigenschaften angezeigt.



**So erweitern Sie die Breite ausgewählter Zeichen bzw. engen diese ein:**

❖ Ziehen Sie im Eigenschafteninspektor den Schieberegler für die horizontale Skalierung mit der Maus, oder geben Sie im Textfeld einen Wert ein. Ziehen Sie den Schieberegler auf einen Wert über 100 %, um die Breite oder Höhe der Zeichen zu vergrößern, oder ziehen Sie ihn auf einen niedrigeren Wert, um die Breite oder Höhe der Zeichen zu reduzieren.

**Grundlinienverschiebung einstellen**

Über die Grundlinienverschiebung wird festgelegt, ob der Text in einem festgelegten Abstand oberhalb bzw. unterhalb seiner natürlichen Grundlinie verläuft. Ohne Grundlinienverschiebung befindet sich ein Text genau auf seiner Grundlinie. Mithilfe der Grundlinienverschiebung können Sie tief- oder hochgestellte Zeichen erzeugen.

Non <sup>est</sup> quod contemnas hoc studendi genus.

Die Steuerelemente zur Grundlinienverschiebung befinden sich im Eigenschafteninspektor. Die Grundlinienverschiebung wird in Pixeln ausgedrückt.



Option **Grundlinienverschiebung** im Eigenschafteninspektor

**So legen Sie die Grundlinienverschiebung für ausgewählten Text fest:**

❖ Ziehen Sie im Eigenschafteninspektor den Popup-Schieberegler **Grundlinienverschiebung**, oder geben Sie im Textfeld einen Wert ein, um festzulegen, wie weit Fireworks den tief- oder hochgestellten Text nach unten bzw. oben versetzen soll. Mit einem positiven Wert erstellen Sie hochgestellte Zeichen. Mit einem negativen Wert erstellen Sie tiefgestellte Zeichen.

## Text mit Pinselstrichen, Füllungen und Filtern versehen

Text in einem ausgewählten Textblock kann wie alle anderen Objekte mit Pinselstrichen, Füllungen und Filtern versehen werden. Text kann mit jedem im Bedienfeld **Stile** aufgelisteten Stil versehen werden, auch wenn es sich nicht um einen Textstil handelt. Sie können auch durch Speichern von Textattributen neue Stile erstellen.

Nachdem Sie Text erstellt haben, kann dieser in Fireworks weiter bearbeitet werden. Striche, Füllungen, Filter und Stile werden beim Bearbeiten von Text automatisch aktualisiert.



Text mit Strich, Füllung, Filter und Stil

Sie können dem hervorgehobenen Text in einem Textblock eine Volltonfarbe zuweisen. Pinselstrichattribute und mehrfarbige Füllattribute, wie beispielsweise Füllungen mit Farbverlauf, werden jedoch auf den gesamten Text eines ausgewählten Textblocks angewendet und können nicht speziell dem markierten Text eines Textblocks zugewiesen werden.

Weitere Informationen zu Strichen und Füllungen finden Sie unter „Farben, Striche und Füllungen zuweisen“ auf Seite 123. Weitere Informationen zur Verwendung von Stilen finden Sie unter „Stile verwenden“ auf Seite 179. Informationen zu Live-Filtern finden Sie unter „Live-Filter anwenden“ auf Seite 143.

Beim Erstellen eines neuen Textblocks behält das Textwerkzeug die Einstellungen für Striche und Live-Filter nicht bei. Sie können jedoch die Attribute für Pinselstrich, Füllung und Live-Filter, die Sie auf Text anwenden, zur späteren Wiederverwendung als Stile im Bedienfeld **Stile** speichern. Beim Speichern von Textattributen als Stil speichern Sie nicht den Text an sich, sondern nur die Attribute.

**So speichern Sie Textattribute als Stil:**

- 1 Erstellen Sie ein Textobjekt und versehen Sie es mit den gewünschten Attributen.
- 2 Wählen Sie das Textobjekt aus.
- 3 Wählen Sie das Textobjekt aus, und wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Stile** die Option **Neuer Stil** aus.
- 4 Wählen Sie die Eigenschaften für den neuen Stil aus, und geben Sie ihm einen Namen.
- 5 Klicken Sie auf **OK**.

## Text an einen Pfad anfügen

Wenn Sie bei der Textformatierung über die beschränkten Möglichkeiten rechteckiger Textblöcke hinausgehen möchten, können Sie einen Pfad zeichnen und Text an diesen Pfad anfügen. Der Textfluss orientiert sich an der Form des Pfades. Der Text kann jederzeit bearbeitet werden.

Ein Pfad mit angefügtem Text verliert vorübergehend seine Attribute für Pinselstrich, Füllung und Live-Filter. Anschließend verwendete Attribute für Pinselstrich, Füllung und Live-Filter werden auf den Text und nicht auf den Pfad angewendet. Wenn Sie den Text vom Pfad lösen, erhält der Pfad seine Attribute für Pinselstrich, Füllung und Live-Filter zurück.

***Hinweis:** Das Anfügen von Text mit Absatzmarken bzw. Zeilenumbrüchen an einen Pfad kann zu unvorhergesehenen Ergebnissen führen.*

Wenn der an einen offenen Pfad angefügte Text die Länge des Pfades überschreitet, wird der verbleibende Text auf eine neue Zeile gesetzt, die die Form des Pfades wiederholt.

lagunculam sic etiam  
pugillares feras.

*Text, der auf eine neue Zeile gesetzt wird und der Form des Pfades folgt*

**So positionieren Sie Text auf einem Pfad:**

- 1 Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und wählen Sie einen Textblock und einen Pfad aus.
- 2 Wählen Sie **Text > An Pfad anfügen** aus.

**So lösen Sie den Text von einem ausgewählten Pfad:**

- ❖ Wählen Sie **Text > Vom Pfad lösen** aus.

### Pfade und Text, der an Pfade angefügt wurde, bearbeiten

Text, der an einen Pfad angefügt wurde, kann weiter bearbeitet werden. Darüber hinaus können Sie auch die Pfadform bearbeiten.

**So bearbeiten Sie Text, der an einen Pfad angefügt wurde:**

- Doppelklicken Sie mit dem Zeiger bzw. dem Teilauswahlwerkzeug den Text, der an einen Pfad angefügt wurde.
- Wählen Sie das Textwerkzeug aus, und markieren Sie den Text, der bearbeitet werden soll.

**So bearbeiten Sie die Pfadform:**

- 1 Markieren Sie das Text-Pfad-Objekt mit dem Werkzeug **Teilauswahl**. Die Pfadpunkte liegen nun als Teilauswahl vor und können bearbeitet werden.
- 2 Ziehen Sie die Punkte, um die Form des Pfads zu ändern.

*Hinweis:* Sie können den Pfad auch mit der Bézier-Zeichenfeder bearbeiten. Der Text umfließt den Pfad automatisch richtig, wenn Punkte bearbeitet werden.

**Textorientierung und Textrichtung auf einem Pfad ändern**

Die Reihenfolge, mit der Sie einen Pfad zeichnen, bestimmt die Richtung des daran angefügten Texts. Wenn Sie beispielsweise einen Pfad von rechts nach links zeichnen, wird der angefügte Text rückwärts und auf dem Kopf dargestellt.



*Text, angefügt an einen von rechts nach links gezeichneten Pfad*

Sie können die Orientierung umkehren oder die Richtung des an den Pfad angefügten Texts ändern. Sie können auch den Anfangspunkt eines Texts auf einem Pfad ändern.

**So ändern Sie die Ausrichtung von Text auf einem ausgewählten Pfad:**

- ❖ Wählen Sie **Text > Orientierung** aus, und wählen Sie eine Orientierung aus.



*Um einen Pfad gedrehter Text*



*Text, der vertikal auf einem Pfad ausgerichtet ist*



*Vertikal um einen Pfad geneigter Text*



*Horizontal um einen Pfad geneigter Text*

**So kehren Sie die Richtung von Text auf einem ausgewählten Pfad um:**

- ❖ Wählen Sie **Text > Richtung umkehren** aus.

**So verschieben Sie den Anfangspunkt eines Textes, der an einen Pfad angefügt ist:**

- 1 Markieren Sie das Text-Pfad-Objekt.
- 2 Geben Sie im Eigenschafteninspektor in das Textfeld für den Textabstand einen Wert ein. Drücken Sie dann die Eingabetaste.

*Hinweis:* Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil in der rechten unteren Ecke des Eigenschafteninspektors, falls dieser minimiert ist. Dadurch werden alle Eigenschaften angezeigt.

## Text transformieren

Textblöcke können ebenso wie alle anderen Objekte transformiert werden. Sie können Textobjekte skalieren, drehen, neigen und kippen und auf diese Weise unverwechselbare Effekte erzielen.

Der transformierte Text kann weiterhin bearbeitet werden. Allerdings können extreme Transformationen die Lesbarkeit erschweren. Wenn der Text aufgrund einer Textblocktransformation vergrößert, verkleinert oder skaliert wurde, wird die resultierende Schriftgröße beim Auswählen des Texts im Eigenschafteninspektor angezeigt.

## Text in Pfade konvertieren

Sie können einen Text in einen Pfad konvertieren und dann die Form der Buchstaben wie ein Vektorobjekt bearbeiten. Nach dem Konvertieren von Text in einen Pfad stehen Ihnen alle Werkzeuge zur Vektorbearbeitung zur Verfügung. Sie können ihn allerdings dann nicht mehr als Text bearbeiten.

### So konvertieren Sie einen ausgewählten Text in Pfade:

❖ Wählen Sie **Text > In Pfade konvertieren** aus.

In Pfade konvertierte Texte behalten alle sichtbaren Attribute, sie können jedoch nur als Pfade bearbeitet werden. Sie können den konvertierten Text als Gruppe oder dessen einzelne konvertierte Zeichen bearbeiten.



### So bearbeiten Sie Textzeichenpfade individuell:

- Wählen Sie den konvertierten Text mit dem Teilauswahl-Werkzeug aus.
- Markieren Sie den konvertierten Text. Wählen Sie dann **Modifizieren > Gruppierung aufheben** aus.

Sie können die einzelnen konvertierten Zeichenpfade mithilfe der Werkzeuge zur Bearbeitung von Vektorgrafiken bearbeiten. Weitere Informationen zum Bearbeiten von Pfaden finden Sie unter „Pfade bearbeiten“ auf Seite 96.

Sie können aus einem Textobjekt, das durch Konvertierung von Text in einen Pfad erstellt wurde, einen zusammengesetzten Pfad erzeugen.

### So erzeugen Sie aus einer Pfadgruppe, die durch Konvertierung von Text in Pfade erstellt wurde, einen zusammengesetzten Pfad:

- 1 Wählen Sie die Pfadgruppe aus.
- 2 Wählen Sie **Modifizieren > Gruppierung aufheben**.
- 3 Wählen Sie **Modifizieren > Pfade kombinieren > Verbinden** aus.

## Text importieren

Sie können Text aus einem Quelldokument kopieren und es in das aktuelle Fireworks-Dokument einfügen, oder Sie können Text mit der Maus von der Quelle in das aktuelle Dokument ziehen. Auch das Öffnen und Importieren kompletter Textdateien in Fireworks ist möglich.

Fireworks kann die Formate RTF (Rich Text Format) und ASCII (reiner Text) importieren.

### So öffnen bzw. importieren Sie eine Textdatei:

- 1 Wählen Sie **Datei > Öffnen** oder **Datei > Importieren** aus.
- 2 Suchen Sie den Ordner, der die entsprechende Datei enthält.
- 3 Wählen Sie die Datei aus, und klicken Sie auf **OK**.

### Photoshop-Text

Photoshop-Dateien, die Text enthalten, können in Fireworks geöffnet oder importiert werden. Sie können Text auch aus einer Photoshop-Datei kopieren und es in das aktuelle Fireworks-Dokument einfügen, oder Sie können Text mit der Maus von der Photoshop-Datei in das aktuelle Dokument ziehen. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit anderen Anwendungen erstellte Grafiken öffnen“ auf Seite 15.

### RTF-Dateien

Beim Importieren von RTF-Text in Fireworks werden die folgenden Attribute beibehalten:

- Schrift, Schriftgröße und Schriftstil (fett, kursiv, unterstrichen)
- Ausrichtung (links, rechts, zentriert, Blocksatz)
- Zeilenabstand
- Grundlinienverschiebung
- Bereichsunterschneidung
- Horizontal skaliert
- Farbe des ersten Zeichens

Alle anderen RTF-Informationen werden ignoriert.

In Fireworks ist es nicht möglich, RTF-Text durch Kopieren und Einfügen oder durch Ziehen und Ablegen zu importieren.

### ASCII-Text

ASCII-Text kann mit allen verfügbaren Importverfahren importiert werden. Importierter ASCII-Text wird auf die aktuell eingestellte Standardschrift mit einem Schriftgrad von 12 Pixel und der aktuellen Füllfarbe gesetzt.

### Fehlende Schriften behandeln

Wenn Sie in Fireworks ein Dokument öffnen, das Schriften enthält, die nicht auf Ihrem Computer installiert sind, werden Sie von Fireworks gefragt, ob diese Schriften ersetzt werden sollen oder deren Erscheinungsbild beibehalten werden soll. Dies ist für Situationen nützlich, in denen Sie Dateien mit Benutzern anderer Computer, die nicht die gleichen Schriften installiert haben, gemeinsam nutzen.

Durch Auswahl von **Erscheinungsbild beibehalten** wird der Text durch eine Bitmap-Grafik, die das Erscheinungsbild des Texts in seiner ursprünglichen Schrift repräsentiert, ersetzt. Sie können den Text zwar bearbeiten, doch wenn Sie dies tun, ersetzt Fireworks die Bitmap-Grafik durch eine Schrift, die im System installiert ist. Dadurch kann das Texterschei-  
nungsbild verändert werden.

Sie können fehlende Schriften wahlweise auch durch andere Schriften ersetzen lassen. Nach dem Ersetzen von Schriften wird das Dokument geöffnet, und Sie können den Text bearbeiten und speichern. Wenn das Dokument auf einem Computer geöffnet wird, auf dem die ursprünglichen Schriften installiert sind, verwendet Fireworks automatisch diese ursprünglichen Schriften wieder.

**So wählen Sie eine Ersatzschrift aus:**

**1** Öffnen Sie das Dokument mit den fehlenden Schriften.

Das Dialogfeld **Fehlende Schriften** wird angezeigt.

**2** Wählen Sie in der Liste **Fehlende Schrift ändern** eine fehlende Schrift aus.

**3** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie in der Liste **In** eine Ersatzschrift aus.
- Sie können den Text wahlweise in der Standard-Systemschrift anzeigen lassen.
- Klicken Sie auf **Keine Änderung**, um die fehlende Schrift unverändert zu lassen.

**4** Klicken Sie auf **OK**.

Wenn Sie ein Dokument mit den gleichen fehlenden Schriften das nächste Mal öffnen, enthält das Dialogfeld **Fehlende Schriften** die von Ihnen ausgewählte Schrift.

## Rechtschreibprüfung

Mit dem Befehl **Rechtschreibprüfung** im Menü **Text** können Sie die Rechtschreibung für spezifische Textblöcke oder den gesamten Text eines Dokuments überprüfen.

**So nehmen Sie die Rechtschreibprüfung eines Texts vor:**

**1** Wählen Sie einen oder mehrere Textblöcke aus. Wenn keine Textblöcke ausgewählt sind, prüft Fireworks die Rechtschreibung des gesamten Dokuments.

**2** Wählen Sie **Text > Rechtschreibprüfung** aus.

**3** Wenn Sie in Fireworks zum ersten Mal die Rechtschreibung prüfen, werden Sie in einem Dialogfeld aufgefordert, ein Wörterbuch auszuwählen. Klicken Sie auf **OK**, um das Dialogfeld zu schließen. Wählen Sie in der Wörterbuchliste eine Sprache aus. Klicken Sie dann auf **OK**.

Wenn Sie keine Sprache auswählen, werden Sie bei jeder Rechtschreibprüfung aufgefordert, ein Sprachwörterbuch auszuwählen.

***Hinweis:** Die Option **Adobe.tlx** am Anfang der Wörterbuchliste ist immer ausgewählt. Weitere Informationen zu dieser Option finden Sie unter „Einstellungen zur Rechtschreibprüfung anpassen“ auf Seite 121.*

**4** Das Dialogfeld **Rechtschreibprüfung** wird geöffnet. Wählen Sie für jedes gefundene Wort die passende Option aus:

**Zu Persönlich hinzufügen** fügt das unbekannte Wort Ihrem persönlichen Wörterbuch hinzu.

**Ignorieren** übergeht das derzeitige Vorkommnis des unbekanntes Wortes.

**Alle ignorieren** übergeht alle Vorkommnisse des unbekanntes Wortes während der aktuellen Rechtschreibprüfung. Wenn Sie das nächste Mal eine Rechtschreibprüfung durchführen, wird das Wort wieder als unbekannt identifiziert.

**Ändern** ersetzt das aktuelle Vorkommnis des unbekanntes Wortes durch Text, den Sie im Textfeld **Ändern in** eingegeben haben, oder durch den ausgewählten Eintrag der Liste **Vorschläge**.

**Alle ändern** ersetzt alle Vorkommnisse des unbekanntes Wortes auf dieselbe Weise.

**Löschen** entfernt ein doppelt vorhandenes Wort, wenn eine Wortwiederholung gefunden wird.

Wenn die Rechtschreibprüfung des Dokuments abgeschlossen ist, wird das Dialogfeld **Rechtschreibprüfung** geschlossen, und in einer Meldung wird angezeigt, dass die Rechtschreibprüfung beendet ist.

## Einstellungen zur Rechtschreibprüfung anpassen

Mithilfe des Dialogfelds **Rechtschreibprüfung einrichten** können Sie festlegen, wie Fireworks die Rechtschreibprüfung für Dokumente durchführt.

Hier können Sie Sprachwörterbücher wählen, die Fireworks bei der Rechtschreibprüfung verwenden soll, und Sie können die Einträge in Ihrem persönlichen Wörterbuch bearbeiten. Sie können auch festlegen, ob Fireworks für Objekte wie Internetadressen oder Dateispeicherorte die Rechtschreibprüfung durchführen soll.

### So passen Sie die Rechtschreibprüfung in Fireworks an:

**1** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie **Text > Rechtschreibprüfung einrichten** aus.
- Klicken Sie im Dialogfeld **Rechtschreibprüfung einrichten** auf die Schaltfläche **Einrichtung**.

**2** Wählen Sie im Dialogfeld **Rechtschreibprüfung einrichten** die gewünschten Einstellungen aus:

- Wählen Sie Wörterbücher für verschiedene Sprachen aus.

***Hinweis:** Die Option **Adobe.tlx** ist am Anfang der Wörterbuchliste immer ausgewählt. Diese Datei enthält Ihr benutzerspezifisches Wörterbuch.*

- Sie suchen ein benutzerspezifisches Wörterbuch, indem Sie auf das Ordnersymbol neben dem Textfeld **Pfad zum persönlichen Wörterbuch** klicken.
- Sie können durch Klicken auf die Schaltfläche **Persönliches Wörterbuch bearbeiten** das benutzerspezifische Wörterbuch bearbeiten und Einträge in der Liste hinzufügen, löschen oder ändern.
- Legen Sie fest, für welche Wortarten die Rechtschreibprüfung durchgeführt werden soll.

**3** Klicken Sie auf **OK**.

## Der Texteditor

In Fireworks 4 und früheren Versionen diente der Texteditor zum Erstellen und Bearbeiten von Text. Alle Funktionen zur Textbearbeitung und Formatierung, die sich früher im Texteditor befanden, sind jetzt im Eigenschafteninspektor enthalten. Sie können den Texteditor jedoch weiterhin über das Menü **Text** aufrufen.

Der Texteditor ist für das Bearbeiten von Text, der schwierig zu editieren ist, bzw. für größere Textblöcke, Text, der an Pfade angefügt wurde oder Text mit schwer lesbaren Schriften und Schriftgraden nützlich. Um die Bearbeitung einfacher zu gestalten, können Sie sich bei Bedarf solchen Text in der Systemschrift und mit dem Standardschriftgrad anzeigen lassen.

### So starten Sie den Texteditor:

- 1** Markieren Sie einen Textblock, und wählen Sie **Text > Editor** aus.
- 2** Modifizieren und formatieren Sie den Text mit den verfügbaren Optionen.
- 3** Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen zu übernehmen und den Texteditor zu schließen.

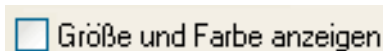
### So können Sie Text in der Systemschrift anzeigen:

- Deaktivieren Sie im Texteditor die Option **Schrift zeigen**.



### So können Sie Text in der Standardgröße anzeigen:

- Deaktivieren Sie im Texteditor die Option **Größe und Farbe anzeigen**.







# Kapitel 7: Farben, Striche und Füllungen zuweisen

Fireworks CS3 enthält eine Vielzahl von Bedienfeldern, Werkzeugen und Optionen, mit denen Sie Farben organisieren und auswählen sowie Farben für Bitmapgrafiken und Vektorobjekte festlegen können.

Im Bedienfeld Farbfelder können Sie voreingestellte Farbfeldgruppen wie z. B. **Farbwürfel**, **Kontinuierlicher Farbton** oder **Graustufen** auswählen. Sie können auch benutzerspezifische Farbfeldgruppen erstellen, die Ihre bevorzugten bzw. von Ihrem Kunden gewünschte Farben enthalten. Im Farbmischer können Sie zuerst Farbmodelle wie **Hexadezimal**, **RGB** oder **Graustufen** und dann Pinselstrich- und Füllfarben direkt von der Farbleiste oder durch Eingeben spezifischer Farbwerte auswählen.

Im gesamten Fireworks-Arbeitsbereich finden Sie Farbfelder, in denen die aktuellen Farbauswahlen für Optionen und Objektcharakteristika angezeigt werden. Beim Klicken auf ein Farbfeld wird ein Popup-Farbfenster geöffnet, in dem Sie eine Farbe für das Farbfeld auswählen können. Wenn Sie den Zeiger aus dem geöffneten Farben-Popupfenster bewegen, können Sie auf eine beliebige Farbe auf dem Bildschirm klicken. Diese Farbe wird dann für das Farbfeld verwendet.

Das Bedienfeld **Werkzeuge** enthält im Abschnitt **Farben** Steuerelemente für Pinselstriche und Füllfarben und andere Farboptionen. Der Abschnitt **Bitmap** enthält die Werkzeuge **Farbeimer**, **Farbverlaufsfüllung** und **Pipette**, mit denen Sie Farben auf ausgewählte Bitmap-Bereiche, Bereiche ähnlicher Farbe sowie Vektorobjekte anwenden können. Informationen zu diesen Bitmap-Werkzeugen finden Sie unter „Mit Bitmaps arbeiten“ auf Seite 59.

**Hinweis:** Informationen zur Farbkorrektur mit Live-Filtern und normalen Filtern finden Sie unter „Bitmap-Farbe und -Ton anpassen“ auf Seite 69.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:

- „Mit dem Abschnitt „Farben“ im Bedienfeld „Werkzeuge“ arbeiten“ auf Seite 123
- „Farbfeldgruppen und Farbmodelle organisieren“ auf Seite 124
- „Mit Farbfeldern und Popup-Farbfenstern arbeiten“ auf Seite 132
- „Mit Pinselstrichen arbeiten“ auf Seite 133
- „Mit Füllungen arbeiten“ auf Seite 136
- „Verlaufsfüllungen und Füllmuster anwenden“ auf Seite 137
- „Striche und Füllungen mit einer Textur versehen“ auf Seite 141

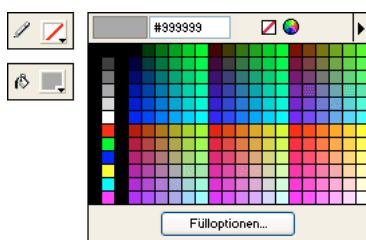
## Mit dem Abschnitt „Farben“ im Bedienfeld „Werkzeuge“ arbeiten

Der Abschnitt **Farben** im Bedienfeld **Werkzeuge** enthält Steuerelemente zum Aktivieren der Felder für Strichfarbe und Füllfarbe. Diese Felder legen wiederum fest, ob die Pinselstriche bzw. Füllungen ausgewählter Objekte von ausgewählten Farben beeinflusst werden. Weiterhin enthält der Abschnitt **Farben** Steuerelemente zum schnellen Zurücksetzen von Farben auf Standardwerte sowie zum Entfernen und Austauschen von Pinselstrich- und Füllfarbeneinstellungen.

### So aktivieren Sie die Felder für Strichfarbe und Füllfarbe:

❖ Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** auf das Symbol neben den Feldern **Strichfarbe** und **Füllfarbe**. Der aktive Farbfeldbereich wird im Bedienfeld **Werkzeuge** als betätigte Schaltfläche angezeigt.

**Hinweis:** Mit dem Farbeimerwerkzeug füllen Sie eine Pixelauswahl oder ein Vektorobjekt mit der Farbe, die im Feld **Füllfarbe** des Bedienfelds **Werkzeuge** angezeigt wird.



Farbfelder im Bedienfeld **Werkzeuge** und das Farben-Popupfenster

#### So stellen Sie die Anfangseinstellung der Farben wieder her:

- ❖ Klicken Sie im Farbmischer oder im Bedienfeld **Werkzeuge** auf die Schaltfläche **Standardfarben**.

#### So entfernen Sie mithilfe der Schaltfläche **Keine Pinselstriche oder Füllungen** Pinselstriche und Füllungen von ausgewählten Objekten:

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** im Abschnitt **Farben** auf die Schaltfläche **Keine Pinselstriche oder Füllungen**.

Die aktive Eigenschaft wird in eine Strich- bzw. eine Füllfarbe mit dem Wert **Keine** geändert.

- 2 Klicken Sie nochmals auf die Schaltfläche **Keine Pinselstriche oder Füllungen**, um auch die inaktive Eigenschaft auf den Wert **Keine** zu setzen.

**Hinweis:** Sie können Pinselstrich und Füllfarbe ausgewählter Objekte auch durch Klicken auf das Symbol für Transparenz im Popup-Farbfenster eines jeden Füllfarben- bzw. Strichfarbenfelds auf den Wert **Keine** setzen. Eine andere Möglichkeit ist die Auswahl von **Keine** im Popupmenü **Fülloptionen** bzw. **Pinselstrichoptionen** im Eigenschafteninspektor.

#### So tauschen Sie die Füll- und Strichfarben aus:

- ❖  Klicken Sie im Farbmischer oder im Bedienfeld **Werkzeuge** auf die Schaltfläche **Farben austauschen**.

## Farbfeldgruppen und Farbmodelle organisieren

Das Bedienfeld **Farbfelder** und der Farbmischer bilden zusammen die Bedienfeldgruppe **Farben**. Im Bedienfeld **Farbfelder** können Sie sowohl Farbfeldgruppen als auch Strich- und Füllfarben anzeigen, ändern, erstellen, bearbeiten und auswählen. Mit dem Farbmischer können Sie Farbmodelle auswählen und Pinselstrich- und Füllfarben durch Ziehen von Farbwertschiebereglern oder Eingeben von Werten mischen. Sie können Pinselstrich- und Füllfarben auch direkt in der Farbleiste auswählen. Im Bedienfeld **Farbpalette** können Sie Farbpaletten erstellen und austauschen sowie alternative Farbschemas ausprobieren.

### Farben mit dem Bedienfeld „Farbfelder“ anwenden

Im Bedienfeld **Farbfelder** werden alle Farben in der aktuellen Farbfeldgruppe angezeigt. Sie können das Bedienfeld **Farbfelder** verwenden, um Pinselstrich- oder Füllfarben auf ausgewählte Vektorobjekte oder auf Text anzuwenden.

#### So wenden Sie mithilfe des Bedienfelds **Farbfelder** eine Farbe auf den Pinselstrich bzw. die Füllung eines ausgewählten Objekts an:

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** oder im Eigenschafteninspektor auf das Feld **Strichfarbe** bzw. **Füllfarbe**, um es zu aktivieren.
- 2 Wenn das Bedienfeld **Farbfelder** nicht schon geöffnet ist, wählen Sie **Fenster > Farbfelder** aus.
- 3 Klicken Sie auf ein Farbfeld, um die Farbe auf den Pinselstrich oder die Füllung des ausgewählten Objekts anzuwenden. Die Farbe wird im aktiven Feld **Strichfarbe** bzw. **Füllfarbe** angezeigt.

### Farbfeldgruppen ändern

Sie können auf einfache Weise zu einer anderen Farbfeldgruppe wechseln oder Ihre eigene erstellen. Das Menü **Optionen** des Bedienfelds **Farbfelder** enthält folgende Farbfeldgruppen: Farbwürfel, Kontinuierlicher Farbton, Macintosh-System, Windows-System und Graustufen. Sie können benutzerspezifische Farbfelder aus Farbpalettendateien, die als ACT- oder GIF-Dateien gespeichert wurden, importieren.

#### So wählen Sie eine Farbfeldgruppe aus:

❖ Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Farbfelder** eine Farbfeldgruppe aus.

*Hinweis:* Durch Auswahl von **Farbwürfel** gelangen Sie zur Standard-Farbfeldgruppe.

#### So wählen Sie eine benutzerdefinierte Farbfeldgruppe aus:

- 1 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Farbfelder** die Option **Farbfelder ersetzen** aus.
- 2 Suchen Sie den Ordner, und wählen Sie eine Farbelddatei aus.
- 3 Klicken Sie auf **Öffnen**.

Die Farbfelder der Farbelddatei ersetzen die vorherigen Farbfelder.

*Hinweis:* Informationen zum Erstellen einer benutzerdefinierten Farbfeldgruppe finden Sie unter „Das Bedienfeld „Farbfelder“ benutzerdefiniert anpassen“ auf Seite 125 und „Paletten speichern“ auf Seite 268.

#### So fügen Sie den aktuellen Farbfeldern neue Farbfelder aus einer externen Farbpalette hinzu:

- 1 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Farbfelder** die Option **Farbfelder hinzufügen** aus.
- 2 Suchen Sie den gewünschten Ordner, und wählen Sie eine Farbpalettendatei aus.

*Hinweis:* Fireworks kann neue Farbfelder aus Paletten, die als ACT- oder GIF-Dateien exportiert wurden, hinzufügen.

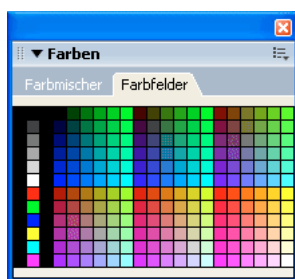
- 3 Klicken Sie auf **OK**.

Fireworks fügt die neuen Farbfelder am Ende der bereits vorhandenen Farbfelder hinzu.

### Das Bedienfeld „Farbfelder“ benutzerdefiniert anpassen

Sie können im Bedienfeld **Farbfelder** Farbfelder bzw. gesamte Farbfeldgruppen hinzufügen, löschen, ersetzen und sortieren.

*Hinweis:* Durch Auswahl von **Bearbeiten** > **Rückgängig** können Operationen zum Hinzufügen oder Löschen von Farbfeldern nicht rückgängig gemacht werden.



Farbfelder (Bedienfeld)

#### So fügen Sie dem Bedienfeld Farbfelder eine Farbe hinzu:

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** die Pipette aus.
- 2 Wählen Sie im Popup **Beispiel** des Eigenschafteninspektors aus, wie viele Pixel die Farbprobe umfassen soll: 1 Pixel, 3x3 Durchschnitt oder 5x5 Durchschnitt.
- 3 Klicken Sie in einem geöffneten Fireworks-Dokument auf einen beliebigen Punkt, um eine Farbprobe zu entnehmen.
- 4 Bewegen Sie im Bedienfeld **Farbfelder** die Spitze des Pipettenzeigers auf die leere Stelle hinter dem letzten Farbfeld.

Der Pipettenzeiger nimmt die Form eines Farbeimers an.

5 Klicken Sie, um das Farbfeld hinzuzufügen.



Bei Auswahl von **Websicher machen** im Menü **Optionen** des Popup-Farbfensters werden nicht websichere Farben, die Sie mit dem Pipettenzeiger auswählen, in die nächste websichere Farbe umgewandelt.

#### So ersetzen Sie ein Farbfeld durch eine andere Farbe:

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** die Pipette aus.
- 2 Wählen Sie im Popup **Beispiel** des Eigenschafteninspektors aus, wie viele Pixel die Farbprobe umfassen soll: 1 Pixel, 3x3 Durchschnitt oder 5x5 Durchschnitt.
- 3 Klicken Sie in einem Fireworks-Dokument auf einen beliebigen Punkt, um eine Farbprobe zu entnehmen.
- 4 Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und zeigen Sie im Bedienfeld **Farbfelder** auf ein Farbfeld.  
Das Auswahlwerkzeug nimmt die Form eines Farbeimers an.
- 5 Klicken Sie auf das Farbfeld, um es durch die neue Farbe zu ersetzen.

#### So löschen Sie ein Farbfeld aus dem Bedienfeld Farbfelder:

- 1 Halten Sie die Taste <Strg> (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt, und positionieren Sie den Zeiger über einem Farbfeld.  
Das Auswahlwerkzeug nimmt die Form einer Schere an.
- 2 Klicken Sie auf das Farbfeld, um es aus dem Bedienfeld **Farbfelder** zu löschen.

#### So speichern Sie eine Auswahl aufgenommener Farben:

- 1 Fügen Sie dem Bedienfeld **Farbfelder** aufgenommene Farben hinzu.
- 2 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Farbfelder** die Option **Farbfelder speichern** aus.  
Das Dialogfeld **Farbfelder exportieren** wird geöffnet.
- 3 Wählen Sie einen Dateinamen und ein Verzeichnis aus, und klicken Sie dann auf **Speichern**.

#### Farbfelder löschen und sortieren

Sie können Farbfelder mit dem Menü **Optionen** des Bedienfelds **Farbfelder** löschen und sortieren.

#### So löschen bzw. sortieren Sie Farbfelder:

❖ Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Farbfelder** eine der folgenden Optionen aus:

**Farbfelder löschen** löscht das gesamte Bedienfeld **Farbfelder**.

**Nach Farbe sortieren** sortiert die Farbfelder nach Farbwert.

#### Farben im Farbmischer erstellen

Im Farbmischer können Sie Farben durch Ziehen von Schiebereglern oder durch Eingeben von Werten für jede Komponente eines Farbmodells, wie z. B. Hexadezimal, RGB oder CMY, erstellen. Die von Ihnen erstellte Farbe wird auf die jeweils aktiven Felder **Strichfarbe** bzw. **Füllfarbe** angewendet. Der Farbmischer besitzt auch eine Farbleiste, in der der Farbbereich des aktuellen Farbmodells dargestellt wird. Sie können zum Anwenden einer Farbe auf jeden beliebigen Punkt in der Farbleiste klicken. Sie können zur Auswahl von Windows- oder Macintosh-Systemfarben auch auf eine der Schaltflächen zur Auswahl von Systemfarben klicken.



Obwohl CMY eine Farbmodelloption ist, sind Grafiken, die direkt aus Fireworks exportiert wurden, zum Drucken nicht ideal. Um Fireworks-Grafiken druckfähig zu machen, können Sie diese in Adobe Illustrator, Adobe Photoshop oder Adobe FreeHand importieren. Dadurch werden RGB-Bilder bei Ausgabe in digitale Farbseparationen automatisch in das CMYK-Format umgewandelt. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation dieser Programme.

## Farben im Farbmischer mischen

Mit dem Farbmischer können Sie die Werte aktiver Farben anzeigen und Farbwerte zum Erstellen neuer Farben bearbeiten.



Der Farbmischer identifiziert Farben standardmäßig als Hexadezimal-RGB-Farben und zeigt die Farbwerte der Farbkomponenten Rot (R), Grün (G) und Blau (B) an. Hexadezimal-RGB-Werte werden anhand eines Wertebereichs zwischen 00 und FF berechnet.

Farbmodell	Modus des Farbausdrucks
RGB	Werte aus Rot, Grün und Blau, wobei jede Komponente einen Wert zwischen 0 und 255 hat. 0-0-0 entspricht hierbei Schwarz und 255-255-255 Weiß.
Hexadezimal	RGB-Werte aus Rot, Grün und Blau, wobei jede Komponente einen Hexadezimalwert von 00 bis FF hat. 00-00-00 entspricht Schwarz und FF-FF-FF Weiß.
HSB	Werte aus Farbton, Sättigung und Helligkeit, wobei der Farbton einen Wert zwischen 0 und 360 Grad und die Sättigung und Helligkeit einen Wert zwischen 0 und 100 % haben.
CMY	Werte aus Cyan, Magenta und Gelb, wobei jede Komponente einen Wert zwischen 0 und 255 hat. 0-0-0 entspricht hierbei Weiß und 255-255-255 Schwarz.
Graustufen	Ein Prozentsatz von Schwarz. Die Einzelkomponente Schwarz (Black, K) hat einen Wert zwischen 0 und 100 %, wobei 0 Weiß und 100 Schwarz entspricht und die dazwischen liegenden Werte Grautöne darstellen.

Wählen Sie alternative Farbmodelle im Menü **Optionen** des Farbmischers. Die aktuellen Farbkomponentenwerte ändern sich mit jedem neuen Farbmodell.

### So zeigen Sie den Farbmischer an:

- ❖ Wählen Sie **Fenster > Farbmischer** aus.

### So wenden Sie eine Farbe der Farbleiste auf ein markiertes Vektorobjekt an:

- 1 Klicken Sie im Farbmischer auf das Symbol dem Feld **Strichfarbe** oder **Füllfarbe**.
- 2 Bewegen Sie das Auswahlwerkzeug über die Farbleiste.

Das Auswahlwerkzeug nimmt die Form einer Pipette an.

- 3 Klicken Sie auf eine Farbe, um sie auszuwählen.

Die Farbe wird dem markierten Objekt zugewiesen und wird zur aktiven Farbe für Pinselstriche oder Füllungen.

### So wählen Sie eine Farbe im Farbmischer:

- 1 Deaktivieren Sie alle Objekte, bevor Sie eine Farbe mischen, um zu verhindern, dass Objekte versehentlich bearbeitet werden.
- 2 Klicken Sie auf das Feld **Strichfarbe** oder **Füllfarbe**, um es zum Ziel für die neue Farbe zu machen.
- 3 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Farbmischers ein Farbmodell.
- 4 Führen Sie zum Festlegen spezifischer Farbkomponentenwerte folgende Schritte aus:
  - Geben Sie Werte in die Farbkomponenten-Textfelder ein.
  - Verwenden Sie dafür die Popupschieberegler.
  - Wählen Sie eine Farbe in der Farbleiste.

Sie können die Farbe dem Bedienfeld **Farbfelder** hinzufügen, um sie erneut verwenden zu können. Weitere Informationen finden Sie unter „Das Bedienfeld „Farbfelder“ benutzerdefiniert anpassen“ auf Seite 125.

#### **So wechseln Sie in der Farbleiste zwischen den Farbmodellen:**

❖ Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Farbleiste unten im Farbmischer.

*Hinweis:* Die Optionen im Farbmischer ändern sich nicht.

#### **Farben mit Systemfarbauswahlen erstellen**

Sie können Farben mit den Dialogfeldern **Windows-System** oder **Macintosh-System** erstellen, anstatt den Farbmischer bzw. das Bedienfeld **Farbfelder** zu verwenden.

#### **So nehmen Sie eine Farbe aus der Systemfarbauswahl auf:**

1 Klicken Sie auf ein beliebiges Farbfeld.

2 Wählen Sie im Menü Optionen eines Popup-Farbfensters die Optionen **Windows-Betriebssystem** bzw. **Macintosh-Betriebssystem** aus.

Im Popupfenster werden die Systemfarbfelder angezeigt.

3 Wählen Sie in Systemfarbauswahl eine Farbe aus.

Diese Farbe wird zur neuen Pinselstrich- bzw. Füllfarbe.

Informationen zum Einfügen einer Farbe in das Bedienfeld **Farbfelder** mit der Farbauswahl finden Sie unter „Das Bedienfeld „Farbfelder“ benutzerdefiniert anpassen“ auf Seite 125.

#### **Farbwerte anzeigen**

Zusätzlich zum Farbmischer und zum Farben-Popupfenster können Sie zum Ermitteln von Farbwerten auch das Bedienfeld **Info** verwenden.

#### **Um den Farbwert eines Teils eines Dokuments anzuzeigen, verwenden Sie das Bedienfeld Info:**

1 Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** auf die Pipette.

2 Wählen Sie **Fenster > Info** aus, um das Bedienfeld **Info** zu öffnen.

3 Bewegen Sie den Zeiger über das Objekt, das die Farbe enthält, die Sie anzeigen lassen möchten (nur für Windows).

#### **So zeigen Sie den Farbwert des aktiven Pinselstrichs oder der aktiven Füllfarbe an:**

- Klicken Sie für RGB oder andere Farbsystemwerte auf **Fenster > Farbmischer**.
- Klicken Sie auf ein Farbfeld, um ein Farben-Popupfenster zu öffnen und den hexadezimalen Farbwert am oberen Fensterrand anzuzeigen.
- Positionieren Sie den Zeiger über einem Farbfeld, und lesen Sie das QuickInfo (nur für Windows).

*Hinweis:* Die RGB-Werte der Farbe werden standardmäßig im Bedienfeld **Info** und im Farbmischer angezeigt. Der Hexadezimalwert erscheint sowohl im Farbfeld-Popupfenster als auch (in Windows) im QuickInfo für das jeweilige Farbfeld. Sie können jedoch das Farbmodell im Farbmischer und im Bedienfeld **Info** jederzeit ändern.

#### **So zeigen Sie Farbinformationen für ein anderes Farbmodell an:**

❖ Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Info** oder des Farbmischers ein anderes Farbmodell aus.

## Rastern bei websicheren Farben

Manchmal müssen Sie möglicherweise eine Farbe verwenden, die nicht websicher ist. Ein Unternehmenslogo kann z. B. Farben verwenden, die nicht websicher sind. Zum Annähern an eine websichere Farbe, die sich beim Exportieren mit einer websicheren Palette nicht verschiebt oder rastert, dient die Web-Rasterfüllung.

**Hinweis:** Die Webrasterung kann Dateigrößen erhöhen.



Zwei websichere Farben bilden eine Webrasterfüllung.

### So verwenden Sie die Webrasterfüllung:

- 1 Wählen Sie ein Objekt, das eine nicht websichere Farbe enthält.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü **Fülloptionen** des Eigenschafteninspektors die Option **Web-Rastern**.
- 3 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Feld **Füllfarbe**.

Das Farben-Popupfenster wird geöffnet und zeigt Optionen für die Webrasterfüllung an. Die nicht-websichere Farbe des Objekts wird im Feld **Ausgangsfarbe** des Fensters **Fülloptionen** angezeigt. Die beiden websicheren Rasterfarben werden in den rechten Farbfeldern angezeigt. Die Webrasterung wird im Objekt dargestellt und wird zur aktiven Füllfarbe.

**Hinweis:** Durch das Einstellen des Randes einer Webrasterfüllung auf **Anti-Alias** oder **Feder** werden nicht websichere Farben verwendet.

- 4 Klicken Sie auf einen Punkt außerhalb des Popupfensters, um es zu schließen.

### So erstellen Sie den Effekt einer echten durchsichtigen Füllung in einem Webbrowser:

- 1 Wählen Sie das Objekt aus, auf das die transparente Füllung angewendet werden soll.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü **Fülloptionen** des Eigenschafteninspektors die Option **Web-Rastern**.
- 3 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Feld **Füllfarbe**. Das Farben-Popupfenster wird geöffnet und zeigt Optionen für die Webrasterfüllung an.
- 4 Klicken Sie auf die Option **Transparent**.

Die Farbfelder am rechten Rand des Popupfensters werden entsprechend Ihrer Auswahl geändert, und das Objekt auf der Leinwand wird halbdurchsichtig oder durchscheinend.

- 5 Klicken Sie auf einen Punkt außerhalb des Popupfensters, um es zu schließen.
- 6 Exportieren Sie das Objekt als GIF- oder PNG-Datei mit den Optionen **Indextransparenz** oder **Alpha-Kanal-Transparenz**. Weitere Informationen zum Exportieren von Dateien mit Transparenz finden Sie unter „Bereiche transparent machen“ auf Seite 269.

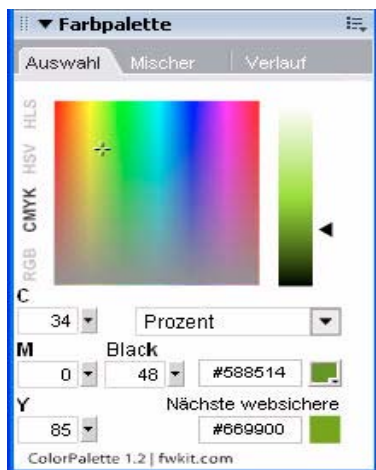
Wenn Sie die Grafik in einem Webbrowser anzeigen, scheint der Hintergrund der Webseite durch die Pixel der durchsichtigen Webrasterfüllung durch und erzeugt so den Durchsichtigkeitseffekt.

**Hinweis:** Nicht alle Browser unterstützen PNG-Dateien.

## Farbverwaltung mit dem Bedienfeld „Farbpalette“

Das Bedienfeld **Farbpalette** ermöglicht das Erstellen und Austauschen von Farbpaletten, das Exportieren von benutzerdefinierten ACT-Farbfeldern, das Ausprobieren verschiedener Farbschemas und den Zugriff auf häufig verwendete Steuerungen für die Farbauswahl.

Die Palette enthält drei Registerkarten: Auswahl, Mischer und Verlauf.



### So öffnen Sie das Bedienfeld „Farbpalette“:

- ❖ Wählen Sie **Fenster > Sonstige > Farbpalette**.

### So finden Sie die nächste websichere Farbe für einen beliebigen Farbwert:

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld **Farbpalette** auf der Registerkarte **Auswahl** auf das Füllfarbfeld, um es zu aktivieren.
  - 2 Klicken Sie mit der Pipette in einem Fireworks-Dokumentfenster auf eine Stelle, um eine Farbprobe zu entnehmen.
- Die Farbe wird im aktiven Füllfarbfeld angezeigt, die nächste websichere Farbe wird darunter angezeigt.

Auf der Registerkarte **Auswahl** können Sie auch Farben zwischen Farbmodellen wie RGB und CMYK konvertieren und den Modus für die Farbanzeige ändern (z. B. Byte oder Prozentwert).

### So können Sie Farbpaletten für ein Dokument erstellen und austauschen:

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Farbpalette** die Registerkarte **Mischer**.



- 2 Verwenden Sie die vier Füllfarbfelder unten im Bedienfeld, um die vier Grundfarben für das Dokument festzulegen. Es wird automatisch eine Palette erstellt.



**3** Verwenden Sie bei Bedarf das Farbrad unten rechts im Bedienfeld, um Farbton, Sättigung oder Helligkeit der Palette zu ändern. Jede Änderung wird automatisch auf die gesamte Palette angewendet.

**4** Wenn Sie zwei verschiedene Paletten für Ihr Dokument ausprobieren möchten, klicken Sie auf der linken Seite des Bedienfelds auf **Palette2**, und wählen Sie die Grundfarben für die zweite Palette aus.

**5** Nachdem Sie die Paletten erstellt haben, klicken Sie unten links im Bedienfeld auf die beiden Symbole zum Ersetzen der Farbe, um zwischen den beiden Paletten zu wechseln.

**Hinweis:** Mit dieser Funktion werden Füllungen, Striche und Farbverläufe in Vektorelementen, jedoch nicht in Bitmapelementen oder grafischen Symbolen ersetzt.

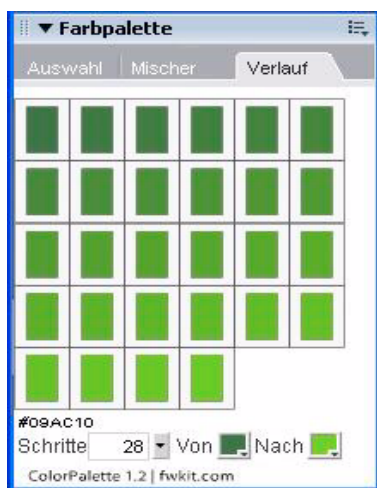
#### So exportieren Sie eine Palette:

**1** Wählen Sie die Palette, die Sie exportieren möchten (Palette 1 oder Palette 2).

**2** Klicken Sie auf das Symbol **Als Bitmap exportieren**, um die Palette als Bitmapdatei zu exportieren, oder klicken Sie auf das Symbol **Als Farbtabelle exportieren**, um die Palette als ACT-Datei zu exportieren.

#### So erstellen Sie auf der Registerkarte „Verlauf“ einen Farbverlauf:

**1** Wählen Sie im Bedienfeld **Farbpalette** die Registerkarte **Verlauf**.



**2** Wählen Sie mit den Füllfeldern unten im Bedienfeld die Anfangs- und Endfarben für den Verlauf.

**3** Legen Sie mit dem Schieberegler **Schritte** die Anzahl der Stufen im Verlauf fest.

Nachdem Sie die Verlaufsreihe erstellt haben, können Sie jede der Farben in Ihrem Dokument anwenden. Sie können auch den Mauszeiger auf ein beliebiges Farbfeld bewegen, um den Hexadezimalwert der Farbe anzuzeigen.

## Mit Farbfeldern und Popup-Farbfenstern arbeiten

Fireworks enthält eine Vielzahl von Farbfeldern, vom Farbenbereich des Bedienfelds **Werkzeuge** über den Eigenschafteninspektor bis hin zum Farbmischer. In jeder dieser Komponenten wird die der jeweiligen Objekteigenschaft zugewiesene Farbe angezeigt.

### Farben in einem Popup-Farbfenster auswählen

Wenn Sie auf ein beliebiges Farbfeld klicken, wird ein Farben-Popupfenster geöffnet, das dem Fenster im Bedienfeld **Farbfelder** ähnelt. Sie können in einem Farben-Popupfenster dieselben Farbfelder wie im Bedienfeld **Farbfelder** oder auch andere Farbfelder anzeigen.

#### So wählen Sie eine Farbe für ein Farbfeld aus:

**1** Klicken Sie auf das Farbfeld.

Das Farben-Popupfenster wird geöffnet.

**2** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf das Farbfeld, das verwendet werden soll.
- Klicken Sie mit dem Pipettenzeiger auf eine Farbe auf dem Bildschirm, um diese für das Farbfeld zu verwenden.
- Klicken Sie im Popupfenster auf die Schaltfläche **Transparent**, um den Pinselstrich bzw. die Füllung transparent zu machen.

#### So zeigen Sie im Farben-Popupfenster die Farbfeldgruppe des aktuellen Bedienfelds Farbfelder an:

❖ Wählen Sie im Menü **Optionen** des Popup-Farbfensters das Bedienfeld **Farbfelder** aus.

#### So zeigen Sie im Farben-Popupfenster eine andere Farbfeldgruppe an:

❖ Wählen Sie im Menü **Optionen** des Popup-Farbfensters eine Farbfeldgruppe aus. Die Auswahl einer Farbfeldgruppe von hier wirkt sich nicht auf das Bedienfeld **Farbfelder** aus.

### Farbproben aus einem Popup-Farbfenster entnehmen

Wenn ein Farben-Popupfenster geöffnet ist, wird der Zeiger als spezielle Pipette angezeigt, mit der von einem beliebigen Bildschirmpunkt Farbproben entnommen werden können. Dies wird *Sampling* genannt.

#### So entnehmen Sie für das aktuelle Farbfeld eine Farbprobe von einem beliebigen Bildschirmpunkt:

**1** Klicken Sie auf ein beliebiges Farbfeld.



Das Farben-Popupfenster wird geöffnet, und der Zeiger wird jetzt als Pipette angezeigt.

**2** Klicken Sie auf einen beliebigen Punkt im Fireworks-Arbeitsbereich, um für das Farbfeld eine Farbe auszuwählen.

Diese Farbe wird für die mit diesem Farbfeld assoziierte Eigenschaft bzw. Funktion verwendet, und das Farben-Popupfenster wird geschlossen.



*Halten Sie beim Klicken die Umschalttaste gedrückt, um eine websichere Farbe auszuwählen.*

## Mit Pinselstrichen arbeiten

Mit dem Eigenschafteninspektor, dem Popupmenü **Pinselstrichoptionen** und dem Dialogfeld **Strich bearbeiten** haben Sie vollständige Kontrolle über jede Pinselnuance, einschließlich Tintenmenge, Pinselstärke und Form, Textur, Randeffect und Aspekt.

### Striche anwenden

Sie können die Pinselstrichattribute von Stift und Pinsel ändern, damit das nächste Vektorobjekt, das Sie zeichnen, über die neuen Pinselstrichattribute verfügt; oder Sie können Pinselstrichattribute anwenden, nachdem Sie ein Objekt gezeichnet haben.

Die aktuelle Pinselstrichfarbe wird jeweils im Feld **Strichfarbe** des Bedienfelds **Werkzeuge** sowie im Farbmischer angezeigt. Sie können die Strichfarbe eines Zeichenwerkzeugs oder ausgewählten Objekts von jedem dieser drei Bedienfelder aus ändern.



Das Stiftsymbol repräsentiert das Feld **Strichfarbe** im Bedienfeld **Werkzeuge**, im Eigenschafteninspektor sowie im Farbmischer.

#### So ändern Sie die Pinselstrichattribute ausgewählter Objekte:

- Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü **Pinselstrichkategorie** Strichattribute aus.
- Weitere Optionen finden Sie unter **Pinselstrichoptionen** im Popupmenü **Pinselstrichkategorie**. Wählen Sie Attribute im Popupfenster **Pinselstrichoptionen** aus.




Mit den Optionen im Eigenschafteninspektor bzw. im Popupfenster **Pinselstrichoptionen** können Sie den auf ein Objekt angewendeten Strich ändern.

#### So ändern Sie die Strichfarbe eines Zeichenwerkzeugs:

- 1 Drücken Sie <Strg>+<D> (Windows) bzw. <Befehl>+<D> (Macintosh), um die Auswahl aller Objekte aufzuheben.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** ein Zeichenwerkzeug aus.
- 3 Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** oder im Eigenschafteninspektor auf das Feld **Strichfarbe**, um das Farben-Popupfenster zu öffnen.
- 4 Wählen Sie in den Farbfeldern eine Farbe für den Strich aus.
- 5 Ziehen Sie, um das Objekt zu zeichnen.

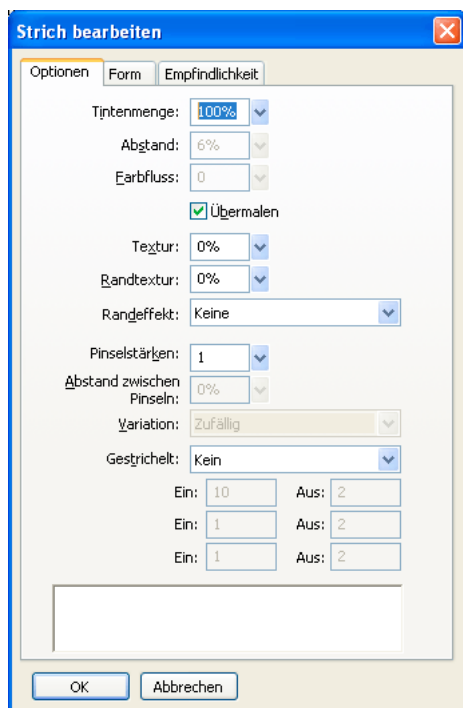
**Hinweis:** Ein neu erstellter Strich nimmt die Farbe an, die gegenwärtig im Strichfarbenfeld angezeigt wird.

#### So entfernen Sie Strichattribute eines ausgewählten Objektes:

- Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü **Pinselstrichkategorie** oder im Popupfenster **Pinselstrichoptionen** die Option **Keine**.
-  Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** oder im Eigenschafteninspektor auf das Feld **Strichfarbe** und dann auf die Schaltfläche **Transparent**.

## Benutzerdefinierte Striche erstellen

Sie können mit dem Dialogfeld **Strich bearbeiten** bestimmte Stricheigenschaften ändern.



Das Dialogfeld **Strich bearbeiten** enthält drei Registerkarten: **Optionen**, **Form** und **Empfindlichkeit**.

Die Strichvorschau am unteren Rand jeder Registerkarte zeigt den aktuellen Strich und dessen aktuelle Einstellungen. Die aktuellen Einstellungen für Druck und Geschwindigkeitsempfindlichkeit werden in der Vorschau durch einen Strich angezeigt, der von links nach rechts dünner oder blasser wird oder sich anderweitig verändert.

### So öffnen Sie das Dialogfeld **Strich bearbeiten**:

- 1 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü **Pinselstrichkategorie** die Option **Pinselstrichoptionen**.
- 2 Klicken Sie auf **Erweitert**.

Das Dialogfeld **Strich bearbeiten** wird geöffnet.

### So stellen Sie allgemeine Strichoptionen ein:

- 1 Stellen Sie im Dialogfeld **Strich bearbeiten** auf der Registerkarte **Optionen** Tintenmenge, Abstand und Farbfluss ein. Mit höheren Farbflüssen werden Striche erstellt, deren Fluss sich mit der Zeit ändert, z. B. ein Airbrush.
- 2 Wenn Sie Pinselstriche überlappen lassen möchten, um ein dichteres Strichmuster zu erzielen, wählen Sie **Übermalen** aus.
- 3 Ändern Sie die Option **Textur**, um die Strichtextur einzustellen. Je höher der Wert, desto kräftiger erscheint die Textur.
- 4 Geben Sie zum Einstellen von Randtexturen im Textfeld **Randtextur** einen Wert ein. Wählen Sie dann im Popupmenü **Randeffekt** einen Randeffekt aus.
- 5 Stellen die Anzahl der Spitzen ein, die der Pinselstrich haben soll. Geben Sie zum Erzeugen mehrerer Pinselspitzen in **Abstand zwischen Pinseln** einen Wert ein. Wählen Sie dann die Methode für die Farbwechselreihenfolge aus. Sie können zwischen **Zufällig**, **Einheitlich**, **Komplementär**, **Farbton** oder **Schatten** auswählen.
- 6 Wenn Sie eine gepunktete oder gestrichelte Linie auswählen möchten, klicken Sie im Popupmenü **Gestrichelt** auf eine Option.
- 7 Bei gestrichelten Linien können Sie die Länge der Striche und Zwischenräume einstellen. Hierzu legen Sie in den drei Texteingabefeldern **Ein** und **Aus** den ersten, zweiten bzw. dritten Teilstrich fest.
- 8 Klicken Sie auf **Übernehmen**, um die Einstellungen für ausgewählte Striche zu übernehmen. Klicken Sie dann auf **OK**.

**So modifizieren Sie die Pinselspitze:**

- 1 Wählen Sie im Dialogfeld **Strich bearbeiten**, Registerkarte **Form**, die Option **Quadrat**, um einen kantigen Pinsel zu erhalten. Wenn Sie diese Option deaktivieren, ist das Ergebnis ein runder Pinsel.
- 2 Geben Sie für Pinselstärke, Randzeichnung, Pinselerscheinungsbild und Pinselansatzwinkel die entsprechenden Werte ein.
- 3 Klicken Sie auf **Übernehmen** und dann auf **OK**.

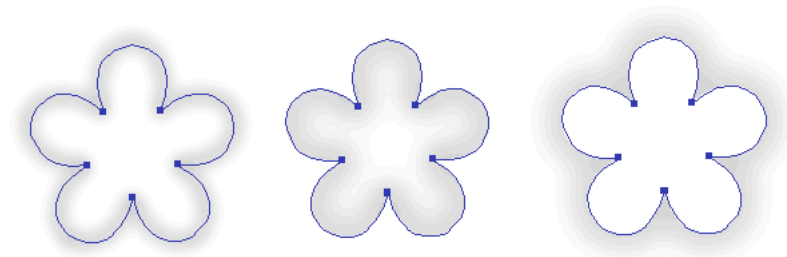
Fireworks enthält bestimmte Stricheinstellungen zur Feinabstimmung der durch Geschwindigkeit und Druck kontrollierten Strichattribute, wenn ein druckempfindliches Wacom-Tablett bzw. ein -Stift verwendet werden. Sie können das mit dem Stift zu kontrollierende Strichattribut auswählen.

**So stellen Sie die Strichempfindlichkeit ein:**

- 1 Wählen Sie im Dialogfeld **Strich bearbeiten** auf der Registerkarte **Empfindlichkeit** im Popupmenü **Pinselstricheigenschaft** Eigenschaften wie Stärke, Tintenmenge oder Sättigung aus.
- 2 Wählen Sie in den Optionen unter **Betroffen von** das Maß aus, in welchem die Empfindlichkeitswerte die aktuelle Stricheigenschaft beeinflussen.
- 3 Klicken Sie auf **OK**.

**Striche auf Pfaden platzieren**

Der Pinselstrich eines Objekts wird standardmäßig auf dem Pfad zentriert. Sie können Pinselstriche jedoch auch vollständig innerhalb oder außerhalb des Pfads platzieren. Auf diese Weise können Sie die Gesamtgröße der gemalten Objekte kontrollieren und Effekte wie Striche an den abgeschliffenen Kanten einer Schaltfläche erzielen.



*Strich auf Pfad zentriert, Strich innerhalb des Pfads und Strich außerhalb des Pfads*

Sie können zur Neuorientierung von Pinselstrichen das im Fenster **Pinselstrichoptionen** befindliche Popupmenü **Strich** verwenden.

**So verschieben Sie einen Strich innerhalb oder außerhalb des ausgewählten Pfads:**

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** oder im Eigenschafteninspektor auf das Feld **Strichfarbe**, um das Farben-Popupfenster zu öffnen.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü **Position des Pinselstrichs relativ zum Pfad** eine der Optionen aus: **Innerhalb**, **Zentriert** oder **Außerhalb**.
- 3 Wählen Sie, falls gewünscht, die Option **Füllung über Pinselstrich** aus.

Normalerweise überlappt der Strich die Füllung. Durch Auswahl von **Füllung über Pinselstrich** wird die Füllung über dem Strich gezeichnet. Wenn Sie diese Option bei einem Objekt mit undurchsichtiger Füllung auswählen, wird jeder Teil des Pinselstrichs, der in den Pfad fällt, verdeckt. Eine Füllung, die über einen bestimmten Transparenzgrad verfügt, könnte eventuell mit einem Strich innerhalb des Pfads vermischt werden.

## Strichstile erstellen

Sie können bestimmte Pinselstricheigenschaften, wie z. B. Tintenmenge, Pinselform und Pinselempfindlichkeit, ändern und den benutzerdefinierten Pinselstrich als einen Stil speichern, der für viele Dokumente wieder verwendet werden kann.

### So erstellen Sie benutzerdefinierte Striche:

**1** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** auf das Feld **Strichfarbe**. Klicken Sie dann auf **Pinselstrichoptionen**.
- Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü **Pinselstrichoptionen** die Option **Pinselstrichoptionen**.

Das Popupfenster **Pinselstrichoptionen** wird geöffnet.

**2** Bearbeiten Sie die gewünschten Pinselstrichattribute.

**3** Speichern Sie die benutzerdefinierten Pinselstrichattribute als Stil. Weitere Informationen finden Sie unter „Stile erstellen und löschen“ auf Seite 180.

## Mit Füllungen arbeiten

Mit dem Eigenschafteninspektor, dem Popupmenü **Fülloptionen**, dem Popupfenster **Fülloptionen** und dem Popupfenster **Verlauf** sowie mit verschiedenen Bitmap-Texturen und -Mustern können Sie eine breite Auswahl an Füllungen für Vektorobjekte und Text erstellen. Mit dem Farbeimer- bzw. dem Verlaufswerkzeug können Sie auch auf aktuellen Füllungseinstellungen basierende ausgewählte Pixelbereiche füllen.

### Füllungsattribute der Zeichenwerkzeuge einstellen

Sie können die Füllungsattribute der Zeichenwerkzeuge **Rechteck**, **Abgerundetes Rechteck**, **Ellipse**, **Polygon** und **Auto-Form**, die beim Zeichnen auf Objekte angewendet werden, einstellen. Die aktuelle Füllfarbe wird im Feld **Füllfarbe** des Eigenschafteninspektors, des Bedienfelds **Werkzeuge** sowie im Farbmischer angezeigt. Sie können die Füllfarbe eines Zeichenwerkzeugs in jedem dieser drei Bedienfelder ändern.



Das Farbeimersymbol repräsentiert das Feld **Füllfarbe** im Bedienfeld **Werkzeuge**, im Eigenschafteninspektor sowie im Farbmischer.

### So ändern Sie die einfarbige Füllfarbe entsprechender Vektorzeichenwerkzeuge und des Farbeimerwerkzeugs:

**1** Wählen Sie ein Vektorzeichenwerkzeug oder das Farbeimerwerkzeug aus.

**2** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Drücken Sie <Strg>+<D> (Windows) oder <Befehl>+<D> (Macintosh), um alle Objekte auszuwählen, und klicken Sie dann im Eigenschafteninspektor auf das Feld **Füllfarbe**, um das Popupfenster **Füllfarbe** zu öffnen.
- Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** bzw. im Farbmischer auf das Feld **Füllfarbe**, um das Farben-Popupfenster zu öffnen.

**3** Wählen Sie in den verfügbaren Farbfeldern eine Füllfarbe aus. Sie können auch mit dem Pipettenzeiger von einem beliebigen Bildschirmpunkt eine Farbprobe entnehmen.

**4** Verwenden Sie das Werkzeug wie gewünscht.

**Hinweis:** Durch Auswahl des Textwerkzeugs nimmt das Füllfarbenfeld stets die letzten vom Textwerkzeug verwendete einfarbige Textfarbe an.

## Einfarbige Füllungen bearbeiten

Eine einfarbige Füllung ist eine durchgängige Farbe, die das Innere eines Objekts ausfüllt. Die Füllfarbe eines Objekts kann im Bedienfeld **Werkzeuge**, im Eigenschafteninspektor oder im Farbmischer geändert werden.

### So bearbeiten Sie die einfarbige Füllung eines ausgewählten Vektorobjekts:

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor, im Bedienfeld **Werkzeuge** oder im Farbmischer auf das Feld **Füllfarbe**, um das Farben-Popupfenster zu öffnen.
- 2 Wählen Sie im Popup-Farbfenster ein Farbfeld aus.

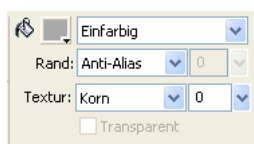
Die Füllung wird im ausgewählten Objekt dargestellt und wird zur aktiven Füllfarbe.

## Verlaufsfüllungen und Füllmuster anwenden

Sie können Füllungen dahingehend bearbeiten, dass sie eine Vielzahl von Einfarben-, Raster-, Muster- oder Farbverlaufseigenschaften aufweisen, die einfarbig oder als Farbverlauf gestaltet werden können. Diese Eigenschaften ähneln Satin, Kräuselungen, Falten oder Farbverläufen, die sich an die Kontur des entsprechenden Objekts anpassen. Zudem ist es möglich, verschiedene Attribute einer Füllung, z. B. Farbe, Rand, Textur und Transparenz, zu ändern.

Sie haben die Wahl zwischen vielfältigen voreingestellten Verlaufsfüllungen und Füllmustern, oder Sie können Ihre eigenen Füllungen erstellen.

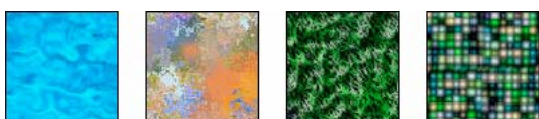
**Hinweis:** Eine neu erstellte Füllung nimmt die aktuelle Farbe an, die im Feld **Füllfarbe** des Bedienfelds **Werkzeuge** angezeigt wird.



Mit den Fülloptionen im Eigenschafteninspektor bzw. dem Popupfenster der Fülloptionen können Sie Füllungsattribute bearbeiten.

### Füllmuster anwenden

Sie können ein Pfadobjekt mit einer Bitmap-Grafik füllen. Dies wird *Füllmuster* genannt. In Fireworks stehen Ihnen mehr als ein Dutzend Füllmuster zur Verfügung, z. B. die Muster Berber, Blätter und Ziegel.



### So wenden Sie ein Füllmuster auf ein ausgewähltes Objekt an:

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü **Fülloptionen** die Option **Muster** aus.
  - Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** auf das Füllfarbenfeld. Klicken Sie dann auf **Fülloptionen**, und wählen Sie im Popupmenü **Fülloptionen** die Option **Muster** aus.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü **Mustername** ein Muster aus.

Das Füllmuster wird im ausgewählten Objekt dargestellt und wird zur aktiven Füllfarbe.

## Benutzerdefinierte Füllmuster hinzufügen

Sie können Bitmap-Dateien als Füllmuster einrichten. Sie können folgende Dateiformate als Muster verwenden: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF und PICT (nur Macintosh). Wenn eine Füllmusterdatei ein transparentes 32-Bit-Bild ist, wirkt sich die Transparenz bei Verwendung in Fireworks auf die Füllung aus. Wenn ein Bild kein 32-Bit-Bild ist, wird es opak.

Beim Hinzufügen eines neuen Füllmusters wird dessen Name im Popupfenster der Fülloptionen im Popupmenü **Musternamen** angezeigt.

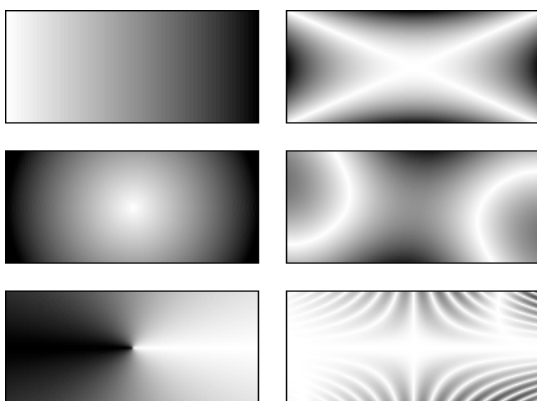
### So erstellen Sie ein neues Muster aus einer externen Datei:

- 1 Wählen Sie im geöffneten Objekteigenschaftenfenster des Eigenschafteninspektors im Popupmenü **Fülloptionen** die Option **Muster** aus.
- 2 Klicken Sie auf das Füllfarbenfeld. Wählen Sie dann im Popupmenü **Musternamen** die Option **Andere** aus.
- 3 Suchen Sie die Bitmap-Datei, die Sie als das neue Füllmuster verwenden möchten, und klicken Sie auf **Öffnen**.

Das neue Muster wird der Liste **Musternamen** in alphabetischer Reihenfolge hinzugefügt.

## Verlaufsfüllungen anwenden

Alle Füllkategorien außer **Keine**, **Einfarbig**, **Muster** und **Web-Rastern** sind Verlaufsfüllungen. Bei diesen Füllungen werden Farben gemischt, um verschiedene Effekte zu erzielen.



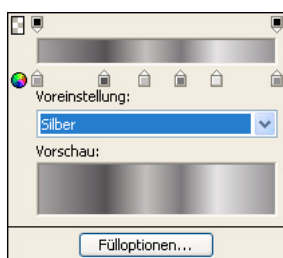
Objekte mit verschiedenen Verlaufsfüllungen

### So wenden Sie eine Farbverlaufsfüllung auf ein ausgewähltes Objekt an:

- ❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü **Fülloptionen** einen Verlauf aus. Die Füllung wird im ausgewählten Objekt dargestellt und wird zur aktiven Füllung.

## Verlaufsfüllungen bearbeiten

Sie können die aktuelle Verlaufsfüllung durch Klicken auf ein Füllfarbenfeld und anschließendes Öffnen des Popupfensters **Verlauf bearbeiten** bearbeiten.



Popupfenster für die Farbverlaufsbearbeitung



**So öffnen Sie das Popupfenster Farbverlauf bearbeiten:**

- 1 Wählen Sie ein Objekt aus, das über eine Verlaufsfüllung verfügt, oder wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü **Fülloptionen** eine Verlaufsfüllung aus.
- 2 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor oder im Bedienfeld **Werkzeuge** auf das Feld **Füllfarbe**, um das Popupfenster zu öffnen.

Das Popupfenster **Verlauf bearbeiten** wird geöffnet. Hier werden der aktuelle Farbverlauf im Farbbalken und die Vorschau angezeigt.

**So fügen Sie einem Verlauf eine neue Farbe bzw. ein neues Opazitätsfarbfeld hinzu:**

- Klicken Sie auf die Fläche unter dem Verlaufsfarbbalken, um ein Farbfeld hinzuzufügen.
- Zum Hinzufügen eines Opazitätsfarbfelds klicken Sie auf den Bereich oberhalb des Verlaufsfarbbalkens.

**So entfernen Sie eine Farbe bzw. ein Opazitätsfarbfeld aus dem Verlauf:**

- ❖ Ziehen Sie das Feld aus dem Popupfenster **Verlauf bearbeiten**.

**So können Sie die Farbe eines Farbfelds festlegen oder ändern:**

- 1 Klicken Sie auf das Farbfeld.
- 2 Wählen Sie eine Farbe im Popupfenster aus.

**So können Sie die Transparenz eines Opazitätsfarbfelds festlegen oder ändern:**

- 1 Klicken Sie auf das Opazitätsfarbfeld.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Ziehen Sie den Schieberegler auf den entsprechenden Durchsichtigkeitsgrad in Prozent. Hierbei bedeutet der Wert 0 völlige Durchsichtigkeit und 100 völlige Undurchsichtigkeit.
  - Geben Sie zum Einstellen des Opazitätswerts einen numerischen Wert von 0 bis 100 ein.

*Hinweis:* Die schachbrettmusterförmige Transparenzfläche scheint in durchsichtigen Bereichen durch den Verlauf durch.

- 3 Nachdem Sie den Farbverlauf bearbeitet haben, drücken Sie die Eingabetaste oder klicken auf eine Stelle außerhalb des Popupfensters **Verlauf bearbeiten**. Die Farbverlaufsfüllung wird in den ausgewählten Objekten dargestellt und wird zur aktiven Füllung.

**So stellen Sie den Übergang zwischen den Farben der Füllung ein:**

- ❖ Ziehen Sie Farbfelder nach links oder rechts.

**Füllungen mit dem Verlaufswerkzeug erstellen**

Das Verlaufswerkzeug gehört zu derselben Werkzeuggruppe wie das Farbeimerwerkzeug. Dieses Werkzeug funktioniert ähnlich wie das Farbeimerwerkzeug, füllt Objekte jedoch mit einem Farbverlauf statt einer einzelnen Farbe. Genau wie das Farbeimerwerkzeug behält es die Einstellungen des zuletzt verwendeten Verlaufs bei.

**So starten Sie das Verlaufswerkzeug:**

- 1 Klicken Sie auf das Farbeimerwerkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge**, und klicken Sie im Popupmenü auf das Verlaufswerkzeug.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor eines der folgenden Attribute aus:

**Fülloptionen** ist ein Popupmenü, in dem Sie einen Farbverlaufstyp auswählen können.

**Feld „Füllfarbe“** öffnet beim Klicken das Popupmenü **Verlauf bearbeiten**, in dem Sie eine Vielzahl von Farb- und Transparenzoptionen festlegen können.

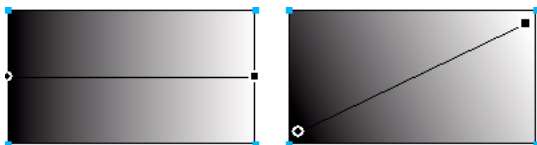
**Kante** legt die Randfüllung des Farbverlaufs fest: **Hart**, **Anti-Alias** oder **Feder**. Bei Auswahl der letzten Option können Sie einen Wert festlegen.

**Textur** stellt zahlreiche Optionen zur Auswahl, einschließlich **Körnung**, **Metall**, **Schraffur**, **Gitter** und **Sandpapier**.

3 Klicken Sie und ziehen Sie den Zeiger, um für den Verlauf einen Anfangspunkt sowie Richtung und Länge der Verlaufsfläche festzulegen.

### Füllungen transformieren und verzerren

Sie können das Füllmuster bzw. die Farbverlaufs-füllung eines Objekts verschieben, drehen, neigen und die Breite ändern. Wenn Sie ein Objekt, das über ein Füllmuster oder eine Verlaufs-füllung verfügt, mit dem Zeigewerkzeug oder dem Farbeimer auswählen, wird eine Reihe von Griffen am oder in der Nähe des Objekts angezeigt. Ziehen Sie diese Griffe, um die Füllung des Objekts anzupassen.



Mit den Füllungsgriffen passen Sie das Füllmuster bzw. die Farbverlaufs-füllung interaktiv an

#### So verschieben Sie die Füllung in einem Objekt:

❖ Ziehen Sie den runden Griff, oder klicken Sie mit dem Verlaufswerkzeug auf eine neue Position innerhalb der Füllung.

#### So drehen Sie die Füllung:

❖ Ziehen Sie die Linien, welche durch die Griffe miteinander verbunden werden.

#### So passen Sie die Füllungsbreite und -neigung an:

❖ Ziehen Sie einen eckigen Griff.

### Als Rand Hart, Anti-Alias oder Feder einstellen

In Fireworks können Sie den Rand einer Füllung als normale harte Linie gestalten oder den Rand mit der Anti-Alias- oder Federfunktion weichzeichnen. Die Standardeinstellung für Ränder ist Anti-Alias. Mit der Option **Anti-Alias** werden gezackte Ränder, die bei abgerundeten Objekten (z. B. Ellipsen und Kreisen) auftreten können, geglättet, indem der Rand Übergangslos mit dem Hintergrund gemischt wird.

Bei der Funktion **Feder** entsteht dagegen eine sichtbare Überblendung auf beiden Seiten des Rands. Der Rand wirkt dadurch weicher, und es entsteht eine Art Leuchteffekt.

#### So ändern Sie den Rand eines ausgewählten Objekts:

1 So können Sie das Popupmenü **Rand** öffnen:

- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Popupmenü **Rand**.
- Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** auf das Feld **Füllfarbe**. Klicken Sie dann auf **Fülloptionen** und auf das Popupmenü **Rand**.

2 Legen Sie eine Randooption fest: Hart, Anti-Alias oder Feder.

3 Bestimmen Sie bei einem gefederten Rand ebenfalls die Anzahl der Pixel auf jeder Seite des Randes, die gefedert werden sollen.

Sie können Werte von 0 bis 100 wählen. Je höher der Wert, desto höher ist der Feder-Effekt.



## Benutzerdefinierte Verlaufs­füllung speichern

Sie müssen einen Stil erstellen, um die aktuellen Einstellungen zur Verlaufs­füllung als benutzerdefinierten Verlauf für die Verwendung in mehreren Dokumenten speichern zu können. Weitere Informationen finden Sie unter „Stile erstellen und löschen“ auf Seite 180.

## Füllungen entfernen

Sie können Füllattribute auf einfache Weise aus ausgewählten Objekten entfernen.

### So entfernen Sie Füllungen eines ausgewählten Objekts:

- Wählen Sie im Pop­up­menü **Fülloptionen**, das Sie im Eigenschafteninspektor oder im Pop­up­fenster **Fülloptionen** finden, die Option **Keine** aus.
- Klicken Sie auf ein Füllfarbenfeld und dann auf die Schaltfläche **Transparent**. Mit dieser Option können nur durch­gehende Füllungen entfernt werden.

## Striche und Füllungen mit einer Textur versehen

Durch das Hinzufügen von Texturen können Sie Pinselstrichen und Füllungen dreidimensionale Effekte verleihen. In Fireworks stehen Ihnen einige Texturen zur Verfügung. Sie können jedoch auch externe Texturen verwenden.

### Einem Strich eine Textur hinzufügen

Mit Texturen wird die Helligkeit des Strichs modifiziert, nicht aber der Farbton. Der Strich erhält ein weniger mechanisches, sondern ein eher organisches Aussehen, als ob Sie Farbe auf eine strukturierte Oberfläche auftragen würden. Texturen sind effektiver, wenn Sie bei breiten Strichen eingesetzt werden. Sie können jedem Strich eine Textur hinzufügen. Fireworks verfügt über verschiedene Texturen, z. B. Chiffon, Ölschlick und Sandpapier.



Mit den Strichoptionen im Eigenschafteninspektor bzw. dem Pop­up­fenster **Pinselstrichoptionen** können Sie einem Pinselstrich Texturen hinzufügen.

### So fügen Sie dem Strich eines ausgewählten Objekts eine Textur hinzu:

- 1 So können Sie das Pop­up­menü der Strichtexturen öffnen:
  - Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Pop­up­menü der Strichtexturen.
  - Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** auf das Feld **Strichfarbe**. Klicken Sie dann auf **Pinselstrichoptionen** und auf das Pop­up­menü **Textur**.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie im Pop­up­menü eine Textur aus.
  - Wählen Sie im Pop­up­menü die Option **Andere** aus, und navigieren Sie zu einer Texturdatei, wenn Sie eine externe Textur verwenden möchten.

**Hinweis:** Sie können Texturen aus Dateien der folgenden Formate zuweisen: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF und PICT (nur Macintosh).

- 3 Geben Sie einen Prozentsatz zwischen 0 und 100 ein, um die Tiefe der Textur zu bestimmen.

Wenn Sie den Prozentsatz erhöhen, wird die Texturintensität erhöht.

### Einer Füllung eine Textur hinzufügen

Mit Texturen wird die Helligkeit einer Füllung modifiziert, nicht aber der Farbton. Die Füllungen erhalten ein weniger mechanisches, sondern ein eher organisches Aussehen. Sie können jeder Füllung eine Textur hinzufügen. Fireworks verfügt über verschiedene Texturen, die Sie auswählen können, z. B. Chiffon, Ölschlick und Sandpapier. Sie können auch Bitmapdateien als Texturen verwenden. Auf diese Weise können Sie praktisch jede Art benutzerdefinierter Textur erstellen.

#### So fügen Sie der Füllung eines ausgewählten Objekts eine Textur hinzu:

**1** So können Sie das Popupmenü **Fülltextur** öffnen:

- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Popupmenü **Fülltextur**.
- Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** auf das Feld **Füllfarbe**. Klicken Sie dann auf **Fülloptionen** und auf das Popupmenü **Textur**.

**2** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Popupmenü eine Textur aus.
- Wählen Sie im Popupmenü die Option **Andere** aus, und navigieren Sie zu einer Texturdatei, wenn Sie eine externe Textur verwenden möchten.

**3** Geben Sie einen Prozentsatz zwischen 0 und 100 ein, um die Tiefe der Textur zu bestimmen.

Wenn Sie den Prozentsatz erhöhen, wird die Texturintensität erhöht.

**4** Wählen Sie **Transparent** aus, um der Füllung eine Transparenzstufe hinzuzufügen.

Mit dem Texturprozentsatz wird ebenfalls die Transparenzstufe bestimmt.

### Benutzerdefinierte Texturen hinzufügen

Sie können Bitmap-Dateien aus Fireworks und anderen Anwendungen als Texturen verwenden. Sie können Texturen aus Dateien der folgenden Formate zuweisen: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF und PICT (nur Macintosh).

Beim Hinzufügen einer neuen Textur wird deren Name im Popupmenü **Textur** angezeigt.

#### So erstellen Sie eine neue Textur aus einer externen Datei:

**1** Wählen Sie im geöffneten Objekteigenschaftenfenster des Eigenschafteninspektors in einem der Textur-Popupmenüs die Option **Andere**.

**2** Suchen Sie die Bitmap-Datei, die Sie als neue Textur verwenden möchten, und klicken Sie auf **Öffnen**.

Die neue Textur wird der Liste **Texturname** in alphabetischer Reihenfolge hinzugefügt.

# Kapitel 8: Live-Filter verwenden

Live-Filter in Fireworks CS3 (früher als Live-Effekte bezeichnet) sind Erweiterungen, die Sie auf Vektorobjekte, Bitmaps und Text anwenden können. Live-Filter umfassen Schlitze, Prägungen, einfarbige und Schlagschatten, Glühen, Farbkorrekturen, Weichzeichnen und Scharf stellen. Sie können Live-Filter auf ausgewählte Objekte direkt im Eigenschafteninspektor anwenden.

Fireworks aktualisiert die Live-Filter automatisch, wenn Sie ein Objekt bearbeiten, auf das diese Filter angewendet wurden. Nach dem Anwenden eines Live-Filters können Sie dessen Optionen jederzeit ändern oder die Filterreihenfolge zum Experimentieren mit kombinierten Filtern umstellen. Sie können Live-Filter aktivieren und deaktivieren oder diese im Eigenschafteninspektor löschen. Wenn Sie einen Filter entfernen, wird das ursprüngliche Erscheinungsbild des Objekts bzw. Bilds wiederhergestellt.

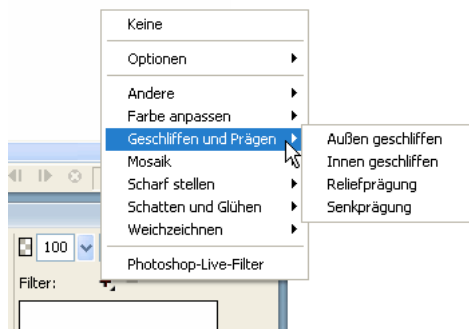
Einige Filter werden jetzt unter den Live-Filtern von Fireworks aufgeführt – dazu gehören **Auto-Stufe**, **Gauß-Verwischen** und **Maske weichzeichnen** – die früher nur als nicht rückgängig zu machende Zusatzkomponenten bzw. Filter verfügbar waren. Zusätzlich dazu können Sie Zusatzkomponenten von Drittanbietern in Fireworks als Live-Filter nutzen. Wenn Sie möchten, können Sie diese Filter auch auf herkömmliche Weise über das Menü **Filter** aufrufen. Weitere Informationen finden Sie unter „Bitmap-Farbe und -Ton anpassen“ auf Seite 69.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:

- „Live-Filter anwenden“ auf Seite 143
- „Live-Filter bearbeiten“ auf Seite 148

## Live-Filter anwenden

Sie können Live-Filter auf ausgewählte Objekte direkt im Eigenschafteninspektor anwenden. Jedes Mal, wenn Sie dem Objekt einen neuen Live-Filter hinzufügen, wird dieser im Eigenschafteninspektor dem Popupmenü **Filter hinzufügen** hinzugefügt. Jeder Live-Filter kann aktiviert bzw. deaktiviert werden.



Popupmenü „Filter“ im Eigenschafteninspektor

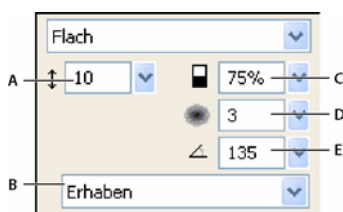
Wenn Objekte, die für Live-Filter geeignet sind, ausgewählt werden, befindet sich die Liste mit den Live-Filter je nachdem, ob der Eigenschafteninspektor in voller oder halber Höhe angezeigt wird, an einer anderen Position.

- Wenn der Eigenschafteninspektor in voller Höhe angezeigt wird, können Sie die Schaltflächen **Live-Filter hinzufügen** und **Live-Filter löschen** sowie die Liste zugewiesener Live-Filter im Eigenschafteninspektor verwenden.
- Wenn der Eigenschafteninspektor in halber Höhe angezeigt wird, müssen Sie auf **Filter bearbeiten** klicken, um die Schaltflächen **Live-Filter hinzufügen** und **Live-Filter löschen** sowie die Liste zugewiesener Live-Filter anzuzeigen.

**Hinweis:** Eine neu erstellte Füllung nimmt die aktuelle Farbe an, die im Feld **Füllfarbe** des Bedienfelds **Werkzeuge** angezeigt wird.

Jeder Live-Filter kann so angepasst werden, dass das optische Erscheinungsbild exakt Ihren Vorstellungen entspricht. Bei der Auswahl von Farbkorrekturfiltern werden Dialogfelder geöffnet, die Steuerelemente zum Anpassen von Farbeigenschaften enthalten, z. B. für automatische Tonwertkorrektur, Helligkeit und Kontrast, Farbton und Sättigung, Umkehrung, Kurven und Farbfüllung. Wenn Sie einen der Filter **Geschliffen**, **Weichzeichnen**, **Prägen**, **Glühen**, **Schatten** oder **Scharf stellen** auswählen, wird ein Dialogfeld oder Popupmenü geöffnet, in dem Sie die Filtereinstellungen anpassen können. Wenn Sie einen Filter zum Weichzeichnen oder Scharf stellen auswählen, wird dieser direkt auf das Objekt angewendet.

Experimentieren Sie mit den Einstellungen, bis das Ergebnis Ihren Vorstellungen entspricht. Wenn Sie die Filtereinstellungen später ändern möchten, finden Sie unter „Live-Filter bearbeiten“ auf Seite 148 weitere Informationen.



Pop-upfenster **Innen geschliffen**

A. Schliffbreite B. Voreinstellung der Schaltfläche „Geschliffen“ C. Kontrast D. Weichheit E. Schliffwinkel

### So wenden Sie einen Live-Filter auf ausgewählte Objekte an:

**1** Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie einen Filter im Pop-up **Filter hinzufügen**.

Der Filter wird in die Liste **Filter** für das ausgewählte Objekt eingefügt.



Um einen Live-Filter nur auf einen bestimmten Pixelbereich innerhalb eines Bilds anzuwenden, können Sie einen markierten Bereich mittels Ausschneiden und Einfügen entsprechend einrichten, um eine neue Bitmapgrafik zu erstellen, diese auszuwählen und dann den Live-Filter anzuwenden.

**2** Beim Öffnen eines Pop-upfensters oder Dialogfelds geben Sie die Einstellungen für den Filter ein. Führen Sie dann einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf **OK**, falls der Live-Filter ein Dialogfeld besitzt.
- Wenn der Live-Filter ein Pop-upfenster besitzt, drücken Sie die Eingabetaste, oder klicken Sie auf eine beliebige Stelle innerhalb des Arbeitsbereichs.

**3** Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2, um weitere Live-Filter anzuwenden.

**Hinweis:** Die Reihenfolge, in der die Live-Filter angewendet werden, wirkt sich auf den Gesamteffekt aus. Sie können Live-Filter zum Ändern der Verarbeitungsreihenfolge mit der Maus ziehen. Weitere Informationen finden Sie unter „Live-Filter neu anordnen“ auf Seite 148.

### So aktivieren bzw. deaktivieren Sie einen auf ein Objekt angewendeten Live-Filter:

❖ Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Kontrollkästchen neben dem Filter in der Liste **Filter**.

### So aktivieren bzw. deaktivieren Sie alle auf ein Objekt angewendeten Live-Filter:

❖ Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf **Live-Filter hinzufügen**. Wählen Sie dann **Optionen > Alle ein** oder **Optionen > Alle aus** im Pop-upmenü aus.

Weitere Informationen zur vorübergehenden Deaktivierung von Live-Filtern finden Sie unter „Live-Filter entfernen“ auf Seite 148.

## Geschliffene Kanten anwenden

Wenn Sie ein Objekt mit geschliffenen Kanten versehen, verleiht es ihm ein dreidimensionales Aussehen. Dabei haben Sie die Wahl zwischen Innenschliff und Außenschliff.



Rechteck mit Innenschliff und Außenschliff

### So versehen Sie ein ausgewähltes Objekt mit geschliffenen Kanten:

1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**. Wählen Sie dann im Popupmenü eine Schliffoption aus:

- Geschliffen und Prägen > Innen geschliffen
- Geschliffen und Prägen > Außen geschliffen

2 Bearbeiten Sie im Popupfenster die Filtereinstellungen.

3 Klicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Bearbeitungsfensters, oder drücken Sie die Eingabetaste, um es zu schließen.

## Prägefilter anwenden

Mit dem Live-Filter **Prägen** können Sie eine Grafik gegenüber dem Hintergrund reliefartig hervorgehoben bzw. versenkt erscheinen lassen.



Ein Objekt mit reliefartig eingesenktem bzw. hervorgehobenen Erscheinungsbild

### So wenden Sie einen Prägefilter an:

1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**. Wählen Sie dann im Popupmenü eine Schliffoption aus:

- Geschliffen und Prägen > Senkprägung
- Geschliffen und Prägen > Reliefprägung

2 Bearbeiten Sie im Popupfenster die Filtereinstellungen.

Wenn das Originalobjekt im Bereich mit dem Prägefilter dargestellt werden soll, aktivieren Sie die Option **Objekt anzeigen**.

3 Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Fensters oder drücken die Eingabetaste, um es zu schließen.

**Hinweis:** Aus Gründen der Abwärtskompatibilität werden Live-Filter des Typs **Prägen** auf Objekten älterer Dokumente mit deaktivierter Option **Objekt anzeigen** geöffnet.

## Schatten und Glühen anwenden

Mit Fireworks können Sie Objekte im Handumdrehen mit Effekten wie einfarbigen Schatten, Schlagschatten, inneren Schatten oder Glühen versehen. Der Schattenwinkel ist frei einstellbar, sodass der Winkel des Lichteinfalls auf das Objekt simuliert werden kann.



Schlagschatten, Innerer Schatten und Glühfilter

**So weisen Sie einen einfarbigen Schatten zu:**

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**. Zeigen Sie auf **Schatten und Glühen** und klicken Sie dann auf **Einfarbiger Schatten**.
- 2 Passen Sie im Dialogfeld **Einfarbiger Schatten** die Filtereinstellungen an:
  - Stellen Sie mit dem Drehknopf **Winkel** die Schattenrichtung ein.
  - Stellen Sie unter **Distanz** den Abstand des Schattens vom Objekt ein, indem Sie den Schieberegler mit der Maus ziehen.
  - Wählen Sie auf das Kontrollkästchen **Durchgehende Farbe** aus, um dem Schatten eine deckende Farbe zuzuweisen.
  - Klicken Sie auf das Farbfeld, um ein Popup-Farbfenster zu öffnen und die Schattenfarbe einzustellen.
  - Wenn Sie keine Vorschau des einfarbigen Schattens benötigen, können Sie das Kontrollkästchen **Vorschau** deaktivieren.
- 3 Klicken Sie auf **OK**, wenn Sie fertig sind.

**So weisen Sie einen Schlagschatten bzw. einen Innenschatten zu:**

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**. Wählen Sie dann im Popupmenü eine Schattenoption aus:
  - Schatten und Glühen > Schlagschatten
  - Schatten und Glühen > Innerer Schatten
- 2 Bearbeiten Sie im Popupfenster die Filtereinstellungen:
  - Stellen Sie unter **Distanz** den Abstand des Schattens vom Objekt ein, indem Sie den Schieberegler mit der Maus ziehen.
  - Klicken Sie auf das Farbfeld, um ein Popup-Farbfenster zu öffnen und die Schattenfarbe einzustellen.
  - Stellen Sie unter **Opazität** den Transparenzprozentsatz des Schattens ein, indem Sie den Schieberegler mit der Maus ziehen.
  - Stellen Sie die Schattenschärfe mit dem Schieberegler für die Weichheit ein.
  - Stellen Sie mit dem Drehknopf **Winkel** die Schattenrichtung ein.
  - Aktivieren Sie die Option **Aussparung**, um das Objekt auszublenden und nur den Schatten anzuzeigen.
- 3 Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Fensters oder drücken die Eingabetaste, um es zu schließen.

**So wenden Sie Glühfilter an:**

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf das Symbol **Filter hinzufügen**. Wählen Sie dann **Schatten und Glühen > Glühen** aus.
- 2 Bearbeiten Sie im Popupfenster die Filtereinstellungen:
  - Klicken Sie auf das Farbfeld, um das Farben-Popupfenster zu öffnen und die Glühfarbe einzustellen.
  - Stellen Sie mit dem Schieberegler für die Breite die Breite des Glühfilters ein.
  - Stellen Sie mit dem Schieberegler für die Opazität den Transparenzprozentsatz des Glühfilters ein.
  - Stellen Sie die Glühfilterschärfe mit dem Schieberegler für die Weichheit ein.
  - Stellen Sie unter **Abstand** den Abstand des Lichtscheins vom Objekt ein, indem Sie den Schieberegler ziehen.
- 3 Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Fensters oder drücken die Eingabetaste, um es zu schließen.

**Filter und Photoshop-Plug-Ins als Live-Filter verwenden**

Sie können alle integrierten Filter und Plug-Ins im Eigenschafteninspektor im Popup **Live-Filter hinzufügen** anwenden. Durch das Anwenden als Live-Filter können sie jederzeit bearbeitet bzw. von einem Objekt entfernt werden.

***Hinweis:** Das Menü **Xtras** früherer Fireworks-Versionen wurde in Fireworks 8 in **Filter** umbenannt. Fireworks-Xtra-Erweiterungen werden jetzt als Filter bezeichnet.*



### Plug-Ins im Menü Filter

Wenn Sie ein Adobe Photoshop-Plug-In in Fireworks installieren, wird es im Menü **Filter** und im Eigenschafteninspektor angezeigt. Über das Menü **Filter** sollten Sie Photoshop-Plug-Ins nur anwenden, wenn Sie sicher sind, dass der Filter nicht nachträglich bearbeitet bzw. wieder gelöscht werden soll. Sie können einen Filter nur löschen, wenn der Befehl **Rückgängig** verfügbar ist.

### Photoshop-Plug-Ins installieren

Sie können einige Photoshop-Plug-Ins mit dem Eigenschafteninspektor als Live-Filter anwenden. Nicht alle Photoshop-Plug-Ins können als Live-Filter verwendet werden. Sie können Photoshop-Plug-Ins auch importieren, indem Sie im Dialogfeld **Voreinstellungen** (Windows) bzw. **Einstellungen** (Macintosh) einen Plug-In-Ordner einstellen. Weitere Informationen finden Sie unter „Voreinstellungen für Ordner“ auf Seite 347.

Wenn eine Fireworks-Datei, in der ein Photoshop-Plug-In als Live-Filter angewendet wird, mit anderen Benutzern gemeinsam genutzt wird, muss das Plug-In bei jedem Benutzer dieser Datei installiert sein, damit der Filter dargestellt werden kann. Fireworks-Filter werden jedoch zusammen mit der Fireworks-Datei gespeichert.

### So installieren Sie Photoshop-Plug-Ins:

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Filter hinzufügen**, und wählen Sie dann **Optionen > Plug-Ins suchen** aus.
- 2 Wählen Sie den Ordner, in dem sich die Photoshop-Plug-Ins befinden, und klicken Sie auf OK.
- 3 Starten Sie Fireworks erneut, um die Plug-Ins zu laden.

***Hinweis:** Wenn Sie die Plug-Ins nachträglich in einen anderen Ordner verschieben, müssen Sie die oben angeführten Schritte wiederholen. Oder wählen Sie **Datei > Einstellungen** aus, und klicken Sie auf die Registerkarte **Ordner**, um den Pfad zu den Plug-Ins zu aktualisieren. Starten Sie Fireworks danach neu.*

### So wenden Sie ein Photoshop-Plug-In als Live-Filter auf ein ausgewähltes Objekt an:

- ❖ Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie einen Filter im Untermenü **Optionen** aus.

### Photoshop-Ebenenfilter anwenden

Mithilfe des Popupmenüs **Filter hinzufügen** im Eigenschafteninspektor können Sie einige Photoshop-Ebenenfilter anwenden. Wenn Sie eine PSD-Datei importieren, können Sie auch bereits in der Datei vorhandene Ebenenfilter bearbeiten.

### So wenden Sie Photoshop-Ebenenfilter an:

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Filter hinzufügen**, und wählen Sie dann **Photoshop-Live-Filter** aus.
- 2 Wählen Sie einen der Filter im linken Fenster aus, und bearbeiten Sie die Einstellungen im rechten Fenster. Sie können mehrere Filter gleichzeitig auswählen.
- 3 Klicken Sie auf **OK**, zum die Ebenenfilter anzuwenden.

### Filter auf gruppierte Objekte anwenden

Wenn Sie einen Filter auf eine Gruppe anwenden, wird dieser Filter auf alle Objekte dieser Gruppe angewendet. Beim Aufheben der Objektgruppierung werden für jedes Objekt die individuell vorgenommenen Filtereinstellungen aktiviert.

Sie können einen Filter auf ein einzelnes Objekt innerhalb einer Gruppe anwenden, indem Sie mithilfe des Teilauswahlwerkzeugs nur dieses Objekt markieren. Informationen zur Auswahl einer Gruppierung oder von Objekten in einer Gruppierung finden Sie unter „Objekte innerhalb von Gruppen auswählen“ auf Seite 56.

## Live-Filter bearbeiten

Wenn Sie im Eigenschafteninspektor auf die Info-Schaltfläche eines Live-Filters klicken, zeigt Fireworks ein Popupfenster mit den aktuellen Einstellungen für diesen Filter an, die Sie bearbeiten können.

### So bearbeiten Sie einen Live-Filter:

**1** Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Info** neben dem Filter, den Sie bearbeiten möchten.

Das entsprechende Popupfenster bzw. Dialogfeld wird geöffnet.

**2** Passen Sie die Einstellungen für den Filter an.

***Hinweis:** Falls ein Filter nicht bearbeitet werden kann, ist die Info-Schaltfläche abgeblendet. Dies gilt beispielsweise für die automatische Tonwertkorrektur.*

**3** Klicken Sie an eine Stelle außerhalb des Fensters, oder drücken Sie die Eingabetaste.

### Live-Filter neu anordnen

Sie können die Reihenfolge der auf ein Objekt angewandten Filter ändern. Durch die Neuordnung der Filter wird die Reihenfolge geändert, in der die Filter angewendet werden. Dies kann den Gesamteffekt verändern.

Allgemein sollten Filter, die das Innere eines Objekts beeinflussen (beispielsweise der Filter **Innen geschliffen**) vor Filtern angewandt werden, die das Äußere des Objekts verändern. So empfiehlt es sich z. B., den Filter **Innen geschliffen** grundsätzlich vor den Filtern **Außen geschliffen**, **Glühen** und **Schatten** anzuwenden.

### So ordnen Sie die auf ein ausgewähltes Objekt angewendeten Filter neu an:

❖ Ziehen Sie im Eigenschafteninspektor den Filter an die gewünschte Position in der Liste.

***Hinweis:** Filter, die sich in der Liste oben befinden, werden vor den Filtern angewendet, die unten in der Liste stehen.*

### Live-Filter entfernen

Auf ein Objekt angewendete einzelne bzw. alle Filter können ohne Schwierigkeiten wieder gelöscht werden.

### So löschen Sie einen einzelnen, auf ein ausgewähltes Objekt angewendeten Filter:

❖ Wählen Sie den Filter aus, den Sie aus der Liste im Eigenschafteninspektor entfernen möchten. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche zum Entfernen von Filtern.

### So löschen Sie alle auf ein ausgewähltes Objekt angewendeten Filter:

❖ Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie im Popupmenü **Kein** aus.

### Benutzerdefinierte Live-Filter erstellen

Sie können eine spezielle Kombination von Einstellungen für Live-Filter durch Erstellen eines benutzerdefinierten Live-Filters speichern. Alle benutzerdefinierten Live-Filter werden im Eigenschafteninspektor im Popupmenü **Filter** sowie im Bedienfeld **Stile** angezeigt. Benutzerdefinierte Live-Filter sind eigentlich Stile, für die alle Eigenschaftsoptionen außer der Option **Filter** deaktiviert sind.

- Sie können benutzerdefinierte Live-Filter mithilfe des Eigenschafteninspektors erstellen oder des Bedienfelds **Stile** erstellen.
- Sie können benutzerdefinierte Live-Filter vom Popupmenü **Filter hinzufügen** oder vom Bedienfeld **Stile** auf ausgewählte Objekte anwenden.
- Sie können benutzerdefinierte Live-Filter mithilfe des Bedienfelds **Stile** umbenennen oder löschen.

**So erstellen Sie einen benutzerdefinierten Live-Filter mithilfe des Eigenschafteninspektors:**

1 Wenden Sie Einstellungen für Live-Filter auf ausgewählte Objekte an. Weitere Informationen finden Sie unter „Live-Filter anwenden“ auf Seite 143.

2 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**. Wählen Sie dann **Optionen > Speichern unter „Stil“**.

Das Dialogfeld **Neuer Stil** wird geöffnet.

3 Geben Sie einen Namen für den Stil ein, und klicken Sie auf **OK**.

Der Name des benutzerdefinierten Live-Filters wird in das Popup **Filter hinzufügen** eingefügt. Ein Stilsymbol, das den Live-Filter repräsentiert, wird in das Bedienfeld **Stile** eingefügt.

**So erstellen Sie einen benutzerdefinierten Live-Filter mithilfe des Bedienfelds Stile:**

1 Wenden Sie Einstellungen für Live-Filter auf ausgewählte Objekte an. Weitere Informationen finden Sie unter „Live-Filter anwenden“ auf Seite 143.

2 Wählen Sie das Textobjekt aus, und wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Stile** die Option **Neuer Stil** aus.

Das Dialogfeld **Neuer Stil** wird geöffnet.

3 Entfernen Sie die Markierung aller Eigenschaften außer der Eigenschaft **Filter**. Geben Sie dann einen Namen ein, und klicken Sie auf **OK**.

Der Name des benutzerdefinierten Live-Filters wird in das Popup **Filter hinzufügen** eingefügt. Ein Stilsymbol, das den Live-Filter repräsentiert, wird in das Bedienfeld **Stile** eingefügt.

***Hinweis:** Wenn Sie im Dialogfeld **Neuer Stil** zusätzliche Eigenschaften auswählen, wird der betreffende Stil nicht mehr im Eigenschafteninspektor im Popup **Filter hinzufügen** angezeigt. Er verbleibt jedoch im Bedienfeld **Stile** als typischer Stil.*

**So wenden Sie einen benutzerdefinierten Live-Filter auf ausgewählte Objekte an:**

- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Live-Filter hinzufügen**, und wählen Sie den benutzerdefinierten Live-Filter aus.
- Klicken Sie im Bedienfeld **Stile** auf das Symbol für den benutzerdefinierten Live-Filter.

Sie können benutzerdefinierte Live-Filter wie jeden anderen Stil auch mithilfe des Bedienfelds **Stile** umbenennen oder löschen. Weitere Informationen finden Sie unter „Stile erstellen und löschen“ auf Seite 180 und „Stile bearbeiten“ auf Seite 181.

***Hinweis:** Standardfilter von Fireworks können nicht umbenannt oder gelöscht werden.*

**Live-Filter als Befehle speichern**

Sie können einen Filter speichern und wieder verwenden, indem Sie einen darauf basierenden Befehl erstellen. Mithilfe des Bedienfelds **Verlauf** können Sie alle auf ein Objekt angewendeten Live-Filter automatisieren, indem Sie einen Befehl erstellen, der im Menü **Befehle** zugänglich ist. Sie können diese Befehle für die Stapelverarbeitung verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „Befehle mit der Batch-Verarbeitung ausführen“ auf Seite 338.

**So speichern Sie Filtereinstellungen als Befehl:**

1 Wenden Sie die Filter auf das Objekt an.

2 Wenn das Bedienfeld **Verlauf** nicht sichtbar ist, wählen Sie **Fenster > Verlauf** aus.

3 Führen Sie Aktionen aus, die Sie als Befehle speichern möchten.

4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Verlauf** die Option **Als Befehl speichern** aus.
- Klicken Sie im Bedienfeld **Verlauf** am unteren Rand auf die Schaltfläche **Speichern**.



A. Schaltfläche „Speichern“

5 Geben Sie einen Befehlsnamen ein, und klicken Sie auf **OK**, um den Befehl dem Menü **Befehle** hinzuzufügen.

# Kapitel 9: Seiten, Ebenen, Masken und Mischen

In Fireworks CS3 wurde die Möglichkeit hinzugefügt, eine PNG-Datei mit mehreren Seiten zu erstellen. Jede Seite verfügt über eigene Einstellungen für Leinwand, Größe, Farbe, Bildauflösung und Hilfslinien. Diese Einstellungen lassen sich für einzelne Seiten oder global für alle Seiten des Dokuments festlegen. Sie können auch eine Masterseite für allen Seiten gemeinsame Elemente erstellen.

Ebenen und Seiten können zusammen verwendet werden, wenn Sie Elemente benutzen, die auf mehreren Seiten erscheinen sollen. Ebenen lassen sich auf eine einzelne Seite anwenden oder für mehrere Seiten freigeben. Nach der Freigabe werden die Ebenen in Gelb angezeigt, damit sie von nicht freigegebenen Ebenen unterschieden werden können. Nur die oberste übergeordnete Ebene kann für Seiten freigegeben werden.

Ebenen unterteilen ein Fireworks-Dokument in separate Schichten, als wären die Grafikkomponenten auf verschiedenen, sich überlagernden Bögen Transparentpapier gezeichnet worden. Ein Dokument kann aus mehreren Ebenen bestehen, dabei kann jede dieser Ebenen viele Unterebenen oder Objekte enthalten. Das Fireworks-Bedienfeld **Ebenen** enthält eine Liste der Ebenen und den einzelnen Ebenen enthaltenen Objekte. Fireworks-Ebenen sind mit den Ebenengruppen in Adobe Photoshop vergleichbar. Photoshop-Ebenen entsprechen einzelnen Fireworks-Objekten.

Mithilfe der Maskierungstechnik erhalten Sie kreative Kontrolle über Ebenen und Objekte. Sie können Masken und Mischtechniken vom Bedienfeld **Ebenen** aus anwenden. Außerdem können Sie Masken mit den Optionen der Menüs **Auswählen** und **Modifizieren** erstellen. Sie können ein Bitmap- oder Vektorobjekt dazu verwenden, die Sicht auf einen Teil des zu Grunde liegenden Bilds zu verdecken. Wenn Sie beispielsweise einen Teil eines Fotos ausblenden möchten, damit es scheinbar einen elliptischen Rahmen bekommt, können Sie eine elliptische Form als Maske über dem Foto positionieren. Alle außerhalb der Ellipse befindlichen Bereiche werden abgeschnitten, sodass nur der Bildbereich innerhalb der Ellipse sichtbar bleibt.

Mischtechniken bieten Ihnen eine zusätzliche Dimension kreativer Steuerung. Durch Mischen der Farben einander überlagernder Objekte können Sie eindrucksvolle Effekte erzielen. Fireworks enthält mehrere Mischmodi, mit deren Hilfe Sie genau das gewünschte Erscheinungsbild erzeugen können.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:

- „Mit Seiten arbeiten“ auf Seite 151
- „Mit Ebenen arbeiten“ auf Seite 155
- „Bilder maskieren“ auf Seite 160
- „Mischen und Transparenz“ auf Seite 174

## Mit Seiten arbeiten

Ein Fireworks CS3-Dokument (PNG-Datei) kann eine Seite oder mehrere Seiten enthalten. Sie können entweder alle Seiten erstellen, bevor Sie anfangen zu zeichnen, oder die Seiten bei Bedarf hinzufügen. Wenn Sie keine neuen Seiten erstellen, befinden sich alle Elemente Ihrer Datei auf einer Seite (Seite 1).

Die Seiten der Datei werden im Bedienfeld **Seiten** angezeigt. Seiten werden in der Reihenfolge hinzugefügt, in der sie erstellt werden.

Der Name der aktiven Seite wird im Bedienfeld **Seiten** hervorgehoben und im Seiten-Popupmenü unter dem aktiven Dokument angezeigt. Die Objekte auf jeder Seite werden als Miniaturansichten neben dem Seitennamen im Bedienfeld **Seiten** angezeigt.

Jede Seite verfügt über eine unabhängige Hierarchie einschließlich der Webebene und allgemeiner Ebenen, die für mehrere Seiten freigegeben werden können. Sie können auch eine Masterseite für allen Seiten gemeinsame Elemente erstellen. Die Objekte und die Ebenenhierarchie der Masterseite werden von allen anderen Seiten übernommen.


## Seiten hinzufügen und entfernen

Mithilfe des Bedienfelds **Seiten** können Sie neue Seiten hinzufügen, nicht mehr benötigte Seiten löschen und vorhandene Seiten duplizieren.


Wenn Sie eine neue Seite erstellen, wird am Ende der Liste mit den Seiten eine leere Seite eingefügt. Die neue Seite wird zur aktiven Seite und im Bedienfeld **Seiten** hervorgehoben. Wenn Sie eine Seite löschen, wird die darüber liegende Seite zur aktiven Seite.

Durch das Duplizieren einer Seite wird eine neue Seite erstellt, in der die gleichen Objekte und die gleiche Ebenenhierarchie enthalten sind wie in der aktuell ausgewählten Seite. Duplizierte Objekte erhalten die Opazität und den Mischmodus der Objekte, von denen sie kopiert wurden. Sie können die duplizierten Objekte verändern, aber diese Änderungen haben keine Auswirkungen auf die Originale.

### So fügen Sie eine Seite hinzu (drei Möglichkeiten):

-  Klicken Sie im Bedienfeld **Seiten** auf die Schaltfläche **Neue Seite/Seite duplizieren**.
- Wählen Sie **Bearbeiten > Objekt einfügen > Seite** aus.
- Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Seiten** den Befehl **Neue Seite** aus, und klicken Sie auf **OK**.

### So löschen Sie eine Seite (drei Möglichkeiten):

-  Ziehen Sie die Seite im Bedienfeld **Seiten** auf das Papierkorbsymbol.
- Wählen Sie die Seite aus, und klicken Sie auf das Papierkorbsymbol im Bedienfeld **Seiten**.
- Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Seiten** den Befehl **Seite löschen**.

### So duplizieren Sie eine Seite (zwei Möglichkeiten):

- Ziehen Sie eine Seite auf die Schaltfläche **Neue Seite/Seite duplizieren**.
- Markieren Sie eine Seite, und wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Seiten** den Befehl **Seite duplizieren** aus.

### So navigieren Sie zwischen Seiten (drei Möglichkeiten):

- Wählen Sie die gewünschte Seite im Bedienfeld **Seiten** aus.
- Verwenden Sie die Tasten <Bild-auf> und <Bild-ab> auf der Tastatur.
- Wählen Sie die gewünschte Seite im Popupmenü **Seiten** am unteren Rand des Dokumentfensters aus.



Ein Sternchen neben dem Seitennamen im Popupmenü kennzeichnet die Masterseite.

## Seiten bearbeiten

Jede Seite ist ein separates Leinwanddokument. Die Leinwandgröße, die Farbe und die Bildauflösung lassen sich für jede einzelne Seite anpassen.

### So bearbeiten Sie die Leinwandgröße, die Farbe oder die Bildauflösung einer Seite:

- 1 Wählen Sie eine Seite im Bedienfeld **Seiten** oder im Popupmenü **Seiten** am unteren Rand des Dokumentfensters aus.
- 2 Wählen Sie **Modifizieren > Leinwand > Bildgröße**, **Modifizieren > Leinwand > Leinwandfarbe** oder **Modifizieren > Leinwand > Leinwandgröße**.
- 3 Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor. Diese Änderungen lassen sich auch über das Bedienfeld **Eigenschaften** vornehmen, wenn die Leinwand für eine Seite ausgewählt ist.

4 Um die Änderungen nur auf die ausgewählte Seiten anzuwenden, lassen Sie das Kontrollkästchen **Nur aktuelle Seite** aktiviert. Deaktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Änderungen auf alle Seiten anzuwenden.

## Masterseiten verwenden

Wenn Sie einige Elemente für alle Seiten benutzen möchten, können Sie eine Masterseite verwenden. Wenn Sie eine normale Seite zu einer Masterseite machen, wird sie an den Anfang der Liste im Bedienfeld **Seite** verschoben und grau unterlegt. Beim Erstellen einer Masterseite wird unten in der Ebenenhierarchie jeder Seite eine Masterseitenebene hinzugefügt. Diese Ebene können Sie entfernen, indem Sie im Optionsmenü des Bedienfelds **Ebenen** den Befehl **Masterseitenebene entfernen** wählen.

Die Sichtbarkeit der Masterseitenebene kann aktiviert oder deaktiviert werden, indem Sie auf das Augensymbol links neben der Masterseitenebene im Bedienfeld **Ebenen** klicken. Wenn Sie die Sichtbarkeit der Masterseitenebene auf einer Seite ändern, gilt diese Änderung für alle Seiten. Weitere Informationen zur Steuerung der Sichtbarkeit von Ebenen finden Sie unter „Ebenen und Objekte schützen“ auf Seite 157.

### So erstellen Sie eine Masterseite:

❖ Wählen Sie im Bedienfeld **Seiten** eine vorhandene Seite aus, und wählen Sie **Optionen > Als Masterseite festlegen**.

Eine Masterseite kann keine freigegebenen Ebenen haben, deshalb werden alle freigegebenen Ebenen entfernt, wenn Sie eine Seite zu einer Masterseite machen, und in normale (nicht freigegebene) Ebenen umgewandelt.

### So verknüpfen Sie Seiten mit der Masterseite

Nachdem Sie eine Masterseite erstellt haben, übernehmen alle weiteren Seiten, die Sie erstellen, die Einstellungen der Masterseite wie etwa Leinwandfarbe und -größe. Bereits vorhandene Seiten übernehmen diese Einstellungen dagegen nicht, falls sie nicht mit der Masterseite verknüpft werden. Werden die Masterseiteneinstellungen später geändert, übernehmen nur Seiten, die mit der Masterseite verknüpft sind, diese neuen Einstellungen.

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um eine Seite dauerhaft mit der Masterseite zu verknüpfen:

- Wählen Sie die Seite im Bedienfeld **Seiten** aus, und wählen Sie im Optionsmenü den Befehl **Mit Masterseite verknüpfen**.
- Klicken Sie in die Spalte links neben der Miniaturansicht der Seite im Bedienfeld **Seiten**. Es wird ein Verknüpfungssymbol eingeblendet, um anzuzeigen, dass die Seite mit der Masterseite verknüpft ist.

**Hinweis:** Wenn Sie eine Einstellung, z. B. die Leinwandfarbe, auf einer Seite ändern, die mit der Masterseite verknüpft ist, setzt diese Einstellung die Masterseiteneinstellung außer Kraft, und die Verknüpfung mit der Masterseite wird automatisch aufgelöst.

### So entfernen Sie Masterseitenebenen

Wenn Sie eine normale Seite in eine Masterseite umwandeln, wird die Ebenenhierarchie der Masterseite automatisch unten in die Ebenenhierarchie der anderen vorhandenen Seiten eingefügt. So entfernen Sie diese Masterseitenebenen:

- Wählen Sie im Optionsmenü des Bedienfelds **Ebenen** den Befehl **Masterseitenebene entfernen**.

Wenn Sie die Masterseitenebenen später wieder zur Seite hinzufügen möchten, wählen Sie im Optionsmenü des Bedienfelds **Ebenen** den Befehl **Masterseitenebene hinzufügen**.

### So wandeln Sie eine Masterseite in eine normale Seite um:

❖ Wählen Sie die Masterseite im Bedienfeld **Seiten** aus, und wählen Sie im Menü **Optionen** die Option **Masterseite zurücksetzen**.

## Seiten in HTML exportieren

Sie können alle Seite auf einmal als mehrere HTML-Dateien exportieren. Wenn Sie vor dem Exportieren eine Vorschau der Seiten sehen möchten, wählen Sie **Bearbeiten > Vorschau in Browser > Vorschau aller Seiten im Browser anzeigen**.

### So exportieren Sie die Seiten als HTML

1 Wählen Sie **Datei > Exportieren**.

*Hinweis:* Wenn Sie die Schaltfläche **Schnellexport** verwenden, wird nur die zurzeit ausgewählte Seite exportiert.

2 Wählen Sie den Speicherort für die Exportdateien.

3 Wählen Sie im Popupmenü **Exportieren** die Option **HTML und Bilder** aus:

4 Klicken Sie auf die Optionsschaltfläche, und wählen Sie im Dialogfeld **HTML-Einstellungen** auf der Registerkarte **Allgemein** im Popupmenü **HTML-Stil** Ihren HTML-Editor aus. Sollte der gewünschte HTML-Editor nicht aufgeführt sein, wählen Sie **Generic** aus.

5 Klicken Sie auf **OK**, um zum Dialogfeld **Exportieren** zurückzukehren.

6 Wählen Sie in der Dropdownliste **HTML** die Option **HTML-Datei exportieren** aus. Durch die Auswahl von **HTML-Datei exportieren** werden in einem von Ihnen angegebenen Zielordner eine HTML-Datei und die zugehörigen Grafikdateien generiert.

7 Wenn das Dokument Segmente enthält, wählen Sie im Popupmenü **Segmente** die Option **Segmente exportieren** aus.

8 Wenn Sie alle Seiten der Datei exportieren möchten, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Nur aktuelle Seite**.

9 Wählen Sie **Bilder in Unterordner ablegen** aus, wenn die Bilder in einem separaten Ordner abgelegt werden sollen. Sie können entweder einen bestimmten Ordner angeben oder die Fireworks-Standardeinstellung (Ordner **Images**) übernehmen.

10 Klicken Sie auf **Exportieren**.

Die von Fireworks exportierten Dateien werden nach dem Exportieren als Inhalt der Festplatte angezeigt. Wenn Sie alle Seiten exportieren, wird für jede Seite eine separate HTML-Datei erstellt. Die Bilder und HTML-Dateien werden an dem Speicherort generiert, den Sie im Dialogfeld **Exportieren** angegeben haben.

*Hinweis:* Weitere Informationen zum Exportieren von Dateien finden Sie unter „Optimieren und Exportieren“ auf Seite 255.

### Seiten als Bilddateien exportieren

1 Wählen Sie **Datei > Exportieren**.

2 Wählen Sie den Speicherort für die Exportdateien.

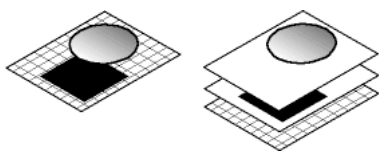
3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Popupmenü **Exportieren** die Option **Nur Bilder**, und legen Sie fest, ob nur die aktuelle Seite oder alle Seiten exportiert werden sollen, indem Sie das Kontrollkästchen **Nur aktuelle Seite** aktivieren oder deaktivieren. Die Seiten werden im Standardbildformat exportiert. Dieses legen Sie im Bedienfeld **Optimieren** fest.
- Wählen Sie im Popupmenü **Exportieren** die Option **Seiten in Dateien** und im Popupmenü **Exportieren als** die Option **Bilder**. Alle Seiten werden im Standardbildformat exportiert. Dieses legen Sie im Bedienfeld **Optimieren** fest.
- Wählen Sie im Popupmenü **Exportieren** die Option **Seiten in Dateien** und im Popupmenü **Exportieren als** die Option **Fireworks PNG**. Jede Seite wird als separate Datei im PNG-Format exportiert. Verwenden Sie dieses Verfahren, um PNG-Dateien zu erstellen, die mit Fireworks 8 abwärts kompatibel sind.



## Mit Ebenen arbeiten

Jedes Objekt eines Dokuments befindet sich auf einer Ebene. Sie können entweder alle Ebenen vor dem Zeichnen erstellen oder sie je nach Bedarf bei der Arbeit hinzufügen. Die Leinwand liegt unterhalb aller Ebenen und stellt selbst keine Ebene dar. Informationen zum Verwenden der Leinwand finden Sie unter „Die Leinwand ändern“ auf Seite 32.



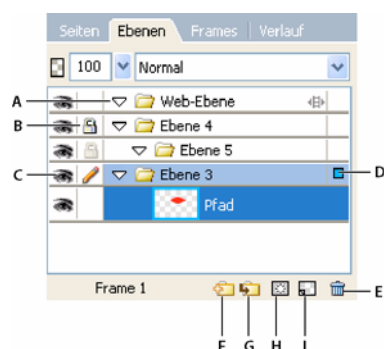
Die Reihenfolge von Ebenen, Unterebenen und Objekten können Sie im Bedienfeld **Ebenen** überprüfen. In dieser Reihenfolge werden die Objekte im Dokument angezeigt. Fireworks legt die einzelnen Ebenen innerhalb eines Dokuments in der Reihenfolge übereinander, in der Sie diese erstellt haben. Dabei befindet sich die zuletzt erstellte Ebene ganz oben. Durch die Reihenfolge im Ebenenstapel wird bestimmt, wie sich die einzelnen Objekte überlagern. Sie können die Reihenfolge der Ebenen und der Objekte innerhalb von Ebenen ändern, und Sie können Unterebenen erstellen und Objekte dorthin verschieben.

Das Bedienfeld **Ebenen** zeigt den aktuellen Status aller Ebenen im aktuellen Frame oder auf der aktuellen Seite eines Dokuments an. Zur Anzeige anderer Frames oder Seiten können Sie das Bedienfeld **Frames** oder **Seiten** verwenden oder im Popupmenü **Frame** am unteren Rand des Bedienfelds **Ebenen** bzw. im Popupmenü **Seiten** am unteren Rand des Dokumentfensters eine Option auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter „Frames verwenden“ auf Seite 239 und „Mit Seiten arbeiten“ auf Seite 151.

Der Name der aktiven Ebene wird im Bedienfeld **Ebenen** hervorgehoben dargestellt. Sie können eine Ebene erweitern und eine Liste der darin enthaltenen Objekte anzeigen. Standardmäßig werden die Objekte dann als Miniaturansichten angezeigt.

Masken werden ebenfalls im Bedienfeld Ebenen angezeigt. Sie können eine Maske bearbeiten, indem Sie auf deren Piktogramm klicken. Im Bedienfeld **Ebenen** können Sie auch neue Bitmap-Masken erstellen. Weitere Informationen zu Masken finden Sie unter „Bilder maskieren“ auf Seite 160.

Im Bedienfeld **Ebenen** finden Sie ebenfalls Steuerelemente für die Opazität und den Mischmodus. Weitere Informationen finden Sie unter „Opazität anpassen und Mischungen anwenden“ auf Seite 176.



A. Ebenen erweitern bzw. zusammenfassen B. Ebenen sperren bzw. freigeben C. Ebenen ein- bzw. ausblenden D. Aktive Ebene E. Ebene löschen F. Neu/Ebene duplizieren G. Neue Unterebene H. Maske hinzufügen I. Neue Bitmap-Grafik

### Ebenen aktivieren

Wenn Sie auf eine Ebene bzw. ein Objekt in einer Ebene klicken, wird diese Ebene zur aktiven Ebene. Objekte, die Sie danach zeichnen, einfügen oder importieren, befinden sich zunächst ganz oben auf der aktiven Ebene.

#### So aktivieren Sie eine Ebene:

- Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf den Namen der Ebene.
- Wählen Sie ein Objekt auf dieser Ebene aus.


## Ebenen hinzufügen und entfernen

Mithilfe des Bedienfelds **Ebenen** können Sie neue Ebenen und Unterebenen hinzufügen, unerwünschte Ebenen löschen und vorhandene Ebenen und Objekte duplizieren.


Wenn Sie eine neue Ebene erstellen, wird über der aktuell ausgewählten Ebene eine leere Ebene eingefügt. Die neue Ebene wird zur aktiven Ebene und im Bedienfeld **Ebenen** hervorgehoben. Wenn Sie eine Ebene löschen, wird die Ebene darüber zur aktiven Ebene. Wenn Sie die letzte verbleibende Ebene löschen, wird eine neue neue, leere Ebene erstellt.

Durch das Duplizieren einer Ebene wird eine neue Ebene erstellt, in der die gleichen Objekte enthalten sind, wie in der aktuell ausgewählten Ebene. Duplizierte Objekte erhalten die Opazität und den Mischmodus der Objekte, von denen sie kopiert wurden. Sie können die duplizierten Objekten verändern, aber diese Änderungen haben keine Auswirkungen auf die Originale.

### So fügen Sie eine Ebene hinzu:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Neu/Ebene duplizieren**. 
- Wählen Sie **Bearbeiten > Objekt einfügen > Ebene**.
- Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Ebenen** den Befehl **Neue Ebene** oder **Neue Unterebene** aus, und klicken Sie auf **OK**.

### So löschen Sie eine Ebene (zwei Möglichkeiten):

-  Ziehen Sie die Ebene im Bedienfeld **Ebenen** auf das Papierkorbsymbol.
- Wählen Sie die Ebene aus, und klicken Sie auf das Papierkorbsymbol im Bedienfeld **Ebenen**.
- Markieren Sie die Ebene, und wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Ebenen** den Befehl **Ebene löschen** aus.

### So duplizieren Sie eine Ebene:

- Ziehen Sie eine Ebene auf die Schaltfläche **Neue Ebene/Ebene duplizieren**.
- Markieren Sie eine Ebene, und wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Ebenen** den Befehl **Ebene duplizieren** aus. Geben Sie ein, wie viele duplizierte Ebenen und an welcher Stelle in der Stapelreihenfolge Sie diese einfügen möchten:

**Oben** positioniert die neue(n) Ebene(n) im Bedienfeld **Ebenen** am Anfang des Ebenenstapels. Die Web-Ebene ist grundsätzlich die oberste Ebene, also wird eine oben platzierte Ebene unmittelbar unter der Web-Ebene eingefügt.

**Vor aktueller Ebene** positioniert die neue(n) Ebene(n) über der ausgewählten Ebene.

**Nach aktueller Ebene** positioniert die neue(n) Ebene(n) unter der ausgewählten Ebene.

**Unten** positioniert die neue(n) Ebene(n) im Bedienfeld **Ebenen** am Ende des Ebenenstapels.

- Ziehen Sie, während Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. die Wahltaste (Macintosh) gedrückt halten, die Ebene an die gewünschte Position.

### So duplizieren Sie ein Objekt:

- ❖ Ziehen Sie, während Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. die Wahltaste (Macintosh) gedrückt halten, das Objekt an die gewünschte Position.

## Ebenen anzeigen

Im Bedienfeld **Ebenen** werden Objekte und Ebenen in einer hierarchischen Struktur angezeigt. Wenn ein Dokument viele Objekte und Ebenen enthält, kann das Bedienfeld **Ebenen** unübersichtlich werden und schwierig zu navigieren sein. Das Ausblenden von Ebenenanzeigen macht die Darstellung übersichtlicher. Wenn Sie bestimmte Objekte einer Ebene anzeigen oder auswählen möchten, können Sie die zugehörige Ebenenanzeige einblenden. Sie können auch alle Ebenen auf einmal ein- oder ausblenden.

### So blenden Sie eine Ebene ein oder aus:

- ❖ Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf das Dreieck links neben dem Ebenennamen.

**So blenden Sie alle Ebenen auf einmal ein oder aus:**

❖ Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** bei gedrückter Taste <Alt> (Windows) bzw. bei gedrückter Wahl taste auf das Dreieck links vom Ebenennamen.

**Ebenen organisieren**

Sie können Ebenen und Objekte in einem Dokument organisieren, indem Sie diese im Bedienfeld **Ebenen** benennen und neu anordnen. Sie können Objekte auf einer Ebene bzw. von einer Ebene auf eine andere verschieben.

Sobald Sie im Bedienfeld **Ebenen** einzelne Ebenen und Objekte verschieben, ändern Sie damit die Reihenfolge, in der deren Objekte auf der Leinwand angezeigt werden. Objekte, die sich auf einer Ebene oben befinden, werden auf der Leinwand vor anderen Objekten dieser Ebene angezeigt. Damit liegen die Objekte der obersten Ebene auch immer vor den Objekten der unteren Ebenen.

***Hinweis:** Wenn Sie eine Ebene oder ein Objekt mit der Maus nach oben bzw. unten aus den Begrenzungen des sichtbaren Bereichs ziehen, führt das Bedienfeld **Ebenen** einen automatischen Bildlauf aus.*

**So benennen Sie eine Ebene bzw. ein Objekt:**

- 1 Doppelklicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf die Ebenen bzw. das Objekt.
- 2 Geben Sie für die neue Ebene bzw. das neue Objekt einen neuen Namen ein. Drücken Sie dann die Eingabetaste.

***Hinweis:** Die Webebene kann nicht umbenannt werden. Sie können jedoch Unterebenen der Webebene sowie Objekte auf der Webebene (z. B. Segmente und Hotspots) umbenennen. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit der Web-Ebene arbeiten“ auf Seite 159.*

**So verschieben Sie eine Ebene bzw. ein Objekt:**

❖ Ziehen Sie die Ebene bzw. das Objekt mit der Maus an die gewünschte Position im Bedienfeld **Ebenen**.

**So verschieben Sie alle ausgewählten Objekte von einer Ebene auf eine andere Position (zwei Möglichkeiten):**

- Ziehen Sie die kleine blaue Auswahlanzeige der Ebene in eine andere Ebene.
- Nachdem Sie die Objekte ausgewählt haben, klicken Sie in die Spalte auf der rechten Seite (wo normalerweise die blaue Auswahlmarkierung angezeigt wird) der Zielebene.

Alle ausgewählten Objekte auf der Ebene werden gleichzeitig in die andere Ebene verschoben.

***Hinweis:** Eine übergeordnete Ebene kann nicht in eine ihrer untergeordneten Ebenen gezogen werden.*

**So kopieren Sie alle ausgewählten Objekte von einer Ebene auf eine andere Position (zwei Möglichkeiten):**

- Ziehen Sie die kleine blaue Auswahlanzeige der Ebene in eine andere Ebene, während Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. die Wahl taste (Macintosh) gedrückt halten.
- Nachdem Sie die Objekte ausgewählt haben, klicken Sie bei gedrückter Taste <Alt> (Windows) bzw. Wahl taste (Macintosh) in die Spalte auf der rechten Seite (wo normalerweise die blaue Auswahlmarkierung angezeigt wird) der Zielebene.

Alle ausgewählten Objekte auf der Ebene werden von Fireworks in die andere Ebene kopiert.

**Ebenen und Objekte schützen**

Im Bedienfeld **Ebenen** gibt es eine Reihe von Optionen, mit denen Sie den Zugriff auf Objekte kontrollieren können.

Sie können Objekte in Ihrem Dokument vor unbeabsichtigtem Auswählen und Ändern schützen. Durch das Sperren eines Objekts wird verhindert, dass es ausgewählt oder bearbeitet werden kann. Durch das Sperren einer Ebene wird verhindert, dass Objekte in dieser Ebene ausgewählt und geändert werden können. Mit der Funktion **Einzelebene bearbeiten** werden Objekte außerhalb der aktiven Ebene und deren Unterebenen vor unbeabsichtigtem Auswählen und Ändern geschützt. Im Bedienfeld **Ebenen** können Sie auch die Sichtbarkeit von Objekten und Ebenen auf der Leinwand kontrollieren. Wenn ein Objekt bzw. eine Ebene im Bedienfeld **Ebenen** ausgeblendet wurde, wird es/sie auf der Leinwand nicht dargestellt, sodass es/sie nicht unbeabsichtigt geändert bzw. ausgewählt werden kann.

**Hinweis:** Ausgeblendete Ebenen und Objekte werden nicht exportiert. Objekte der Webebene können immer exportiert werden, unabhängig davon, ob sie ausgeblendet sind oder nicht. Weitere Informationen zum Exportieren finden Sie unter „Aus Fireworks exportieren“ auf Seite 275.

#### So sperren Sie ein Objekt:

❖ Klicken Sie auf das Quadrat in der Spalte unmittelbar links neben einem Objektnamen.



Ein Vorhängeschloss bedeutet, dass ein Objekt gesperrt ist.

#### So sperren Sie eine Ebene:

❖ Klicken Sie auf das Quadrat in der Spalte unmittelbar links neben einem Ebenennamen.



Ein Vorhängeschloss bedeutet, dass eine Ebene gesperrt ist.

#### So sperren Sie mehrere Ebenen:

❖ Ziehen Sie im Bedienfeld **Ebenen** den Zeiger an der Sperrspalte entlang.

#### So sperren Sie alle Ebenen bzw. heben die Sperrungen wieder auf:

❖ Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Ebenen** den Befehl **Alle sperren** bzw. **Alle Sperrungen aufheben** aus.

#### So aktivieren bzw. deaktivieren Sie die Möglichkeit, Einzelebene zu bearbeiten:

❖ Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Ebenen** den Befehl **Einzelebene bearbeiten** aus.

Durch ein Häkchen wird angezeigt, dass Einzelebene bearbeiten aktiviert ist.

#### So blenden Sie eine Ebene bzw. die Objekte einer Ebene ein oder aus:

❖ Klicken Sie auf die Fläche in der Spalte ganz links neben einem Ebenen- bzw. Objektnamen.



Das Auge zeigt an, dass die Ebene sichtbar ist.

#### So blenden Sie mehrere Ebenen oder Objekte ein bzw. aus:

❖ Ziehen Sie im Bedienfeld **Ebenen** den Mauszeiger die Spalte mit den Augen entlang.

#### So blenden Sie sämtliche Ebenen und Objekte ein bzw. aus:

❖ Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Ebenen** den Befehl **Alle zeigen** bzw. **Alle ausblenden** aus.

## Objekte im Bedienfeld Ebenen verbinden

Wenn Sie mit Bitmap-Objekten arbeiten, kann es vorkommen, dass das Bedienfeld **Ebenen** schnell unübersichtlich wird. Sie können im Bedienfeld **Ebenen** Objekte verbinden, wenn sich das unterste ausgewählte Objekt unmittelbar über einem Bitmap-Objekt befindet. Objekte und Bitmaps, die verbunden werden sollen, müssen im Bedienfeld **Ebenen** nicht benachbart sein oder sich in derselben Ebene befinden.

Durch die Funktion **Abwärts verbinden** werden alle ausgewählten Vektor- und Bitmap-Objekte in das Bitmap-Objekt komprimiert, das sich unmittelbar unter dem untersten ausgewählten Objekt befindet. Das Ergebnis ist ein einzelnes Bitmap-Objekt. Bitmap- und Vektorobjekte können, sobald sie verbunden sind, nicht mehr einzeln bearbeitet werden, und die Bearbeitungsmöglichkeit für Vektorobjekte geht verloren.

#### So verbinden Sie Objekte:

1 Wählen Sie im Bedienfeld **Ebenen** die Objekte aus, die Sie mit einem Bitmap-Objekt verbinden möchten. Halten Sie beim Auswählen die Umschalttaste oder die Taster <Strg> gedrückt, um mehrere Objekte auszuwählen.



Sie können den Inhalt einer ausgewählten Ebene in einem Bitmap-Objekt zusammenführen, das sich auf der Ebene unmittelbar unter der ausgewählten Ebene befindet.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Ebenen** den Befehl **Abwärts verbinden** aus.
- Wählen Sie **Modifizieren** > **Abwärts verbinden** aus.
- Wählen Sie im Kontextmenü, das angezeigt wird, wenn Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh) auf die ausgewählten Objekte auf der Leinwand klicken, die Option **Abwärts verbinden** aus.

Die ausgewählten Objekte werden mit dem Bitmap-Objekt verbunden. Das Ergebnis ist ein einzelnes Bitmap-Objekt.

*Hinweis:* Die Funktion **Abwärts verbinden** wirkt sich nicht auf Segmente, Hotspots oder Schaltflächen aus.

## Ebenen freigeben

Sie können eine Ebene für alle Seiten oder alle Frames in einem Dokument freigeben. Dadurch können Sie Objekte in Ebenen aktualisieren und erreichen, dass dieses Objekt in allen Seiten oder Frames automatisch aktualisiert wird. Dies ist dann hilfreich, wenn bestimmte Objekte, z. B. Hintergrundelemente, auf allen Seiten einer Website oder in allen Frames einer Animation enthalten sein sollen.

*Hinweis:* Unterebenen können nicht für Seiten oder Frames freigegeben werden; Sie müssen die übergeordnete Ebene zum Freigeben auswählen.

**So geben Sie eine ausgewählte Ebene für Frames frei:**

- Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Ebenen** den Befehl **Ebene für Frames freigeben**.
- Doppelklicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf den Ebenennamen, und wählen Sie dann **Über Frames freigeben**.

**So geben Sie eine ausgewählte Ebene für Seiten frei:**

- ❖ Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Ebenen** den Befehl **Ebene für Seiten freigeben...**

Wenn eine Ebene für eine oder mehrere Seiten freigegeben wurde, wird sie in Gelb angezeigt, um sie von den nicht freigegebenen Ebenen unterscheiden zu können.

Nur eine übergeordnete Ebene kann für Seiten freigegeben werden. Unterebenen lassen sich nicht freigeben.

## Mit der Web-Ebene arbeiten

Die Webebene ist eine Spezialebene, die im Vordergrund jedes neuen Dokuments angezeigt wird. Sie enthält Webobjekte, z. B. Segmente und Hotspots, mit denen exportierten Fireworks-Dokumenten Interaktivität zugewiesen werden kann. Weitere Informationen zu Webobjekten finden Sie unter „Segmente, Rollover und Hotspots“ auf Seite 195.

Die Webebene kann nicht gelöscht, dupliziert, verschoben oder umbenannt werden. Außerdem können Objekte auf der Webebene nicht zusammengeführt werden. Die Webebene ist grundsätzlich für alle Seiten und Frames freigegeben; damit sind sämtliche Webobjekte auf jeder Seite bzw. in jedem Frame sichtbar.

**So benennen Sie ein Segment oder einen Hotspot auf der Webebene um:**

- 1 Doppelklicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf das betreffende Segment bzw. den Hotspot.
- 2 Geben Sie den neuen Namen ein. Klicken Sie dann auf einen beliebigen Punkt außerhalb des Fensters, oder drücken Sie die Eingabetaste.

*Hinweis:* Wenn Sie ein Segment umbenennen, wird dieser Name auch verwendet, wenn Sie das Segment exportieren.

## Gruppierte Photoshop-Ebenen importieren

Photoshop-Dateien mit Ebenen werden so importiert, dass jede Ebene als separates Objekt auf einer einzelnen Fireworks-Ebene platziert wird. Gruppierte Ebenen werden als einzelne Ebenen importiert, als wäre die Ebenengruppierung in Photoshop vor dem Importieren in Fireworks aufgehoben worden. Der Schnitteleffekt in gruppierten Photoshop-Ebenen geht beim Import verloren.

## Bilder maskieren

Wie der Name schon sagt, können Masken Objekt- bzw. Bildbereiche verbergen. Es gibt mehrere Maskierungsverfahren, mit denen sich zahlreiche kreative Effekte erzielen lassen.

Sie können eine Maske erstellen, die als „Ausstechform“ fungiert und darunter liegende Objekte bzw. Bilder zuschneidet. Außerdem können Sie eine Maske erstellen, die sich wie ein Milchglasfenster verhält und darunter liegende Objektbereiche verbirgt bzw. anzeigt. Bei diesem Maskentyp wird durch Graustufen gesteuert, inwieweit ausgewählte Objekte sichtbar sind. Sie können darüber hinaus eine Maske erstellen, die die Sichtbarkeit von Objekten mithilfe ihrer eigenen Transparenz beeinflusst.

Masken können mit dem Bedienfeld **Ebenen** oder den Menüs **Bearbeiten**, **Auswählen** oder **Modifizieren** erstellt werden. Nach dem Erstellen der Maske können Sie die Position des maskierten Bereichs auf der Leinwand einstellen bzw. das Erscheinungsbild der Maske durch Bearbeiten des Maskenobjekts ändern. Sie können auf eine gesamte Maske bzw. einzelne Maskenkomponenten auch Transformationen anwenden.

### Masken

Ein Maskenobjekt kann entweder aus einem Vektorobjekt (Vektormaske) oder aus einem Bitmap-Objekt (Bitmap-Maske) erstellt werden. Sie können auch mit mehreren bzw. gruppierten Objekten eine Maske erstellen.

#### Vektormasken

Wenn Sie bereits andere Anwendungen zur Vektorillustration wie z. B. Adobe FreeHand verwendet haben, sind Sie möglicherweise bereits mit Vektormasken vertraut, die manchmal auch „Schnittpfade“ oder „innen einzufügende Objekte“ genannt werden. Das Vektormaskenobjekt schneidet die darunter liegenden Objekte gemäß seiner Pfadform zu und erzeugt einen Ausstechformeffekt.



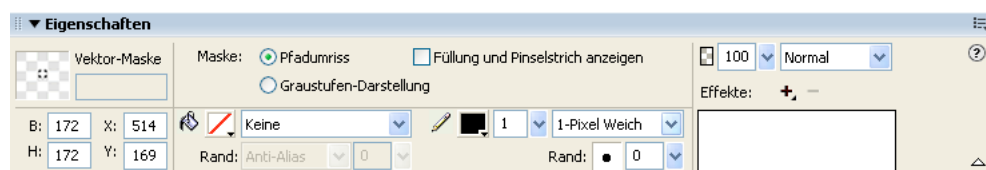
Eine mit ihrem Pfadumriss angewendete Vektormaske

Wenn Sie eine Vektormaske erstellen, wird im Bedienfeld **Ebenen** ein Maskenpiktogramm mit einem Zeichenfedersymbol angezeigt.



Ein Vektormaskenpiktogramm im Bedienfeld **Ebenen**

Bei Auswahl einer Vektormaske werden im Eigenschafteninspektor Informationen dazu angezeigt, wie die Maske angewendet wird. Im unteren Bereich des Eigenschafteninspektors werden zusätzliche Eigenschaften angezeigt, mit denen Sie Strich und Füllung des Maskenobjekts bearbeiten können.

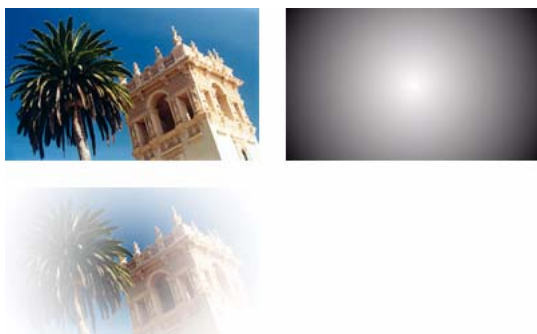


Vektormaskeneigenschaften im Eigenschafteninspektor

Standardmäßig werden Vektormasken mit ihrem Pfadumriss angewendet. Es sind aber auch andere Anwendungen möglich. Weitere Informationen finden Sie unter „Anwendungsverfahren für Masken ändern“ auf Seite 172.

### Bitmap-Masken

Wenn Sie Photoshop kennen, sind Sie vielleicht schon mit Ebenenmasken vertraut. Bitmap-Masken in Fireworks ähneln Ebenenmasken darin, dass die Pixel eines Maskenobjekts die Sichtbarkeit darunter liegender Objekte beeinflussen. Allerdings sind Bitmap-Masken in Fireworks vielseitiger: Sie können das Verfahren, mit dem sie angewendet werden (Graustufen- oder ihre eigene Transparenz), auf einfache Art und Weise ändern. Zusätzlich dazu sind durch den Fireworks-Eigenschafteninspektor Maskeneigenschaften und Optionen für Bitmap-Werkzeuge leichter zugänglich, wodurch der Maskenbearbeitungsprozess erheblich vereinfacht wird. Wenn eine Maske ausgewählt ist, werden im Eigenschafteninspektor eine Reihe von Eigenschaften angezeigt, die nicht nur zu der ausgewählten Maske gehören, sondern auch zu den Bitmap-Werkzeugen, die Sie zur Maskenbearbeitung einsetzen können.

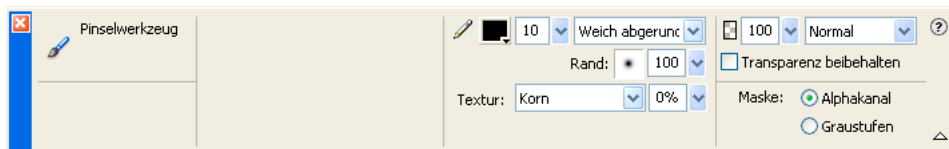


*Ursprüngliche Objekte und eine mit der Graustufendarstellung angewendete Bitmap-Maske*

Bitmap-Masken können mit zwei Methoden angewendet werden:

- Verwenden eines vorhandenen Objekts als Maske für andere Objekte. Dieses Verfahren ähnelt dem Verfahren zum Anwenden von Vektormasken.
- Erstellen einer so genannten leeren Maske. Leere Masken sind anfänglich vollkommen durchsichtig (transparent) oder undurchsichtig. Eine transparente (oder weiße) Maske zeigt das maskierte Objekt vollständig an, während eine undurchsichtige (oder schwarze) Maske das maskierte Objekt gänzlich verdeckt. Mithilfe der Bitmap-Werkzeuge können Sie auf einem Maskenobjekt zeichnen bzw. dieses ändern, um damit darunter liegende Bereiche maskierter Objekte sichtbar bzw. unsichtbar zu machen.

Beim Erstellen einer Bitmap-Maske werden im Eigenschafteninspektor Informationen dazu angezeigt, wie die Maske angewendet wird. Wenn eine Bitmap-Maske ausgewählt ist und Sie ein Bitmap-Werkzeug aktivieren, werden im Eigenschafteninspektor sowohl die Maskeneigenschaften als auch Optionen für das ausgewählte Werkzeug angezeigt, was den Maskenbearbeitungsprozess beträchtlich vereinfacht.



*Eigenschaften einer Bitmap-Maske im Eigenschafteninspektor bei ausgewähltem Bitmap-Werkzeug*

Standardmäßig werden die meisten Bitmap-Masken mit ihrer Graustufendarstellung angewendet, sie können aber auch mithilfe ihres Alphakanals angewendet werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Anwendungsverfahren für Masken ändern“ auf Seite 172.

### Eine Maske anhand eines vorhandenen Objekts erstellen

Sie können eine Maske aus einem vorhandenen Objekt erstellen. Als Maske kann der Pfadumriss eines Vektorobjekts zum Zuschneiden anderer Objekte verwendet werden. Wenn ein Bitmap-Objekt als Maske verwendet wird, beeinflussen entweder die Helligkeit seiner Pixel oder dessen Transparenz die Sichtbarkeit anderer Objekte.

### Objekte mithilfe des Befehls **Als Maske einfügen** maskieren

Mit dem Befehl **Als Maske einfügen** können Sie Masken durch Maskierung eines Objekts bzw. einer Objektgruppe mit einem anderen Objekt erstellen. Mit dem Befehl **Als Maske einfügen** wird entweder eine Vektor- oder eine Bitmap-Maske erstellt. Wenn ein Vektorobjekt als Maske dient, erstellen Sie mit dem Befehl **Als Maske einfügen** eine Vektormaske, die maskierte Objekte mithilfe des Pfadumrisses des Vektorobjekts zuschneidet. Wenn eine Bitmap als Maske dient, erstellen Sie mit dem Befehl **Als Maske einfügen** eine Bitmap-Maske, die die Sichtbarkeit maskierter Objekte mithilfe der Graustufenwerte des Bitmap-Objekts beeinflusst.

#### So erstellen Sie eine Maske mit dem Befehl „Als Maske einfügen“:

**1** Wählen Sie das Objekt aus, das Sie als Maske verwenden möchten. Halten Sie dabei die Umschalttaste gedrückt, um mehrere Objekte auszuwählen.

***Hinweis:** Werden mehrere Objekte als Maske verwendet, wird in Fireworks immer eine Vektormaske erstellt, auch wenn es sich bei den Objekten um Bitmaps handelt.*

**2** Positionieren Sie die Auswahl so, dass sie das Objekt bzw. die Objektgruppe, die maskiert werden soll, überschneidet. Das als Maske zu verwendende Objekt (bzw. die Objektgruppe) kann sich entweder vor oder hinter dem Objekt (bzw. der Objektgruppe), das maskiert werden soll, befinden.



**3** Wählen Sie **Bearbeiten > Ausschneiden** aus, um das als Maske zu verwendende Objekt (bzw. die Objektgruppe) auszuschneiden.

**4** Wählen Sie das Objekt (bzw. die Objektgruppe), das maskiert werden soll.

Bei der Maskierung mehrere Objekte müssen die Objekte gruppiert werden. Weitere Informationen zum Gruppieren von Objekten finden Sie unter „Objekte gruppieren“ auf Seite 55.



**5** So fügen Sie die Maske ein:

- Wählen Sie **Bearbeiten > Als Maske einfügen** aus.



- Wählen Sie **Modifizieren > Maske > Als Maske einfügen** aus.



Eine Maske, die auf ein Bild mit einer schwarzen Leinwand angewendet wurde

#### Objekte mithilfe des Befehls **Innen einfügen** maskieren

Wenn Sie bereits FreeHand verwendet haben, sind Sie vielleicht schon mit der Methode **Innen einfügen** zum Erstellen von Masken vertraut. Mit dem Befehl **Innen einfügen** wird je nach Typ des verwendeten Maskenobjekts entweder eine Vektor- oder eine Bitmap-Maske erstellt. Der Befehl **Innen einfügen** erstellt eine Maske, indem ein geschlossenes Pfad- oder Bitmap-Objekt mit anderen Objekten – Vektorgrafiken, Text oder Bitmap-Grafiken – gefüllt wird. Der Pfad selbst wird oft Zuschneidepfad genannt, und die darin enthaltenen Komponenten werden als Inhalt oder innen eingefügte Objekte bezeichnet. Bereiche, die über den Zuschneidepfad hinausgehen, werden ausgeblendet.

Der Fireworks-Befehl **Innen einfügen** erzeugt einen ähnlichen Effekt wie der Befehl **Als Maske einfügen**. Es gibt jedoch einige Unterschiede:

- Bei der Methode **Innen einfügen** ist das Objekt, das ausgeschnitten und eingefügt wird, das zu maskierende Objekt. Vergleichen Sie dies mit der Methode **Als Maske einfügen**, bei der das Objekt, das ausgeschnitten und eingefügt wird, das Maskenobjekt ist.
- Bei Vektormasken zeigt der Befehl **Innen einfügen** Füllung und Pinselstrich des Maskenobjekts selbst. Beim Befehl **Als Maske einfügen** sind Füllung und Pinselstrich eines Vektormaskenobjekts nicht sichtbar. Mit dem Eigenschafteninspektor können Sie jedoch Füllungen und Pinselstriche einer Vektormaske aktivieren und deaktivieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Anwendungsverfahren für Masken ändern“ auf Seite 172.

#### So erstellen Sie eine Maske mit dem Befehl „**Innen einfügen**“:

- 1 Wählen Sie das Objekt (bzw. die Objektgruppe), das als Inhalt für die Methode **Innen einfügen** verwendet werden soll.
- 2 Positionieren Sie das Objekt (bzw. die Objektgruppe) so, dass es das Objekt, in das der Inhalt eingefügt werden soll, überlappt.

**Hinweis:** Die Stapelreihenfolge ist dabei unwichtig, solange die Objekte, deren Inhalte Sie einfügen möchten, markiert sind. Diese Objekte können sich im Bedienfeld **Ebenen** über oder unter dem Maskenobjekt befinden.



**3** Wählen Sie **Bearbeiten > Ausschneiden** aus, um die Objekte in die Zwischenablage zu verschieben.

**4** Wählen Sie das Objekt aus, in das der Inhalt eingefügt werden soll. Dieses Objekt wird als Maske bzw. Zuschneidepfad verwendet.



**5** Wählen Sie **Bearbeiten > Innen einfügen** aus.

Die eingefügten Objekte scheinen sich innerhalb des Maskenobjekts zu befinden bzw. durch das Maskenobjekt zugeschnitten zu sein.



### **Text als Maske verwenden**

Textmasken gehören zu den Vektormasken. Sie werden auf die gleiche Weise wie Masken angewendet, die sich aus vorhandenen Objekten zusammensetzen. Als Maskenobjekt dient hierbei Text. Beim Anwenden einer Textmaske wird in der Regel ihr Pfadumriss verwendet; man kann aber auch ihre Graustufendarstellung einsetzen.



*Eine mit ihrem Pfadumriss angewendete Textmaske*

Weitere Informationen finden Sie unter „Eine Maske anhand eines vorhandenen Objekts erstellen“ auf Seite 161. Weitere Informationen zu den verschiedenen Methoden der Maskenanwendung finden Sie unter „Anwendungsverfahren für Masken ändern“ auf Seite 172.

## Objekte mithilfe des Bedienfelds „Ebenen“ maskieren

Am leichtesten können Sie eine leere, transparente Bitmap-Maske mit dem Bedienfeld **Ebenen** einfügen. Das Bedienfeld **Ebenen** fügt einem Objekt eine weiße Maske hinzu. Diese können Sie anpassen, indem Sie mit den Bitmap-Werkzeugen auf ihr zeichnen.

*Hinweis:* Einzelheiten zum Erstellen leerer, undurchsichtiger (oder schwarzer) Masken finden Sie unter „Objekte mithilfe der Befehle „Einblenden“ und „Ausblenden“ maskieren“ auf Seite 165.

### So erstellen Sie eine Bitmap-Maske mithilfe des Bedienfelds „Ebenen“:

- 1 Wählen Sie das Objekt aus, das Sie maskieren möchten.
- 2 Klicken Sie im unteren Teil des Bedienfelds **Ebenen** auf die Schaltfläche **Maske hinzufügen**.  
Auf das ausgewählte Objekt wird eine leere Maske angewendet. Im Bedienfeld **Ebenen** wird ein Maskenpiktogramm angezeigt, das die leere Maske repräsentiert.
- 3 Wenn das ausgewählte Objekt eine Bitmap ist, können Sie zum Erstellen einer Pixelauswahl wahlweise auch Auswahlrahmen oder Lasso verwenden.
- 4 Wählen Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** ein Malwerkzeug für Bitmaps aus, z. B. den Pinsel, den Stift, das Farbeimerwerkzeug oder das Verlaufswerkzeug.
- 5 Stellen Sie die gewünschten Werkzeugoptionen im Eigenschafteninspektor ein.
- 6 Zeichnen Sie mit der ausgewählten Maske auf der leeren Maske. In den Bereichen, in denen Sie zeichnen, wird das darunter liegende Maskenobjekt ausgeblendet.



Bild mit angewendeter Maske



Maske, wie sie im Bedienfeld **Ebenen** dargestellt wird

*Hinweis:* Weitere Informationen zum Modifizieren des Erscheinungsbilds einer Bitmap-Maske durch Zeichnen auf dieser finden Sie unter „Maskenerscheinungsbilder ändern“ auf Seite 171.

## Objekte mithilfe der Befehle „Einblenden“ und „Ausblenden“ maskieren

Das Untermenü **Modifizieren** > **Maske** enthält eine Reihe von Optionen zum Anwenden leerer Bitmap-Masken auf Objekte:

**Alle einblenden** wendet eine leere, transparente Maske auf ein Objekt an, die das gesamte Objekt sichtbar macht. Denselben Effekt erzielen Sie, wenn Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf die Schaltfläche **Maske hinzufügen** klicken.

**Alles ausblenden** wendet eine leere, undurchsichtige Maske auf ein Objekt an, die das gesamte Objekt verdeckt.

**Auswahl einblenden** kann nur mit ausgewählten Pixelbereichen verwendet werden. Er wendet mithilfe der aktuellen Pixelauswahl eine transparente Pixelmaske an. Alle anderen Pixel des Bitmap-Objekts werden ausgeblendet. Denselben Effekt erzielen Sie, wenn Sie eine Pixelauswahl erstellen und auf die Schaltfläche **Maske hinzufügen** klicken.

**Auswahl ausblenden** kann nur mit ausgewählten Pixelbereichen verwendet werden. Er wendet mithilfe der aktuellen Pixelauswahl eine undurchsichtige Pixelmaske an. Alle anderen Pixel dieses Objekts werden eingeblendet. Denselben Effekt erzielen Sie, wenn Sie eine Pixelauswahl erstellen und bei gedrückter Taste <Alt> (Windows) bzw. Wahl taste (Macintosh) auf die Schaltfläche **Maske hinzufügen** klicken.

#### So erstellen Sie mit den Befehlen **Alle einblenden** und **Alle ausblenden** eine Maske:

- 1 Wählen Sie das Objekt aus, das Sie maskieren möchten.
- 2 So erstellen Sie die Maske:
  - Wählen Sie **Modifizieren > Maske > Alle einblenden** aus, um das Objekt anzuzeigen.
  - Wählen Sie **Modifizieren > Maske > Alle ausblenden** aus, um das Objekt zu verdecken.
- 3 Wählen Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** ein Malwerkzeug für Bitmaps aus, z. B. den Pinsel, den Stift oder das Farbeimerwerkzeug.
- 4 Stellen Sie die gewünschten Werkzeugoptionen im Eigenschafteninspektor ein.

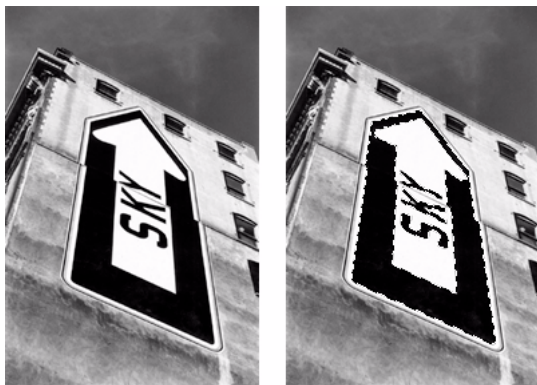
Wenn Sie die Maske **Alles ausblenden** angewendet haben, müssen Sie eine andere Farbe als Schwarz auswählen.

- 5 Zeichnen Sie auf der leeren Maske. In den Bereichen, in denen Sie zeichnen, wird das darunter liegende Maskenobjekt je nach angewendetem Maskentyp entweder aus- oder eingeblendet.

***Hinweis:** Weitere Informationen zum Modifizieren des Erscheinungsbilds einer Bitmap-Maske durch Zeichnen auf dieser finden Sie unter „Maskenerscheinungsbilder ändern“ auf Seite 171.*

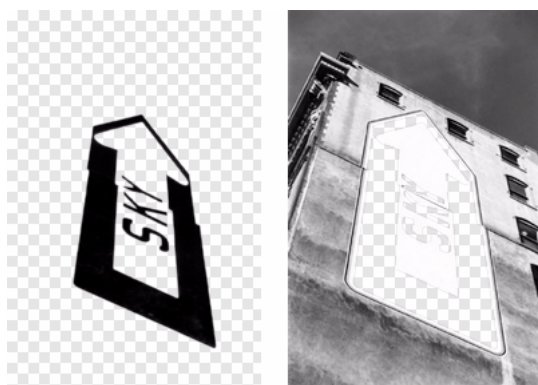
#### So erstellen Sie mit **Auswahl einblenden** und **Auswahl ausblenden** eine Maske:

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** den Zauberstab bzw. den Auswahlrahmen oder das Lasso aus.
- 2 Wählen Sie die betreffenden Pixel in der Bitmap aus.



Originalbild, mit dem Zauberstab ausgewählte Pixel

- 3 So erstellen Sie die Maske:
  - Wählen Sie **Modifizieren > Maske > Auswahl einblenden** aus, um den durch die Pixelauswahl festgelegten Bereich einzublenden.
  - Wählen Sie **Modifizieren > Maske > Auswahl ausblenden** aus, um den durch die Pixelauswahl festgelegten Bereich auszublenden.



Die Ergebnisse der Befehle **Auswahl einblenden** und **Auswahl ausblenden**

Mit der Pixelauswahl wird eine Bitmap-Maske angewendet. Sie können die Maske noch weiter bearbeiten, um verbleibende Pixel des maskierten Objekts mithilfe der Bitmap-Werkzeuge im Bedienfeld **Werkzeuge** ein- oder auszublenen. Weitere Informationen zum Modifizieren des Erscheinungsbilds einer Bitmap-Maske durch Zeichnen auf der Maske finden Sie unter „Maskenerscheinungsbilder ändern“ auf Seite 171.

### Photoshop-Ebenenmasken importieren und exportieren

In Photoshop können Sie Bilder mithilfe von Ebenenmasken bzw. Gruppenmasken maskieren. In Fireworks können Sie Bilder, die Ebenenmasken verwenden, erfolgreich importieren. Danach können Sie diese weiter bearbeiten. Ebenenmasken werden als Bitmap-Masken importiert.

Fireworks-Masken können auch nach Photoshop exportiert werden. Diese werden in Photoshop-Ebenenmasken konvertiert. Wenn die maskierten Objekte Text enthalten und Sie die Texteditierbarkeit in Photoshop beibehalten wollen, müssen Sie beim Exportieren die Option **Editierbarkeit vor Erscheinungsbild beibehalten** aktivieren.

**Hinweis:** Wenn Text als Maskenobjekt dient, wird dieser in eine Bitmap konvertiert und kann nach dem Importieren in Photoshop nicht mehr als Text bearbeitet werden.

### Objekte zu einer Maske gruppieren

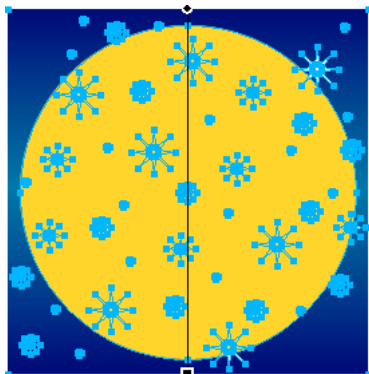
Sie können zwei oder mehr vorhandene Objekte zur Erstellung einer Maske gruppieren. Das oberste Objekt wird dabei zum Maskenobjekt.

Objekte können entweder als Bitmap- oder als Vektormasken gruppiert werden. Die Stapelreihenfolge bestimmt, welcher Maskentyp angewendet wird. Wenn das oberste Objekt ein Vektorobjekt ist, wird eine Vektormaske erstellt. Wenn das oberste Objekt ein Bitmap-Objekt ist, wird eine Bitmap-Maske erstellt.

**Hinweis:** Weitere Informationen zu Vektor- und Bitmap-Masken finden Sie unter „Masken“ auf Seite 160.

**So gruppieren Sie Objekte zu einer Maske:**

1 Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf mindestens zwei sich überschneidende Objekte.



Sie können auch Objekte unterschiedlicher Ebenen wählen.

2 Wählen Sie **Modifizieren > Maske > Als Maske gruppieren** aus.

**Masken bearbeiten**

Zur Veränderung von Masken stehen Ihnen zahlreiche Möglichkeiten zur Verfügung. Durch Ändern von Position, Form und Farbe einer Maske können Sie die Sichtbarkeit maskierter Objekte ändern. Sie können auch den Maskentyp und das Verfahren seiner Anwendung ändern. Zusätzlich dazu können Masken ersetzt, deaktiviert oder gelöscht werden.

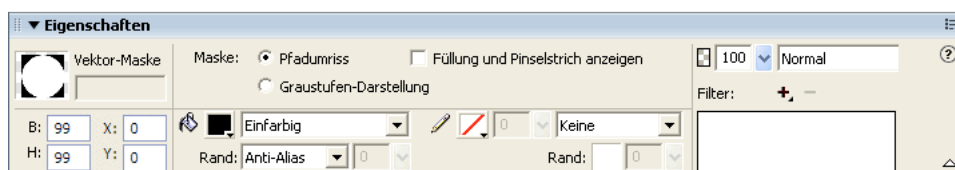
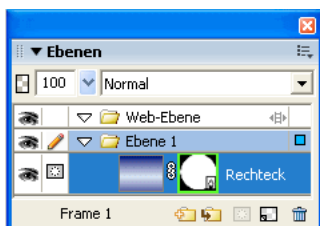
Die Ergebnisse der Maskenbearbeitung sind, auch wenn das Maskenobjekt selbst auf der Leinwand unsichtbar ist, sofort sichtbar. Das Maskenpiktogramm im Bedienfeld **Ebenen** zeigt die Änderungen an, die Sie an der Maske vorgenommen haben.

Maskierte Objekte können auch geändert werden. Sie können maskierte Objekte neu anordnen, ohne die Maske selbst verschieben zu müssen. Sie können zusätzliche maskierte Objekte zu einer vorhandenen Maskengruppe hinzufügen.

**Masken und maskierte Objekte mithilfe von Maskenpiktogrammen auswählen**

Masken und maskierte Objekte können über die Piktogramme im Bedienfeld **Ebenen** leicht identifiziert und ausgewählt werden. Mit Piktogrammen können Sie Masken bzw. maskierte Objekte auf einfache Weise auswählen und bearbeiten, ohne dass andere Objekte beeinflusst werden.

Bei Auswahl des Maskenpiktogramms wird neben diesem im Bedienfeld **Ebenen** das Maskensymbol angezeigt. Die Maskeigenschaften erscheinen im Eigenschafteninspektor, wo sie bei Bedarf auch geändert werden können.



#### **So wählen Sie eine Maske aus:**

- ❖ Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf das Maskenpiktogramm.

Im Bedienfeld **Ebenen** wird um ein Maskenpiktogramm herum ein grüner Rahmen angezeigt, wenn es ausgewählt ist.

#### **So wählen Sie maskierte Objekte aus:**

- ❖ Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf das Piktogramm des maskierten Objekts.

Im Bedienfeld **Ebenen** wird um das Piktogramm eines maskierten Objekts herum ein blauer Rahmen angezeigt, wenn es ausgewählt ist.

#### **Masken und maskierte Objekte mithilfe des Teilauswahlwerkzeugs auswählen**

Mit dem Teilauswahlwerkzeug können Sie einzelne Masken und maskierte Objekte auf der Leinwand auswählen, ohne die anderen Komponenten der Maske auszuwählen.

Wenn Sie mit dem Teilauswahlwerkzeug eine Maske bzw. ein maskiertes Objekt auswählen, werden im Eigenschafteninspektor die Eigenschaften für dieses ausgewählte Objekt dargestellt.

#### **So wählen Sie eine Maske und ein maskiertes Objekt unabhängig voneinander aus:**

- ❖ Klicken Sie mit dem Teilauswahlwerkzeug auf das Objekt auf der Leinwand.

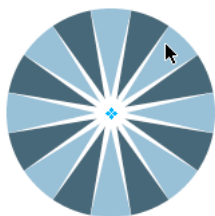
Im ausgewählten Zustand werden Masken mit einem grünen Rahmen und maskierte Objekte mit einem blauen Rahmen dargestellt.

#### **Masken und maskierte Objekte verschieben**

Sie können Masken und maskierte Objekte neu positionieren. Diese können zusammen oder unabhängig voneinander verschoben werden.

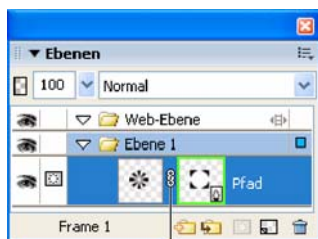
**So verschieben Sie eine Maske und deren maskiertes Objekt zusammen:**

- 1 Wählen Sie mit dem Zeigerwerkzeug die Maske auf der Leinwand aus.
- 2 Ziehen Sie die Maske mit der Maus an die neue Position. Achten Sie dabei darauf, dass Sie nicht den Verschiebungsgriff ziehen, es sei denn, Sie möchten das maskierte Objekt unabhängig von der Maske verschieben.

**So verschieben Sie Masken und maskierte Objekte unabhängig durch Aufheben von Verknüpfungen:**

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld Ebenen auf das Verknüpfungssymbol auf der Maske.

Dadurch werden Masken von maskierten Objekten getrennt. Sie können dann unabhängig voneinander verschoben werden.



A

A. Verknüpfungssymbol

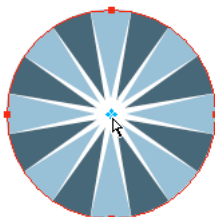
- 2 Wählen Sie das Piktogramm des Objekts aus, das verschoben werden soll, d. h. die Maske oder die maskierten Objekte.
- 3 Ziehen Sie mit dem Zeigerwerkzeug Objekte auf der Leinwand.

**Hinweis:** Wenn es mehrere maskierte Objekte gibt, werden alle maskierten Objekte zusammen verschoben.

- 4 Klicken Sie im Bedienfeld Ebenen zwischen die Maskenpiktogramme. Dadurch werden die maskierten Objekte wieder mit der Maske verknüpft.

**So verschieben Sie eine Maske unabhängig mithilfe ihres Verschiebungsgriffs:**

- 1 Wählen Sie mit dem Zeigerwerkzeug die Maske auf der Leinwand aus.
- 2 Wählen Sie das Teilauswahlwerkzeug aus, und ziehen Sie den Verschiebungsgriff der Maske mit der Maus an eine neue Position.





**So verschieben Sie maskierte Objekte unabhängig von der Maske mithilfe des Verschiebungsgriiffs:**

- 1 Wählen Sie mit dem Zeigerwerkzeug die Maske auf der Leinwand aus.
  - 2 Ziehen Sie den Verschiebungsgriff mit der Maus an eine neue Position.
- Die Objekte werden verschoben, ohne die Maskenposition zu beeinflussen.



**Hinweis:** Wenn es mehrere maskierte Objekte gibt, werden alle maskierten Objekte zusammen verschoben.

**So verschieben Sie maskierte Objekte unabhängig voneinander:**

- ❖ Klicken Sie mit dem Teilauswahlwerkzeug auf das Objekt, um es auszuwählen. Ziehen Sie dann das Objekt mit der Maus.
- Das ist die einzige Methode, mit der Sie ein einzelnes maskiertes Objekt auswählen und verschieben können, ohne andere maskierte Objekte zu verschieben.

**Maskenerscheinungsbilder ändern**

Durch Ändern von Form und Farbe einer Maske können Sie die Sichtbarkeit maskierter Objekte ändern.

Sie modifizieren die Form einer Bitmap-Maske, indem Sie mit den Bitmap-Werkzeugen auf ihr zeichnen. Sie modifizieren die Form einer Vektormaske, indem Sie Punkte des Maskenobjekts verschieben.

Wenn eine Maske über ihre Graustufendarstellung angewendet wird, können Sie deren Farben ändern, um die Opazität der darunter liegenden maskierten Objekte zu beeinflussen. Durch Verwendung von Mitteltonfarben in einer Maske für Graustufendarstellung erhalten maskierte Objekte ein milchglasartiges Erscheinungsbild. Durch hellere Farben werden maskierte Objekte eingeblendet. Durch dunklere Farben werden maskierte Objekte ausgeblendet, und der Hintergrund wird sichtbar.

Sie können eine Maske auch ändern, indem Sie ihr Maskenobjekte hinzufügen oder sie mit den Transformationswerkzeugen bearbeiten.

**So ändern Sie die Form einer ausgewählten Maske:**

- Zeichnen Sie mit beliebigen Bitmap-Werkzeugen auf einer Bitmap-Maske.
- Verschieben Sie mit dem Teilauswahlwerkzeug die Punkte eines Vektormaskenobjekts.

**So ändern Sie die Farbe einer ausgewählten Maske:**

- Bei Bitmap-Masken in Graustufendarstellung können Sie mit den Bitmap-Werkzeugen in verschiedenen Grautonwerten auf der Maske zeichnen.
- Bei Vektormasken in Graustufendarstellung können Sie die Farbe des Maskenobjekts ändern.

**Hinweis:** Durch hellere Farben werden die maskierten Objekte sichtbar, und durch dunklere Farben werden sie ausgeblendet.

**So ändern Sie eine Maske durch Hinzufügen zusätzlicher Maskenobjekte:**

- 1 Wählen Sie **Bearbeiten > Ausschneiden** aus, um die ausgewählten Objekte, die der Maske hinzugefügt werden sollen, auszuschneiden.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld **Ebenen** das Piktogramm des maskierten Objekts aus.
- 3 Wählen Sie **Bearbeiten > Als Maske einfügen** aus.

4 Wählen Sie **Hinzufügen** aus, wenn Sie gefragt werden, ob die vorhandene Maske ersetzt werden oder ein Objekt hinzugefügt werden soll.

Die Objekte werden zur Maske hinzugefügt.

#### So ändern Sie eine Maske mithilfe der Transformationswerkzeuge:

1 Wählen Sie mit dem Zeigerwerkzeug die Maske auf der Leinwand aus.

2 Wählen Sie im Untermenü **Modifizieren** > **Transformieren** ein Transformationswerkzeug bzw. einen Befehl, um auf die Maske eine Transformation anzuwenden. Weitere Informationen zur Verwendung der Transformationswerkzeuge finden Sie unter „Ausgewählte Objekte und Auswahlbereiche transformieren und verzerren“ auf Seite 52.

Die Transformation wird auf die Maske und deren maskierte Objekte angewendet.

**Hinweis:** Sie können eine Transformation auch nur auf das Maskenobjekt anwenden, indem Sie im Bedienfeld **Ebenen** zuerst die Verknüpfung der Maske mit ihren Maskenobjekten aufheben und dann die Transformation durchführen.

#### Anwendungsverfahren für Masken ändern

Mithilfe des Eigenschafteninspektors stellen Sie sicher, dass Sie wirklich eine Maske bearbeiten. Hier können Sie auch erkennen, um welchen Maskentyp es sich handelt. Bei Auswahl einer Maske kann im Eigenschafteninspektor das Verfahren für die Anwendung einer Maske geändert werden. Ist der Eigenschafteninspektor auf Miniaturgröße verkleinert, dann klicken Sie auf den Erweiterungspfeil, um alle Eigenschaften einzublenden.

Standardmäßig werden Vektormasken mit ihrem Pfadumriss angewendet. Der Umriss des Pfads bzw. Texts wird als Maske verwendet. Sie können wahlweise die Füllungen und Pinselstriche der Maske aktiviert anzeigen. Dadurch wird dasselbe Ergebnis wie beim Einsatz des Verfahrens **Innen einfügen** zum Erstellen von Masken erreicht. Weitere Informationen finden Sie unter „Eine Maske anhand eines vorhandenen Objekts erstellen“ auf Seite 161.



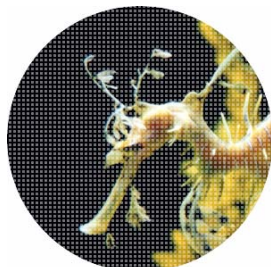
Eine mit ihrem Pfadumriss angewendete Vektormaske mit aktivierter Option **Füllung und Pinselstrich anzeigen**

Durch Anwenden einer Bitmap-Maske mithilfe ihres Alphakanals können Sie Masken erstellen, die einer Vektormaske gleichen, die mit ihrem Pfadumriss angewendet wurde. Wenn Sie eine Maske mit ihrem Alphakanal anwenden, beeinflusst die Transparenz des Maskenobjekts die Sichtbarkeit des Objekts, das maskiert wird.



Bitmap-Maske, die mithilfe ihres Alphakanals angewendet wurde

Sowohl Vektor- als auch Bitmap-Masken können mit der Graustufendarstellung angewendet werden. Standardmäßig werden Bitmap-Masken mit ihrer Graustufendarstellung angewendet. Wenn eine Maske über ihre Graustufen-Darstellung angewendet wird, legt die Helligkeit der Pixel fest, wie viel des maskierten Objekts angezeigt wird. Die hellen Pixel zeigen das maskierte Objekt an. Dunklere Pixel unterdrücken die Anzeige des Objekts und lassen den Hintergrund durchscheinen. Durch Anwenden von Masken mithilfe ihrer Graustufendarstellung werden interessante Effekte erzeugt, wenn das Objekt ein Füllmuster bzw. eine Verlaufs-füllung enthält.



*Eine mit ihrer Graustufendarstellung angewendete Vektormaske mit einem Füllmuster*

Sie können Vektormasken auch in Bitmap-Masken konvertieren. Die Umwandlung von Bitmap-Masken in Vektormasken ist jedoch nicht möglich.

Weitere Informationen zu Vektor- und Bitmap-Masken finden Sie unter „Masken“ auf Seite 160.

#### **So wenden Sie eine Maske mit ihrem Pfadumriss an:**

- ❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor **Pfadumriss** aus, wenn eine Vektormaske ausgewählt ist.

#### **So zeigen Sie Füllung und Pinselstrich einer Vektormaske an:**

- ❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor **Füllung und Pinselstrich anzeigen** aus, wenn eine Vektormaske, die über ihren Pfadumriss angewendet wurde, ausgewählt ist.

#### **So wenden Sie eine Bitmap-Maske über ihren Alphakanal an:**

- ❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor **Alphakanal** aus, wenn eine Bitmap-Maske ausgewählt ist.

#### **So wenden Sie eine Vektor- bzw. Bitmap-Maske über ihre Graustufendarstellung an:**

- ❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor **Graustufen-Darstellung** aus, wenn eine Maske ausgewählt ist.

#### **So konvertieren Sie eine Vektormaske in eine Bitmap-Maske:**

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Ebenen** das Piktogramm des Maskenobjekts aus.
- 2 Wählen Sie **Modifizieren > Auswahl als Hintergrund**.

#### **Objekte einer maskierten Auswahl hinzufügen**

Sie können einer maskierten Auswahl zusätzliche Objekte hinzufügen.

#### **So fügen Sie einer maskierten Auswahl maskierte Objekte hinzu:**

- 1 Wählen Sie **Bearbeiten > Ausschneiden** aus, um die ausgewählten Objekte, die der Maske hinzugefügt werden sollen, auszuschneiden.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld **Ebenen** das Piktogramm des maskierten Objekts aus.
- 3 Wählen Sie **Bearbeiten > Innen einfügen** aus.

Die Objekte werden zu den maskierten Objekten hinzugefügt.

***Hinweis:** Durch das Anwenden des Befehls **Innen einfügen** auf eine vorhandene Maske werden Pinselstrich und Füllung dieser Maske normalerweise nicht angezeigt, es sei denn, die ursprüngliche Maske wurde über ihren Pinselstrich und ihre Füllung angewendet.*

### Masken ersetzen, deaktivieren und löschen

Sie können eine Maske durch ein neues Maskenobjekt ersetzen. Sie können Masken auch deaktivieren oder löschen. Durch das Deaktivieren einer Maske wird diese zeitweise ausgeblendet. Durch Löschen wird die Maske permanent entfernt.

#### So ersetzen Sie eine Maske:

- 1 Wählen Sie **Bearbeiten** > **Ausschneiden** aus, um das ausgewählte Objekt oder die als Maske zu verwendenden Objekte auszuschneiden.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld **Ebenen** das Piktogramm des maskierten Objekts aus. Wählen Sie dann **Bearbeiten** > **Als Maske einfügen** aus.
- 3 Wählen Sie **Ersetzen**, wenn Sie gefragt werden, ob die vorhandene Maske ersetzt werden oder ein Objekt hinzugefügt werden soll.

Das vorhandene Maskenobjekt wird durch das neue Objekt ersetzt.

#### So deaktivieren bzw. aktivieren Sie eine ausgewählte Maske:

- Wählen Sie im Bedienfeld **Ebenen** im Menü **Optionen** den Befehl **Maske deaktivieren** bzw. **Maske aktivieren** aus.
- Wählen Sie **Modifizieren** > **Maske** > **Maske deaktivieren** bzw. **Modifizieren** > **Maske** > **Maske aktivieren** aus.

Bei einer deaktivierten Maske wird auf dem Piktogramm ein rotes X angezeigt. Durch Klicken auf das X wird die Maske wieder aktiviert.

#### So löschen Sie eine ausgewählte Maske:

- 1 Führen Sie zum Löschen einer Maske einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie im Bedienfeld **Ebenen** im Menü **Optionen** den Befehl **Maske löschen** aus.
  - Wählen Sie **Modifizieren** > **Maske** > **Maske löschen** aus.
  - Ziehen Sie das Maskenpiktogramm mit der Maus auf das Papierkorbsymbol im Bedienfeld **Ebenen**.
- 2 Entscheiden Sie, ob vor dem Löschen der Maske der Effekt der Maske auf die maskierten Objekte beibehalten oder entfernt werden soll:

**Anwenden** behält die Änderungen, die Sie am Objekt vorgenommen haben, bei. Die Maske selbst kann jedoch nicht mehr bearbeitet werden. Wenn es sich bei dem maskierten Objekt um ein Vektorobjekt handelt, werden die Maske und das Vektorobjekt in eine einzige Bitmap-Grafik konvertiert.

**Verwerfen** macht Ihre Änderungen rückgängig, und das Objekt wird in seiner ursprünglichen Form wieder hergestellt.

**Abbrechen** bricht den Löschvorgang ab, und die Maske bleibt intakt.

## Mischen und Transparenz

Unter *Zusammensetzen* versteht man das Variieren der Transparenz bzw. der farblichen Interaktion zwischen zwei oder mehreren Objekten, die einander überlappen. In Fireworks können Sie mithilfe von Mischmodi zusammengesetzte Bilder erstellen. Mischmodi bieten weiterhin eine Möglichkeit zum Steuern der Opazität von Objekten und Bildern.

### Informationen zu Mischmodi

Wenn Sie einen Mischmodus auswählen, wird dieser von Fireworks auf die ausgewählten Objekte vollständig angewendet. Die verschiedenen Objekte innerhalb eines einzelnen Dokuments oder auf einer einzelnen Ebene können unterschiedliche Mischmodi haben.

Wenn Sie Objekte mit unterschiedlichen Mischmodi gruppieren, werden die einzelnen Mischmodi durch den Mischmodus der Gruppe außer Kraft gesetzt. Wenn Sie die Gruppierung der Objekte wieder aufheben, werden die einzelnen Mischmodi der Objekte wiederhergestellt.

**Hinweis:** Die Mischmodi für Ebenen funktionieren in Symboldokumenten nicht.

Ein Mischmodus enthält die folgenden Elemente:

**Mischfarbe** ist die Farbe, auf die der Mischmodus angewendet wird.

**Opazität** ist der Transparenzgrad des Objekts, auf das der Mischmodus angewendet wird.

**Grundfarbe** ist die Farbe der Pixel, die sich unter der Mischfarbe befinden.

**Ergebnisfarbe** ist die Farbe, die entsteht, wenn der Mischmodus auf die Grundfarbe angewendet wird.

In Fireworks gibt es u. a. die folgenden Mischmodi:

**Normal** wendet keinen Mischmodus an.

**Sprenkeln** wählt Farben zwischen der aktuellen Ebene und der Hintergrundebene zufällig aus, um den Mischeffekt zu erstellen.

**Multiplizieren** multipliziert die Grundfarbe mit der Mischfarbe. Dies führt zu dunkleren Farbtönen.

**Bildschirm** multipliziert die Umkehrfarbe der Mischfarbe mit der Grundfarbe. Dies führt zu helleren Farbtönen.

**Abdunkeln** verwendet die jeweils dunklere Farbe von Misch- und Grundfarbe als Ergebnisfarbe. In diesem Modus werden nur die Pixel ersetzt, die heller sind als die Mischfarbe.

**Linear nachbelichten** prüft jeden Kanal der aktuellen Ebene und der Hintergrundebene und dunkelt die Hintergrundfarbe ab, um die Mischfarbe durch Verringern der Helligkeit darzustellen. Als Gesamteffekt ergibt sich dabei ein dunkleres Bild. Die neutrale Farbe ist Weiß, sodass lineares Nachbelichten mit Weiß keinen Effekt hat.

**Aufhellen** verwendet die jeweils hellere Farbe von Misch- und Grundfarbe als Ergebnisfarbe. In diesem Modus werden nur die Pixel ersetzt, die dunkler sind als die Mischfarbe.

**Linear abwedeln** prüft jeden Kanal der aktuellen Ebene und der Hintergrundebene und hellt die Hintergrundfarbe auf, um die Mischfarbe durch Erhöhen der Helligkeit darzustellen. Als Gesamteffekt ergibt sich dabei ein helleres Bild. Die neutrale Farbe ist Schwarz, sodass lineares Abwedeln mit Schwarz keinen Effekt hat.

**Strahlendes Licht** ein kontrastverstärkender Mischmodus, der die Filter **Farbig nachbelichten** und **Farbig abwedeln** kombiniert. Wenn die Mischfarbe dunkler als mittelgrau ist, dunkelt **Strahlendes Licht** das Bild ab bzw. hellt es auf, um den Kontrast zu verstärken. Andernfalls wird das Bild aufgehellt oder abgewedelt, indem der Kontrast verringert wird.

**Lineares Licht** unterscheidet sich vom Filter **Strahlendes Licht** darin, dass es sich um eine Kombination aus **Linear nachbelichten** und **Linear abwedeln** handelt und nicht der Kontrast, sondern die Helligkeit korrigiert wird. Wenn die Mischebenenfarbe dunkler als mittelgrau ist, dunkelt **Lineares Licht** das Bild ab, indem die Helligkeit verringert wird. Wenn die Mischebenenfarbe heller als mittelgrau ist, ist das Ergebnis ein helleres Bild.

**Lichtpunkt** ersetzt die Farbe je nach Mischfarbe. Wenn die Mischfarbe heller als 50% Grau ist, werden Pixel, die dunkler als die Mischfarbe sind, ersetzt, und Pixel, die heller als die Mischfarbe sind, werden nicht geändert. Wenn die Mischfarbe dunkler als 50% Grau ist, werden Pixel, die heller als die Mischfarbe sind, ersetzt, und Pixel, die dunkler als die Mischfarbe sind, werden nicht geändert.

**Hart mischen** reduziert die Farben in einem Bild auf acht reine Farben.

**Differenz** subtrahiert die Mischfarbe von der Grundfarbe bzw. umgekehrt. Es wird auf jeden Fall immer die dunklere Farbe von der helleren subtrahiert.

**Farbton** kombiniert den Farbtonwert der Mischfarbe mit der Leuchtkraft und der Sättigung der Grundfarbe.

**Sättigung** kombiniert den Sättigungswert der Mischfarbe mit der Leuchtkraft und dem Farbton der Grundfarbe.

**Farbe** kombiniert den Farbton und die Sättigung der Mischfarbe mit der Leuchtkraft der Grundfarbe. Dabei bleiben die Graustufen zum Einfärben von Monochrom-Bildern und zum Tönen von Farbbildern erhalten.

**Leuchtkraft** kombiniert die Leuchtkraft der Mischfarbe mit dem Sättigungswert und dem Farbton der Grundfarbe.

**Umkehren** kehrt die Grundfarbe um.

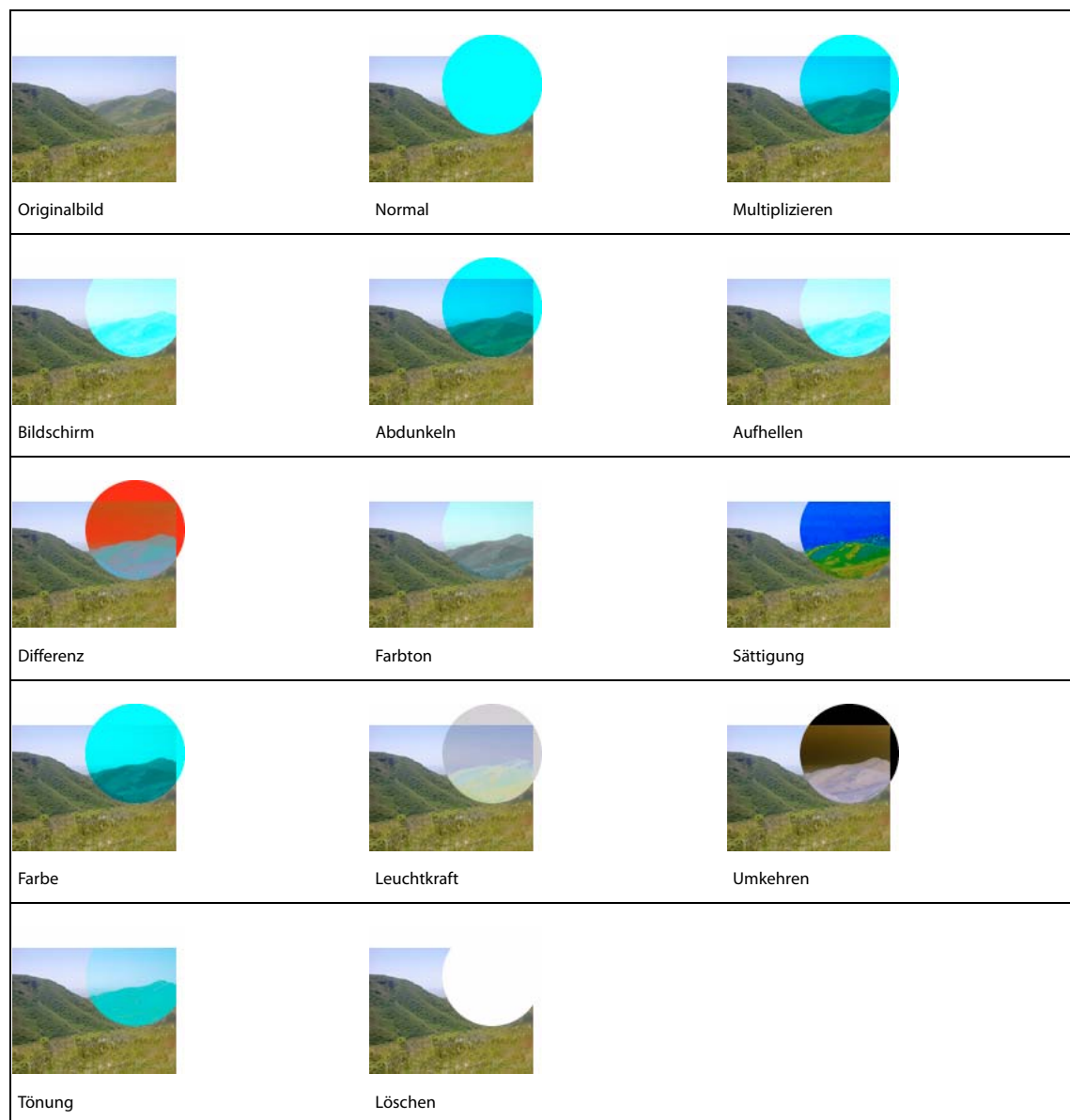
**Tönung** fügt der Grundfarbe Grau hinzu.

**Löschen** löscht alle mit der Grundfarbe eingefärbten Pixel einschließlich derer im Hintergrundbild.

Allgemeine Informationen zu Mischmodi, insbesondere zu den den Photoshop-Mischmodi, finden Sie auf der folgenden Website: [www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/](http://www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/).

## Beispiele für Mischmodi

Hier finden Sie Beispiele für einige der Mischmodi in Fireworks. Weitere Beispiele finden Sie auf dieser Website: [www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/](http://www.pegtop.net/delphi/articles/blendmodes/).



## Opazität anpassen und Mischungen anwenden

Über den Eigenschafteninspektor oder das Bedienfeld **Ebenen** können Sie die Opazität ausgewählter Objekte anpassen und Mischmodi anwenden. Ein Opazitätswert von 100 ergibt ein vollkommen undurchsichtiges (opakes) Objekt. Ein Wert von 0 (Null) macht das Objekt vollkommen durchsichtig (transparent).

Sie können Mischmodus und Opazität auch vor dem Zeichnen eines Objekts festlegen.

**So legen Sie einen Mischmodus und eine Opazität vor dem Zeichnen eines Objekts fest:**

❖ Setzen Sie, nachdem Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** das gewünschte Werkzeug ausgewählt haben, Mischmodus und Opazität im Eigenschafteninspektor, bevor Sie das Objekt zeichnen.

*Hinweis: Optionen für Mischmodi und Opazität stehen nicht in allen Werkzeugen zur Verfügung.*

**So stellen Sie einen Mischmodus und einen Opazitätsgrad für vorhandene Objekte ein:**

- 1 Wählen Sie das obere von zwei sich überlappenden Objekte aus.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor oder im Bedienfeld **Ebenen** im Popupmenü **Mischmodus** eine Mischoption aus.
- 3 Wählen Sie mit dem Popup-Schieberegler **Opazität** eine Einstellung, oder geben Sie einen Wert in das Textfeld ein.

**So legen Sie Standard-Mischmodus und Opazitätsgrad fest, die beim Neuzeichnen von Objekten angewendet werden:**

- 1 Wählen Sie **Auswählen > Auswahl aufheben**, um zu vermeiden, dass ein Mischmodus und eine Opazität versehentlich auf noch ausgewählte Objekte angewendet werden.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor einen Mischmodus und einen Opazitätsgrad aus, wenn ein Vektor- bzw. Bitmap-Zeichenwerkzeug ausgewählt ist.

Der von Ihnen gewählte Mischmodus und der Opazitätsgrad dienen als Standardwerte für alle Objekte, die Sie nachfolgend mit dem Werkzeug zeichnen.

**Der Live-Filter „Farbfüllung“**

Fireworks bietet einen Live-Filter, mit dem Sie die Farbe eines Objekts durch Ändern des Opazitätsgrads und des Mischmodus dieses Objekts verändern können. Dieser Live-Filter, der Füllfarbe genannt wird, ergibt denselben Effekt wie das Überlappen eines Objekts mit einem anderen Objekt, das einen anderen Opazitätsgrad und Mischmodus aufweist. Weitere Informationen zur Verwendung des Live-Filters **Füllfarbe** finden Sie unter „Live-Filter verwenden“ auf Seite 143.





# Kapitel 10: Stile, Symbole und URLs verwenden

Fireworks umfasst drei Bedienfelder, in denen Stile, Symbole und URLs gespeichert und wieder verwendet werden können. Stile werden im Bedienfeld **Stile** gespeichert, Symbole für das aktuelle Dokument im Bedienfeld **Bibliothek** und URLs im Bedienfeld **URL**. Standardmäßig sind alle drei Bedienfelder in der Bedienfeldgruppe **Elemente** angeordnet.

Das Bedienfeld **Stile** enthält eine Reihe vordefinierter Fireworks-Stile, aus denen Sie einen auswählen können. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, selbst erstellte Kombinationen von Strichen, Füllungen, Filtern und Textattributen als benutzerdefinierte Stile zu speichern und wieder zu verwenden. Anstatt jedes Mal die Attribute wieder einzeln einstellen zu müssen, können Sie diese Kombination von Attributen einfach im Bedienfeld **Stile** speichern und später auf andere Objekte übertragen.

Fireworks bietet drei unterschiedliche Symboltypen: Grafiken, Animationen und Schaltflächen. Jeder Typ weist bestimmte Eigenschaften für dessen spezifischen Zweck auf. Im Bedienfeld **Bibliothek** können Sie neue Symbole erstellen und vorhandene Symbole duplizieren, importieren und bearbeiten. Informationen zu den verschiedenen Merkmalen der Symbole vom Typ „Animation“ oder „Schaltfläche“ finden Sie unter „Animationen erstellen“ auf Seite 235 und „Schaltflächen und Popupmenüs erstellen“ auf Seite 217.

Eine URL (Uniform Resource Locator) ist die Internetadresse einer bestimmten Seite bzw. Datei. Wenn Sie bestimmte URLs häufiger verwenden, können Sie diese dem Bedienfeld URL hinzufügen. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, URLs in URL-Bibliotheken zusammenzufassen.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:

- „Stile verwenden“ auf Seite 179
- „Symbole verwenden“ auf Seite 182
- „URLs verwenden“ auf Seite 191

## Stile verwenden

Sie können eine Reihe festgelegter Füllungen, Stricharten, Filter und Textattribute speichern und wieder verwenden, indem Sie eigene Stile erstellen. Wenn Sie einem Objekt einen bestimmten Stil zuweisen, nimmt es die Merkmale des Stils an.

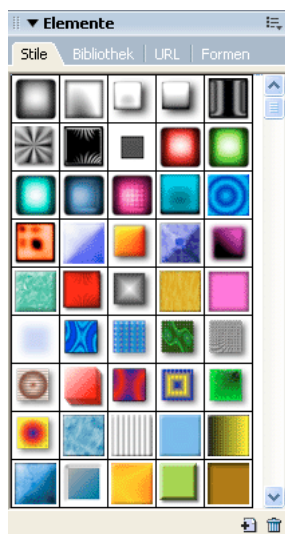


Fireworks wird mit vielen vordefinierten Stilen geliefert. Sie können aber neue Stile hinzufügen und vorhandene Stile ändern oder löschen. Auf der Fireworks-DVD sowie der Adobe-Website finden Sie viele vordefinierte Stile, die Sie in Fireworks importieren können. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, eigene Stile zu exportieren, damit andere Fireworks-Benutzer diese ebenfalls verwenden können. Schließlich können Sie auch Stile aus anderen Fireworks-Dokumenten importieren.

**Hinweis:** Sie können Stile nicht auf Bitmap-Objekte anwenden.

## Stile anwenden

Über das Bedienfeld **Stile** können Sie Stile erstellen, speichern und Objekten bzw. Text zuweisen.



Bedienfeld **Stile**

Wenn Sie einen Stil auf ein Objekt anwenden, können Sie diesen Stil später ändern, ohne dass sich diese Änderung auf das ursprüngliche Objekt auswirkt. In Fireworks werden keine Informationen darüber gespeichert, welcher Stil auf ein bestimmtes Objekt angewendet wurde. Einen einmal gelöschten Stil können Sie also nicht wieder herstellen. Ein Objekt, das diesen Stil derzeit verwendet, behält jedoch seine Attribute bei. Fireworks-Stile und andere gelöschte Stile können wiederhergestellt werden, indem Sie im Bedienfeld **Stile** im Menü **Optionen** den Befehl **Stile zurücksetzen** auswählen. Mit diesem Befehl werden allerdings auch sämtliche benutzerdefinierten Stile gelöscht.

### So wenden Sie einen Stil auf ein ausgewähltes Objekt bzw. einen Textblock an:

- 1 Klicken Sie auf **Fenster > Stile**, um das Bedienfeld **Stile** zu öffnen.
- 2 Klicken Sie im Bedienfeld **Stile** auf einen Stil.

## Stile erstellen und löschen


Sie können einen Stil auf Grundlage der Attribute eines ausgewählten Objekts erstellen. Der Stil wird im Bedienfeld **Stile** angezeigt.

Außerdem können Sie Stile aus dem Bedienfeld **Stile** löschen.

Die folgenden Attribute lassen sich in Stilen speichern:

- Füllungstyp und -farbe, einschließlich Muster, Texturen und Vektorgradientattribute wie Winkel, Position und Opazität
- Strichtyp und Strichfarbe
- Filter
- Textattribute wie Schrift, Schriftgröße, Stil (fett, kursiv, unterstrichen), Ausrichtung, Anti-Aliasing, automatische Unterscheidung, horizontale Skalierung, Bereichsunterschneidung und Zeilenabstand

### So erstellen Sie einen neuen Stil:

- 1 Erstellen oder wählen Sie ein Vektorobjekt oder einen Text mit den gewünschten Strich-, Füllungs-, Filter- bzw. Textattributen.
- 2  Klicken Sie unten im Bedienfeld **Stile** auf die Schaltfläche **Neuer Stil**.
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld **Neuer Stil** die Attribute aus, die mit dem betreffenden Stil dargestellt werden sollen.

**Hinweis:** Zum Speichern nicht aufgeführter Textattribute, wie z. B. Ausrichtung, Anti-Aliasing, automatische Unterscheidung, horizontale Skalierung, Bereichsunterschneidung und Zeilenabstand, wählen Sie die Option **Text Sonstiges** aus.

4 Geben Sie dem Stil einen Namen, und klicken Sie dann auf **OK**.

Im Bedienfeld **Stile** wird nun ein Symbol angezeigt, das den neuen Stil darstellt.

#### **So erstellen Sie einen neuen Stil auf der Grundlage eines vorhandenen Stils:**

- 1 Wenden Sie einen vorhandenen Stil auf das ausgewählte Objekt an.
- 2 Bearbeiten Sie die Attribute des Objekts.
- 3 Speichern Sie die Attribute, indem Sie wie oben beschrieben einen neuen Stil erstellen.

#### **So löschen Sie einen Stil:**

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Stile** einen Stil aus.

Sie können mehrere Stile auswählen, indem Sie die Umschalttaste und die Maustaste gedrückt halten. Um mehrere nicht nebeneinander aufgeführte Stile auszuwählen, halten Sie die Taste <Strg> (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt, und klicken Sie mit der Maus auf die gewünschten Stile.

- 2  Klicken Sie im Bedienfeld **Stile** auf die Schaltfläche **Stil löschen**.

## **Stile bearbeiten**

Wenn Sie die Attribute eines Stils ändern möchten, können Sie den Stil im Bedienfeld **Stile** bearbeiten.

#### **So bearbeiten Sie einen Stil:**

- 1 Wählen Sie **Auswählen > Auswahl aufheben**, um die Auswahl etwaiger Objekte auf der Leinwand aufzuheben.
- 2 Doppelklicken Sie im Bedienfeld **Stile** auf einen Stil.
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld **Stil bearbeiten** Komponenten der Attribute, die angewendet werden sollen, bzw. heben Sie deren Auswahl auf. Das Dialogfeld **Stil bearbeiten** weist dieselben Optionen auf wie das Dialogfeld **Neuer Stil**. Informationen zum Auswählen von Attributen zum Einfügen in einem Stil finden Sie unter „Stile erstellen und löschen“ auf Seite 180.
- 4 Klicken Sie auf **OK**, um die Änderungen auf den Stil anzuwenden.

## **Stile exportieren und importieren**

Aus Gründen der Zeitersparnis und Vereinheitlichung bietet es sich häufig an, anderen Fireworks-Benutzern die eigenen Stile zugänglich zu machen. Sie können Stile exportieren, um sie auf anderen Computern zur Verfügung zu stellen.

#### **So exportieren Sie Stile:**

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Stile** einen Stil aus.

Sie können mehrere Stile auswählen, indem Sie die Umschalttaste und die Maustaste gedrückt halten. Um mehrere nicht nebeneinander aufgeführte Stile auszuwählen, halten Sie die Taste <Strg> (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt, und klicken Sie mit der Maus auf die gewünschten Stile.

- 2 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Stile** den Befehl **Stile exportieren** aus.
- 3 Geben Sie einen Namen und einen Pfad für das Dokument ein, das die gespeicherten Stile enthalten soll.
- 4 Klicken Sie auf **Speichern**.

#### **So importieren Sie Stile:**

- 1 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Stile** den Befehl **Stile importieren** aus.
- 2 Wählen Sie das Stildokument aus, das Sie importieren möchten.

Alle im ausgewählten Stildokument enthaltenen Stile werden importiert und unmittelbar hinter dem im Bedienfeld **Stile** ausgewählten Stil eingefügt.

## Standardstile verwenden

Wenn Sie alle benutzerdefinierten Stile aus dem Bedienfeld **Stile** löschen und gelöschte Standardstile wiederherstellen möchten, können Sie das Bedienfeld **Stile** auf seinen ursprünglichen Zustand zurücksetzen. Außerdem können Sie die Größe der im Bedienfeld **Stile** angezeigten Symbole ändern.

### So setzen Sie das Bedienfeld Stile auf die Standardstile zurück:

❖ Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Stile** den Befehl **Stile zurücksetzen** aus.

*Hinweis:* Durch das Zurücksetzen der Stile werden sämtliche von Ihnen gespeicherten benutzerdefinierten Stile gelöscht.

### So ändern Sie die Größe der Stilvorschau Symbole:

❖ Klicken Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Stile** auf **Große Symbole**, um zwischen großen und kleinen Vorschau-Symbolen umzuschalten.

## Attribute anwenden, ohne einen Stil zu erstellen

Sie können Attribute eines Objekts kopieren und auf andere Objekte anwenden, ohne dafür im Bedienfeld **Stile** einen neuen Stil erstellen zu müssen. Diese Vorgehensweise bietet sich dann an, wenn Sie Attribute, die für weitere Objekte nicht benötigt werden, schnell auf ein Objekt anwenden möchten. Zu den Attributen, die sich kopieren und anwenden lassen, zählen Füllungen, Striche, Filter sowie Textattribute.

### So kopieren Sie Attribute eines Objekts und wenden sie auf ein anderes Objekt an:

- 1 Wählen Sie das Objekt aus, dessen Attribute kopiert werden sollen.
- 2 Wählen Sie **Bearbeiten > Kopieren** aus.
- 3 Heben Sie die Auswahl des ursprünglichen Objekts auf, und wählen Sie die Objekte aus, auf welche die Attribute angewendet werden sollen.
- 4 Wählen Sie **Bearbeiten > Attribute einfügen** aus.

Die ausgewählten Objekte nehmen die Attribute des ursprünglichen Objekts an.

## Symbole verwenden

Fireworks bietet drei unterschiedliche Symboltypen: Grafiken, Animationen und Schaltflächen. Jeder Typ weist bestimmte Eigenschaften für dessen spezifischen Zweck auf. Instanzen sind Darstellungen von Fireworks-Symbolen. Wenn das Symbolobjekt (das Original) geändert wird, werden die Instanzen (die Kopien) automatisch geändert, sodass sie den am Symbol vorgenommenen Änderungen entsprechen.

Wenn Sie ein grafisches Element wiederholt verwenden möchten, können Sie sich eines Symbols bedienen. Sie können in verschiedene Fireworks-Dokumente Instanzen einfügen und die Verknüpfung zum Symbol beibehalten. Symbole erleichtern auch das Erstellen von Schaltflächen und Animieren von Objekten in mehreren Frames. Informationen über weitere in Animationen und Schaltflächen integrierte Funktionen finden Sie unter „Animationssymbole erstellen“ auf Seite 236 und „Schaltflächensymbole erstellen“ auf Seite 217.

### Symbole erstellen

Sie können Symbole mithilfe des Untermenüs **Bearbeiten > Objekt einfügen** erstellen. Sie können aus jedem Objekt, jedem Textblock oder jeder Gruppe Symbole erzeugen und diese anschließend auf der Registerkarte **Bibliothek** im Bedienfeld **Elemente** anordnen. Um Instanzen in ein Dokument einzufügen, ziehen Sie das gewünschte Symbol einfach aus der Registerkarte **Bibliothek** auf die Leinwand. Nachdem Sie im aktuellen Dokument eine Instanz des Symbols erstellt haben, befindet es sich auf der Registerkarte **Bibliothek** des Bedienfelds **Elemente** und kann von dort aus bearbeitet werden.

**So erzeugen Sie aus einem ausgewählten Objekt ein neues Symbol:**

- 1 Wählen Sie das Objekt aus, und klicken Sie auf **Modifizieren > Symbol > In Symbol konvertieren**.
- 2 Geben Sie im Dialogfeld **In Symbol konvertieren** in das Textfeld **Name** einen Namen für das Symbol ein
- 3 Wählen Sie einen Symboltyp aus: Grafik, Animation oder Schaltfläche.
- 4 Wenn Sie Hilfslinien für die Skalierung im 9-teiligen Segmentraster (Scale-9) verwenden möchten, um das Symbol zu skalieren, wählen Sie das Kontrollkästchen **Scale-9-Hilfslinien aktivieren**. Weitere Informationen zur Skalierung im 9-teiligen Segmentraster finden Sie unter „Skalierung im 9-teiligen Segmentraster verwenden“ auf Seite 184.
- 5 Wenn Sie das Symbol dem Bedienfeld **Allgemeine Bibliothek** hinzufügen möchten, damit es auch in anderen Dokumenten verwendet werden kann, aktivieren Sie das Kontrollkästchen **In allgemeiner Bibliothek speichern**.
- 6 Klicken Sie auf **OK**, um das Symbol zu speichern.

Das Symbol wird auf der Registerkarte **Bibliothek** des Bedienfelds **Elemente** und ggf. im Bedienfeld **Allgemeine Bibliothek** angezeigt. Das ausgewählte Objekt wird eine Instanz des Symbols, und im Eigenschafteninspektor werden Symboloptionen angezeigt.

**So erstellen Sie ein völlig neues Symbol:**

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie **Bearbeiten > Objekt einfügen > Neues Symbol** aus
  - Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Bibliothek** den Befehl **Neues Symbol** aus.
- 2 Wählen Sie einen Symboltyp aus: Grafik, Animation oder Schaltfläche.
- 3 Wenn Sie Hilfslinien für die Skalierung im 9-teiligen Segmentraster verwenden möchten, um das Symbol zu skalieren, wählen Sie das Kontrollkästchen **Scale-9-Hilfslinien aktivieren**. Klicken Sie anschließend auf **OK**.

Je nach dem ausgewählten Symboltyp öffnet sich entweder der Symbol- oder der Schaltflächeneditor.

- 4 Erstellen Sie das Symbol mithilfe der Werkzeuge im Bedienfeld **Werkzeuge**, und schließen Sie dann den Editor.

Weitere Informationen finden Sie unter „Schaltflächensymbole erstellen“ auf Seite 217, „So tauschen Sie ein Symbol aus:“ auf Seite 184 und „Animationssymbole erstellen“ auf Seite 236.

**Instanzen platzieren**

Sie können Instanzen eines Symbols im aktuellen Dokument platzieren.

**So platzieren Sie Instanzen:**

- ❖ Ziehen Sie ein Symbol aus dem Bedienfeld **Bibliothek** in das aktuelle Dokument.



*Instanz eines Symbols auf der Leinwand*

**Symbole bearbeiten**

Sie können im Symboleditor ein Symbol bearbeiten und damit automatisch sämtliche verknüpften Instanzen modifizieren, wenn Sie die Bearbeitung beenden.

**Hinweis:** Für die meisten Bearbeitungsarten gilt, dass sich die Bearbeitung der Instanz sowohl auf das Symbol als auch auf alle anderen Instanzen auswirkt. Allerdings gibt es auch hier einige Ausnahmen. Weitere Informationen finden Sie unter „Instanzen bearbeiten“ auf Seite 189.

**So bearbeiten Sie ein Symbol und alle seine Instanzen:**

1 Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um den Symboleditor zu öffnen:

- Doppelklicken Sie auf eine Instanz.
- Wählen Sie eine Instanz und anschließend **Modifizieren > Symbol > Symbol bearbeiten** aus.
- Wählen Sie im Bedienfeld **Bibliothek** ein Symbol aus, und wählen Sie im Optionsmenü **Symbol bearbeiten**.

2 Nehmen Sie die entsprechenden Änderungen vor und schließen Sie das Fenster.

Das Symbol und sämtliche seiner Instanzen werden nun mit den vorgenommenen Änderungen angezeigt.

***Hinweis:** Verwenden Sie die Hilfslinien für die Skalierung im 9-teiligen Segmentraster im Symboleditor, um zu verhindern, dass das Symbol bei der Größenänderung verzerrt wird. Weitere Informationen finden Sie unter „Skalierung im 9-teiligen Segmentraster verwenden“ auf Seite 184.*

**So benennen Sie ein Symbol um:**

1 Doppelklicken Sie im Bedienfeld **Bibliothek** auf den Symbolnamen.

2 Ändern Sie im Dialogfeld **Symboleigenschaften** den Namen des Symbols und klicken Sie auf **OK**.

**So duplizieren Sie ein Symbol:**

1 Wählen Sie im Bedienfeld **Bibliothek** das betreffende Symbol aus.

2 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Bibliothek** den Befehl **Duplizieren** aus.

**So ändern Sie den Symboltyp:**

1 Doppelklicken Sie im Bedienfeld **Bibliothek** auf den Symbolnamen.

2 Wählen Sie eine andere Symboltypoption aus.

**So wählen Sie im Bedienfeld Bibliothek alle nicht verwendeten Symbole aus:**

❖ Klicken Sie im Menü **Optionen** auf **Nicht verwendete Elemente auswählen**.

**So löschen Sie ein Symbol:**

1 Wählen Sie im Bedienfeld **Bibliothek** das betreffende Symbol aus.

2 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Bibliothek** den Befehl **Löschen** aus.

3 Klicken Sie auf **Löschen**. Damit werden das Symbol selbst sowie sämtliche seiner Instanzen gelöscht.

**So tauschen Sie ein Symbol aus:**

1 Wählen Sie ein Symbol aus, das bereits auf der Leinwand platziert wurde.

2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste, und wählen Sie **Symbol austauschen**.

3 Wählen Sie im Dialogfeld **Symbol austauschen** eine andere vorhandene Symbolinstanz aus.

4 Klicken Sie auf **OK**.

**Skalierung im 9-teiligen Segmentraster verwenden**

Die Skalierung im 9-teiligen Segmentraster (Scale-9), die in Fireworks CS3 eingeführt wird, ermöglicht die Vergrößerung oder Verkleinerung von Vektor- und Bitmapsymbolen, ohne dass ihre geometrische Form verzerrt wird. Symbole können in Abhängigkeit ihrer Form unter Verwendung von 3 oder 9 Bereichen skaliert werden.

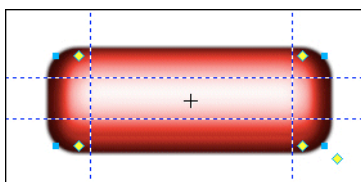
In der folgenden Abbildung ist zu sehen, wie Bilder mithilfe der Skalierung im 9-teiligen Segmentraster skaliert werden.



Die Scale-9-Hilfslinien sind im Symboleditor und im Schaltflächeneditor standardmäßig aktiviert.

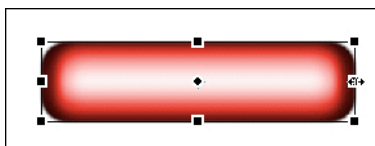
#### So skalieren Sie ein Symbol mithilfe der Skalierung im 9-teiligen Segmentraster:

- 1 Doppelklicken Sie auf das Symbol oder auf die Schaltfläche, um den Symboleditor bzw. den Schaltflächeneditor zu öffnen.
- 2 Bearbeiten Sie die Scale-9-Hilfslinien wie folgt:
  - a Aktivieren oder deaktivieren Sie die Hilfslinien, indem Sie das Kontrollkästchen **Scale-9-Hilfslinien aktivieren** auswählen bzw. die Auswahl aufheben.
  - b Verschieben Sie die Hilfslinien und platzieren Sie sie wie gewünscht auf der Schaltfläche bzw. auf dem Symbol. Achten Sie darauf, dass sich die Teile des Symbols, die beim Skalieren nicht verzerrt werden sollen (zum Beispiel die Ecken) außerhalb der Hilfslinien befinden. In der obigen Abbildung sind dies die gelben Bereiche.



Die Scale-9-Hilfslinien sind so auf dieser Schaltfläche positioniert, dass die Ecken nicht verzerrt werden, wenn die Größe der Schaltfläche geändert wird.

- c (Optional) Sperren Sie die Hilfslinien, indem Sie das Kontrollkästchen **Scale-9-Hilfslinien sperren** wählen, damit sie nicht versehentlich verschoben werden.
- 3 Nachdem Sie die Scale-9-Hilfslinien positioniert haben, klicken Sie im Symbol- bzw. Schaltflächeneditor auf **Fertig**.
- 4 Verwenden Sie das Skalierungswerkzeug, um das Symbol wie gewünscht zu vergrößern oder zu verkleinern.



Die Schaltfläche wird skaliert, ohne dass die Form der Ecken verzerrt wird.

### Intelligente Grafiksymbole erstellen und verwenden

Intelligente Grafiksymbole sind Grafiksymbole, die intelligent skaliert werden können und denen Sie mithilfe einer JavaScript-Datei (JSF) bestimmte Attribute zuweisen können. Diese Attribute können Sie dann im Bedienfeld **Symboleigenschaften** (Fenster > Symboleigenschaften) steuern.

Intelligente Symbole können Sie verwenden, um ein Benutzeroberflächen- oder Website-Design zu erstellen, indem Sie einfach Symbole auf das Dokument ziehen und die damit verknüpften Parameter im Bedienfeld **Symboleigenschaften** bearbeiten.

#### So können Sie intelligente Symbole anzeigen oder verwenden:

- 1 Wählen Sie **Fenster > Allgemeine Bibliothek**, um das Bedienfeld **Allgemeine Bibliothek** zu öffnen.
- 2 Um ein Symbol zu verwenden, ziehen Sie es aus dem Bedienfeld **Allgemeine Bibliothek** auf die Fireworks-Leinwand. Fireworks CS3 enthält eine vordefinierte Bibliothek mit intelligenten Symbolen. Diese Symbole lassen sich unkompliziert an das Erscheinungsbild einer bestimmten Website oder Benutzeroberfläche anpassen.

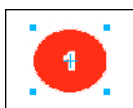
Wie bei allen Symbolen kann eine Instanz des intelligenten Symbols im Eigenschafteninspektor bearbeitet werden, ohne dass die anderen Instanzen des Symbols davon betroffen sind. Sie können die Symboleigenschaften auch im Bedienfeld **Symboleigenschaften** ändern.

Um das Symbol selbst zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf die Symbolinstanz, und bearbeiten Sie das Symbol im Symbol-Editor. Diese Änderungen betreffen das aktuelle Symbol und alle anderen Instanzen des Symbols.

**Hinweis:** Für die meisten Bearbeitungsarten gilt, dass sich die Bearbeitung der Instanz sowohl auf das Symbol als auch auf alle anderen Instanzen auswirkt. Allerdings gibt es auch hier einige Ausnahmen. Weitere Informationen finden Sie unter „Instanzen bearbeiten“ auf Seite 189.

#### So erstellen Sie ein intelligentes Grafiksymbol:

- 1 Erstellen Sie ein Objekt mit Attributen, die bearbeitet werden sollen.



Bei diesem Symbol könnten zum Beispiel die Farbe und die Zahl des Kreises anpassbare Optionen sein.

- 2 Wenn Sie das Objekt erstellen, passen Sie die Namen der Merkmale, die bearbeitbar sein sollen, an, indem Sie einen Namen in das Bedienfeld **Ebenen** eingeben. Ein bearbeitbares Textfeld könnte zum Beispiel mit „Beschriftung“ benannt werden. Dieser Name wird in der JavaScript-Datei verwendet.

**Hinweis:** Verwenden Sie in den Namen der Merkmale keine Leerzeichen. Dies würde einen JavaScript-Fehler auslösen. So kann beispielsweise „Beschriftung Zahl“ nicht verwendet werden, geben Sie stattdessen „BeschriftungZahl“ ein.

- 3 Wählen Sie die Objekte aus, und klicken Sie auf **Modifizieren > Symbol > In Symbol konvertieren**.
- 4 Geben Sie im Dialogfeld **In Symbol konvertieren** in das Textfeld **Name** einen Namen für das Symbol ein
- 5 Wählen Sie den Symboltyp **Grafik**, und wählen Sie **In allgemeiner Bibliothek speichern**. Klicken Sie anschließend auf **OK**.

Sie werden aufgefordert, einen Speicherort für das neue Symbol anzugeben. Standardmäßig wird der Ordner **Benutzerdefinierte Symbole** angelegt. Sie können das neue Symbol hier speichern oder einen anderen Ordner auf derselben Ebene wie der Ordner **Benutzerdefinierte Symbole** erstellen.

**Hinweis:** Intelligente Symbole müssen in einem Ordner in der allgemeinen Bibliothek gespeichert werden.

Nach dem Speichern wird das Symbol von der Leinwand entfernt und erscheint in der allgemeinen Bibliothek.

- 6 Öffnen Sie das Bedienfeld **Symbol-Skript erstellen**, indem Sie **Befehle > Symbol-Skript erstellen** wählen.
- 7 Klicken Sie oben rechts im Bedienfeld auf die Schaltfläche **Durchsuchen**, und navigieren Sie zu der PNG-Datei des Symbols. Diese wird standardmäßig hier gespeichert: <Benutzereinstellungen>\Anwendungsdaten\Adobe\Fireworks 9\Common Library\Custom Symbols (Windows) bzw. <Benutzername>/Application Support/Adobe/Fireworks9/Common Library/Custom Symbols (Macintosh)
- 8 Klicken Sie auf das Pluszeichen, um einen Elementnamen hinzuzufügen.
- 9 Fügen Sie den Namen des Elements, das Sie bearbeiten möchten, hinzu. Wenn Sie zum Beispiel das Textfeld mit dem Namen „Beschriftung“ anpassen möchten, geben Sie „Beschriftung“ in das Feld **Elementname** ein.



**10** Wählen Sie im Feld **Attribut** den Namen des Attributs, das Sie anpassen möchten, aus. Um zum Beispiel den Text der Beschriftung zu ändern, wählen Sie das Attribut **textChars** aus; wenn Sie die Füllfarbe eines Objekts ändern möchten, wählen Sie das Attribut **fillColor** aus.

*Hinweis:* Informationen zu diesen Attributoptionen finden Sie im Handbuch [Extending Fireworks \(Fireworks erweitern\)](#).

**11** Geben Sie in das Feld **Eigenschaftennamen** den Namen der bearbeitbaren Eigenschaft ein, zum Beispiel „Beschriftung“ oder „Zahl“. Dies ist der Name, der im Bedienfeld **Symboleigenschaften** angezeigt wird.

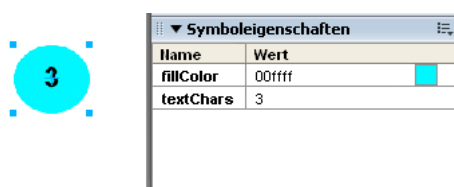
**12** Geben Sie in das Feld **Wert** einen Standardwert für die Eigenschaft ein. Dies ist der Standardwert, der verwendet wird, wenn eine Instanz des Symbols zum ersten Mal in einem Dokument platziert wird.

**13** Fügen Sie ggf. weitere Elemente hinzu.

**14** Klicken Sie auf **Speichern**, um die ausgewählten Optionen zu speichern und eine JavaScript-Datei zu erstellen.

**15** Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Allgemeine Bibliothek** den Befehl **Neu laden** aus.

Nachdem die JavaScript-Datei erstellt wurde, können Sie eine neue Instanz des Symbols erstellen, indem Sie es auf die Leinwand ziehen. Dann können Sie Attribute des Symbols im Bedienfeld **Symboleigenschaften** ändern.



*Symboleigenschaften im Bedienfeld „Symboleigenschaften“ bearbeiten*

*Hinweis:* Nach dem Erstellen der JavaScript-Datei werden im Bedienfeld **Symboleigenschaften** Fehler angezeigt, wenn Sie im Symbol ein Objekt entfernen oder umbenennen, auf das vom Skript verwiesen wird.

#### **So speichern Sie ein vorhandenes Symbol als intelligentes Symbol:**

- 1** Wählen Sie im Bedienfeld **Bibliothek** ein Symbol aus.
- 2** Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Bibliothek** die Option **In allgemeiner Bibliothek speichern** aus.
- 3** Erstellen Sie eine JavaScript-Datei, um die Symboleigenschaften zu steuern.

#### **Bearbeitbare Symbolparameter mithilfe von JavaScript erstellen**

Wenn ein Symbol als intelligentes Symbol gespeichert wird, wird standardmäßig eine PNG-Datei im folgenden Verzeichnis gespeichert: <Benutzereinstellungen>\Anwendungsdaten\Adobe\Fireworks 9\Common Library\Custom Symbols (Windows) bzw. <Benutzername>/Application Support/Adobe/Fireworks9/Common Library/Custom Symbols (Macintosh)

Um ein intelligentes Symbol zu erstellen, müssen Sie eine JavaScript-Datei erstellen, die Sie mit einer .JSF-Erweiterung im selben Ordner und mit demselben Namen wie das Symbol speichern. Die Datei **mybutton.graphic.png** hätte zum Beispiel eine JavaScript-Datei mit dem Namen **mybutton.jsf**.

Im Bedienfeld **Symbol-Skript erstellen** können auch Benutzer, die keine Erfahrung im Programmieren haben, einige einfache Symbolattribute zuweisen und die JavaScript-Datei automatisch erstellen. Dieses Bedienfeld öffnen Sie, indem Sie **Befehle > Symbol-Skript erstellen** wählen.

#### **Die JavaScript-Datei**

In der JavaScript-Datei müssen zwei Funktionen definiert werden, um dem Symbol bearbeitbare Parameter hinzuzufügen:

- `function setDefaultValues()` – definiert die Parameter, die bearbeitet werden können, sowie deren Standardwerte.
- `function applyCurrentValues()` – wendet die Werte, die im Bedienfeld **Symboleigenschaften** eingegeben wurden, auf das Grafiksymbol an.

Die folgenden JSF-Beispieldatei dient zum Erstellen eines benutzerdefinierten Symbols:

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //um Symboleigenschaften zu erstellen
    currValues.push({name:"Selected", value:"true", type:"Boolean"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}

function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    // Symbolobjektnamen abrufen
    var Check = Widget.GetObjectByName("Check");
    Check.visible = currValues[0].value;
}

switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}
```

Dieses Beispiel-JavaScript zeigt ein intelligentes Symbol, das die Farbe ändert:

```
function setDefaultValues()
{
    var currValues = new Array();
    //Name ist der Parametername, der im Bedienfeld 'Symboleigenschaften' angezeigt wird
    //Value ist der Standardwert, der beim ersten Laden des intelligenten Symbols angezeigt wird. In diesem Fall ist die
    Standardfarbe Blau, wenn das intelligente Symbol verwendet wird.
    //Color ist der Parametertyp, der angezeigt wird. Color ruft das Farb-Popupfeld im Bedienfeld 'Symboleigenschaften' auf.
    currValues.push({name:"BG Color", value:"#003366", type:"Color"});
    Widget.elem.customData["currentValues"] = currValues;
}

function applyCurrentValues()
{
    var currValues = Widget.elem.customData["currentValues"];
    //color_bg ist der Name der Ebene in der PNG-Datei, die die Farbe ändert
    var color_bg = Widget.GetObjectByName("color_bg");
    color_bg.pathAttributes.fillColor = currValues[0].value;
}

switch (Widget.opCode)
{
    case 1: setDefaultValues(); break;
    case 2: applyCurrentValues(); break;
    default: break;
}
```

Zum besseren Verständnis der Anpassung von Symboleigenschaften mithilfe einer JSF-Datei sollten Sie sich die Beispielkomponenten ansehen, die Sie mit der Software erhalten haben.

## Instanzen bearbeiten

Wenn Sie auf eine Instanz doppelklicken, um sie zu bearbeiten, bearbeiten Sie eigentlich das Symbol selbst im Symbol- oder Schaltflächeneditor. Um nur die aktuelle Instanz zu bearbeiten, ist die Verknüpfung zwischen der Instanz und dem Symbol aufzuheben. Dadurch wird allerdings die Verbindung zwischen den beiden dauerhaft gelöst, und Änderungen, die Sie später am Symbol vornehmen, wirken sich nicht mehr auf diese ehemalige Instanz aus.

Schaltflächensymbole weisen mehrere praktische Merkmale auf, die es ermöglichen, jeder Instanz einen eigenen Schaltflächentext und eine eigene URL zuzuweisen, während die Verbindung zwischen Symbol und Instanzen beibehalten wird. Weitere Informationen finden Sie unter „Schaltflächensymbole bearbeiten“ auf Seite 221.

## Intelligente Symbole bearbeiten

Wenn Sie ein intelligentes Symbol bearbeiten, das mit JavaScript-Verhalten verknüpft ist, können Sie die JavaScript-Eigenschaften nicht mithilfe des Symboleditors bearbeiten. Um diese Symboleigenschaften zu ändern, müssen Sie die Werte im Bedienfeld **Symboleigenschaften** ändern. Wenn Sie dem Bedienfeld **Symboleigenschaften** bearbeitbare Eigenschaften hinzufügen möchten, müssen Sie die dem Symbol zugeordnete JavaScript-Datei bearbeiten.

## Symbolverknüpfungen aufheben

Sie können eine Instanz ändern, ohne dass hierdurch deren Symbol bzw. die anderen Instanzen betroffen werden, indem Sie zunächst die Verknüpfung zwischen der Instanz und dem Symbol aufheben.

### So heben Sie die Verbindung zwischen einer Instanz und deren Symbol auf:

- 1 Wählen Sie die Instanz aus.
- 2 Wählen Sie den Menübefehl **Modifizieren > Symbol > Zerlegen** aus.

Die ausgewählte Instanz wird zu einer Gruppe. Das Symbol im Bedienfeld **Bibliothek** ist nicht mehr mit dieser Gruppe verknüpft. Nach der Trennung vom Symbol verliert eine ehemalige Schaltflächeninstanz ihre Schaltflächensymbol-Eigenschaften und eine ehemalige Animationsinstanz ihre Animationssymbol-Eigenschaften.

## Instanzeigenschaften bearbeiten

Folgende Instanzeigenschaften lassen sich im Eigenschafteninspektor ohne Auswirkungen auf das Symbol oder andere Instanzen bearbeiten:

- Mischmodus
- Opazität
- Filter
- Breite und Höhe
- X- und Y-Koordinaten

***Hinweis:** Schaltflächeninstanzen weisen weitere Eigenschaften auf, die sich ohne Auswirkung auf das Symbol bearbeiten lassen. Informationen zum Bearbeiten von Schaltflächeninstanzen finden Sie unter „Schaltflächensymbole bearbeiten“ auf Seite 221.*

### So bearbeiten Sie Instanzeigenschaften ohne Auswirkung auf das Symbol und ohne Aufhebung der Verbindung zum Symbol:

- 1 Wählen Sie die Instanz aus.
- 2 Bearbeiten Sie die Instanzeigenschaften im Eigenschafteninspektor.

## Symbole importieren und exportieren

Das Bedienfeld **Bibliothek** enthält die Animations-, Grafik- und Schaltflächensymbole, die Sie im aktuellen Dokument erstellen. Es enthält außerdem die Symbole, die Sie in das aktuelle Dokument importieren. Das Bedienfeld **Bibliothek** ist nur für das aktuelle Dokument verfügbar. Sie können jedoch die Symbole einer Bibliothek in mehreren Fireworks-Dokumenten verwenden, indem Sie sie importieren bzw. exportieren, ausschneiden und einfügen oder ziehen und ablegen.

Symbole können aus anderen Bibliotheken importiert werden. Dies gilt sowohl für Bibliotheken mit Symbolen, die in Fireworks erstellt wurden, als auch für solche mit zuvor exportierten Symbolen. Für den umgekehrten Fall, wenn Sie Symbole erzeugt haben und diese gerne wieder verwenden oder zur gemeinsamen Nutzung freigeben möchten, können Sie Ihre eigenen Symbolbibliotheken exportieren. Symbolbibliotheken werden als PNG-Dateien exportiert.

### Symbole importieren

Fireworks enthält im Bedienfeld **Allgemeine Bibliothek** Symbolbibliotheken, aus welchen Sie vorgefertigte Animations-, Grafik- und Schaltflächensymbole sowie Navigationsleisten und Themen mit mehreren Symbolen importieren können. Dank dieser Symbole lassen sich komplexe Webseiten mit anspruchsvollen Navigationselementen erstellen, ohne dass viel Zeit auf die Erzeugung origineller Symbole aufgewendet werden muss.

#### So importieren Sie eines oder mehrere vorgefertigte Symbole aus einer Fireworks-Symbolbibliothek:

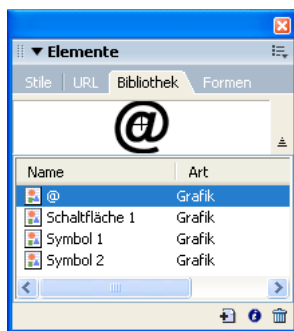
- 1 Öffnen Sie ein Fireworks-Dokument.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld **Allgemeine Bibliothek** einen Ordner aus. Diese Ordner enthalten verschiedene vorgefertigte Symbole wie Animationen und Aufzählungszeichen.

Darüber hinaus lassen sich Symbole aus zuvor exportierten PNG-Bibliotheksdateien, die sich auf der Festplatte, auf CD oder im Netzwerk befinden, importieren. Weitere Informationen zum Exportieren von Symbolen finden Sie unter „Symbole exportieren“ auf Seite 191.

#### So importieren Sie Symbole aus einer anderen Datei in das aktuelle Dokument:

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Bibliothek** den Befehl **Symbole importieren** aus.
  - Klicken Sie auf **Bearbeiten** > **Bibliotheken** > **Andere**.
- 2 Navigieren Sie zum Ordner mit der Datei, wählen Sie die Datei aus, und klicken Sie auf **Öffnen**.
- 3 Wählen Sie die zu importierenden Symbole aus, und klicken Sie auf **Importieren**.

Die importierten Symbole werden im Bedienfeld **Bibliothek** angezeigt.



Durch Ziehen und Ablegen mit der Maus oder per Kopieren und Einfügen können Sie auch einzelne Symbole in das Bedienfeld **Bibliothek** mehrerer Dokumente importieren bzw. daraus exportieren.

#### Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um Symbole durch Ziehen und Ablegen mit der Maus oder per Kopieren und Einfügen zu importieren:

- Ziehen Sie mit der Maus eine Symbolinstanz aus dem Dokument mit dem gewünschten Symbol in das Zieldokument.
- Kopieren Sie eine Symbolinstanz aus dem Dokument mit dem gewünschten Symbol und fügen Sie sie dann in das Zieldokument ein.

Das Symbol wird in das Bedienfeld **Bibliothek** des Zieldokuments importiert und behält eine Verbindung zum Symbol im Ausgangsdokument bei. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportierte Symbole und Instanzen in mehreren Dokumenten aktualisieren“ auf Seite 191.

### Symbole exportieren

Wenn Sie in einem Fireworks-Dokument erstellte oder dorthin importierte Symbole in anderen Dokumenten wieder verwenden oder anderen Benutzern zur Verfügung stellen möchten, können Sie die Symbole im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Bibliothek** in PNG-Dateien exportieren. Anschließend suchen Sie die PNG-Datei mit den gewünschten Symbolen mithilfe des Untermenüs **Bearbeiten > Bibliotheken** und importieren sie. Weitere Informationen finden Sie unter „Symbole importieren“ auf Seite 190.

#### So exportieren Sie Symbole:

- 1 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Bibliothek** den Befehl **Symbole exportieren** aus.
- 2 Wählen Sie die zu exportierenden Symbole aus, und klicken Sie auf **Exportieren**.
- 3 Wählen Sie einen Zielordner aus, geben Sie einen Namen für die Symboldatei ein und klicken Sie auf **Speichern**.

Fireworks speichert die Symbole in einer einzelnen PNG-Datei.

#### Exportierte Symbole und Instanzen in mehreren Dokumenten aktualisieren

Importierte Symbole behalten die Verknüpfung zum Originaldokument des Symbols bei. Sie können das Originaldokument des Symbols bearbeiten und anschließend das Zieldokument aktualisieren, um die Änderungen anzuzeigen.

#### So aktualisieren Sie alle exportierten Symbole und Instanzen:

- 1 Doppelklicken Sie im Originaldokument auf eine Instanz, bzw. wählen Sie eine Instanz aus. Wählen Sie dann **Modifizieren > Symbol > Symbol bearbeiten** aus, um den entsprechenden Symboleditor zu öffnen.
- 2 Modifizieren Sie das Symbol, und schließen Sie den Editor.
- 3 Speichern Sie die Datei.
- 4 Wählen Sie nun in dem Dokument, in das Sie das Symbol importiert haben, das entsprechende Symbol im Bedienfeld **Bibliothek**.
- 5 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Bibliothek** den Befehl **Aktualisieren** aus.

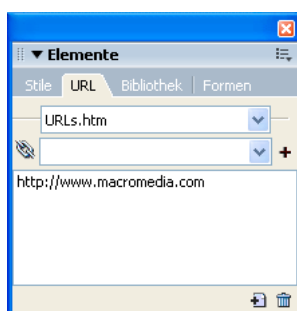
***Hinweis:** Wenn Sie alle importierten Symbole aktualisieren möchten, wählen Sie alle Symbole im Bedienfeld **Bibliothek**, und klicken Sie auf **Aktualisieren**.*

## URLs verwenden

Sobald Sie einem Webobjekt eine URL zuweisen, erstellen Sie eine Verknüpfung zu einer Datei, wie z. B. einer Webseite. Dabei können Sie URLs zu Hotspots, Schaltflächen und Segmentobjekten zuweisen. Wenn Sie eine bestimmte URL mehrmals verwenden möchten, können Sie im Bedienfeld **URL** eine URL-Bibliothek anlegen, in der Sie die häufig benötigten URLs aufbewahren. Mithilfe des Bedienfelds **URL** können Sie URLs hinzufügen, bearbeiten und verwalten.

Wenn Ihre Website beispielsweise mehrere Navigationsschaltflächen für den Sprung zur Homepage enthält, können Sie die URL Ihrer Homepage dem Bedienfeld **URL** hinzufügen. Dann können Sie diese URL durch Auswählen in der URL-Bibliothek jeder beliebigen Navigationsschaltfläche zuweisen. Per **Suchen und ersetzen** können Sie eine URL in mehreren Dokumenten auf einmal ändern (siehe „Suchen und ersetzen“ auf Seite 329).

URL-Bibliotheken stehen für alle Fireworks-Dokumente zur Verfügung und werden zwischen den einzelnen Sitzungen gespeichert.



Bedienfeld "URL"

## Hinweise zu absoluten und relativen URLs

Wenn Sie im Bedienfeld **URL** eine URL eingeben, können Sie entweder eine absolute oder eine relative URL eingeben:

- Um einen Hyperlink zu einer Webseite herzustellen, die nicht zu Ihrer eigenen Website gehört, müssen Sie eine absolute URL angeben.
- Um einen Link zu einer Seite innerhalb Ihrer eigenen Website herzustellen, können Sie sowohl eine absolute als auch eine relative URL verwenden.

Bei absoluten URLs handelt es sich um vollständige URLs einschließlich der Angabe des Serverprotokolls (bei Webseiten ist dies in der Regel `http://`). So ist `http://www.adobe.com/go/fireworks_support_de` die absolute URL der Fireworks-Support-Webseite. Absolute URLs behalten ihre Gültigkeit unabhängig vom Speicherort des Quelldokuments. Die Verknüpfung kann jedoch nicht mehr hergestellt werden, sobald das Zieldokument verschoben wird.

Eine relative URL ist auf den Ordner bezogen, der das Quelldokument enthält. Diese Beispiele veranschaulichen die Navigationssyntax für relative URLs:

- `file.htm` stellt eine Verknüpfung zu einer Datei dar, die sich in demselben Ordner wie das Quelldokument befindet.
- `../file.htm` ist eine Verknüpfung zu einer Datei, die sich in der Verzeichnisstruktur zwei Ebenen über dem Ordner mit dem Quelldokument befindet. `../` stellt je eine Ebene dar.
- `htmldocs/file.htm` ist eine Verknüpfung zu einer Datei in einem Ordner namens „htmldocs“, der sich unterhalb des Ordners mit dem Quelldokument befindet.

Relative URLs sind in der Regel die einfachste Lösung für Verknüpfungen zu Dateien, die immer in demselben Ordner wie das aktuelle Dokument enthalten sein werden.

## Mit Seiten arbeiten

Wenn Ihr Fireworks-Dokument mehrere Seiten enthält, können Sie automatisch Links zwischen den Seiten erstellen, indem Sie die URLs der einzelnen Seiten verwenden. Das Popupmenü im Feld **Verknüpfung** im Eigenschafteninspektor oder im Bedienfeld **URL** enthält eine Liste der URLs für die Seiten des Dokuments. Wählen Sie eine dieser URLs aus, um einen Link zu dieser Seite zu erstellen.



*Wenn Ihre Standardseiten-URLs eine andere Erweiterung als „.htm“ haben soll, gehen Sie folgendermaßen vor:*

- 1) Wählen Sie, während das Dokument geöffnet ist **Datei > Exportieren**.
- 2) Wählen Sie im Popupmenü **Exportieren** die Option **HTML und Bilder** aus.
- 3) Klicken Sie auf die Schaltfläche **Optionen**.
- 4) Wählen Sie auf der Registerkarte **Allgemein** die gewünschte Dateierweiterung aus dem Popupmenü **Erweiterung** aus, und klicken Sie auf **OK**.
- 5) Klicken Sie im Dialogfeld **Exportieren** auf **Abbrechen**. Die Dateierweiterung für die URLs im Popupmenü **Hyperlink** wird zur neuen Erweiterung geändert.

## Webobjekten eine URL zuweisen

### So weisen Sie einem Webobjekt eine URL zu:

- 1 Geben Sie in das Textfeld **Hyperlink** eine URL ein.
- 2 Klicken Sie auf das Pluszeichen (+), um die URL hinzuzufügen.
- 3 Wählen Sie ein Webobjekt aus.
- 4 Wählen Sie die URL im URL-Vorschaufenster aus.

## URL-Bibliotheken erstellen

URLs können zudem in Bibliotheken zusammengefasst werden. Dadurch bleiben zusammengehörende URLs miteinander verbunden, und Sie können leichter darauf zugreifen. Dabei werden URLs in der URL-Standardbibliothek URLs.htm oder in neuen von Ihnen erstellten URL-Bibliotheken gespeichert. Sie können auch die URLs eines bestehenden HTML-Dokuments importieren und diese anschließend in einer Bibliothek zusammenfassen.

URLs.htm und alle von Ihnen neu erstellten Bibliotheken werden im Ordner **URL Libraries** im Ordner Anwendungsdaten/Adobe/Fireworks (Windows) bzw. Application Support/Adobe/Fireworks (Macintosh) gespeichert. Informationen zur Speicherposition dieses Ordners finden Sie unter „Mit Konfigurationsdateien arbeiten“ auf Seite 349.

### So erstellen Sie eine neue URL-Bibliothek:

- 1 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **URL** den Befehl **Neue URL-Bibliothek** aus.
- 2 Geben Sie in das entsprechende Textfeld den Bibliotheksnamen ein und klicken Sie auf **OK**.

Der neue Bibliotheksname wird im Bedienfeld **URL** in der Dropdownliste **Bibliothek** angezeigt.

### So fügen Sie einer URL-Bibliothek eine neue URL hinzu:

- 1 Wählen Sie im Popup **Bibliothek** eine Bibliothek aus.
- 2 Geben Sie in das Feld **Hyperlink** eine URL ein.
- 3 Klicken Sie auf das Pluszeichen (+).

Über das Pluszeichen (+) wird die aktuelle URL der Bibliothek hinzugefügt.

Bei der weiteren Verwaltung Ihrer URLs können Sie sich auf die URLs beschränken, die Sie in Ihrem Dokument auch verwenden.

### So fügen Sie eine URL in eine Bibliothek ein und weisen sie gleichzeitig einem Webobjekt zu:

- 1 Wählen Sie das Objekt aus.
- 2 Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um die URL einzugeben:
  - Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **URL** den Befehl **URL hinzufügen** aus, geben Sie eine absolute oder relative URL ein, und klicken Sie auf **OK**.
  - Geben Sie in das Feld **Hyperlink** eine URL ein. Klicken Sie auf das Pluszeichen (+).

Die URL wird im URL-Vorschaufenster angezeigt. Informationen finden Sie unter „URLs zuweisen“ auf Seite 207 und „URLs für Schaltflächensymbole oder Instanzen festlegen“ auf Seite 223.

### So fügen Sie bereits verwendete URLs einer URL-Bibliothek hinzu:

- 1 Wählen Sie im Popup **Bibliothek** eine Bibliothek aus.
- 2 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **URL** den Befehl **Verwendete URLs in Bibliothek aufnehmen** aus.

### So löschen Sie eine ausgewählte URL aus dem URL-Vorschaufenster:

- ❖  Klicken Sie am unteren Rand des Bedienfelds **URL** auf **URL aus Bibliothek löschen**.

**So löschen Sie sämtliche nicht verwendeten URLs aus der Bibliothek:**

- 1 Klicken Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **URL** auf den Befehl **Nicht verwendete URLs löschen**.
- 2 Klicken Sie auf **OK**.

**URLs bearbeiten**

Mithilfe des Bedienfelds **URL** lassen sich URLs problemlos bearbeiten. Sie können entweder eine URL an einer einzigen Stelle bearbeiten oder Ihre Änderungen auf das gesamte Dokument anwenden.

**So bearbeiten Sie eine URL:**

- 1 Wählen Sie im URL-Vorschaufenster die zu bearbeitende URL aus.
- 2 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **URL** den Befehl **URL bearbeiten** aus.
- 3 Bearbeiten Sie die URL. Klicken Sie auf **Alle Instanzen im Dokument ändern**, wenn Sie diese URL im gesamten Dokument ändern möchten.

**URLs importieren und exportieren**

URLs im Bedienfeld **URL**, die Sie in anderen Fireworks-Dokumenten später erneut verwenden möchten, können Sie exportieren. Anschließend lassen sie sich problemlos in ein beliebiges anderes Fireworks-Dokument importieren.

Außerdem können Sie sämtliche in einem vorhandenen HTML-Dokument referenzierten URLs importieren.

**So exportieren Sie URLs:**

- 1 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **URL** den Befehl **URLs exportieren** aus.
- 2 Geben Sie einen Dateinamen ein, und klicken Sie auf **Speichern**.

Es wird eine HTML-Datei erzeugt. In dieser Datei sind die URLs enthalten, die Sie exportiert haben.

**So importieren Sie URLs:**

- 1 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **URL** den Befehl **URLs importieren** aus.
- 2 Wählen Sie eine HTML-Datei aus, und klicken Sie auf **Öffnen**.

Sämtliche in dieser Datei enthaltenen URLs wurden importiert.



# Kapitel 11: Segmente, Rollover und Hotspots

Segmente sind die Grundbausteine für das Erstellen interaktiver Objekte in Fireworks. Segmente sind Webobjekte, d. h. sie existieren nicht als Bilder, sondern nur als HTML-Code. Sie können diese Objekte in der Webebene des Bedienfelds **Ebenen** anzeigen, auswählen und umbenennen. In diesem Kapitel werden die der Arbeit mit Segmenten zugrunde liegenden Prinzipien beschrieben. Überdies erfahren Sie, wie Sie Ihre Webseiten mithilfe von Segmenten interaktiv gestalten.

Per Ziehen und Ablegen können Sie interaktives Verhalten auf Segmente anwenden und so im Handumdrehen Rollover- und Bildaustauscheffekte im Arbeitsbereich erzeugen. Im Bedienfeld **Verhalten** können Sie das zugewiesene Verhalten anzeigen und komplexere Interaktionen erzeugen.

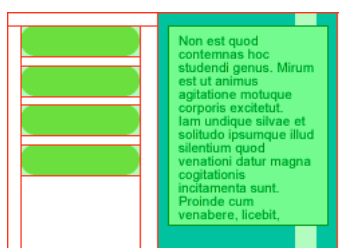
Außerdem haben Sie die Möglichkeit, mit Hotspots interaktive Elemente in Ihre Webseiten einzubinden. Hotspots dienen zur Erzeugung von Imagemaps. Eine Imagemap ist HTML-Code, der einen Bereich in einem HTML-Dokument definiert, auf den geklickt werden kann. Ein solcher Bereich ist nicht notwendigerweise ein Hyperlink, sondern kann auch einfach ein Verhalten auslösen oder alternativen Text definieren. Hotspots können auch Mausereignisse zugewiesen werden, sodass JavaScript-Verhalten für Aktionen in Segmenten verfügbar ist.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:

- „Segmente erstellen und bearbeiten“ auf Seite 195
- „Segmenten interaktives Verhalten zuweisen“ auf Seite 201
- „Segmente für den Export vorbereiten“ auf Seite 207
- „Mit Hotspots und Imagemaps arbeiten“ auf Seite 211

## Segmente erstellen und bearbeiten

Durch das Segmentieren teilen Sie ein Fireworks-Dokument in kleinere Stücke auf und exportieren jedes Stück in eine separate Datei. Beim Export erzeugt Fireworks außerdem eine HTML-Datei mit dem für die Zusammensetzung der Grafik in einem Browser erforderlichen Tabellencode.



*Durch das Segmentieren wird ein Dokument in mehrere Stücke aufgeteilt, die in separate Dateien exportiert werden.*

Das Segmentieren eines Bilds bietet mindestens drei wichtige Vorteile:

**Optimierung** Beim Erstellen von Webseiten müssen Sie darauf achten, dass Bilder ohne Qualitätsverlust schnell heruntergeladen werden können. Durch das Segmentieren haben Sie die Möglichkeit, jedes einzelne Segment durch Wahl des am besten geeigneten Dateiformats und der besten Komprimierungseinstellungen zu optimieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Optimieren und Exportieren“ auf Seite 255.

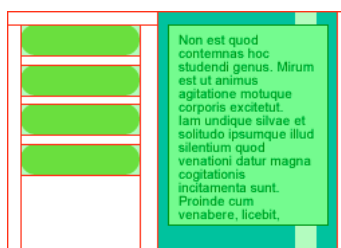
**Interaktivität** Mit Segmenten können Sie Bereiche erzeugen, die auf Mausereignisse reagieren. Wie interaktives Verhalten in Segmente eingebunden wird, erfahren Sie unter „Segmenten interaktives Verhalten zuweisen“ auf Seite 201.

**Aktualisierbarkeit von Teilen einer Webseite** Die Segmentierung ermöglicht es, häufig wechselnde Bestandteile einer Webseite problemlos zu aktualisieren. Denkbar ist beispielsweise eine Unternehmens-Webseite, auf der jeden Monat der aktuelle Mitarbeiter des Monats vorgestellt wird. Mithilfe der Segmentierungsmethode ist es möglich, dass einfach der Name und das Foto des jeweiligen Mitarbeiters des Monats ausgetauscht wird, ohne dass die gesamte Seite ersetzt werden muss.

## Segmentobjekte erzeugen

Ein Segmentobjekt wird durch Zeichnen mit dem Segmentierwerkzeug oder durch Einfügen eines Segments auf Grundlage eines ausgewählten Objekts erzeugt.

Die Linien, die sich vom Segmentobjekt zum Rand ziehen, sind Segmenthilfslinien, mit denen festgelegt wird, in welche einzelnen Bilddateien das Objekt beim Exportieren zerlegt wird. Diese Hilfslinien sind standardmäßig rot.



### So fügen Sie ein rechteckiges, auf einem ausgewählten Objekt basierendes Segment ein:


**1** Wählen Sie **Bearbeiten > Objekt einfügen > Segment** aus. Das Segment wird von einem Rechteck gebildet, das die äußersten Kanten des ausgewählten Objekts einschließt.

**2** Wenn mehr als ein Objekt ausgewählt ist, geben Sie an, wie die Segmente angewendet werden sollen:

**Einzeln** bewirkt, dass ein einziges Segmentobjekt erstellt wird, das alle ausgewählten Objekte abdeckt.

**Mehrere** erstellt für jedes ausgewählte Objekt ein Segmentobjekt.

### So zeichnen Sie ein rechteckiges Segmentobjekt:

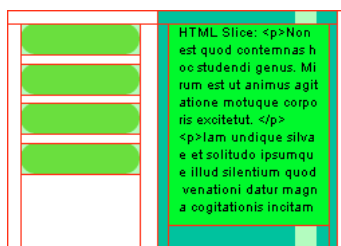
**1**  Wählen Sie das Segmentierwerkzeug aus.

**2** Zeichnen Sie bei gedrückter Maustaste das Segmentobjekt auf. Das Segmentobjekt wird auf der Webebene angezeigt, und die Segmenthilfslinien erscheinen im Dokument.

**Hinweis:** Während des Zeichnens lässt sich die Position der Segmente ändern. Halten Sie bei gedrückter Maustaste einfach die Leertaste gedrückt, und ziehen Sie das Segment an eine andere Stelle auf der Leinwand. Lassen Sie die Leertaste los, um mit dem Zeichnen des Segments fortzufahren.

## HTML-Segmente erzeugen

Ein HTML-Segment ist ein Bereich, in dem bei der Anzeige im Browser Standard-HTML-Text erscheint. Beim Export eines HTML-Segments wird kein Bild, sondern HTML-Text exportiert, der in der durch das Segment definierten Tabellenzelle angezeigt wird.



HTML-Segmente eignen sich besonders gut dazu, Informationen auf Ihrer Website schnell zu aktualisieren, ohne neue Grafiken erstellen zu müssen.

**So erzeugen Sie ein HTML-Segment:**

- 1 Zeichnen Sie ein Segmentobjekt und lassen Sie dessen Auswahl bestehen.
- 2 Wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü **Typ** die Option **HTML** aus.
- 3 Klicken Sie auf **Bearbeiten**.
- 4 Geben Sie in das Fenster **HTML-Segment bearbeiten** den gewünschten Text ein und formatieren Sie ihn bei Bedarf durch Hinzufügen von HTML-Textformatierungs-Tags.

*Hinweis:* Sie können HTML-Textformatierungs-Tags auch nach dem Exportieren des HTML-Codes mithilfe eines Text- oder HTML-Editors wie Adobe Dreamweaver hinzufügen.

- 5 Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen anzuwenden und das Fenster **HTML-Segment bearbeiten** zu schließen.

Der von Ihnen eingegebene Text und die HTML-Tags werden in der Fireworks-PNG-Datei in dem Segment als unformatierter HTML-Code angezeigt.

*Hinweis:* HTML-Textsegmente sehen in unterschiedlichen Browsern und Betriebssystemen nicht immer gleich aus, da die Schriftgröße und die Schrift im Browser beliebig eingestellt werden können.


**Nicht-rechteckige Segmente erstellen**

Wenn Sie in eine nicht-rechteckige Grafik interaktives Verhalten einbinden möchten, reichen nur rechteckige Segmente unter Umständen nicht aus. Nehmen wir einmal an, Sie möchten einem Segment ein Rollover-Verhalten zuweisen, und die Segmentobjekte überlappen einander oder sind unregelmäßig geformt. In diesem Fall werden durch ein rechteckiges Segment möglicherweise zu viele unerwünschte Hintergrundbildinformationen mit dem Austauschbild übernommen. In Fireworks können Sie dieses Problem umgehen, da Sie die Segmente in jeder beliebigen Vieleckform zeichnen können. Hierfür steht Ihnen das Polygonsegmentierungswerkzeug zur Verfügung.



Sie können auch ein Segment auf einem Vektorpfad einfügen, um unregelmäßige Segmentformen zu erstellen.

**So zeichnen Sie ein polygonales Segmentobjekt:**

- 1  Wählen Sie das Werkzeug zur Polygonsegmentierung aus.
- 2 Legen Sie die Vektorpunkte des Polygons durch Klicken mit der Maus fest. Mit dem Werkzeug **Polygonsegmentierung** lassen sich nur gerade Liniensegmente zeichnen.
- 3 Wenn Sie ein polygonales Segmentobjekt um Objekte mit weichen Rändern zeichnen, achten Sie darauf, dass sich die Objekte vollständig innerhalb des Segmentbereichs befinden. Anderenfalls werden in der Segmentgrafik unerwünschte harte Ränder angezeigt.
- 4 Um das Polygonsegmentierungswerkzeug abzulegen, wählen Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** ein anderes Werkzeug aus. Sie müssen nicht unbedingt erneut auf den ersten Punkt klicken, um das Polygon zu schließen.

*Hinweis:* Verwenden Sie polygonale Segmente sparsam, da sie erheblich mehr JavaScript-Code benötigen als vergleichbare rechteckige Segmente. Eine zu große Anzahl polygonaler Segmente könnte sich nachteilig auf die Ladezeiten in einem Webbrowser auswirken.

**So erzeugen Sie ein rechteckiges oder polygonales Segment aus einem Vektorobjekt oder Pfad:**

- 1 Wählen Sie einen Vektorpfad aus.
- 2 Wählen Sie **Bearbeiten > Objekt einfügen > Rechteckiges Segment** oder **Polygonsegment** (je nach gewünschter Form).

**Segmente und Segmenthilfslinien anzeigen**

Über die Bedienfelder **Ebenen** und **Werkzeuge** lässt sich die Sichtbarkeit der Segmente und anderer Webobjekte in Ihrem Dokument beeinflussen. Wenn Sie die Segmente im gesamten Dokument ausblenden, dann sind auch die Segmenthilfslinien verborgen.

Mit dem Eigenschafteninspektor können Sie Segmente organisieren, indem Sie jedem Segment eine eigene Farbe zuweisen. Außerdem können Sie über das Menü **Ansicht** die Farbe von Segmenthilfslinien ändern.

**Segmente im Bedienfeld Ebenen anzeigen**

In der Web-Ebene sind sämtliche Webobjekte des Dokuments enthalten. Sie können hier jedes Webobjekt auswählen und anzeigen.


**So zeigen Sie ein Segment im Bedienfeld Ebenen an und wählen es aus:**

- 1 Wählen Sie **Fenster > Ebenen** aus, um das Bedienfeld **Ebenen** zu öffnen.
- 2 Erweitern Sie die Webebene, indem Sie auf das Pluszeichen (+) (Windows) bzw. auf das Dreieck (Macintosh) klicken. Auf der Webebene wird die vollständige Liste der Webobjekte in Ihrem Dokument angezeigt.
- 3 Klicken Sie auf den Namen eines Segments, um das entsprechende Segment auszuwählen. Das Segment wird in der Webebene hervorgehoben und ist auf der Leinwand ausgewählt.

**Segmente ein- und ausblenden**

Ein ausgeblendetes Segment ist in der Fireworks-PNG-Datei nicht sichtbar. Es können entweder alle oder nur einzelne Webobjekte ausgeblendet werden. Da es sich bei Segmenten um Webobjekte handelt, werden sie im Bedienfeld **Ebenen** unter der Webebene aufgeführt. Ausgewählte Segmente können dort ein- oder ausgeblendet werden. Die Sichtbarkeit der Segmente lässt sich außerdem über das Bedienfeld **Werkzeuge** regeln. Durch das Ausblenden eines Segmentobjekts wird es nicht vom Export in den HTML-Code ausgeschlossen.

**So blenden Sie bestimmte Segmente und Hotspots ein und aus:**

- 1  Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf das Auge neben dem entsprechenden Webobjekt.
- 2 Klicken Sie in die Spalte des Augensymbols, um das betreffende Objekt wieder einzublenden. Sobald das Webobjekt wieder sichtbar ist, wird auch das Auge wieder angezeigt.

**Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um alle Hotspots, Segmente und Hilfslinien ein- oder auszublenden:**

- Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** im Bereich mit den Webwerkzeugen auf die entsprechende **Segmente ein/ausblenden**-Schaltfläche.



- Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf das Augensymbol neben der Webebene.

**So blenden Sie die Segmenthilfslinien in einer beliebigen Dokumentansicht ein oder aus:**

- ❖ Wählen Sie **Ansicht > Segmenthilfslinien** aus.

### Segmentfarbe und Farbe der Segmenthilfslinien ändern

Wenn die in einem Dokument verwendeten Farben der Segmentfarbe ähnlich sind, kann es recht schwer sein, zwischen den Segmenten und Objekten im Dokument zu unterscheiden. Um eine gute Sichtbarkeit zu gewährleisten, können Sie ausgewählten Segmenten eine andere Farbe zuweisen. Außerdem lassen sich Segmente, welchen eine eindeutige Farbe zugewiesen wurde, leichter organisieren. Auch die Farbe der Segmenthilfslinien kann geändert werden.

**Hinweis:** Bei der Vorschau eines Dokuments werden nicht ausgewählte Segmente als weiße Überlagerung dargestellt.

#### So ändern Sie die Farbe eines ausgewählten Segmentobjekts:

❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor eine neue Farbe im Farbfeld aus.

#### So ändern Sie die Farbe der Segmenthilfslinien:

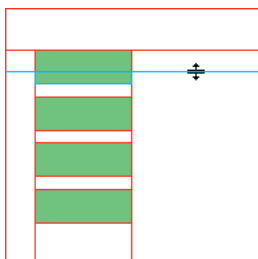
- 1 Wählen Sie **Ansicht > Hilfslinien > Hilfslinien bearbeiten**.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld **Hilfslinien** im Bereich **Segmentfarbe** eine neue Farbe aus, und klicken Sie auf **OK**.

### Segmente bearbeiten

In Fireworks lassen sich Segmentlayouts wie Tabellen in einer Textverarbeitungsanwendung handhaben. Wenn Sie eine Segmenthilfslinie ziehen, um ein Segment zu skalieren, wird auch die Größe aller angrenzenden rechteckigen Segmente automatisch verändert. Außerdem können Sie Segmente genau wie Bitmap- und Vektorobjekte mithilfe des Eigenschafteninspektors skalieren und transformieren.

#### Segmenthilfslinien zum Bearbeiten von Segmenten verschieben

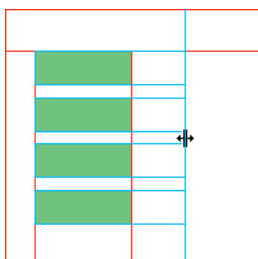
Die Segmenthilfslinien bestimmen den Umfang und die Position der Segmente. Segmenthilfslinien, die sich über Segmentobjekte hinaus erstrecken, geben an, wie der Rest des Dokuments beim Exportieren segmentiert wird. Sie können die Form eines rechteckigen Segmentobjekts ändern, indem Sie die es umgebenden Segmenthilfslinien verschieben. Nicht-rechteckige Segmentobjekte lassen sich auf diese Weise nicht skalieren.



So ändern Sie die Größe eines Objekts durch Verschieben der Segmenthilfslinien

**Hinweis:** Wenn Sie Segmenthilfslinien verschieben, die eine Fireworks-Schaltfläche im Dokumentfenster umschließen, verändert Fireworks die Größe des Segments, das den aktiven Bereich dieser Schaltfläche definiert. Allerdings können Sie den aktiven Bereich einer Fireworks-Schaltfläche nicht löschen, indem Sie die ihn umgebenden Hilfslinien ziehen.

Bei mehreren entlang einer einzigen Segmenthilfslinie ausgerichteten Segmentobjekten besteht die Möglichkeit, durch Verschieben dieser Hilfslinie alle Segmentobjekte gleichzeitig zu skalieren.



Verändern der Größe mehrerer Segmentobjekte durch Verschieben einer einzigen Hilfslinie

Wenn Sie eine Hilfslinie entlang einer bestimmten Koordinate verschieben, werden alle anderen Hilfslinien auf derselben Koordinate automatisch mitgezogen.

#### **So ändern Sie die Größe von einem oder mehreren Segmenten:**

**1** Setzen Sie das Zeiger- oder Teilauswahlwerkzeug auf eine Segmenthelfslinie.



Der Mauszeiger nimmt die Form eines Hilfslinienverschiebezeigers an.

**2** Ziehen Sie die Segmenthelfslinie bei gedrückter Maustaste an die gewünschte Stelle.

Die Größe der Segmente ändert sich, und die angrenzenden Segmente werden automatisch mit skaliert.

#### **So verschieben Sie eine Segmenthelfslinie ganz an den Rand der Leinwand:**

❖ Ziehen Sie die Segmenthelfslinie mit dem Zeiger- oder dem Teilauswahlwerkzeug über den Rand der Leinwand hinaus.

#### **So verschieben Sie nebeneinander liegende Segmenthelfslinien:**

**1** Ziehen Sie eine Segmenthelfslinie bei gedrückter Umschalt- und gedrückter Maustaste über benachbarte Hilfslinien.

**2** Legen Sie die Segmenthelfslinie an der gewünschten Stelle ab.

Alle überquerten Segmenthelfslinien werden an diese Stelle verschoben.



*Um diesen Vorgang abubrechen, lassen Sie die Umschalttaste vor der Maustaste los. Die zuvor verschobenen Segmenthelfslinien rutschen wieder an ihre ursprüngliche Position zurück.*

#### **Segmentobjekte mit Werkzeugen bearbeiten**

Segmente können mit dem Zeiger-, dem Teilauswahl- und dem Transformationswerkzeug in Form und Größe verändert werden. Sie können nur Polygonsegmente neigen und verzerren.

***Hinweis:** Durch die Veränderung der Größe oder Form von Segmenten mit diesen Werkzeugen können Überlappungen zwischen Segmenten entstehen, da die Größe nebeneinander liegender Segmentobjekte nicht automatisch angepasst wird. In diesem Fall hat das oberste Segment bei interaktiven Funktionen Vorrang. Um solche Überlappungen zu vermeiden, bearbeiten Sie Segmente mithilfe der Segmenthelfslinien. Weitere Informationen finden Sie unter „Segmenthelfslinien zum Bearbeiten von Segmenten verschieben“ auf Seite 199.*

#### **Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um die Form eines ausgewählten Segments zu bearbeiten:**

- Wählen Sie das Zeiger- oder das Teilauswahlwerkzeug aus, und ziehen Sie das Segment an seinen Eckpunkten in die gewünschte Form.
- Nehmen Sie die gewünschte Änderung mit einem Transformationswerkzeug vor.

Weitere Informationen zur Verwendung der Transformationswerkzeuge finden Sie unter „Ausgewählte Objekte und Auswahlbereiche transformieren und verzerren“ auf Seite 52.

***Hinweis:** Transformationen eines rechteckigen Segments können sich auf dessen Form, Position oder Größe auswirken, das Segment bleibt jedoch stets rechteckig.*

#### **Hinweise zur Bearbeitung von Segmentobjekten über den Eigenschafteninspektor oder das Bedienfeld Info**

Die Position und Größe eines Segments lässt sich auch mithilfe des Eigenschafteninspektors anhand von numerischen Werten ändern. Weitere Informationen zur numerischen Änderung der Größe eines Objekts finden Sie unter „Objekte numerisch transformieren“ auf Seite 54. Weitere Informationen zur numerischen Änderung der Position eines Objekts finden Sie unter „Ausgewählte Objekte bearbeiten“ auf Seite 51.

## Segmenten interaktives Verhalten zuweisen

Segmentobjekte sind die Grundbausteine für das Erstellen interaktiver Objekte in Adobe Fireworks. In Fireworks können Sie Segmenten auf zwei Arten interaktives Verhalten zuweisen:

- Die einfachste Methode besteht in einem Drag und Drop-Rollover. Durch bloßes Ziehen des Verhaltensymbols eines Segments und Ablegen auf dem Zielsegment lässt sich eine einfache Interaktivität erzeugen.
- Komplexere Interaktionen werden im Bedienfeld **Verhalten** erstellt. Das Bedienfeld **Verhalten** enthält verschiedenste Typen interaktiven Verhaltens, die auf Segmente angewendet werden können. Durch die Ausstattung eines einzelnen Segments mit mehreren Typen von Verhalten lassen sich interessante Effekte erzielen. Es stehen außerdem zahlreiche Mausereignisse zur Auswahl, die interaktives Verhalten auslösen.

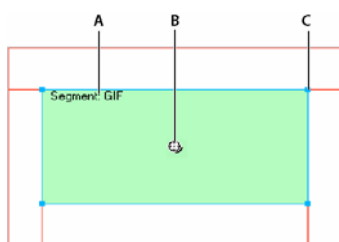
Die in Fireworks verfügbaren Verhaltenstypen sind mit den Verhaltenstypen in Dreamweaver kompatibel. Bei einem nach Dreamweaver exportierten Fireworks-Rollover können Sie das Fireworks-Verhalten im Bedienfeld **Verhalten** von Dreamweaver bearbeiten.

### Einfache Interaktivität in Segmente einbinden

Per Ziehen und Ablegen können Rollover- sowie Bildaustauscheffekte schnell und effizient erstellt werden.

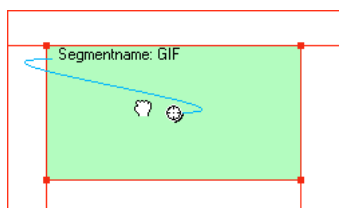
Insbesondere haben Sie mit dem Drag und Drop-Rollover die Möglichkeit, festzulegen, was mit einem Segment geschieht, wenn der Mauszeiger darüber bewegt wird. Das Endergebnis dieser Methode wird im Allgemeinen als Rollover-Bild bezeichnet. Bei Rollover-Bildern handelt es sich um Grafiken, deren Erscheinungsbild sich im Webbrowser verändert, wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen.

Bei Auswahl eines Segments wird in dessen Mitte ein Kreis mit einem Fadenkreuz angezeigt. Dies ist das so genannte *Verhaltenssymbol*.



A. Segmentname B. Verhaltenssymbol C. Auswahlgriff

Indem Sie das Verhaltenssymbol vom auslösenden Segment auf ein Zielsegment ziehen, erzeugen Sie im Handumdrehen Rollover- und Bildaustauscheffekte. Bei auslösendem und Zielsegment kann es sich um dasselbe Segment handeln.

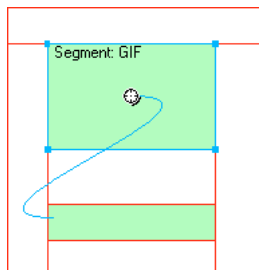


Auch Hotspots verfügen über Verhaltenssymbole zum Einbinden von Rollover-Effekten. Weitere Informationen finden Sie unter „Hotspots erstellen“ auf Seite 212.

### Informationen zu Rollovern

Alle Rollover funktionieren nach dem gleichen Prinzip. Eine Grafik löst die Anzeige einer anderen Grafik aus, sobald der Mauszeiger darüber bewegt wird. Auslöser ist dabei stets ein Webobjekt, also ein Segment, Hotspot oder eine Schaltfläche.

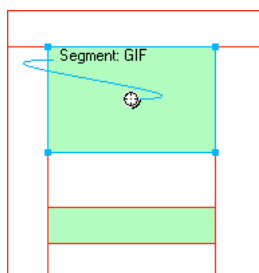
Bei dem einfachsten Rollover-Effekt wird das Bild in Frame 1 mit dem unmittelbar darunter liegenden Bild in Frame 2 ausgetauscht. Sie können auch komplexere Rollover erstellen. Austauschbild-Rollover können Bilder aus beliebigen Frames einsetzen. Disjunkte Rollover setzen ein Bild aus einem Segment ein, das nicht dem auslösenden Segment entspricht.



Wenn Sie in Fireworks ein auslösendes Webobjekt auswählen, das über ein Verhaltenssymbol oder das Bedienfeld **Verhalten** erstellt wurde, werden sämtliche Verhaltensbeziehungen angezeigt. In der Standardeinstellung werden Rollover-Interaktionen durch eine blaue Linie, die so genannte Verhaltenslinie, dargestellt.

### Einfache Rollover erstellen

Bei einem einfachen Rollover wird der Frame direkt unter dem obersten Frame eingesetzt. Nur ein Segment ist daran beteiligt.



#### So weisen Sie einem Segment ein einfaches Rollover zu:

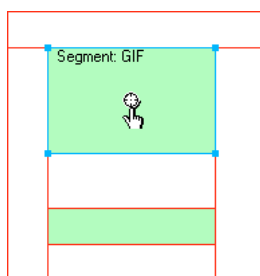
- 1 Vergewissern Sie sich, dass das auslösende Objekt sich nicht auf einer Freigabeebene befindet. Weitere Informationen finden Sie unter „Ebenen freigeben“ auf Seite 159.
- 2 Wählen Sie **Bearbeiten > Objekt einfügen > Segment** aus, um über dem auslösenden Objekt ein Segment zu erzeugen.
- 3 Erzeugen Sie im Bedienfeld **Frame** einen neuen Frame, indem Sie auf die Schaltfläche **Neuer Frame/Frame duplizieren** klicken.
- 4 Erstellen oder importieren Sie nun ein Bild bzw. fügen Sie ein Bild ein, das in dem neuen Frame als Austauschbild verwendet werden soll.

Setzen Sie das Bild unter das in Schritt 2 erstellte Segment, das weiterhin sichtbar ist, obwohl Sie sich in Frame 2 befinden. Segmente sind auf jedem Frame sichtbar.

- 5 Wählen Sie im Bedienfeld **Frames** Frame Nr. 1 aus, um zu dem Frame mit dem Ausgangsbild zurückzukehren.



**6** Wählen Sie das Segment aus, und setzen Sie den Mauszeiger auf das Verhaltenssymbol. Der Mauszeiger wird nun als Hand dargestellt.



**Hinweis:** Sie können dieses Segment in jedem beliebigen Frame auswählen.

**7** Klicken Sie auf das Verhaltenssymbol, und wählen Sie im Menü **Einfaches Rollover** aus.

**8** Klicken Sie auf die Registerkarte **Vorschau**, und testen Sie das einfache Rollover, oder drücken Sie <F12>, um es in einem Browser anzuzeigen.

### Disjunkte Rollover erstellen

Bei einem disjunkten Rollover wird ein Bild eines Webobjekts ausgetauscht, wenn sich der Mauszeiger über ein anderes Webobjekt bewegt. Als Reaktion auf das Bewegen des Mauszeigers über bzw. das Klicken auf das auslösende Bild wird an einer anderen Stelle der Webseite ein weiteres Bild angezeigt. Das Bild, über das der Mauszeiger bewegt wird, ist der Auslöser, das sich ändernde Bild ist das Ziel.

Wie bei einfachen Rollovern, die nur ein Segment umfassen, ist auch hier zunächst der Auslöser und das Zielsegment sowie der Frame, in welchem sich das Austauschbild befindet, einzurichten. Danach wird mit einer Verhaltenslinie die Verknüpfung zwischen dem Auslöser und dem Zielsegment hergestellt.

**Hinweis:** Bei dem Auslöser für ein disjunktes Rollover muss es sich nicht um ein Segment handeln. Hotspots und Schaltflächen weisen auch Verhaltenssymbole auf, die Sie zum Erstellen disjunkter Rollover verwenden können. Weitere Informationen zu Hotspots finden Sie unter „Hotspots erstellen“ auf Seite 212. Weitere Informationen zu Schaltflächen finden Sie unter „Schaltflächensymbole erstellen“ auf Seite 217.

### So weisen Sie einem ausgewählten Bild ein disjunktes Rollover zu:

**1** Wählen Sie **Bearbeiten > Objekt einfügen > Segment** oder **Hotspot** aus, um dem auslösenden Bild ein Segment oder einen Hotspot zuzuweisen.

**Hinweis:** Wenn eine Schaltfläche ausgewählt ist oder sich bereits ein Segment bzw. Hotspot über dem Bild befindet, dann ist dieser Schritt nicht erforderlich.

**2** Erzeugen Sie im Bedienfeld **Frame** einen neuen Frame, indem Sie auf die Schaltfläche **Neuer Frame/Frame duplizieren** klicken.

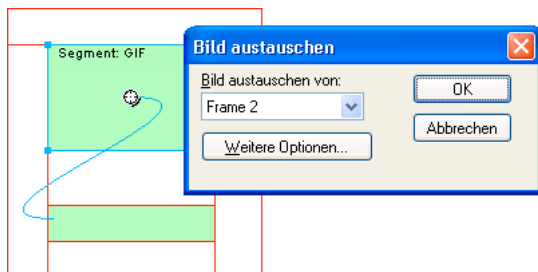
**3** Platzieren Sie ein zweites Bild, das als Ziel fungieren soll, innerhalb des neuen Frames an der gewünschten Stelle auf der Leinwand. Dabei können Sie das Bild an jede beliebige Stelle außer unter dem in Schritt 1 erstellten Segment anordnen.

**4** Wählen Sie das Bild aus, und klicken Sie dann auf **Bearbeiten > Objekt einfügen > Segment**, um dem Bild ein Segment zuzuweisen.

**5** Wählen Sie im Bedienfeld **Frames** Frame Nr. 1 aus, um zu dem Frame mit dem Ausgangsbild zurückzukehren.

**6** Wählen Sie das Segment, den Hotspot bzw. die Schaltfläche über dem Auslösbereich (dem Ausgangsbild) aus, und setzen Sie den Mauszeiger auf das Verhaltenssymbol. Der Mauszeiger wird nun als Hand dargestellt.

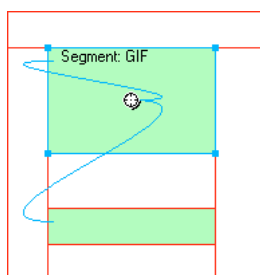
**7** Ziehen Sie das Verhaltenssymbol des auslösenden Segments oder Hotspots zu dem in Schritt 4 erstellten Zielsegment. Die Verhaltenslinie erstreckt sich von der Mitte des Auslösers bis zur oberen linken Ecke des Zielsegments, und das Dialogfeld **Bild austauschen** öffnet sich.



- 8** Wählen Sie im Popupmenü **Bild austauschen von** den in Schritt 2 erstellten Frame, und klicken Sie auf **OK**.
- 9** Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vorschau**, um das disjunkte Rollover anzuzeigen und zu testen.

#### Mehrere Rollover auf ein Segment anwenden

Sie können mehrere Verhaltenssymbole aus einem Segment ziehen, um damit mehrere Austauschverhalten zu erstellen. So lassen sich z. B. ein einfaches und ein disjunktes Rollover mit demselben Segment auslösen.



Ein Segment, das ein Rollover- und ein disjunktes Rollover-Verhalten auslöst

**Hinweis:** Auch über das Bedienfeld **Verhalten** können Sie mehr als ein Verhalten anwenden. Weitere Informationen finden Sie unter „Segmenten über das Bedienfeld „Verhalten“ interaktives Verhalten zuweisen“ auf Seite 205.

#### So wenden Sie mehrere Rollover auf ein ausgewähltes Segment an:

**1** Ziehen Sie ein Verhaltenssymbol aus dem ausgewählten Segment entweder an den Rand desselben oder auf ein anderes Segment.

Durch Ziehen des Symbols an den oberen linken Rand desselben Segments entsteht ein Austauschbild, und durch Ziehen auf ein anderes Segment wird ein disjunktes Rollover erstellt.

- 2** Wählen Sie den Frame des Austauschbilds aus, und klicken Sie auf **OK**.
- 3** Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für jedes weitere Rollover, das Sie erstellen möchten.

#### Drag und Drop-Rollover entfernen

Ein Drag und Drop-Rollover lässt sich problemlos von einem Segment, Hotspot bzw. einer Schaltfläche entfernen.

#### So entfernen Sie ein Drag und Drop-Rollover von einem ausgewählten Webobjekt bzw. einer ausgewählten Schaltfläche:

- 1** Klicken Sie auf die blaue Linie, die Sie löschen möchten.
- 2** Klicken Sie auf **OK**, um das Austauschbildverhalten zu entfernen.

## Segmenten über das Bedienfeld „Verhalten“ interaktives Verhalten zuweisen

Neben Rollovern lassen sich über das Bedienfeld **Verhalten** auch andere Interaktivitätstypen auf Segmente anwenden. Sie können vorhandene Verhaltenstypen bearbeiten und so Ihre eigenen Interaktionen definieren.

***Hinweis:** Das Bedienfeld **Verhalten** ermöglicht zwar die Erstellung einfacher, disjunkter und komplexer Rollover, vorzuziehen ist jedoch die Drag und Drop-Methode. Weitere Informationen finden Sie unter „Einfache Interaktivität in Segmente einbinden“ auf Seite 201.*

In Fireworks stehen die folgenden Verhaltenstypen zur Verfügung:

**Einfaches Rollover** weist dem ausgewählten Segment ein Rollover-Verhalten zu, wobei Frame 1 als Up-Status und Frame 2 als Over-Status dient. Wenn Sie dieses Verhalten ausgewählt haben, müssen Sie im zweiten Frame unter dem gleichen Segment ein Bild erzeugen, um den Over-Status herzustellen. Die Option **Einfaches Rollover** ist eigentlich eine Gruppe, welche die Verhalten **Bild austauschen** und **Bildaustausch wiederherstellen** umfasst.

**Bild austauschen** ersetzt das Bild unterhalb des angegebenen Segments durch den Inhalt eines anderen Frames oder durch den Inhalt einer externen Datei.

**Bildaustausch rückgängig machen** stellt die Standard-Darstellung des Zielobjekts in Frame 1 wieder her.

**Navigationsleistenbild festlegen** definiert ein Segment als Teil einer Fireworks-Navigationsleiste. Dieses Verhalten muss allen Segmenten zugewiesen werden, die Teil der Navigationsleiste sind. Die Option **Navigationsleistenbild festlegen** ist eigentlich eine Gruppe, welche die Verhalten **Navigationsleiste – Over**, **Navigationsleiste – Down** und **Navigationsleiste wiederherstellen** umfasst. Dieses Verhalten wird standardmäßig automatisch festgelegt, wenn Sie im Schaltflächeneditor eine Schaltfläche mit dem Status **OverDown-Status einschließen** oder **Beim Laden Down-Bild zeigen** erstellen. Wenn Sie eine Schaltfläche mit zwei Zuständen erstellen, wird dem dazugehörigen Segment ein einfaches Rollover-Verhalten zugewiesen. Wenn Sie eine Schaltfläche mit drei oder vier Zuständen erstellen, wird dem dazugehörigen Segment das Verhalten **Navigationsleistenbild festlegen** zugewiesen. Weitere Informationen zu Schaltflächen finden Sie unter „Schaltflächensymbole erstellen“ auf Seite 217.

**Navigationsleiste – Over** legt den Over-Status für das ausgewählte Segment fest, das Teil einer Navigationsleiste ist. Optional können hier auch der Status **Bilder vorausladen** und **OverDown-Status einschließen** festgelegt werden.

**Navigationsleiste – Down** legt den Down-Zustand für ein ausgewähltes Segment fest, das Teil einer Navigationsleiste ist. Optional kann hier auch der Status **Bilder vorausladen** festgelegt werden.

**Navigationsleiste wiederherstellen** stellt den Up-Zustand aller anderen Segmente der Navigationsleiste wieder her.

**Popupmenü anzeigen** fügt dem Segment oder Hotspot ein Popupmenü hinzu. Wenn Sie ein Popupmenü-Verhalten zuweisen, können Sie mit dem Popupmenü-Editor arbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter „Popupmenüs erstellen“ auf Seite 226.

**Statusleistertext festlegen** legt den Text fest, der in der Statuszeile am unteren Rand des Browserfensters eingeblendet wird.

### Verhalten zuweisen

Über das Bedienfeld **Verhalten** lassen sich Segmente mit Verhalten ausstatten. Es können sogar mehrere Verhaltenstypen zugewiesen werden.

**So weisen Sie einem ausgewählten Segment über das Bedienfeld Verhalten ein Verhalten zu:**

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld **Verhalten** auf **Verhalten hinzufügen** (das Pluszeichen).



A. Verhalten hinzufügen B. Verhalten entfernen

- 2 Wählen Sie im Menü von **Verhalten hinzufügen** ein Verhalten aus. Eine Erklärung der einzelnen Verhalten finden Sie unter „Segmenten über das Bedienfeld „Verhalten“ interaktives Verhalten zuweisen“ auf Seite 205.

**Verhalten bearbeiten**

Das Bedienfeld **Verhalten** bietet außerdem die Möglichkeit, ein bereits vorhandenes Verhalten zu bearbeiten. Sie können den Mausereignistyp (z. B. onClick) angeben, der das Verhalten auslöst.

*Hinweis:* Das Ereignis für **Einfaches Rollover** und **Navigationsleistenbild festlegen** kann nicht geändert werden.

**So ändern Sie das Mausereignis, das ein Verhalten auslöst:**

- 1 Wählen Sie das auslösende Segment bzw. den Hotspot mit dem Verhalten aus, das Sie ändern möchten.

Jedes einzelne Verhalten dieses Segments oder Hotspots wird im Bedienfeld **Verhalten** angezeigt.

- 2 Wählen Sie das Verhalten aus, das Sie bearbeiten möchten.

- 3 Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Ereignis, und wählen Sie im Popupmenü ein neues Ereignis aus:

**onMouseOver** löst das Verhalten aus, wenn der Mauszeiger über den Auslösebereich bewegt wird.

**onMouseOut** löst das Verhalten aus, wenn der Mauszeiger den Auslösebereich verlässt.

**onClick** löst das Verhalten aus, wenn auf das auslösende Objekt geklickt wird.

**onLoad** löst das Verhalten aus, wenn die Webseite geladen wird.

**Externe Grafikdateien als Austauschbilder einsetzen**

Sie können eine Grafik außerhalb des aktuellen Fireworks-Dokuments als Quelle für ein Austauschbild verwenden. Die Quellgrafiken können in den Formaten GIF, animiertes GIF, JPEG oder PNG vorliegen. Wenn Sie eine externe Datei als Bildquelle auswählen, wird das Zielsegment von Fireworks bei der Auslösung des Austauschbilds in einem Webbrowser durch diese Datei ersetzt.

Die Grafik muss dieselbe Breite und Höhe aufweisen wie das Segment, durch das sie ausgetauscht wird. Anderenfalls wird sie vom Browser automatisch an die Größe des Segmentobjekts angepasst. Eine derartige Größenanpassung kann, insbesondere im Fall von animierten GIF-Dateien, die Qualität der Datei beeinträchtigen.

**So wählen Sie eine externe Bilddatei als Quelle für ein Austauschbild aus:**

- 1 Wählen Sie im Dialogfeld **Bild austauschen, Navigationsleiste – Over** oder **Navigationsleiste – Down** die Option **Grafikdatei** aus, und klicken Sie auf das Ordnersymbol.

*Hinweis:* Wird diese Option nicht im Dialogfeld **Bild austauschen** angezeigt, wählen Sie **Weitere Optionen** und führen dann Schritt 1 aus.

- 2 Suchen Sie die gewünschte Datei, und klicken Sie auf **Öffnen**.

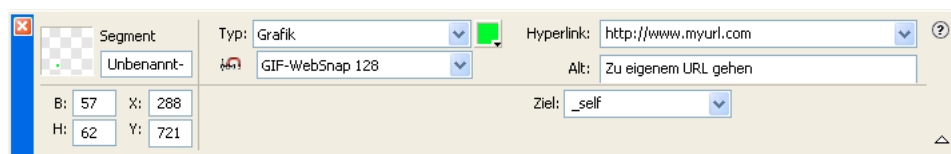
- 3 Heben Sie ggf. die Auswahl von **Bilder vorausladen** auf (wenn es sich bei der externen Datei um eine animierte GIF-Datei handelt).

Das Vorausladen kann die Anzeige von animierten GIFs als Rollover-Zustand unterbrechen. Um dies zu vermeiden, heben Sie die Auswahl der Option **Bilder vorausladen** bei der Einrichtung des Rollovers auf.

**Hinweis:** Wenn Sie beabsichtigen, das Dokument für den Einsatz im Internet zu exportieren, müssen Sie gewährleisten, dass der Zugriff auf die externe Grafikdatei von der exportierten Fireworks-HTML-Datei aus möglich ist. Fireworks erzeugt dokumentbezogene Pfade zu Grafikdateien. Es bietet sich daher an, externe Dateien vor der Verwendung als Austauschbilder in Fireworks in das lokale Dateisystem zu befördern. Überprüfen Sie beim Hochladen der Dateien, dass auch die externe Bilddatei ins Netz gestellt wird. Weitere Informationen zu Fireworks-HTML finden Sie unter „HTML-Code exportieren“ auf Seite 279.

## Segmente für den Export vorbereiten

Mit dem Eigenschafteninspektor können Sie Segmente interaktiv machen, indem Sie ihnen Hyperlinks und Ziele zuweisen. Des Weiteren können Sie einen alternativen Text angeben, der während des Einladens einer Grafik im Browser angezeigt werden soll. Zur Optimierung einzelner Segmente ist es außerdem möglich, das Exportdateiformat zu wählen. Wenn der Eigenschafteninspektor minimiert ist, klicken Sie auf den Erweiterungspfeil in der rechten unteren Ecke, um alle Segmenteigenschaften einzublenden.



Segmenteigenschaften im Eigenschafteninspektor

Mithilfe des Eigenschafteninspektors oder des Bedienfelds **Ebenen** können Sie Segmente eindeutig benennen. Fireworks greift bei der Benennung der Dateien, die beim Exportieren durch die Segmentierung entstehen, auf die von Ihnen angegebenen Namen zurück. Wenn Sie im Eigenschafteninspektor bzw. im Bedienfeld **Ebenen** keinen Segmentnamen angeben, dann werden die Segmente beim Exportieren automatisch benannt. Im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** können Sie die Konventionen für die automatische Benennung durch Fireworks ändern.

Ein segmentiertes Fireworks-Dokument wird als eine HTML-Datei und eine Reihe von Grafikdateien exportiert. Das Dialogfeld **HTML-Einrichtung** bietet die Möglichkeit, Eigenschaften für die exportierte HTML-Datei festzulegen.

### URLs zuweisen

Eine URL (Uniform Resource Locator) ist eine Internetadresse einer bestimmten Seite bzw. Datei. Wenn Sie einem Segment eine URL zuweisen, können die Benutzer zu dieser Adresse wechseln, indem sie im Webbrowser auf den durch das Segment definierten Bereich klicken.

Wenn Ihre Datei mehrere Seiten enthält, die Sie exportieren möchten, öffnen Sie das Pop-upmenü **Verknüpfung**, und wählen Sie eine der Seiten für die URL aus. Nachdem die Seiten exportiert wurden, gelangt der Benutzer über diese Verknüpfung automatisch zu der angegebenen Seite.

#### So weisen Sie einem ausgewählten Segment eine URL zu:

- ❖ Geben Sie in das Feld **Hyperlink** des Eigenschafteninspektors eine URL ein.



Wenn Sie URLs mehrmals verwenden möchten, können Sie im Bedienfeld **URL** eine URL-Bibliothek anlegen, in der Sie die häufig benötigten URLs aufbewahren. Weitere Informationen finden Sie unter „URLs verwenden“ auf Seite 191.

### Alternativen Text eingeben

Alternativer Text wird während des Ladens einer Webgrafik als Platzhalter angezeigt oder erscheint anstelle der Grafik, falls der Ladevorgang fehlschlägt. Bei einigen neueren Browser-Versionen wird dieser Text auch als QuickInfo neben dem Mauszeiger angezeigt.

Die Eingabe eines kurzen, aber aufschlussreichen Alternativtexts gewinnt im Webdesign zunehmend an Bedeutung. Immer mehr sehbehinderte Personen verwenden Bildschirmleseanwendungen, die alternativen Text mit einer computergenerierter Stimme wiedergeben, wenn der Zeiger über Grafiken in einer Webseite geführt wird.

#### **So geben Sie alternativen Text für ein ausgewähltes Segment oder einen Hotspot an:**

- ❖ Geben Sie den Text im Eigenschafteninspektor in das Feld **Alt** ein.

### **Ziel-Frames zuweisen**

Ein Ziel ist ein alternativer Frame bzw. ein alternatives Browserfenster, in dem das verknüpfte Dokument geöffnet wird. Im Eigenschafteninspektor können Sie ein Ziel für ein ausgewähltes Segment angeben. Ist der Eigenschafteninspektor auf Miniaturgröße verkleinert, dann klicken Sie auf den Erweiterungspfeil, um alle Eigenschaften einzublenden.

#### **So geben Sie im Eigenschafteninspektor ein Ziel für ein ausgewähltes Segment oder einen Hotspot an:**

- ❖ Geben Sie den Namen des HTML-Frames in das Feld **Ziel** ein, oder wählen Sie im Popupmenü **Ziel** ein reserviertes Ziel aus:

**\_blank.** lädt das verknüpfte Dokument in ein neues, unbenanntes Browser-Fenster.

**\_parent.** lädt das verknüpfte Dokument in das Frameset bzw. Fenster, das dem Frame mit der Verknüpfung direkt übergeordnet ist. Falls sich die Verknüpfung in einem nicht verschachtelten Frame befindet, wird das verknüpfte Dokument in das gesamte Browser-Fenster geladen.

**\_self.** lädt das verknüpfte Dokument in den Frame bzw. das Fenster, in dem sich die Verknüpfung selbst befindet. Dieses Ziel muss in der Regel nicht eigens angegeben werden.

**\_top** lädt das verknüpfte Dokument in das gesamte Browser-Fenster. Alle Frames werden entfernt.

### **Exporteinstellungen**

Das Popupmenü **Exporteinstellungen** im Eigenschafteninspektor oder im Bedienfeld **Optimieren** enthält Optionen zum Optimieren von Segmenten. Sie können aus allgemeinen Exporteinstellungen auswählen, um schnell ein Dateiformat zu bestimmen und verschiedene formatspezifische Einstellungen zuzuweisen. Weitere Informationen zur Verwendung und Anpassung dieser Einstellungen finden Sie unter „Optimierungseinstellungen verwenden“ auf Seite 260.

### **Segmente benennen**

Beim Segmentieren wird eine Grafik in mehrere Bereiche unterteilt. Jeder Bereich eines jeden Frames wird von Fireworks als eigene Datei exportiert und benötigt dementsprechend auch einen Dateinamen.

Jede Segmentdatei erhält beim Exportvorgang automatisch einen Namen. Sie können die voreingestellte Benennungskonvention übernehmen, sie ändern oder eigene Namen für die einzelnen Segmentdateien eingeben.

#### **Benutzerdefinierte Benennung von Segmentdateien**

Wenn Sie Segmente sinnvoll benennen, können Sie die einzelnen Segmentdateien innerhalb Ihrer Website-Dateistruktur leichter identifizieren. So könnten Sie beispielsweise das Segment einer Navigationsschaltfläche für die Rückkehr zur Homepage *Home* nennen.

#### **Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um einen benutzerdefinierten Namen für ein Segment einzugeben:**

- Wählen Sie das Segment auf der Leinwand aus, geben Sie im Eigenschafteninspektor in das Feld **Objektname** einen Namen ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
- Doppelklicken Sie in der Web-Ebene auf den Namen des Segments, geben Sie einen neuen Namen ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

Fügen Sie keine Dateierweiterung an den Namen an. Die Dateierweiterungen für die Segmentdateien werden von Fireworks beim Exportieren automatisch vergeben.

### Segmentdateien automatisch benennen lassen

Wenn Sie im Eigenschafteninspektor bzw. im Bedienfeld **Ebenen** keinen Segmentnamen angeben, schaltet Fireworks auf die automatische Benennung um. Bei der automatischen Benennung wird jeder Segmentdatei automatisch ein eindeutiger Name auf Grundlage der Standardnamenskonvention vergeben.

### So lassen Sie eine Segmentdatei automatisch benennen:

❖ Geben Sie beim Exportieren des segmentierten Bilds im Dialogfeld **Exportieren** in das Feld **Dateiname** (Windows) oder **Name** (Macintosh) einen Dateinamen ein. Fügen Sie keine Dateierweiterung hinzu. Die Dateierweiterungen für die Segmentdateien werden von Fireworks beim Exportieren automatisch vergeben.

### Die Konvention für die automatische Benennung ändern

Über die Registerkarte **Dokumentspezifisch** im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** können Sie die Benennungskonventionen für Segmente ändern.

In Fireworks stehen zahlreiche Namensoptionen zur Auswahl, mit deren Hilfe Sie eine eigene Benennungskonvention festlegen können. Eine Benennungskonvention kann bis zu acht Elemente umfassen. Ein Namenselement besteht aus einer der folgenden Benennungsoptionen.

Option	Beschreibung
Keine	Dem Element wird kein Name zugewiesen.
Dok.Name	Das Element erhält den Namen des Dokuments.
„segment“	Sie können das Wort „segment“ in die Benennungskonvention einfügen.
Segment-Nr. (1, 2, 3...)	Das Element wird entsprechend der ausgewählten Einstellung fortlaufend numerisch bzw. alphabetisch nummeriert.
Segment-Nr. (01,02,03...)	
Segment-Nr. (a, b, c...)	
Segment-Nr. (a,b,c...)	
Zeile/Spalte (r3_c2, r4_c7...)	Die Zeilen- und Spaltennummern stehen für die Zeilen und Spalten der Tabelle, die der Webbrowser zur Rekonstruktion eines segmentierten Bilds verwendet. Auch diese Information können Sie bei den Benennungskonventionen verwenden.
Unterstrich	Diese Zeichen werden normalerweise verwendet, um einzelne Elemente zu trennen.
Punkt	
Abstand	
Bindestrich	

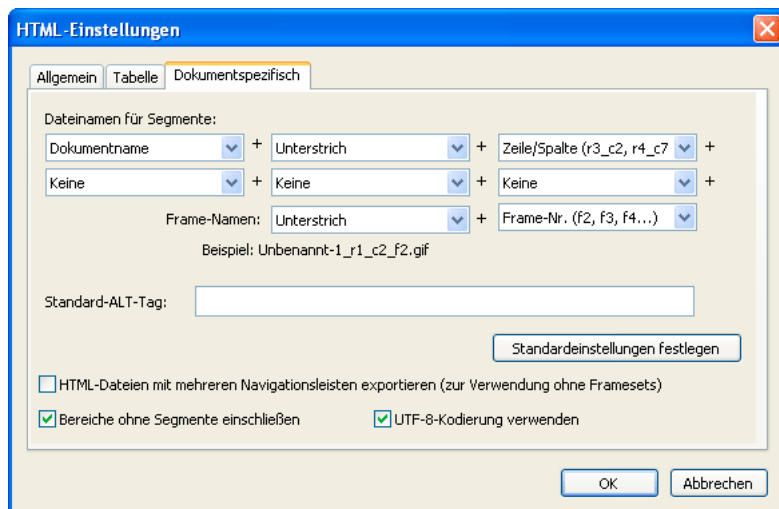
So wird bei einem Dokument mit dem Namen MeinDok und der Benennungskonvention Dok.Name + „segment“ + Segment-Nr. (A,B,C...) das erste Segment mit „MeinDoksegmentA“ bezeichnet. Die Wahrscheinlichkeit, dass Sie wirklich alle acht Elemente der Benennungskonvention benötigen, ist relativ gering.

Falls ein Segment über mehrere Frames verfügt, hängt Fireworks an den Dateinamen jedes Frames standardmäßig eine Nummer an. Wenn Sie beispielsweise den Segmentdateinamen **home** für eine Schaltfläche mit drei Zuständen eingeben, dann nennt Fireworks die Grafik für den Up-Status home.gif, die Grafik für den Over-Status home\_f2.gif und die Grafik für den Down-Status home\_f3.gif. Im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** können Sie Ihre eigene Benennungskonvention für Segmente, die aus mehreren Frames bestehen, definieren.

### So ändern Sie die Standardkonvention zur automatischen Dateibenennung:

- 1 Wählen Sie **Datei > HTML-Einrichtung** aus, um das Dialogfeld **HTML-Einrichtung** zu öffnen.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Dokumentspezifisch**.

3 Stellen Sie im Abschnitt **Dateinamen** aus den verfügbaren Optionen eine neue Benennungskonvention zusammen.



4 (Optional) Möchten Sie diese Angaben als Standardeinstellung für alle neuen Fireworks-Dokumente festlegen, so klicken Sie auf **Standard einstellen**.

**Hinweis:** Wählen Sie **Kein** nicht unüberlegt als Menüoption für die automatische Segmentbenennung aus. Wenn Sie **Kein** als Option für eines der ersten drei Menüs wählen, exportiert Fireworks sich gegenseitig überschreibende Segmentdateien. Das Ergebnis des Exportvorgangs ist eine einzige Grafik und eine Tabelle, die in jeder Zelle diese Grafik anzeigt.

## Die Exportform für HTML-Tabellen festlegen

Durch die Segmentierung wird bestimmt, wie die HTML-Tabelle beim Exportieren eines Fireworks-Dokuments für die Verwendung im Internet strukturiert wird.

Wenn Sie ein segmentiertes Fireworks-Dokument in eine HTML-Datei exportieren, wird es auf Grundlage einer HTML-Tabelle wieder zusammengesetzt. Jedes segmentierte Element des Fireworks-Dokuments ist in einer Tabellenzelle enthalten. Nach dem Exportieren liegt ein Fireworks-Segment als Zelle einer HTML-Tabelle vor.

Sie können vorgeben, wie eine Fireworks-Tabelle in einem Browser rekonstruiert wird. Unter anderem können Sie wählen, ob beim Exportieren in HTML Abstandshalter oder verschachtelte Tabellen verwendet werden:

- Bei Abstandshaltern handelt es sich um Grafiken, die zum korrekten Ausrichten der Tabellenzellen bei der Anzeige in einem Browser beitragen.
- Eine verschachtelte Tabelle ist eine Tabelle innerhalb einer Tabelle. In verschachtelten Tabellen werden keine Abstandshalter verwendet. Die Tabelle wird dann zwar in einem Browser langsamer geladen, ist aber dafür in HTML leichter zu bearbeiten, da es keine Abstandshalter gibt.

Weitere Informationen zu HTML finden Sie unter „HTML-Code exportieren“ auf Seite 279.

### So legen Sie die Exportheinstellungen für HTML-Tabellen fest:

- 1 Wählen Sie **Datei > HTML-Einrichtung** aus, oder klicken Sie im Dialogfeld **Exportieren** auf **Optionen**.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Tabelle**.
- 3 Wählen Sie im Popupmenü **Abstand mit** eine Abstandsoption aus:

**Verschachtelte Tabellen – Keine Abstandshalter** erzeugt eine verschachtelte Tabelle ohne Abstandshalter.

**Einzelne Tabelle – Keine Abstandshalter** erzeugt eine einzelne Tabelle ohne Abstandshalter. In einigen Fällen werden die Tabellen bei dieser Einstellung nicht fehlerfrei angezeigt.

**Transparenter 1-Pixel-Abstandshalter** bewirkt, dass eine transparente GIF-Datei von 1 mal 1 Pixel als Abstandshalter verwendet wird. Die Größe wird im HTML-Code nach Bedarf angepasst. Dadurch wird eine Zeile von 1 Pixel Höhe quer über der Tabelle und eine Spalte von 1 Pixel Breite entlang der rechten Seite abwärts erzeugt.



4 Wählen Sie eine Zellenfarbe für HTML-Segmente aus:

- Aktivieren Sie **Leinwandfarbe verwenden**, um die Zellen in der gleichen Farbe anzuzeigen wie die Leinwand des Dokuments.
- Um eine andere Farbe anzugeben, heben Sie die Auswahl von **Leinwandfarbe verwenden** auf und wählen im Pop-up **Farbfenster** die gewünschte Farbe aus.

**Hinweis:** Eine Farbe, die Sie im Farben-Popup auswählen, wird nur auf die HTML-Segmente angewendet; für die Bildsegmente wird weiterhin die Leinwandfarbe verwendet.

5 Wählen Sie im Pop-upmenü **Inhalt** aus, was in die leeren Zellen eingefügt werden soll:

**Kein** – leere Zellen bleiben leer.

**Abstandshalter-Bild** – in die leeren Zellen wird ein kleines transparentes Bild mit dem Namen Spacer.gif eingefügt.

**Geschütztes Leerzeichen** – das HTML-Tag für Leerzeichen wird in die leeren Zellen eingefügt. Die Zelle wird ohne Füllung angezeigt.

**Hinweis:** Leere Zellen treten nur dann auf, wenn im Dialogfeld **Exportieren** die Option **Bereiche ohne Segmente einschließen** deaktiviert wurde.

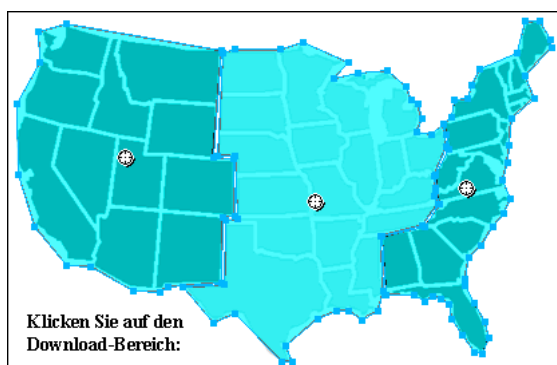
6 Klicken Sie auf **OK**.

Weitere Informationen zur Angabe von HTML-Exportoptionen finden Sie unter „HTML-Exportoptionen festlegen“ auf Seite 285.

**Hinweis:** Für Segmentobjekte innerhalb eines Dokuments können jeweils individuelle Tabellenexporteinstellungen festgelegt werden. Anderenfalls können Sie im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** die Registerkarte **Dokumentspezifisch** aufrufen und über die Schaltfläche **Standard einstellen** Standardeinstellungen für alle neuen Dokumente festlegen.

## Mit Hotspots und Imagemaps arbeiten

Webdesigner greifen häufig auf Hotspots zurück, um kleinen Teilen größerer Grafiken ein interaktives Verhalten zuzuweisen und Teile von Webgrafiken mit einer URL zu verknüpfen. In Fireworks können Sie eine Imagemap erstellen, indem Sie HTML-Code aus einem Dokument exportieren, das Hotspots enthält.



Eine Imagemap mit Hotspots

Hotspots und Imagemaps lasten häufig weniger auf den Ressourcen als segmentierte Grafiken. Die Segmentierung fällt für Webbrowser unter Umständen aufgrund des zusätzlich herunterzuladenden HTML-Codes und der zum Zusammensetzen der segmentierten Grafiken benötigten Verarbeitungsleistung ressourcenintensiver aus.

**Hinweis:** Es können auch segmentierte Imagemaps erstellt werden. Beim Exportieren einer segmentierten Imagemap werden normalerweise viele Grafikdateien generiert. Weitere Informationen zur Segmentierung finden Sie unter „Segmentobjekte erzeugen“ auf Seite 196.

Hotspots stellen dann eine ideale Lösung dar, wenn bestimmte Bereiche einer Grafik Verknüpfungen zu anderen Webseiten herstellen sollen, diese Bereiche aber keine Reaktion auf Mausbewegungen oder -aktionen (z. B. Hervorhebung oder Rollover-Effekte) aufweisen müssen. Hotspots und Imagemaps bieten sich auch dann besonders an, wenn die Grafik mit den Hotspots am besten als eine einzige Grafikdatei, d. h. in einem Dateiformat und mit denselben Optimierungseinstellungen, exportiert wird.

## Hotspots erstellen

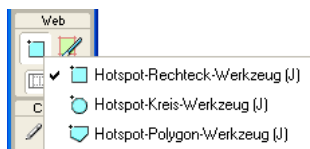
Nachdem Sie auf einer Grafik geeignete Punkte für die Navigation festgelegt haben, können Sie die entsprechenden Hotspots erstellen und ihnen anschließend URL-Hyperlinks, Popupmenüs, Statusleistertext und Alternativtext zuweisen. Es gibt zwei Möglichkeiten, Hotspots zu erstellen:

- Sie ziehen mit dem Rechteck-, dem Kreis- oder dem Polygon-Werkzeug in der Grafik einen Hotspot um den betreffenden Bereich.
- Sie wählen ein Objekt aus und fügen über diesem Objekt einen Hotspot ein.

Ein Hotspot muss aber nicht in jedem Fall rechteckig oder kreisförmig sein. Mit dem Hotspot-Polygon-Werkzeug können Sie Hotspots erstellen, die viele Eckpunkte haben. Dies kann sich als nützlich erweisen, wenn Sie mit komplexen Grafiken arbeiten.

### So erstellen Sie einen rechteckigen oder einen kreisförmigen Hotspot:


- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** unter **Web** das Hotspot-Rechteck- bzw. das Hotspot-Kreis-Werkzeug aus.



- 2 Ziehen Sie das Hotspot-Werkzeug bei gedrückter Maustaste, um einen Hotspot auf der Grafik zu zeichnen. Um von einem Mittelpunkt aus zu zeichnen, halten Sie beim Zeichnen die Taste <Alt> gedrückt.

**Hinweis:** Während des Zeichnens lässt sich die Position des Hotspots ändern. Halten Sie bei gedrückter Maustaste einfach die Leertaste gedrückt, und ziehen Sie den Hotspot an eine andere Stelle auf der Leinwand. Lassen Sie die Leertaste los, um mit dem Zeichnen des Hotspots fortzufahren.

### So erstellen Sie einen unregelmäßig geformten Hotspot:

- 1  Wählen Sie das Hotspot-Polygon-Werkzeug aus.
- 2 Platzieren Sie mit Mausklicks mehrere Vektorpunkte auf der Grafik, ähnlich den geraden Liniensegmenten, die Sie mit dem Stiftwerkzeug erstellen. Unabhängig davon, ob der Pfad offen oder geschlossen ist, wird der Hotspot-Bereich durch die eingeschlossene Füllung definiert.

### So erstellen Sie einen Hotspot durch Nachzeichnen der Umrisse eines oder mehrerer ausgewählter Objekte:

- 1 Wählen Sie **Bearbeiten > Objekt einfügen > Hotspot** aus.

Falls Sie mehrere Objekte ausgewählt haben, erscheint ein Fenster mit der Frage, ob Sie einen einzelnen rechteckigen, alle Objekte abdeckenden Hotspot oder mehrere Hotspots, also je einen für jedes ausgewählte Objekt, erstellen möchten.

- 2 Klicken Sie auf **Einzel** oder **Mehrere**. Auf der Webebene werden ein bzw. mehrere neue Hotspots angezeigt.

## Hotspots bearbeiten

Hotspots sind Webobjekte und lassen sich wie viele andere Webobjekte mithilfe des Zeiger-, des Teilauswahl- und des Transformationswerkzeugs bearbeiten. Weitere Informationen zum Bearbeiten von Webobjekten mit diesen Werkzeugen finden Sie unter „Segmentobjekte mit Werkzeugen bearbeiten“ auf Seite 200.

Die Position und Größe eines Hotspots lässt sich auch im Eigenschafteninspektor oder im Bedienfeld **Info** anhand von numerischen Werten ändern. Weitere Informationen zur numerischen Änderung der Größe eines Objekts finden Sie unter „Objekte numerisch transformieren“ auf Seite 54. Weitere Informationen zur numerischen Änderung der Position eines Objekts finden Sie unter „Ausgewählte Objekte bearbeiten“ auf Seite 51.

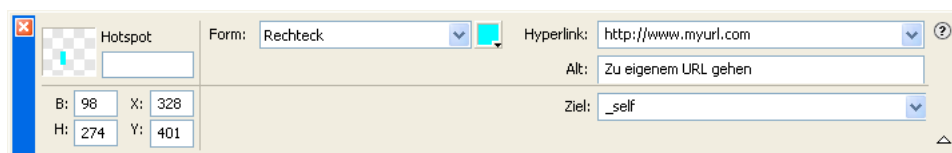
Auch die Form eines Hotspots können Sie im Eigenschafteninspektor ändern.

#### **So konvertieren Sie einen ausgewählten Hotspot in einen rechteckigen, kreisförmigen oder polygonalen Hotspot:**

❖ Wählen Sie im Popup der Hotspot-Formen des Eigenschafteninspektors eine der Optionen **Rechteck**, **Kreis** oder **Polygon** aus.

#### **Hotspots für den Export vorbereiten**

Mithilfe des Eigenschafteninspektors lassen sich Hotspots neben URLs, alternativem Text und Ziel-Frames auch benutzerdefinierte Namen zuweisen. Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil in der rechten unteren Ecke des Eigenschafteninspektors, falls dieser minimiert ist. Dadurch werden alle Eigenschaften angezeigt.



Die Zuweisung von Eigenschaften erfolgt bei Hotspots nach demselben Prinzip wie bei Segmenten. Weitere Informationen zur Zuweisung von URLs, alternativem Text, Ziel-Frames und benutzerdefinierten Namen mithilfe des Eigenschafteninspektors finden Sie unter „Segmente für den Export vorbereiten“ auf Seite 207.

#### **Imagemaps erstellen**

Nachdem Sie mehrere Hotspots auf einer Grafik angeordnet haben, müssen Sie die Grafik als Imagemap exportieren, damit sie in einem Webbrowser verwendet werden kann. Wenn eine Imagemap exportiert wird, werden die Grafikdatei sowie die HTML-Datei mit den Zuordnungsinformationen für die Hotspots und die zugehörigen URL-Verknüpfungen generiert.

***Hinweis:** Fireworks erstellt beim Exportieren nur Client-Imagemaps.*

Als Alternative zum Exportieren können Sie die Imagemap in die Zwischenablage kopieren und in Dreamweaver oder einen anderen HTML-Editor einfügen.

#### **So exportieren Sie eine Imagemap oder kopieren sie in die Zwischenablage:**

**1** Optimieren Sie die Grafik, um sie für den Export vorzubereiten.

Weitere Informationen finden Sie unter „Hinweise zum Optimieren“ auf Seite 255.

**2** Wählen Sie **Datei > Exportieren** aus.

**3** Wenn Sie die Grafik exportieren (anstatt sie in die Zwischenablage zu kopieren), suchen Sie den Ordner, in welchem die HTML-Datei gespeichert werden soll, und benennen Sie die Datei.

Falls Sie bereits eine lokale Dateistruktur für Ihre Website aufgebaut haben, können Sie die Grafik von hier aus in dem passenden Ordner speichern.

**4** Wählen Sie im Popup **Dateityp** die Option **HTML und Bilder**.

**5** Wählen Sie eine Option im Popup **HTML** aus:

**HTML-Dateien exportieren** generiert die erforderliche HTML-Datei und entsprechende Grafikdateien, die Sie später in Dreamweaver oder einen anderen HTML-Editor importieren können.


**In Zwischenablage kopieren** kopiert den gesamten erforderlichen HTML-Code sowie bei segmentierten Dokumenten auch eine Tabelle in die Zwischenablage. Sie können den Code dann später in Dreamweaver oder einen anderen HTML-Editor einfügen.

**6** Wählen Sie unter **Segmente** nur dann die Option **Keine** aus, wenn das Dokument keine Segmente enthält.

**7** Wählen Sie ggf. die Option **Bilder in Unterordner ablegen** aus, und navigieren Sie zum gewünschten Ordner.

**Hinweis:** Wenn Sie **In Zwischenablage kopieren** auswählen, ist dieser Schritt nicht erforderlich und die Option daher deaktiviert.

**8** Klicken Sie auf **Speichern**, um das Dialogfeld **Exportieren** zu schließen.

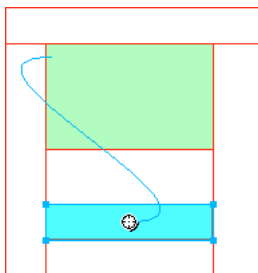
 Beim Exportieren von Dateien können der Anfang und das Ende des Codes von *Imagemaps* und anderen in Fireworks erstellten Webfunktionen durch entsprechende HTML-Kommentare eindeutig gekennzeichnet werden. In der Standard-einstellung sind diese HTML-Kommentare allerdings nicht im Code enthalten. Um sie aufzunehmen, aktivieren Sie im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** auf der Registerkarte **Allgemein** die Option **HTML-Kommentare einschließen**.

Informationen zum Einfügen exportierter Fireworks-Inhalte in Dreamweaver finden Sie unter „Mit Dreamweaver arbeiten“ auf Seite 290.

## Rollover mit Hotspots erstellen

Sofern der Zielbereich durch ein Segment definiert ist, lässt sich einem Hotspot per Ziehen und Ablegen problemlos ein disjunkter Rollover-Effekt zuweisen. Die Zuweisung von Rollover-Effekten erfolgt bei Hotspots nach demselben Prinzip wie bei Segmenten. Weitere Informationen finden Sie unter „Einfache Interaktivität in Segmenten einbinden“ auf Seite 201.

**Hinweis:** Mit einem Hotspot können nur disjunkte Rollover ausgelöst werden. Er kann nicht das Ziel eines Rollovers von einem anderen Hotspot oder Segment sein.

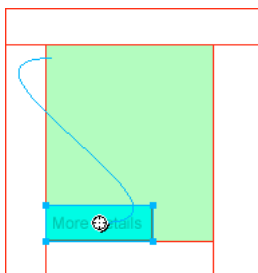


Sobald Sie ein disjunktes Rollover mit einem Hotspot erstellt haben, ist die blaue Verbindungslinie nur noch sichtbar, solange der Hotspot ausgewählt ist.

## Hotspots auf Segmenten verwenden

Sie können einen Hotspot zum Auslösen einer Aktion oder eines Verhaltens auf einem Segment platzieren. Dies bietet sich beispielsweise dann an, wenn nur ein kleiner Teil einer großen Grafik als Auslöser für eine Aktion fungieren soll.

Denkbar ist eine große, mit Text versehene Grafik, in welcher nur der Text eine Aktion bzw. ein Verhalten, wie z. B. einen Rollover-Effekt, auslösen soll. Sie könnten in diesem Fall ein Segment über die Grafik legen und auf den Text einen Hotspot. Eine Mauszeigerbewegung nur über dem Text kann den Rollover-Effekt auslösen. Ausgetauscht wird dann aber die gesamte Grafik unter dem Segment. Um unerwünschte Ergebnisse zu vermeiden, sollten Sie keine Hotspots erstellen, die auf andere Segmente überlappen.



**So erstellen Sie Auslöser für Rollover-Effekte mit Hotspots auf Segmenten:**

- 1** Fügen Sie über der auszuwechselnden Grafik ein Segment ein.
- 2** Erstellen Sie im Bedienfeld **Frame** einen neuen Frame, und fügen Sie die als Austauschbild zu verwendende Grafik ein. Achten Sie darauf, dass es sich unter dem in Schritt 1 eingefügten Segment befindet.
- 3** Ziehen Sie eine Verhaltenslinie von dem Hotspot zu dem Segment, das die auszutauschende Grafik enthält. Das Dialogfeld **Bild austauschen** wird geöffnet.
- 4** Wählen Sie in der Liste **Bild austauschen von** den Frame mit dem Rollover-Bild aus, und klicken Sie auf **OK**.



# Kapitel 12: Schaltflächen und Popupmenüs erstellen

Mit Fireworks können Sie diverse JavaScript-Schaltflächen und Cascading Style Sheet (CSS)- oder JavaScript-Popupmenüs erstellen, ohne dass Sie sich mit JavaScript- und CSS-Code auskennen müssen.

Der Fireworks-Schaltflächeneditor leitet Sie durch den Prozess des Erstellens von Schaltflächen und automatisiert viele Routineaufgaben. Als Ergebnis erhalten Sie ein einfach zu verwendendes Schaltflächensymbol. Aus einem fertigen Schaltflächensymbol lassen sich problemlos Instanzen erzeugen, aus welchen Sie wiederum Navigationsleisten zusammenstellen können.

Fireworks stellt Ihnen außerdem einen Popupmenü-Editor zur schnellen und einfachen Erzeugung von vertikalen sowie horizontalen Popupmenüs zur Verfügung. Auf der Registerkarte **Erweitert** des Popupmenü-Editors können Sie den Zellenabstand, die Zellauffüllung, den Texteinzug, die Zellenränder und andere Eigenschaften steuern.

Beim Exportieren von Schaltflächen oder Popupmenüs erzeugt Fireworks automatisch den JavaScript- oder CSS-Code, der erforderlich ist, um diese in einem Webbrowser anzuzeigen. Wenn Sie mit Adobe Dreamweaver arbeiten, können Sie den mit Fireworks generierten CSS-, JavaScript- und HTML-Code mühelos in Ihre Webseiten einbinden oder durch Ausschneiden bzw. Kopieren und Einfügen in eine beliebige HTML- oder CSS-Datei übernehmen.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:

- „Schaltflächensymbole erstellen“ auf Seite 217
- „Navigationsleisten erstellen“ auf Seite 225
- „Popupmenüs erstellen“ auf Seite 226

## Schaltflächensymbole erstellen

Schaltflächen sind Navigationselemente für Webseiten. Mit dem Schaltflächeneditor erstellte Schaltflächen weisen die folgenden Eigenschaften auf:

- Nahezu jedes Grafik- oder Textobjekt lässt sich als Schaltfläche einsetzen.
- Sie können entweder eine völlig neue Schaltfläche erstellen, ein vorhandenes Objekt in eine Schaltfläche konvertieren oder bereits erstellte Schaltflächen importieren.
- Eine Schaltfläche stellt einen besonderen Symboltyp dar. Durch Ziehen mit der Maus können Sie Instanzen einer Schaltfläche bequem aus der Symbolbibliothek in Ihr Dokument übernehmen.

Diese Funktion gibt Ihnen einerseits die Möglichkeit, das grafische Erscheinungsbild einer einzelnen Schaltfläche zu ändern, und andererseits, das Aussehen aller Schaltflächeninstanzen in einer Navigationsleiste gleichzeitig zu aktualisieren. Weitere Informationen zu Symbolen finden Sie unter „Symbole verwenden“ auf Seite 182.

- Sie können Text, URL und Ziel-Frame einer Schaltflächeninstanz bearbeiten, ohne dabei andere Instanzen derselben Schaltfläche zu beeinflussen und ohne die Verbindung zwischen Symbol und Instanz aufzuheben.
- Schaltflächeninstanzen sind eingeschlossene Objekte. Wenn Sie eine Schaltflächeninstanz in ein Dokument ziehen, werden auch alle dazugehörigen Komponenten und Zustände mit übernommen, sodass eine Bearbeitung über mehrere Frames hinweg nicht erforderlich ist.
- Das Bearbeiten einer Schaltfläche ist sehr einfach. Sie müssen lediglich auf eine Instanz auf der Leinwand doppelklicken und können sie im Schaltflächeneditor oder im Eigenschafteninspektor bearbeiten.
- Genau wie andere Symbole, verfügen auch Schaltflächen über einen Registrierungspunkt. Hierbei handelt es sich um einen zentralen Punkt an dem Sie im Schaltflächeneditor Text und die unterschiedlichen Schaltflächenzustände ausrichten können.

## Hinweise zu Schaltflächenzuständen

Schaltflächen können bis zu vier verschiedene Zustände aufweisen. Jeder Zustand stellt dabei das Erscheinungsbild der Schaltfläche als Reaktion auf ein bestimmtes Mausereignis dar:

**Der Up-Status** ist die Standarddarstellung der Schaltfläche ohne Mausaktivität.

**Der Over-Status** ist das Erscheinungsbild der Schaltfläche, wenn der Mauszeiger darüber bewegt wird. Dieser Zustand weist die Benutzer darauf hin, dass das Klicken mit der Maustaste eine Reaktion bewirkt.

**Der Down-Status** stellt die Schaltfläche dar, nachdem auf sie geklickt wurde. Eine gedrückte Schaltfläche wird häufig durch ein konkaves Bild dargestellt. Dieser Schaltflächenzustand repräsentiert in Navigationsleisten mit mehreren Schaltflächen in der Regel die aktuelle Webseite.

**Der OverDown-Status** ist das Aussehen einer Schaltfläche in gedrücktem Zustand, wenn der Mauszeiger darüber bewegt wird. In Navigationsleisten mit mehreren Schaltflächen bedeutet dieser Schaltflächenzustand in der Regel, dass sich der Mauszeiger über der Schaltfläche für die aktuelle Webseite befindet.

Mit dem Schaltflächeneditor können Sie neben all diesen unterschiedlichen Schaltflächenzuständen auch Bereiche zum Auslösen der Schaltflächenaktion erstellen.

## Den Schaltflächeneditor verwenden

Der Schaltflächeneditor ist der Ort, an dem in Fireworks JavaScript-Schaltflächensymbole erzeugt und bearbeitet werden. Die Registerkarten am oberen Rand des Schaltflächeneditors beziehen sich auf die vier Schaltflächenzustände und den aktiven Bereich. Die Tipps zu den einzelnen Optionen des Schaltflächeneditors bieten Entscheidungshilfen beim Entwurf der vier Schaltflächenzustände.

## Einfache Schaltflächen mit zwei Zuständen erstellen

Mit dem Schaltflächeneditor können Sie benutzerdefinierte Schaltflächen erstellen, indem Sie Formen zeichnen, Grafiken importieren oder Objekte aus dem Dokumentfenster in den Editor ziehen. Anschließend leitet Sie der Schaltflächeneditor durch verschiedene Arbeitsschritte zum Überprüfen des Schaltflächenverhaltens.

### So erstellen Sie einen Up-Status:

**1** Wählen Sie **Bearbeiten > Objekt einfügen > Neue Schaltfläche** aus, um den Schaltflächeneditor zu öffnen.

Der Schaltflächeneditor wird geöffnet und die Registerkarte Up ist eingeblendet.

**2** Importieren bzw. erzeugen Sie die Grafik für den Up-Status:

- Bringen Sie die Grafik, die den Up-Status der Schaltfläche darstellen soll, per Ziehen und Ablegen in den Arbeitsbereich des Schaltflächeneditors, bzw. importieren Sie sie.
- Erstellen Sie mithilfe der Zeichenwerkzeuge eine Grafik, oder verwenden Sie das Textwerkzeug, um eine Schaltfläche aus Text zu erzeugen.
- Legen Sie die Scale-9-Hilfslinien fest, um zu verhindern, dass die Schaltflächenform beim Ändern der Größe verzerrt wird. Weitere Informationen finden Sie unter „Skalierung im 9-teiligen Segmentraster verwenden“ auf Seite 184.
- Klicken Sie auf **Schaltfläche importieren**, und wählen Sie eine fertige, bearbeitbare Schaltfläche in der Schaltflächenimportbibliothek. Mit dieser Option ersparen Sie sich die Arbeit für die Erstellung der übrigen Schaltflächenzustände. Das Programm setzt die entsprechenden Grafik- und Textobjekte automatisch in die verschiedenen Zustände ein.

**3** Bei Bedarf wählen Sie das Textwerkzeug aus und erstellen Text für die Schaltfläche.

### So erstellen Sie einen Over-Status:

**1** Klicken Sie im geöffneten Schaltflächeneditor auf die Registerkarte **Over**.

**2** Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um den Over-Status der Schaltfläche zu erstellen:

- Klicken Sie auf **Up-Grafik kopieren**, um eine Kopie der Schaltfläche im Up-Status in das Over-Fenster einzufügen. Bearbeiten Sie dann ihr Erscheinungsbild oder ihren Text.
- Importieren oder zeichnen Sie eine Grafik, oder fügen Sie sie durch Ziehen und Ablegen mit der Maus ein.



## Schaltflächen mit drei oder vier Zuständen erstellen

Mitunter bietet es sich an, Schaltflächen zu erstellen, die nicht nur einen Up- und einen Over-Status, sondern auch einen Down- und einen OverDown-Status aufweisen. Diese Zustände geben den Benutzern Ihrer Website zusätzliche optische Hilfestellungen.

Es ist zwar möglich, Navigationsleisten aus Schaltflächen mit nur zwei oder drei Zuständen zu erstellen, aber in Fireworks gelten nur Schaltflächen mit allen vier Zuständen als vollwertige Navigationsleistenschaltflächen. Fireworks bietet verschiedene Verhaltenstypen für Navigationsleisten, die eine gegenseitige Abhängigkeit der Schaltflächen darstellen. So lassen sich beispielsweise Navigationsleistenschaltflächen erstellen, die sich wie die Tasten an alten Autoradios verhalten, d. h. sie bleiben eingedrückt, bis eine andere Taste gedrückt wird.

Die Verwendung von Schaltflächen mit vier Zuständen ist für die Erstellung von Navigationsleisten zwar nicht unbedingt erforderlich, gibt Ihnen aber die Möglichkeit, die Vorteile der in Fireworks integrierten Navigationsleisten-Verhaltenstypen zu nutzen.

Näheres über die Erstellung der Up- und Over-Zustände für Schaltflächen finden Sie unter „Einfache Schaltflächen mit zwei Zuständen erstellen“ auf Seite 218.

### So erstellen Sie einen Down-Zustand:

- 1 Klicken Sie, während eine Schaltfläche mit zwei Zuständen im Schaltflächeneditor geöffnet ist, auf die Registerkarte **Down**.
- 2 Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um den Down-Status der Schaltfläche zu erstellen:
  - Klicken Sie auf **Over-Grafik kopieren**, um eine Kopie der Schaltfläche im Over-Status in das Down-Fenster zu übernehmen, und bearbeiten Sie diese anschließend.
  - Importieren oder zeichnen Sie eine Grafik, oder fügen Sie sie durch Ziehen und Ablegen mit der Maus ein.

*Hinweis:* Wenn Sie eine Grafik für den Down-Status einfügen oder erstellen, wird die Option **Down-Status für Navigationsleiste einschließen** automatisch aktiviert. Dies ist ein Schaltflächenzustand für Schaltflächen, die Bestandteil einer Navigationsleiste sind.

### So erstellen Sie einen OverDown-Status:

- 1 Klicken Sie, während eine Schaltfläche mit drei Zuständen im Schaltflächeneditor geöffnet ist, auf die Registerkarte **OverDown**.
- 2 Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um den OverDown-Status der Schaltfläche zu erstellen:
  - Klicken Sie auf **Down-Grafik kopieren**, um eine Kopie der Schaltfläche im Down-Status in das OverDown-Fenster zu übernehmen, und bearbeiten Sie diese anschließend.
  - Importieren oder zeichnen Sie eine Grafik, oder fügen Sie sie durch Ziehen und Ablegen mit der Maus ein.

*Hinweis:* Wenn Sie eine Grafik für den OverDown-Status einfügen oder erstellen, wird die Option **OverDown-Status für Navigationsleiste einschließen** automatisch aktiviert. Dies ist ein Schaltflächenzustand für Schaltflächen, die Bestandteil einer Navigationsleiste sind.

## Schaltflächenzustände mithilfe von Schliff-Filtern zeichnen

Vordefinierte Live-Filter erleichtern Ihnen die Erstellung gängiger Erscheinungsbilder für die einzelnen Zustände einer Schaltfläche. Für eine Schaltfläche mit vier Zuständen können Sie beispielsweise dem Up-Status den Filter **Erhaben** und dem Down-Status den Filter **Hervorgehoben** zuweisen.





### So wenden Sie vordefinierte Live-Filter auf Schaltflächensymbole an:

- 1 Wählen Sie, während das gewünschte Schaltflächensymbol im Schaltflächeneditor geöffnet ist, die Grafik aus, auf die Sie einen Live-Filter anwenden möchten.
- 2 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Filter hinzufügen**.

**3** Wählen Sie im eingblendeten Popupmenü eine der folgenden Optionen:

- Wählen Sie **Geschliffen und Prägen > Innen geschliffen** aus.
- Wählen Sie **Geschliffen und Prägen > Außen geschliffen** aus.

**4** Wählen Sie im eingblendeten Popupfenster einen vordefinierten Schaltflächenfilter. Diese werden im Folgenden beschrieben.

Vordefinierte Schaltflächenfilter	Beschreibung
Reliefprägung 	Der Schliff erscheint angehoben über den darunter liegenden Objekten.
Lichtbereich 	Die Farben der Schaltfläche werden aufgehellt.
Senkprägung 	Der Schliff erscheint in die darunter liegenden Objekte eingesunken.
Umkehren 	Der Schliff erscheint in die darunter liegenden Objekte eingesunken, und die Farben werden aufgehellt.

**5** Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 4 für die übrigen Schaltflächenzustände, und weisen Sie dabei für jeden Status einen anderen Filter zu.

## Fireworks-Rollover in Schaltflächen konvertieren

Sie können Schaltflächen aus Rollover-Objekten erstellen, die in älteren Versionen von Fireworks erzeugt wurden. Die Bestandteile werden in eine Schaltfläche konvertiert, die dann in die Bibliothek aufgenommen wird.

Weitere Informationen zu Rollovern finden Sie unter „Segmenten interaktives Verhalten zuweisen“ auf Seite 201.

### So konvertieren Sie ein Fireworks-Rollover in eine Schaltfläche:

- 1** Löschen Sie das Segment bzw. den Hotspot über den Rollover-Grafiken.
- 2** Wählen Sie im Bedienfeld **Frames** im Popupmenü **Zwiebelschichteneffekt** die Option **Alle Frames zeigen** aus.
- 3** Wählen Sie alle Objekte aus, die in die Schaltfläche aufgenommen werden sollen.



Mit dem Werkzeug **Hintere auswählen** lassen sich Objekte auswählen, die hinter anderen verborgen sind. Weitere Informationen finden Sie unter „Das Werkzeug „Hintere auswählen“ verwenden“ auf Seite 40.

- 4** Wählen Sie **Modifizieren > Symbol > In Symbol konvertieren** aus.

Das Dialogfeld **Symboleigenschaften** wird geöffnet.

- 5** Geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für das Symbol ein.
- 6** Wählen Sie den Typ des Schaltflächensymbols aus.
- 7** Klicken Sie auf **OK**.

Die neue Schaltfläche wird in die Bibliothek aufgenommen.



Auch aus vier Frames bestehende Animationen können in Schaltflächen konvertiert werden. Hierzu wählen Sie einfach alle vier Objekte aus, die dann auf dem jeweiligen Schaltflächenstatus platziert werden.

## Schaltflächen in Dokumente einfügen


Sie können Instanzen von Schaltflächensymbolen aus dem Bedienfeld **Bibliothek** in ein Dokument einfügen.

### So fügen Sie Instanzen eines Schaltflächensymbols in ein Dokument ein:

- 1 Öffnen Sie das Bedienfeld Bibliothek.
- 2 Ziehen Sie das Schaltflächensymbol in das Dokument.

### Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um weitere Instanzen eines Schaltflächensymbols in ein Dokument einzufügen:

- Wählen Sie eine Instanz aus, und wählen Sie dann **Bearbeiten** > **Klonen** aus, um direkt vor der ausgewählten Instanz eine weitere Instanz einzufügen. Die neue Instanz wird automatisch ausgewählt.

 *Besonders praktisch ist das Klonen von Schaltflächeninstanzen bei der Erstellung einer linear ausgerichteten Navigationsleiste, da die Klone mit den Pfeiltasten in einer Richtung verschoben werden können, während die Ausrichtung an der anderen Koordinate beibehalten wird.*

- Ziehen Sie aus dem Bedienfeld **Bibliothek** eine weitere Schaltflächeninstanz in das Dokument.
- Ziehen Sie, während Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. die Wahltaste (Macintosh) gedrückt halten, eine Instanz auf die Leinwand, um eine weitere Schaltflächeninstanz zu erzeugen.
- Kopieren Sie eine Instanz, und fügen Sie dann zusätzliche Instanzen ein.

## Schaltflächensymbole importieren

Die im Bedienfeld **Bibliothek** enthaltenen Schaltflächensymbole sind dokumentspezifisch. Nehmen wir einmal an, dass ein Dokument geöffnet ist und das Bedienfeld **Bibliothek** Symbole enthält. Wenn Sie nun ein neues Dokument öffnen, ist das Bedienfeld **Bibliothek** in dem neuen Dokument leer. Es stehen allerdings verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, wie sich Schaltflächensymbole entweder aus einer Bibliothek oder aus einem anderen Fireworks-Dokument in die Bibliothek eines Dokuments importieren lassen.

### Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um Schaltflächensymbole in das Bedienfeld Bibliothek eines Dokuments zu importieren:

- Ziehen Sie aus dem Bedienfeld **Bibliothek** eine Schaltflächeninstanz aus einem anderen Fireworks-Dokument in das Dokument.
- Übernehmen Sie eine Schaltflächeninstanz aus einem anderen Fireworks-Dokument per Ausschneiden und Einfügen in das Dokument.
- Importieren Sie Schaltflächensymbole aus einer Fireworks PNG-Datei.
- Exportieren Sie Schaltflächensymbole aus einem anderen Fireworks-Dokument in eine PNG-Bibliotheksdatei und importieren Sie sie dann aus der PNG-Bibliotheksdatei in das Dokument.
- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Bibliotheken** aus, und importieren Sie Schaltflächensymbole aus den Schaltflächenbibliotheken im Untermenü in das Bedienfeld **Bibliothek** des Dokuments. Diese Bibliotheken enthalten zahlreiche von Adobe vordefinierte Schaltflächensymbole.

Schaltflächensymbole werden genau wie Animations- und Grafiksymbole importiert und exportiert. Weitere Informationen finden Sie unter „Symbole importieren“ auf Seite 190 und „Symbole exportieren“ auf Seite 191.

## Schaltflächensymbole bearbeiten

Schaltflächensymbole in Fireworks sind eine Sonderform von Symbolen. Sie weisen zwei Typen von Eigenschaften auf: Wenn eine Instanz des Symbols bearbeitet wird, ändern sich manche Eigenschaften bei allen Instanzen und andere Eigenschaften nur bei der aktuellen Instanz.

Fireworks-Schaltflächensymbole bieten einerseits die praktischen Vorteile von Symbolen und erlauben andererseits die Bearbeitung bestimmter Eigenschaften einer Schaltflächeninstanz, wie z. B. von Text, ohne dass sich dies auf andere Instanzen auswirkt.

### Eigenschaften auf Symbolebene bearbeiten

Schaltflächensymbole werden im Schaltflächeneditor bearbeitet. Zu den Instanzeigenschaften, die Sie modifizieren können, gehören diejenigen, die in der Regel für die Schaltflächen in einer Navigationsleiste konsistent sind:

- Das grafische Erscheinungsbild, z. B. Strichfarbe und -typ, Füllungsfarbe und -typ, Pfad, Form und Bilder
- Auf einzelne Objekte innerhalb des Schaltflächensymbols angewendete Live-Filter oder Opazität
- Größe und Position des aktiven Bereichs
- Grundverhalten der Schaltfläche
- Optimierungs- und Exportheinstellungen
- URL-Link (auch als Eigenschaft auf Instanzebene möglich)
- Ziel-Frame (auch als Eigenschaft auf Instanzebene möglich)

### So bearbeiten Sie Schaltflächeneigenschaften auf Symbolebene:

**1** Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um die Schaltfläche im Schaltflächeneditor zu öffnen:

- Doppelklicken Sie auf eine Schaltflächeninstanz im Arbeitsbereich.
- Doppelklicken Sie im Bedienfeld **Bibliothek** auf die Schaltflächenvorschau oder das Symbol neben dem Schaltflächen-symbol.

**2** Nehmen Sie die gewünschten Änderungen an den Eigenschaften der Schaltfläche vor, und klicken Sie auf **Fertig**.

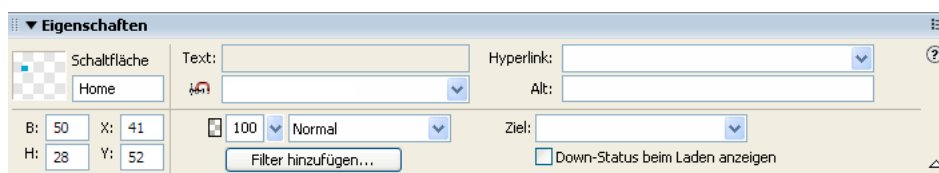
Die Änderungen werden auf alle Instanzen des Schaltflächensymbols angewendet.

### Eigenschaften auf Instanzebene bearbeiten

Eigenschaften auf Instanzebene werden nach Auswahl einer einzelnen Instanz im Eigenschafteninspektor bearbeitet. Sie können diese Eigenschaften für eine Instanz ändern, ohne dass sich dies auf das dazugehörige Symbol oder andere Instanzen dieses Symbols auswirkt. Diese Eigenschaften unterscheiden sich bei einem Schaltflächensatz in der Regel von einer Schaltfläche zur nächsten:

- Der Objektname einer Instanz, der im Bedienfeld **Ebenen** angezeigt wird und auf dessen Grundlage die Segmente der Schaltflächeninstanz beim Export benannt werden
- Einer Instanz zugewiesene Live-Filter oder Opazität
- Textzeichen und Textformat wie Schrift, Größe, Ausrichtung und Farbe
- URL-Link (setzt jedes URL außer Kraft, das als Eigenschaft auf Symbolebene vorhanden ist)
- Alternative Bildbeschreibung
- Ziel-Frame (setzt jedes Ziel-Frame außer Kraft, das als Eigenschaft auf Symbolebene vorhanden ist)
- Weitere einer Instanz über das Bedienfeld **Verhalten** zugewiesene Verhalten
- Die Option **Down-Status beim Laden anzeigen** im Eigenschafteninspektor für Instanzen in einer Navigationsleiste

**Hinweis:** Sie müssen die Option **Down-Status beim Laden anzeigen** nicht für jede Schaltflächeninstanz in einer Navigationsleiste einzeln wählen. Die Registerkarte **Dokumentspezifisch** im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** enthält eine Option namens **Mehrere Dateien exportieren**. Wenn Sie diese Option auswählen und anschließend eine Navigationsleiste exportieren, exportiert Fireworks CS3 die einzelnen HTML-Seiten mit dem Down-Status der entsprechenden Schaltfläche. Weitere Informationen finden Sie unter „HTML-Exportoptionen festlegen“ auf Seite 285.



**So bearbeiten Sie Eigenschaften auf Instanzebene für eine einzige Schaltflächensymbolinstanz:**

- 1 Wählen Sie die Schaltflächeninstanz im Arbeitsbereich aus.
- 2 Legen Sie im Eigenschafteninspektor die gewünschten Eigenschaften fest.

**Interaktive Schaltflächeneigenschaften festlegen**

Fireworks gibt Ihnen die Möglichkeit, die interaktiven Elemente, wie aktiven Bereich, URL, Ziel und alternative Bildbeschreibung, einer Schaltfläche zu bestimmen.

**Den aktiven Bereich eines Schaltflächensymbols modifizieren**

Der aktive Bereich eines Schaltflächensymbols löst ein interaktives Verhalten aus, wenn sich der Mauszeiger über ihn bewegt oder ein Benutzer in einem Webbrowser auf ihn klickt. Er ist eine Eigenschaft auf Symbolebene, über die ausschließlich Schaltflächensymbole verfügen.

Bei der Erstellung eines Schaltflächensymbols erzeugt Fireworks automatisch ein spezielles Segment, das groß genug ist, um alle Zustände einer Schaltfläche aufnehmen zu können. Schaltflächensegmente lassen sich nur auf der Registerkarte **Aktiver Bereich** des Schaltflächeneditors bearbeiten. Eine Schaltfläche kann nur über je ein Segment verfügen. Wenn Sie mithilfe eines Segmentwerkzeugs im aktiven Bereich ein Segment zeichnen, dann wird das vorige Segment durch das neue ersetzt. Auf der Registerkarte **Aktiver Bereich** lassen sich Hotspot-Objekte zwar zeichnen, bearbeiten können Sie diese aber nur im Schaltflächeneditor.

***Hinweis:** Webobjekte, durch welche der aktive Bereich eines Schaltflächensymbols definiert ist, sind bei eingblendeten Segmenten und Hotspots im Dokument sichtbar. Die Webobjekte einer Schaltfläche sind aber nicht im Bedienfeld **Ebenen** aufgeführt und können im Arbeitsbereich nicht bearbeitet werden.*

**So bearbeiten Sie ein Segment oder einen Hotspot im aktiven Bereich eines Schaltflächensymbols:**

- 1 Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um das Schaltflächensymbol im Schaltflächeneditor zu öffnen:
  - Doppelklicken Sie auf eine Schaltflächeninstanz im Arbeitsbereich.
  - Doppelklicken Sie im Bedienfeld **Bibliothek** auf die Schaltflächenvorschau oder das Symbol neben dem Schaltflächensymbol.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Aktiver Bereich**.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Aktivieren Sie das Zeigerwerkzeug, um das Segment zu verschieben oder verformen bzw. eine Segmenthilfslinie zu verschieben.
  - Zeichnen Sie mit dem Segment- oder Hotspot-Werkzeug einen neuen aktiven Bereich.

**URLs für Schaltflächensymbole oder Instanzen festlegen**

Eine URL (Uniform Resource Locator) ist eine Verknüpfung zu einer anderen Webseite bzw. Website oder zu einem Anker auf der gleichen Webseite. Eine URL kann eine Schaltflächeneigenschaft auf Symbol- oder auf Instanzebene darstellen. Einer ausgewählten Schaltflächeninstanz lässt sich entweder im Eigenschafteninspektor oder über das Bedienfeld **URL** eine URL zuweisen.

Sie können einem Symbol eine URL zuweisen, sodass dieselbe URL im Feld **Hyperlink** des Eigenschafteninspektors für jede einzelne Instanz erscheint. Diese Funktion ist für die Eingabe absoluter URLs innerhalb einer Site hilfreich, denn Sie müssen dann für die einzelnen Instanzen nur noch den letzten Teil der jeweiligen URL im Feld **Hyperlink** im Eigenschafteninspektor eingeben, um jeder Schaltflächeninstanz ihre spezifische URL zuzuweisen.

***Hinweis:** Informationen zu absoluten und relativen URLs finden Sie unter „Hinweise zu absoluten und relativen URLs“ auf Seite 192.*

**So legen Sie im Schaltflächeneditor die URL für ein Schaltflächensymbol fest:**

**1** Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um die Schaltfläche im Schaltflächeneditor zu öffnen:

- Doppelklicken Sie auf eine Schaltflächeninstanz im Arbeitsbereich.
- Doppelklicken Sie im Bedienfeld **Bibliothek** auf die Schaltflächenvorschau oder das Symbol neben dem Schaltflächensymbol.

**2** Klicken Sie im Schaltflächeneditor auf die Registerkarte Aktiver Bereich.

**3** Wählen Sie das Segment oder den Hotspot des aktiven Bereichs.

**4** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Geben Sie die URL im Eigenschafteninspektor in das Feld **Verknüpfung** ein, oder wählen Sie eine Seite aus dem Popupmenü aus. Diese Liste enthält alle Seiten des aktuellen Dokuments.
- Wählen Sie im Bedienfeld **URL** eine URL aus.

***Hinweis:** Eine Änderung der URL für ein Schaltflächensymbol hat keine Auswirkungen auf die URL für vorhandene Schaltflächeninstanzen dieses Symbols, wenn ihnen bereits eindeutige URLs zugewiesen wurden. Dies gilt ebenso für Änderungen am Ziel-Frame oder alternativen Text eines Schaltflächensymbols.*

**Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um die URL für eine im Arbeitsbereich ausgewählte Schaltflächeninstanz festzulegen:**

- Geben Sie die URL im Eigenschafteninspektor in das Feld **Verknüpfung** ein, oder wählen Sie eine Seite aus der Dropdownliste aus. Diese Liste enthält alle Seiten des aktuellen Dokuments.
- Wählen Sie im Bedienfeld **URL** eine URL aus.

**Ziele für Schaltflächen festlegen**

Das Ziel ist das Fenster bzw. der Frame, in dem die Ziel-Webseite angezeigt wird, nachdem auf eine Schaltflächeninstanz geklickt wurde. Wenn Sie im Eigenschafteninspektor kein Ziel angeben, so erscheint die Webseite in demselben Frame bzw. Fenster wie der Hyperlink, über den sie aufgerufen wurde. Das Ziel kann eine Schaltflächeneigenschaft auf Symbol- oder auf Instanzebene darstellen. Sie können das Ziel für ein Symbol festlegen, damit sämtliche Instanzen des Symbols dieselbe Zieloption aufweisen.

**So legen Sie im Schaltflächeneditor das Ziel für ein Schaltflächensymbol fest:**

**1** Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um die Schaltfläche im Schaltflächeneditor zu öffnen:

- Doppelklicken Sie auf eine Schaltflächeninstanz im Arbeitsbereich.
- Doppelklicken Sie im Bedienfeld **Bibliothek** auf die Schaltflächenvorschau oder das Symbol neben dem Schaltflächensymbol.

**2** Nehmen Sie im Eigenschafteninspektor einen der folgenden Schritte vor:

- Wählen Sie im Popupmenü **Ziel** eines der vorgegebenen Ziele aus:

**Keine oder \_self** lädt die Webseite in denselben Frame bzw. dasselbe Fenster wie der Hyperlink.

**\_blank** lädt die Webseite in ein neues, unbenanntes Browserfenster.

**\_parent** lädt die Webseite in das Frameset bzw. Fenster, das dem Frame mit der Verknüpfung direkt übergeordnet ist.

**\_top** lädt die Webseite in das Haupt-Browserfenster, und alle Frames werden entfernt.

- Geben Sie in das Feld **Ziel** das gewünschte Ziel ein.

***Hinweis:** Eine Änderung des Ziels für ein Schaltflächensymbol hat keine Auswirkungen auf das Ziel für vorhandene Schaltflächeninstanzen dieses Symbols, wenn ihnen bereits eindeutige Ziele zugewiesen wurden. Dies gilt ebenso für Änderungen an der URL oder dem alternativen Text eines Schaltflächensymbols.*

**So legen Sie das Ziel für eine Schaltflächeninstanz im Arbeitsbereich fest:**

- 1 Wählen Sie die Schaltflächeninstanz im Arbeitsbereich aus.
- 2 Nehmen Sie im Eigenschafteninspektor einen der folgenden Schritte vor:

- Wählen Sie im Popupmenü **Ziel** eines der vorgegebenen Ziele aus:

**Keine oder \_self** lädt die Webseite in denselben Frame bzw. dasselbe Fenster wie der Hyperlink.

**\_blank** lädt die Webseite in ein neues, unbenanntes Browserfenster.

**\_parent** lädt die Webseite in das Frameset bzw. Fenster, das dem Frame mit der Verknüpfung direkt übergeordnet ist.

**\_top** lädt die Webseite in das Haupt-Browserfenster, und alle Frames werden entfernt.

- Geben Sie in das Feld **Ziel** das gewünschte Ziel ein.

**Alternativen Text (Alt) für Schaltflächensymbole oder Instanzen festlegen**

Alternativer Text wird während des Herunterladens einer Grafik aus dem Internet in oder neben dem Grafikplatzhalter angezeigt oder erscheint anstelle der Grafik, falls der Ladevorgang fehlschlägt. Er wird auch dann als Ersatz für die Grafik eingesetzt, wenn die Anzeige von Bildern im Webbrowser deaktiviert wurde. Alternativer Text kann eine Schaltflächeneigenschaft auf Symbol- oder auf Instanzebene darstellen. Sie können alternativen Text für ein Schaltflächensymbol oder Instanzen im Eigenschafteninspektor festlegen.



*Hilfsanwendungen für Sehbehinderte setzen den alternativen Text für Grafiken auf Webseiten in gesprochene Sprache um. Alternativer Text sollte prägnante, leicht verständliche Beschreibungen von Grafikelementen enthalten.*

**So legen Sie im Schaltflächeneditor den alternativen Text für ein Schaltflächensymbol fest:**

- 1 Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um die Schaltfläche im Schaltflächeneditor zu öffnen:

- Doppelklicken Sie auf eine Schaltflächeninstanz im Arbeitsbereich.
- Doppelklicken Sie im Bedienfeld **Bibliothek** auf die Schaltflächenvorschau oder das Symbol neben dem Schaltflächensymbol.

- 2 Geben Sie im Eigenschafteninspektor den Text ein, der als Alternativtext im Webbrowser angezeigt werden soll.

**Hinweis:** Eine Änderung des alternativen Texts für ein Schaltflächensymbol hat keine Auswirkungen auf diejenigen für vorhandene Schaltflächeninstanzen dieses Symbols, wenn ihnen bereits eindeutige alternative Texte zugewiesen wurden. Dies gilt ebenso für Änderungen am Ziel-Frame oder der URL eines Schaltflächensymbols.

**So legen Sie den alternativen Text für eine Schaltflächeninstanz im Arbeitsbereich fest:**

- 1 Wählen Sie die Schaltflächeninstanz im Arbeitsbereich aus.
- 2 Geben Sie die gewünschte Beschreibung in das Feld **Alt** des Eigenschafteninspektors ein.

## Navigationsleisten erstellen

Bei einer Navigationsleiste handelt es sich um eine Gruppe von Schaltflächen, die Verknüpfungen zu anderen Bereichen einer Website darstellen. In der Regel soll sie ein konstantes Navigationsmittel darstellen und deshalb unabhängig von der jeweils aufgerufenen Position innerhalb der Website ein unveränderliches Aussehen haben. Während die Navigationsleiste also auf jeder Webseite gleich aussieht, können die Verknüpfungen in einigen Fällen spezifisch für die Funktion der jeweiligen Seiten sein.

Um in Fireworks eine Navigationsleiste zu erzeugen, erstellen Sie zunächst im Schaltflächeneditor ein Schaltflächensymbol und fügen dann Instanzen dieses Symbols in den Arbeitsbereich ein.

**So erstellen Sie eine einfache Navigationsleiste:**

- 1** Erzeugen Sie ein Schaltflächensymbol. Weitere Informationen finden Sie unter „Schaltflächensymbole erstellen“ auf Seite 217.
- 2** Ziehen Sie eine Instanz (Kopie) des Symbols aus dem Bedienfeld **Bibliothek** in den Arbeitsbereich.
- 3** Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um eine Kopie der Schaltflächeninstanz herzustellen:
  - Wählen Sie die Schaltflächeninstanz aus, und wählen Sie **Bearbeiten > Klonen** aus.
  - Ziehen Sie die Schaltflächeninstanz, während Sie die Taste <Alt> (Windows) bzw. die Wahltaste (Macintosh) gedrückt halten.
- 4** Ziehen Sie eine Schaltfläche bei gedrückter Umschalttaste, um sie horizontal oder vertikal auszurichten. Verschieben Sie die Instanz mit den Pfeiltasten, wenn Sie eine exaktere Kontrolle wünschen.
- 5** Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4, um weitere Schaltflächeninstanzen zu erzeugen.
- 6** Wählen Sie die Instanzen einzeln aus und weisen Sie ihnen im Eigenschafteninspektor eindeutige Texte, URLs und andere Eigenschaften zu.

## Popupmenüs erstellen

Popupmenüs werden im Webbrowser angezeigt, sobald der Benutzer den Mauszeiger über ein auslösendes Webobjekt (z. B. ein Segment oder einen Hotspot) bewegt bzw. auf dieses Objekt klickt. Zu Navigationszwecken können den in Popupmenüs enthaltenen Elementen URLs zugewiesen werden. So bieten sich Popupmenüs beispielsweise dazu an, mehrere zu einer Schaltfläche in einer Navigationsleiste gehörende Navigationsoptionen in einer Gruppe zusammenzufassen. Sie können in Popupmenüs beliebig viele Untermenü-Ebenen erstellen.

Jedes Popupmenüelement erscheint als HTML- oder Grafikzelle mit einem Up- und einem Over-Status und Text für beide Zustände. Wenn Sie eine Vorschau eines Popupmenüs in einem Webbrowser sehen möchten, drücken Sie die Taste <F12>. Im Arbeitsbereich von Fireworks ist keine Vorschau von Popupmenüs möglich.

### Hinweise zum Popupmenü-Editor

Der Popupmenü-Editor ist ein Dialogfeld mit verschiedenen Registerkarten, das Sie durch die zur Erstellung von Popupmenüs erforderlichen Arbeitsschritte führt. Die zahlreichen Optionen für die Festlegung der Eigenschaften von Popupmenüs sind auf vier Registerkarten untergebracht:

**Inhalt** enthält Optionen, die den grundlegenden Menüaufbau sowie den Text, die URL und das Ziel der einzelnen Menüelemente bestimmen.

**Erscheinungsbild** enthält Optionen, die das Aussehen des Up- und des Over-Zustands jeder einzelnen Menüzeile sowie die vertikale und horizontale Ausrichtung des Menüs bestimmen.

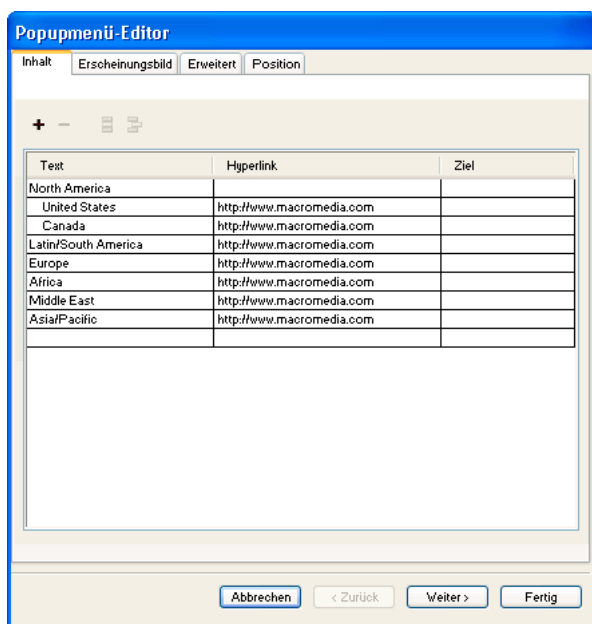
**Erweitert** bietet Optionen zur Bestimmung von Zellengröße, Zellauffüllung und Zellenabstand, Zellenrandbreite und -farbe sowie Menü-Verzögerung und Texteinzug.

**Position** enthält Optionen, mit denen Sie die Anordnung von Menüs und Untermenüs festlegen können:

- Mit der Einstellung **Menü** wird das Popupmenü im Verhältnis zum Segment positioniert. Vorgegebene Positionen sind unter und über sowie unten rechts und oben rechts neben dem Segment.



- Mit der Einstellung **Untermenü** wird das Popupmenü rechts neben, rechts unter oder direkt unter dem übergeordneten Menü angeordnet.




Je nach der Gestaltung des Popupmenüs müssen nicht unbedingt alle Registerkarten oder Optionen des Popupmenü-Editors verwendet werden. Die Einstellungen auf allen Registerkarten lassen sich jederzeit bearbeiten. Um eine Vorschau Ihres Menüs in einem Browser sehen zu können, müssen Sie allerdings auf der Registerkarte **Inhalt** bereits mindestens ein Menüelement hinzugefügt haben.

## Einfache Popupmenüs erstellen

Auf der Registerkarte **Inhalt** des Popupmenü-Editors legen Sie die Grundstruktur und den Inhalt von Popupmenüs fest. Wenn Sie ein Popupmenü erstellen, werden die aktuellen oder Standardeinstellungen für die Optionen in den anderen Registerkarten des Popupmenü-Editors darauf angewendet.

### So erstellen Sie ein einfaches Popupmenü:

- 1 Wählen Sie einen Hotspot oder ein Segment als auslösenden Bereich für das Popupmenü aus.
- 2 Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um den Popupmenü-Editor zu öffnen:
  - Wählen Sie **Modifizieren > Popupmenü > Popupmenü hinzufügen** aus.
  - Klicken Sie auf das Verhaltenssymbol in der Mitte des Segments, und wählen Sie **Popupmenü hinzufügen**.
- 3 Klicken Sie auf die Registerkarte **Inhalt**, sofern diese nicht bereits angezeigt wird.
- 4  Klicken Sie auf die Schaltfläche **Menü hinzufügen**, um ein leeres Menüelement hinzuzufügen.

Sie können jederzeit Zellen hinzufügen, löschen und bearbeiten.

- 5 Doppelklicken Sie auf die einzelnen Zellen, und geben Sie die entsprechenden Daten an:

**Text** dient zum Eingeben des Textes für das Menüelement.

**Hyperlink** dient zum Festlegen der URL des Menüelements. Sie können entweder einen Hyperlink eingeben oder im Popupmenü **Hyperlink** ggf. einen bereits vorhandenen auswählen. Wenn Sie für andere Webobjekte des Dokuments bereits URLs eingegeben haben, so sind diese URLs im Popupmenü **Hyperlink** aufgeführt.

**Ziel** dient zum Festlegen des Ziels für die URL. Sie können entweder ein Ziel eingeben oder im Popupmenü **Ziel** ein vordefiniertes Ziel auswählen.

Wenn Sie in dem Fenster in die letzte Zeile Text eingeben, wird darunter eine leere Zeile eingefügt.



Um von der aktiven zu einer anderen Zelle zu wechseln und mit der Dateneingabe fortzufahren, drücken Sie die Tabulatortaste für die horizontale und die Auf- und Abwärtspfeiltasten für die vertikale Bewegung innerhalb der Liste.

- 6 Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, bis Sie alle benötigten Menüelemente hinzugefügt haben.
- 7 Zum Löschen eines Menüelements markieren Sie es und klicken auf die Schaltfläche **Menü löschen**.
- 8 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf **Weiter**, um die Registerkarte **Erscheinungsbild** zu öffnen, oder wählen Sie eine andere Registerkarte, um die Erstellung des Popupmenüs fortzusetzen.
  - Erstellen Sie die Untermenüeinträge für das Popupmenü. Informationen dazu finden Sie unter „Untermenüs innerhalb von Popupmenüs erstellen“ auf Seite 228.
  - Klicken Sie auf **Fertig**, um das Popupmenü fertig zu stellen und den Popupmenü-Editor zu schließen.


Im Arbeitsbereich wird der Hotspot bzw. das Segment, auf welchem Sie das Popupmenü erzeugt haben, mit einer blauen Verhaltenslinie angezeigt, die mit einem Umriss der oberen Popupmenüebene verbunden ist.

**Hinweis:** Wenn Sie eine Vorschau eines Popupmenüs in einem Webbrowser sehen möchten, drücken Sie auf <F12>. Im Arbeitsbereich von Fireworks ist keine Vorschau von Popupmenüs möglich.

## Untermenüs innerhalb von Popupmenüs erstellen

Mit den Optionen **Menü einrücken** und **Menü nach außen rücken** auf der Registerkarte **Inhalt** des Popupmenü-Editors können Sie Untermenüs erstellen, d. h. Popupmenüs, die sich öffnen, wenn der Benutzer den Mauszeiger über ein Element eines anderen Popupmenüs führt oder darauf klickt. Sie können beliebig viele Ebenen mit Untermenüs herstellen.

### So erstellen Sie ein Popupmenü:


- 1 Öffnen Sie die Registerkarte **Inhalt** im Popupmenü-Editor, und erzeugen Sie Menüelemente. Erstellen Sie auch die als Untermenü vorgesehenen Menüelemente und ordnen Sie diese direkt unter dem Menüelement an, für das sie als Untermenü fungieren sollen. Weitere Informationen finden Sie unter „Einfache Popupmenüs erstellen“ auf Seite 227.
- 2 Markieren Sie ein Popupmenüelement, das ein Untermenüelement werden soll, indem Sie darauf klicken.
- 3  Klicken Sie auf die Schaltfläche **Menü einrücken**, um das Element als Untermenüelement des in der Liste direkt über ihm befindlichen Elements zu definieren.
- 4 Um das nächste Element in das Untermenü einzufügen, markieren Sie es und klicken dann auf **Menü einrücken**.  
Alle Elemente, die direkt aufeinander folgen und sich durch die Einrückung auf derselben Ebene befinden, bilden zusammen ein Untermenü.
- 5 Wenn Sie ein neues Element direkt unter einem bereits vorhandenen Menü- oder Untermenüelement einfügen möchten, markieren Sie dieses und klicken dann auf **Menü hinzufügen**.
- 6 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf **Weiter**, um die nächste Registerkarte zu öffnen, oder wählen Sie eine andere Registerkarte, um die Erstellung des Popupmenüs fortzusetzen.
  - Klicken Sie auf **Fertig**, um den Popupmenü-Editor zu schließen.

### So erstellen Sie ein Popupmenü innerhalb eines anderen Popupmenüs:

- 1 Markieren Sie ein Untermenüelement auf der Registerkarte **Inhalt** des Popupmenü-Editors. Weitere Informationen finden Sie in der vorherigen Verfahrensbeschreibung.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Menü einrücken**, um das Menü im Verhältnis zu dem direkt darüber befindlichen Untermenüelement einzurücken.

Sie können mit dem Einrücken fortfahren und beliebig viele verschachtelte Untermenüs erstellen.

### So verschieben Sie ein Menüelement in eines der ihm übergeordneten Untermenüs oder in das Haupt-Popupmenü:

- 1 Markieren Sie das Menüelement auf der Registerkarte **Inhalt** des Popupmenü-Editors.
- 2  Klicken Sie auf die Schaltfläche **Menü nach außen rücken**.

Weitere Informationen zur Anordnung von Untermenüs finden Sie unter „Popup- und Untermenüs anordnen“ auf Seite 232.

**3** Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um das Popupmenü fertig zu stellen oder weiter zu bearbeiten:

- Klicken Sie auf **Weiter**, um die Registerkarte **Erscheinungsbild** zu öffnen, oder wählen Sie eine andere Registerkarte, um die Erstellung des Popupmenüs fortzusetzen.
- Klicken Sie auf **Fertig**, um den Popupmenü-Editor zu schließen.

Im Arbeitsbereich wird der Hotspot bzw. das Segment, auf welchem Sie das Popupmenü erzeugt haben, mit einer blauen Verhaltenslinie angezeigt, die mit einem Umriss der oberen Popupmenüebene verbunden ist.

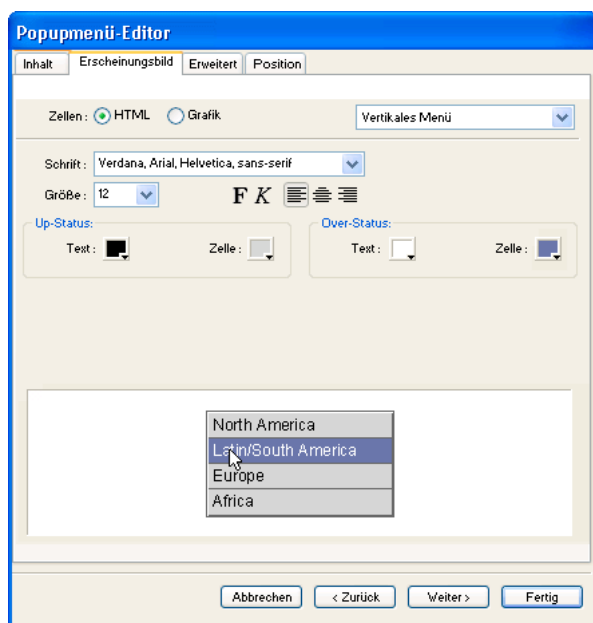
**Hinweis:** Wenn Sie eine Vorschau eines Popupmenüs in einem Webbrowser sehen möchten, drücken Sie die Taste <F12>. Im Arbeitsbereich von Fireworks ist keine Vorschau von Popupmenüs möglich.

#### So verschieben Sie einen Eintrag im Popupmenü:

- 1 Klicken Sie, während das gewünschte Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet ist, auf die Registerkarte **Inhalt**.
- 2 Ziehen Sie das Menüelement an eine andere Stelle in der Liste.
- 3 Klicken Sie auf **Fertig**.

### Das Erscheinungsbild von Popupmenüs entwerfen

Sobald Sie ein Grundmenü und bei Bedarf Untermenüs erstellt haben, können Sie auf der Registerkarte **Erscheinungsbild** des Popupmenü-Editors den Text formatieren, Grafikstile auf die Over- und Up-Zustände anwenden und sich für eine horizontale oder vertikale Ausrichtung entscheiden.



#### So legen Sie die Ausrichtung eines Popupmenüs fest:

- 1 Klicken Sie, während das gewünschte Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet ist, auf die Registerkarte **Erscheinungsbild**.

Wie ein vorhandenes Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet wird, erfahren Sie unter „Popupmenüs bearbeiten“ auf Seite 233.

- 2 Wählen Sie im Popupmenü **Orientierung** eine der Optionen **Vertikal** oder **Horizontal** aus.

**So legen Sie fest, ob ein Popupmenü HTML- oder Grafik-basiert sein soll:**

**1** Klicken Sie, während das gewünschte Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet ist, auf die Registerkarte **Erscheinungsbild**.

Wie ein vorhandenes Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet wird, erfahren Sie unter „Popupmenüs bearbeiten“ auf Seite 233.

**2** Wählen Sie eine der Zellenoptionen aus:

**HTML** bestimmt das Erscheinungsbild des Menüs ausschließlich anhand von HTML-Code. Diese Einstellung ergibt Seiten von geringerer Dateigröße.

**Grafik** bietet eine Auswahl von Grafikstilen, die als Zellenhintergrund verwendet werden können. Die Seiten, die mit dieser Einstellung erzeugt werden, ergeben größere Dateien.

***Hinweis:** Diese Auswahl von Grafikstilen können Sie um benutzerdefinierte Popupmenü-Stile erweitern. Weitere Informationen finden Sie unter „Popupmenüstile hinzufügen“ auf Seite 231.*

**So formatieren Sie Text im aktuellen Popupmenü:**

**1** Klicken Sie, während das gewünschte Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet ist, auf die Registerkarte **Erscheinungsbild**.

Wie ein vorhandenes Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet wird, erfahren Sie unter „Popupmenüs bearbeiten“ auf Seite 233.

**2** Wählen Sie im Popupmenü **Größe** eine vordefinierte Größe aus, oder geben Sie einen Wert in das Feld **Größe** ein.

***Hinweis:** Wenn Zellenbreite und -höhe auf der Registerkarte **Erweitert** des Popupmenü-Editors auf **Automatisch** gesetzt sind, bestimmt die Textgröße die Größe der mit dem Menüelement verbundenen Grafik.*

**3** Wählen Sie im Popupmenü **Schrift** eine vordefinierte Schriftgruppe aus, oder geben Sie den Namen einer benutzerdefinierten Schrift ein.

***Hinweis:** Gehen Sie bei der Auswahl der Schrift nicht unbedacht vor. Wenn die ausgewählte Schrift auf den Systemen der Benutzer Ihrer Webseiten nicht installiert ist, dann wird in deren Webbrowser eine Ersatzschrift angezeigt.*

**4** Sie können auch auf eine der Textstilschaltflächen klicken, um **Fett** oder **Kursiv** zuzuweisen.

**5** Für links- oder rechtsbündigen bzw. zentrierten Text klicken Sie auf die gewünschte Textausrichtungsschaltfläche.

**6** Wählen Sie im Feld **Textfarbe** die gewünschte Textfarbe aus.

**So legen Sie das Erscheinungsbild der Menüzellen fest:**

**1** Klicken Sie, während das gewünschte Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet ist, auf die Registerkarte **Erscheinungsbild**.

Wie ein vorhandenes Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet wird, erfahren Sie unter „Popupmenüs bearbeiten“ auf Seite 233.

**2** Wählen Sie die Text- und Zellenfarbe für jeden Status aus.

**3** Wenn Grafik als Zellentyp aktiviert wurde, wählen Sie für jeden Status einen Grafikstil aus.

**4** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf **Weiter**, um die Registerkarte **Erweitert** zu öffnen, oder wählen Sie eine andere Registerkarte aus, um die Erstellung des Popupmenüs fortzusetzen.
- Klicken Sie auf **Fertig**, um den Popupmenü-Editor zu schließen.

Im Arbeitsbereich wird der Hotspot bzw. das Segment, auf welchem Sie das Popupmenü erzeugt haben, mit einer blauen Verhaltenslinie angezeigt, die mit einem Umriss der oberen Popupmenüebene verbunden ist.

***Hinweis:** Wenn Sie eine Vorschau eines Popupmenüs in einem Webbrowser sehen möchten, drücken Sie die Taste <F12>. Im Arbeitsbereich von Fireworks ist keine Vorschau von Popupmenüs möglich.*

## Popupmenüstile hinzufügen

Es besteht die Möglichkeit, benutzerdefinierte Zellenstile in den Popupmenü-Editor einzufügen. Die benutzerdefinierten Zellenstile finden Sie neben den vordefinierten Optionen auf der Registerkarte **Erscheinungsbild**, wenn Sie **Grafik** als Zellentyp auswählen, um die Zellen in Ihrem Popupmenü mit grafischen Hintergründen zu versehen.

### So fügen Sie einen benutzerdefinierten Zellenstil im Popupmenü-Editor hinzu:

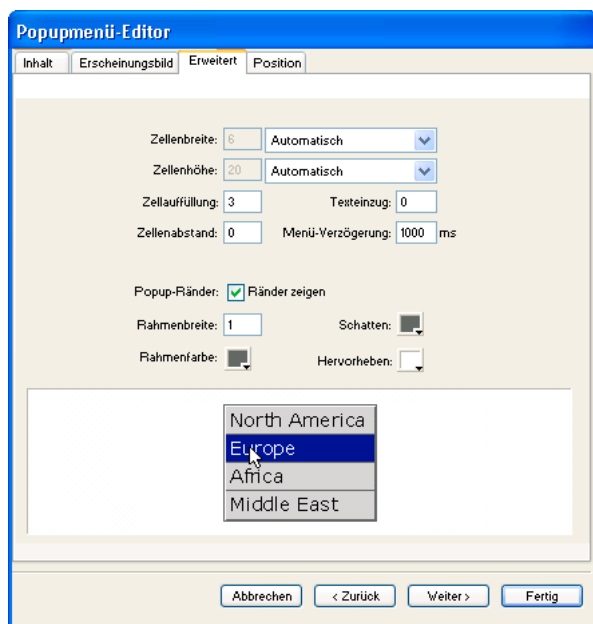
- 1 Wenden Sie eine beliebige Kombination von Strich, Füllung, Textur und Live-Filtern auf ein Objekt an, und speichern Sie es im Bedienfeld **Stile** als neuen Stil. Weitere Informationen finden Sie unter „Stile erstellen und löschen“ auf Seite 180.
- 2 Wählen Sie den neuen Stil im Bedienfeld **Stile** aus, und wählen Sie dann im Menü **Optionen** desselben Bedienfelds die Option **Stile exportieren**.
- 3 Suchen Sie den Ordner **Nav Menu** auf Ihrer Festplatte, geben Sie der Stildatei, falls gewünscht, einen anderen Namen, und klicken Sie auf **Speichern**.

*Hinweis:* Die genaue Speicherposition des Ordners **Nav Menu** ist abhängig vom jeweiligen Betriebssystem. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Konfigurationsdateien arbeiten“ auf Seite 349.

Wenn Sie zur Registerkarte **Erscheinungsbild** im Popupmenü-Editor zurückkehren und die Grafikoption für den Zellhintergrund wählen, steht der neue Stil neben den vordefinierten Stilen als Option für die Zustände **Up** und **Over** von Popupmenüzellen zur Verfügung.

## Erweiterte Popupmenüeigenschaften festlegen

Die Registerkarte **Erweitert** des Popupmenü-Editors bietet weitere Möglichkeiten zur Gestaltung von Parametern wie Zellengröße, Zellenabstand, Zellauffüllung, Texteinzug, Menü-Verzögerung, Rahmenbreite, Farbe, Schatten und Hervorhebung.



### So legen Sie erweiterte Zeileneigenschaften für das aktuelle Popupmenü fest:

- 1 Klicken Sie, während das gewünschte Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet ist, auf die Registerkarte **Erweitert**. Wie ein vorhandenes Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet wird, erfahren Sie unter „Popupmenüs bearbeiten“ auf Seite 233.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü **Automatisch/Pixel** eine Beschränkung für Breite oder Höhe aus:
  - Automatisch** passt die Zellenhöhe an die auf der Registerkarte **Erscheinungsbild** des Popupmenü-Editors festgelegte Textgröße und die Zellenbreite an das Menüelement mit dem längsten Text an.
  - Pixel** ermöglicht die Eingabe genauer Werte in die Felder **Zellenbreite** und **Zellenhöhe**.

- 3 Geben Sie in das Feld **Zellauffüllung** einen Wert für den Abstand zwischen dem Text des Popupmenüs und dem Zellenrand ein.
- 4 Geben Sie in das Feld **Zellenabstand** einen Wert für den Abstand zwischen den einzelnen Menüzellen ein.
- 5 Geben Sie in das Feld **Texteinzug** einen Wert ein, der bestimmt, wie weit der Text für Popupmenüs eingerückt werden soll.
- 6 Geben Sie in das Feld **Menü-Verzögerung** einen Wert in Millisekunden ein, der bestimmt, wie lange das Menü sichtbar bleibt, nachdem der Mauszeiger von ihm entfernt wurde.
- 7 Legen Sie die Randeigenschaften fest:

**Ränder zeigen** blendet die Ränder des Popupmenüs ein- oder aus. Wenn diese Option nicht ausgewählt ist, stehen die nachfolgenden Optionen nicht zur Verfügung.

**Rahmenbreite** legt die Breite für den Rahmen des Popupmenüs fest.

**Rahmenfarbe, Schatten und Hervorheben** ermöglicht, die Farbe für den Rahmen des Popupmenüs festzulegen.

**Hinweis:** Wenn auf der Registerkarte **Erscheinungsbild** der Zellentyp **Grafik** gewählt wurde, sind viele dieser Optionen deaktiviert.

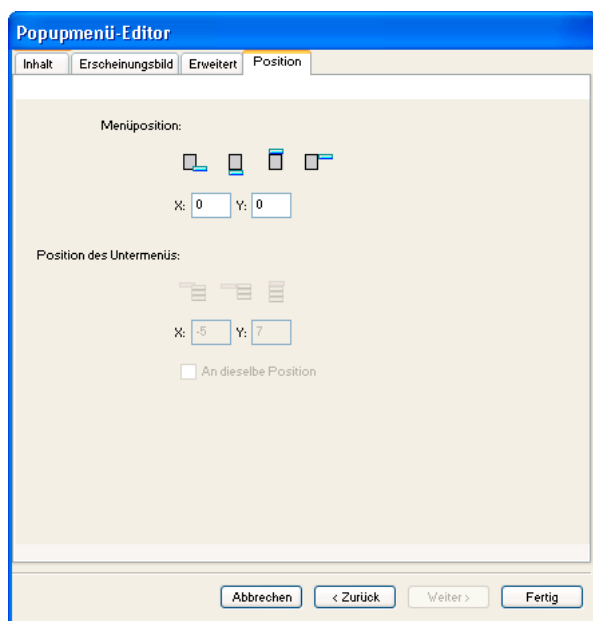
- 8 Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um das Popupmenü fertig zu stellen oder weiter zu bearbeiten:

- Klicken Sie auf **Weiter**, um zur Registerkarte **Position** zu gelangen, oder wählen Sie eine andere Registerkarte, um die Erstellung des Popupmenüs fortzusetzen.
- Klicken Sie auf **Fertig**, um den Popupmenü-Editor zu schließen. Im Arbeitsbereich wird der Hotspot bzw. das Segment, auf welchem Sie das Popupmenü erzeugt haben, mit einer blauen Verhaltenslinie angezeigt, die mit einem Umriss der höchsten Menüebene verbunden ist.

**Hinweis:** Wenn Sie eine Vorschau eines Popupmenüs in einem Webbrowser sehen möchten, drücken Sie die Taste <F12>. Im Arbeitsbereich von Fireworks ist keine Vorschau von Popupmenüs möglich.

## Popup- und Untermenüs anordnen

Auf der Registerkarte **Position** des Popupmenü-Editors können Sie die Position für ein Popupmenü festlegen. Sie können ein übergeordnetes Popupmenü anordnen, indem Sie den Umriss des Popupmenüs bei angezeigter Webebene in den Arbeitsbereich ziehen.



**So legen Sie die Position für ein Popupmenü im Popupmenü-Editor fest:**

1 Klicken Sie, während das gewünschte Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet ist, auf die Registerkarte **Position**.

Wie ein vorhandenes Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet wird, erfahren Sie unter „Popupmenüs bearbeiten“ auf Seite 233.

2 Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um die Menüposition festzulegen:

- Klicken Sie auf eine der Positionsschaltflächen, um das Popupmenü im Verhältnis zum auslösenden Segment anzuordnen.
- Geben Sie die *x*- und *y*-Koordinaten ein. Mit den Koordinaten 0,0 wird die obere linke Ecke des Popupmenüs an der oberen linken Ecke des auslösenden Segments oder Hotspots ausgerichtet.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Sollten Untermenüs vorhanden sein, so ordnen Sie diese gemäß der nachfolgenden Verfahrensbeschreibung an.
- Klicken Sie auf **Zurück**, wenn Sie Eigenschaften auf anderen Registerkarten ändern möchten.
- Klicken Sie auf **Fertig**, um den Popupmenü-Editor zu schließen.

**So legen Sie die Position für Untermenüs eines Popupmenüs im Popupmenü-Editor fest:**

1 Klicken Sie, während das gewünschte Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet ist, auf die Registerkarte **Position**.

Wie ein vorhandenes Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet wird, erfahren Sie unter „Popupmenüs bearbeiten“ auf Seite 233.

2 Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um die Menüposition festzulegen:

- Klicken Sie auf eine der **Position des Untermenüs**-Schaltflächen, um das Untermenü im Verhältnis zum auslösenden Popupmenüelement anzuordnen.
- Geben Sie die *x*- und *y*-Koordinaten ein. Bei Wahl der Koordinaten 0,0 wird die obere linke Ecke des Popupmenüs an der oberen linken Ecke des auslösenden Menüs oder Menüelements ausgerichtet.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Damit alle Untermenüs im Verhältnis zu dem sie aufrufenden übergeordneten Menüelement positioniert werden, deaktivieren Sie die Option **An dieselbe Position**.
- Damit alle Untermenüs im Verhältnis zu dem übergeordneten Popupmenü positioniert werden, aktivieren Sie die Option **An dieselbe Position**.

4 Klicken Sie auf **Fertig**, um den Popupmenü-Editor zu schließen, oder auf **Zurück**, wenn Sie Eigenschaften auf anderen Registerkarten ändern möchten.

**So legen Sie die Position für ein Popupmenü durch Ziehen mit der Maus fest:**

1 Nehmen Sie, falls erforderlich, einen der folgenden Schritte vor, um die Webebene anzuzeigen:

- Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** auf die Schaltfläche **Hotspots und Segmente einblenden**.
- Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf die Spalte mit dem Augensymbol.

2 Wählen Sie das Webobjekt aus, durch welches das Popupmenü aufgerufen wird.

3 Ziehen Sie (bei gedrückter Maustaste) den Umriss des Popupmenüs an eine andere Stelle im Arbeitsbereich.

**Popupmenüs bearbeiten**

Der Popupmenü-Editor bietet Ihnen die Möglichkeit, den Inhalt vorhandener Popupmenüs zu bearbeiten oder zu aktualisieren, die Menüelemente neu anzuordnen oder andere Eigenschaften zu ändern, die Sie auf den vier Registerkarten finden.

**So bearbeiten Sie ein Popupmenü im Popupmenü-Editor:**

1 Nehmen Sie, falls erforderlich, einen der folgenden Schritte vor, um die Webebene anzuzeigen:

- Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** auf die Schaltfläche **Hotspots und Segmente einblenden**.
- Klicken Sie im Bedienfeld **Ebenen** auf die Spalte mit dem Augensymbol.

**2** Wählen Sie das Segment aus, mit dem das betreffende Popupmenü verknüpft ist.

**3** Doppelklicken Sie im Arbeitsbereich auf den blauen Umriss des Popupmenüs.

Der Popupmenü-Editor wird geöffnet und zeigt die Einträge Ihres Popupmenüs an.

**4** Nehmen Sie die gewünschten Änderungen auf einer beliebigen Registerkarte vor, und klicken Sie anschließend auf **Fertig**.

#### **So ändern Sie einen Popupmenüeintrag:**

**1** Klicken Sie, während das gewünschte Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet ist, auf die Registerkarte **Inhalt**.

**2** Doppelklicken Sie auf die Felder **Text**, **Hyperlink** oder **Ziel**, und bearbeiten Sie die Menüeigenschaften.

**3** Klicken Sie auf eine Stelle außerhalb der Eingabeliste, um die Änderung wirksam zu machen.

**4** Klicken Sie auf **Fertig**.

#### **So verschieben Sie einen Eintrag im Popupmenü:**

**1** Klicken Sie, während das gewünschte Popupmenü im Popupmenü-Editor geöffnet ist, auf die Registerkarte **Inhalt**.

**2** Ziehen Sie das Menüelement an eine andere Stelle in der Liste.

**3** Klicken Sie auf **Fertig**.

### **Hinweise zum Exportieren von Popupmenüs**

Fireworks generiert den gesamten CSS- oder JavaScript-Code (abhängig von der ausgewählten Option), der erforderlich ist, um Popupmenüs in einem Webbrowser anzuzeigen.

Wenn Sie CSS-Code für Popupmenüs generieren, wird ein Fireworks-Dokument mit den Popupmenüs unter Verwendung von CSS-Code in das HTML-Format exportiert. Sie können den CSS-Code auch in eine externe .css-Datei schreiben lassen und diese zusammen mit der Datei mm\_css\_menu.js in das Verzeichnis exportieren, in dem sich auch die HTML-Datei befindet.

Wenn Sie sich gegen CSS-Code für die Popupmenüs entscheiden, wird JavaScript-Code generiert. In diesem Fall wird ein Fireworks-Dokument mit den Popupmenüs in das HTML-Format und eine JavaScript-Datei namens mm\_menu.js in dasselbe Verzeichnis wie die HTML-Datei exportiert.

Wenn Sie Ihre Dateien hochladen, müssen Sie mm\_css\_menu.js (bzw. mm\_menu.js für JavaScript-Code) in dasselbe Verzeichnis wie die Webseite laden, die das Popupmenü enthält. Möchten Sie diese Datei an einer anderen Stelle speichern, so müssen Sie den auf mm\_css\_menu.js und die .css-Datei (oder mm\_menu.js) verweisenden Hyperlink im Fireworks-HTML-Code entsprechend ändern. Für jedes Dokument mit CSS-Popups, das Sie in das Fireworks-Format **HTML und Bilder** exportieren, wird eine separate .css-Datei exportiert. Enthalten also z. B. die Dateien fred.png und frida.png CSS-Popups und werden beide Dateien in denselben Ordner exportiert, ergibt sich folgendes Resultat: Generiert werden drei Dateien: mm\_css\_menu.js sowie zwei .css-Dateien namens fred.css und frida.css.

Wenn in dem Dokument Untermenüs enthalten sind, erstellt Fireworks eine Bilddatei mit der Bezeichnung arrows.gif. Hierbei handelt es sich um das Bild eines kleinen Pfeils, der neben einem Menü-Eintrag angezeigt wird und den Benutzer darauf hinweist, dass ein Untermenü vorhanden ist. Unabhängig davon, wie viele Untermenüs ein Dokument enthält, verwendet Fireworks immer dieselbe arrows.gif-Datei.

Weitere Informationen zum Exportieren von HTML-Code finden Sie unter „HTML-Code exportieren“ auf Seite 279.



# Kapitel 13: Animationen erstellen

Mit animierten Grafiken verleihen Sie Ihrer Website ein interessantes, professionelles Aussehen. Fireworks bietet Ihnen die Möglichkeit, animierte Grafiken mit beweglichen Werbebannern, Logos und Zeichentrickelementen zu erstellen. So können Sie beispielsweise Ihr Firmenmaskottchen über den Bildschirm tanzen lassen, während das Logo ein- und ausgeblendet wird.

Eine Methode für die Erzeugung von Animationen besteht darin, Symbole zu erstellen und deren Eigenschaften im Verlauf zu ändern, sodass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Das Symbol ist dabei mit einem Tänzer vergleichbar, dessen Bewegungen Sie wie ein Choreograph vorgeben. Die einzelnen Schritte eines Symbols werden in je einem Frame festgehalten. Wenn Sie dann alle Frames hintereinander ablaufen lassen, entsteht die Bewegung.

Dabei können Sie unterschiedliche Einstellungen auf das Symbol anwenden, um den Inhalt der aufeinander folgenden Frames schrittweise zu verändern. Auf diese Weise erzeugen Sie den Eindruck, dass sich das Symbol über die Leinwand bewegt, ein- oder ausgeblendet, größer oder kleiner wird oder sich dreht.

Da mitunter mehrere Symbole in einer Datei enthalten sind, können Sie komplexe Animationen mit verschiedenen gleichzeitig ablaufenden Aktionen erstellen.

Im Bedienfeld Optimieren legen Sie die Optimierungs- und Exportheinstellungen fest, die bestimmen, wie Ihre Datei erzeugt wird. In Fireworks werden Animationen als animierte GIF- oder Adobe Flash SWF-Dateien exportiert. Außerdem lassen sich Fireworks-Animationen direkt in Flash importieren und dort weiter bearbeiten.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:

- „Bewegung erzeugen“ auf Seite 235
- „Animationssymbole verwenden“ auf Seite 236
- „Frames verwenden“ auf Seite 239
- „Tweening“ auf Seite 243
- „Animationen in der Vorschau anzeigen“ auf Seite 243
- „Animationen exportieren“ auf Seite 244
- „Vorhandene Animationen verwenden“ auf Seite 245
- „Mehrere Dateien als eine Animation verwenden“ auf Seite 246

## Bewegung erzeugen

In Fireworks werden Animationen durch das Zuweisen von Eigenschaften zu den als *Animationssymbole* bezeichneten Symbolen erstellt. Die Bewegung eines Symbols wird aus mehreren *Frames* aufgebaut, welche die Grafiken und Objekte für die einzelnen Animationsschritte enthalten. Sie können Animationen auch aus mehreren Symbolen erstellen, wobei jedes Symbol eine andere Aktion ausführt. Außerdem können in unterschiedlichen Symbolen unterschiedlich viele Frames enthalten sein. Die Animation ist abgeschlossen, sobald alle Aktionen sämtlicher Symbole beendet sind.

### So erstellen Sie in Fireworks eine Animation mithilfe von Animationssymbolen:

**1** Erzeugen Sie zunächst ein Animationssymbol. Erstellen Sie hierzu entweder ein völlig neues Symbol, oder konvertieren Sie ein vorhandenes Objekt in ein Symbol. Weitere Informationen finden Sie unter „Animationssymbole erstellen“ auf Seite 236.

**2** Geben Sie im Eigenschafteninspektor oder im Dialogfeld **Animieren** die Einstellungen für das Animationssymbol an. Legen Sie die Weite und die Richtung der Bewegung, die Skalierung, die Opazität (Ein- bzw. Ausblenden) sowie den Winkel und die Richtung der Drehung fest. Weitere Informationen finden Sie unter „Animationssymbole bearbeiten“ auf Seite 237.

**Hinweis:** Optionen für Bewegungswinkel und -richtung finden Sie ausschließlich im Dialogfeld **Animieren**.

- 3** Mit den Frame-Verzögerungsoptionen des Bedienfelds **Frame** geben Sie die Geschwindigkeit der Animationsbewegung an. Weitere Informationen finden Sie unter „Frame-Verzögerung einstellen“ auf Seite 239.
- 4** Optimieren Sie das Dokument als animierte GIF-Datei. Weitere Informationen finden Sie unter „Animationen optimieren“ auf Seite 245.
- 5** Exportieren Sie das Dokument im Format Animiertes GIF oder SWF, oder speichern Sie es im Format Fireworks PNG und importieren Sie es zur weiteren Bearbeitung in Flash. Weitere Informationen finden Sie unter „Exportformate für Animationen“ auf Seite 245.

## Animationssymbole verwenden

Ähnlich wie Schauspieler in einem Film führen die Animationssymbole die Handlung in Ihrer Fireworks-Datei aus. In einer Animation, in der drei Gänse am Himmel entlang fliegen, fungiert jede dieser Gänse als Darsteller.

Bei einem Animationssymbol kann es sich um ein beliebiges Objekt handeln, das Sie erstellen oder importieren. Außerdem kann es sehr viele Objekte in einer Datei geben. Dabei verfügt jedes Symbol über eigene Eigenschaften und eine unabhängige Animationssequenz. Denkbar ist beispielsweise eine Animation mit Symbolen, die sich quer über den Bildschirm bewegen, während andere ausgeblendet oder verkleinert werden.

Sie müssen nicht für jeden Aspekt Ihrer Animationen Symbole verwenden. Allerdings bedeutet der Einsatz von Symbolen und Instanzen für Grafiken, die in mehreren Frames erscheinen, nicht nur kleinere Dateien, sondern birgt auch weitere Vorteile, die in diesem Kapitel besprochen werden.

Im Dialogfeld **Animieren** und im Eigenschafteninspektor können Sie die Eigenschaften eines Animationssymbols jederzeit ändern. Die Grafik des Symbols können Sie im Symboleditor bearbeiten. Der Symboleditor bietet Ihnen die Möglichkeit, das Symbol zu bearbeiten, ohne dass der Rest des Dokuments davon beeinträchtigt wird. Die Bewegung eines Symbols wird durch Verschieben des Bewegungspfads verändert.

Da Animationssymbole automatisch in der Bibliothek gespeichert werden, lassen sie sich auch für andere Animationen wieder verwenden.

### Animationssymbole erstellen

Nachdem Sie ein Animationssymbol erstellt haben, können Sie Eigenschaften, wie die Anzahl der Frames, aus welchen die Animation bestehen soll und die Art der Aktion (z. B. Skalieren oder Drehen), festlegen. Standardmäßig bestehen neue Animationssymbole aus fünf Frames mit einer Verzögerung von je 0,07 Sekunden.

#### So erstellen Sie ein Animationssymbol:

- 1** Wählen Sie **Bearbeiten > Objekt einfügen > Neues Symbol** aus
- 2** Geben Sie im Dialogfeld **Symboleigenschaften** einen Namen für das neue Symbol an.
- 3** Wählen Sie **Animation** aus, und klicken Sie auf **OK**.
- 4** Erstellen Sie im Symboleditor mit den Zeichen- oder Textwerkzeugen ein neues Objekt. Dabei können Sie entweder Bitmap- oder Vektorobjekte zeichnen.
- 5** Schließen Sie den Symboleditor.

Fireworks stellt das neue Symbol in die Bibliothek und eine Kopie in die Mitte des Dokuments.

Mit dem Frame-Schieberegler im Eigenschafteninspektor lassen sich dem Symbol weitere Frames hinzufügen. Wählen Sie **Fenster > Eigenschaften** aus, um ggf. den Eigenschafteninspektor zu öffnen.

#### So konvertieren Sie ein Objekt in ein Animationssymbol:

- 1** Wählen Sie das Objekt aus.
- 2** Wählen Sie **Modifizieren > Animation > Auswahl animieren** aus.

**3** Geben Sie im eingblendeten Dialogfeld die gewünschten Einstellungen ein. Weitere Informationen zu den Einstellungen finden Sie unter „Animationssymbole bearbeiten“ auf Seite 237.

Die Animationssteuerung wird an der Begrenzungsbox des Objekts angezeigt, und eine Kopie des Symbols wird in der Bibliothek abgelegt.

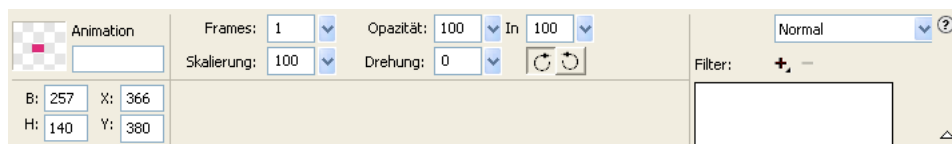
## Animationssymbole bearbeiten

Veränderliche Eigenschaften von Animationssymbolen erwecken Ihre Website zum Leben. Von der Animationsgeschwindigkeit über die Opazität bis hin zur Drehung können Sie zahlreiche Symboleigenschaften beeinflussen. Wenn Sie diese Eigenschaften ändern, können Sie das Symbol drehen, ein- oder ausblenden, Sie können seine Geschwindigkeit erhöhen oder alles zusammen ändern.

Eine der wichtigsten Eigenschaften eines Animationssymbols ist die Anzahl der Frames. Mit dieser Eigenschaft legen Sie fest, wie viele Schritte das Symbol benötigt, bis die Animation abgeschlossen ist. Wenn Sie die Anzahl der Frames für ein Symbol eingeben, fügt Fireworks dem Dokument automatisch die für die Aktion erforderliche Anzahl an Frames hinzu. Sollten für das betreffende Symbol mehr Frames benötigt werden, als in der Animation vorhanden sind, werden Sie gefragt, ob weitere Frames hinzugefügt werden sollen.

### Animationseigenschaften ändern

Im Dialogfeld **Animieren** und im Eigenschafteninspektor können Sie Animationseigenschaften jederzeit ändern.



*Eigenschaften eines Animationssymbols im Eigenschafteninspektor*

Alle folgenden Eigenschaften eines Animationssymbols lassen sich bearbeiten:

**Frames** ist die Anzahl der Frames, die in der Animation enthalten sein sollen. Mit dem Schieberegler lässt sich zwar nur ein Maximum von 250 Frames einstellen, doch Sie können in das Feld **Frames** einen beliebigen Zahlenwert eingeben. Der Standardwert beträgt 5.

**Verschieben** ist die Entfernung in Pixel, die ein Objekt zurücklegen soll. Diese Option steht nur im Dialogfeld **Animieren** zur Verfügung. Die Standardeinstellung ist 72, Sie können jedoch eine beliebige Zahl in das Textfeld **Verschieben** eingeben. Die Bewegung verläuft linear, ohne Schlüsselbilder (im Gegensatz zu Flash und Adobe Director).

**Richtung** ist die Richtung in Grad, in die sich ein Objekt bewegen soll. Der zulässige Wertebereich liegt zwischen 0 und 360. Diese Option steht nur im Dialogfeld **Animieren** zur Verfügung.

Die Werte für die Bewegung und die Richtung können auch mithilfe der Animations-Verschiebgriffe des Objekts geändert werden (siehe „Animationspfade bearbeiten“ auf Seite 238).

**Skalieren auf** ist die prozentuale Änderung der Größe des Objekts zwischen Beginn und Ende der Animation. Die Standardeinstellung ist 100 %, Sie können jedoch in das Textfeld **Skalierung** eine beliebige Zahl eingeben. Um ein Objekt von 0 auf 100 % zu skalieren, muss das Ausgangsobjekt sehr klein sein. Hierfür empfehlen sich Vektorobjekte.

**Opazität** ist der Grad der Ein- bzw. Ausblendung des Objekts vom Beginn bis zum Ende der Animation. Die zulässigen Werte liegen zwischen 0 und 100, der Standardwert beträgt 100%. Zur Erzeugung eines Ein/Ausblend-Effekts sind zwei Instanzen desselben Symbols erforderlich – eine für das Einblenden, die andere für das Ausblenden.

**Drehen** ist die Angabe in Grad, wie weit das Objekt sich vom Beginn bis zum Ende der Animation drehen soll. Der zulässige Wertebereich liegt zwischen 0 und 360. Bei der Angabe höherer Werte erfolgen mehrere Drehungen hintereinander. Der Standardwert beträgt 0°.

**Nach rechts/Nach links** legt die Richtung fest, in welche die Drehung ausgeführt werden soll. Das Objekt wird dann entsprechend rechts oder links herum gedreht.

**So ändern Sie die Eigenschaften von Animationssymbolen:**

- 1 Markieren Sie ein Animationssymbol.
- 2 Wählen Sie **Modifizieren > Animation > Einstellungen** aus, um das Dialogfeld **Animieren** zu öffnen, oder wählen Sie **Fenster > Eigenschaften** aus, um ggf. den Eigenschafteninspektor zu öffnen.
- 3 Ändern Sie die gewünschten Eigenschaften.
- 4 Wenn Sie das Dialogfeld **Animieren** verwenden, klicken Sie auf **OK**, um die geänderten Eigenschaften zu übernehmen.

**Animationen löschen**

Sie können Animationen löschen, indem Sie entweder das Animationssymbol aus der Bibliothek löschen oder die eigentliche „Animation“, also die Bewegung, des Symbols aufheben.

**So löschen Sie ein Symbol aus der Bibliothek:**

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld Bibliothek das zu löschende Animationssymbol aus.
- 2 Ziehen Sie das Symbol auf das Papierkorbsymbol in der unteren rechten Ecke des Bedienfelds.

**So heben Sie die Animation (Bewegung) eines ausgewählten Animationssymbols auf:**

- ❖ Wählen Sie **Modifizieren > Animation > Animation entfernen** aus.

Das Symbol wird zu einem Grafiksymbolsymbol und verliert den Animationsaspekt. Wenn Sie dieses Symbol später wieder in ein Animationssymbol konvertieren, kehren die alten Animationseinstellungen zurück.

**Symbolgrafiken bearbeiten**

Sie können sowohl die Grafik Ihres Symbols als auch dessen Eigenschaften verändern. Die Symbolgrafik wird im Symboleditor bearbeitet. Alle Zeichen-, Text- und Farbwerkzeuge im Symboleditor können auf die Grafik angewendet werden. Ihre Arbeit im Symboleditor wirkt sich lediglich auf das ausgewählte Symbol aus.

Das Symbol ist ein Bibliotheksobjekt. Dadurch verändern sich durch die Bearbeitung des Erscheinungsbilds einer Instanz auch alle anderen Instanzen.

**So ändern Sie die Grafikeigenschaften eines ausgewählten Symbols:**

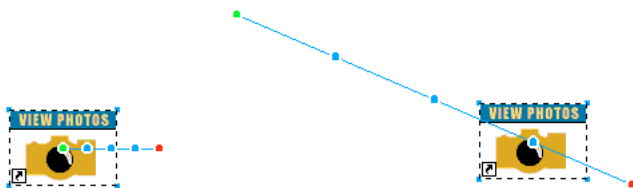
- 1 Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um den Symboleditor zu öffnen:
  - Doppelklicken Sie auf das Symbolobjekt.
  - Wählen Sie den **Modifizieren > Symbol > Symbol bearbeiten** aus.
  - Klicken Sie im Dialogfeld **Animieren** auf die Schaltfläche **Bearbeiten**.
- 2 Ändern Sie das Animationssymbol und den Text sowie den Pinselstrich, die Füllung und die Filter nach Belieben.
- 3 Schließen Sie den Symboleditor.

**Animationspfade bearbeiten**

Wenn Sie ein Animationssymbol auswählen, werden dessen Begrenzungsbox und ein Animationspfad mit der Bewegungsrichtung des Symbols angezeigt.

Der grüne Punkt auf dem Animationspfad kennzeichnet den Startpunkt, der rote Punkt das Ende der Animation. Die blauen Punkte auf dem Pfad stellen einzelne Bilder dar. So weist beispielsweise ein Symbol mit fünf Frames einen grünen, drei blauen und einen roten Punkt im Animationspfad auf. Die Position des Objekts auf dem Pfad gibt den aktuellen Frame an. Wenn also ein Objekt am dritten Punkt angezeigt wird, ist Frame 3 der aktuelle Frame.

Sie können die Richtung der Bewegung ändern, indem Sie den Winkel des Pfads ändern.



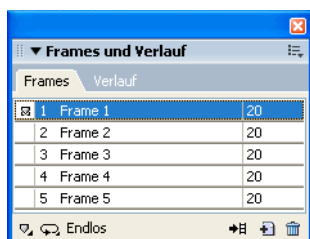
#### So ändern Sie die Verschiebung bzw. die Richtung:

❖ Ziehen Sie den Start- oder End-Ziehpunkt des Symbols an eine andere Stelle. Der grüne Punkt zeigt den Startpunkt an, der rote Punkt den Endpunkt.

Wenn Sie die Bewegungsrichtung auf 45-Grad-Schritte festlegen möchten, halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt.

## Frames verwenden

Animationen werden mithilfe einer Reihe von Frames (Einzelbildern) erzeugt. Sie können den Inhalt jedes Frames im Bedienfeld **Frames** anzeigen. Im Bedienfeld **Frames** werden Frames erstellt und verwaltet. Sie können die Frames benennen, reorganisieren, ihre Zeiteinstellung für die Animation ändern und Objekte von einem Frame auf einen anderen verschieben.



Jeder Frame weist verschiedene Eigenschaften auf. Durch das Einstellen der Frame-Verzögerung bzw. durch das Ausblenden von Frames können Sie einer Animation beim Erstellen und Bearbeiten das gewünschte Aussehen verleihen.

### Frame-Verzögerung einstellen

Über die Frame-Verzögerung legen Sie fest, wie lange der aktuelle Frame angezeigt wird. Die Frame-Verzögerung wird in hundertstel Sekunden angegeben. So wird der Frame beispielsweise bei einer Einstellung von 50 eine halbe Sekunde lang angezeigt, bei einer Einstellung von 300 hingegen drei Sekunden.

#### So stellen Sie die Frame-Verzögerung ein:

- 1 Wählen Sie mindestens einen Frame aus:
  - Um mehrere aufeinander folgende Frames auf einmal auszuwählen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken zunächst auf den ersten und dann auf den letzten Frame-Namen.
  - Um mehrere unzusammenhängende Frames auszuwählen, halten Sie die Taste <Strg> (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt und klicken auf die Namen der gewünschten Frames.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie im Bedienfeld **Frames** im Menü **Optionen** die Option **Eigenschaften** aus.
  - Doppelklicken Sie auf die Spalte für die Frame-Verzögerung.

Das Popupfenster mit den Frame-Eigenschaften wird geöffnet.

- 3 Geben Sie einen Wert für die Frame-Verzögerung ein.
- 4 Drücken Sie die Eingabetaste, oder klicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Bedienfelds, um das Popupfenster zu schließen.

## Frames bei der Wiedergabe ein- und ausblenden

Einzelne Frames lassen sich für die Wiedergabe ein- oder ausblenden. Ein ausgeblendeter Frame wird bei der Wiedergabe nicht angezeigt und auch nicht exportiert.

### So blenden Sie einen Frame ein oder aus:

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Bedienfeld **Frames** im Menü **Optionen** die Option **Eigenschaften** aus.
- Doppelklicken Sie auf die Spalte für die Frame-Verzögerung.

Das Popupfenster mit den Frame-Eigenschaften wird geöffnet.

2 Deaktivieren Sie die Option **Beim Exportvorgang einschließen**.

Anstelle der Frame-Verzögerung wird nun ein rotes X angezeigt.

3 Drücken Sie die Eingabetaste, oder klicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Popupfensters **Frame**, um es zu schließen.

## Animations-Frames benennen

Beim Einrichten einer Animation erstellt Fireworks die entsprechende Anzahl an Frames und zeigt diese im Bedienfeld **Frame** an. Die Frames werden standardmäßig als **Frame 1**, **Frame 2** usw. bezeichnet. Wenn Sie im Bedienfeld einen Frame verschieben, ändert Fireworks die Namen aller Frames, um die neue Reihenfolge zu berücksichtigen.

Es wird empfohlen, den Frames eigene Namen zuzuweisen, um Zugriff und Verwaltung zu erleichtern. Auf diese Weise wissen Sie immer, welcher Frame welchen Teil der Animation enthält. Wenn Sie einen umbenannten Frame verschieben, hat dies keine Auswirkung auf seinen Namen.

### So ändern Sie den Namen eines Frames:

1 Doppelklicken Sie im Bedienfeld **Frames** auf den Namen des betreffenden Frames.

2 Geben Sie im eingblendeten Textfeld einen neuen Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste.

## Frames hinzufügen, verschieben, kopieren und löschen

Im Bedienfeld **Frame** können Sie Frames hinzufügen, kopieren, löschen oder ihre Reihenfolge ändern.

### So fügen Sie einen neuen Frame hinzu:

- ❖  Klicken Sie unten im Bedienfeld **Frames** auf die Schaltfläche **Neuer Frame/Frame duplizieren**.

### So fügen Sie einen Frame an einer bestimmten Position innerhalb der Reihenfolge ein:

1 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Frame** die Option **Frames hinzufügen** aus.

2 Geben Sie die Anzahl der hinzuzufügenden Frames ein.

3 Legen Sie fest, wo die Frames eingefügt werden sollen: vor oder nach dem aktuellen Frame oder am Anfang oder Ende der Bildfolge. Klicken Sie anschließend auf **OK**.

### So kopieren Sie einen Frame:

- ❖ Ziehen Sie einen vorhandenen Frame auf die Schaltfläche **Neuer Frame/Frame duplizieren** am unteren Rand des Bedienfelds **Frame**.

### So kopieren Sie einen ausgewählten Frame und fügen ihn in eine Folge ein:

1 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Frame** den Befehl **Frame duplizieren** aus.


2 Geben Sie an, wie viele Duplikate des ausgewählten Frames erstellt werden sollen, und legen Sie fest, an welcher Position die Duplikate eingefügt werden sollen. Klicken Sie dann auf **OK**.

Das Duplizieren von Frames ist besonders praktisch, wenn Objekte in einem anderen Teil der Animation wieder auftauchen sollen.

**So ändern Sie die Reihenfolge von Frames:**

- ❖ Ziehen Sie die einzelnen Frames nacheinander an eine neue Position innerhalb der Liste.

**Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um den ausgewählten Frame zu löschen:**

-  Klicken Sie im Bedienfeld **Frames** auf die Schaltfläche **Frame löschen**
- Ziehen Sie den Frame auf die Schaltfläche **Frame löschen**.
- Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Frame** den Befehl **Frame löschen** aus.

**Ausgewählte Objekte im Bedienfeld Frames verschieben**

Im Bedienfeld **Frames** können Sie einzelne Objekte in einen anderen Frame verschieben. Die nur in einem Frame enthaltenen Objekte werden beim Abspielen der Animation ausgeblendet. Sie können Objekte verschieben, um den Anschein zu erwecken, dass sie an unterschiedlichen Stellen in der Animation ein- bzw. ausgeblendet werden.

**So verschieben Sie ein ausgewähltes Objekt in einen anderen Frame:**

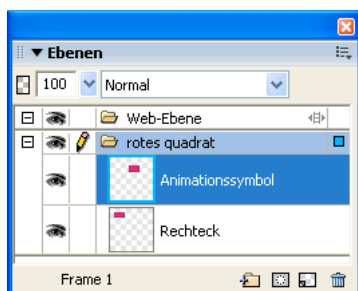
- ❖ Ziehen Sie im Bedienfeld **Frames** das Auswahlssymbol (das kleine blaue Quadrat) rechts neben der Frame-Verzögerung auf den neuen Frame.

**Ebenen über Frames freigeben**

Ebenen unterteilen ein Fireworks-Dokument in getrennte Schichten, die wie Transparentpapierbögen aufeinander liegen. Beim Erstellen von Animationen können Sie Ebenen verwenden, um Objekte zu organisieren, die zur Umgebung bzw. zum Hintergrund der Animation gehören. Dadurch besteht die Möglichkeit, bestimmte Objekte auf einer Ebene zu bearbeiten, damit sie keinen Einfluss auf den Rest der Animation haben. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Ebenen arbeiten“ auf Seite 155.

Objekte, die während der gesamten Animation sichtbar sein sollen, können auf einer eigenen Ebene untergebracht werden, die anschließend im Bedienfeld **Ebenen** über alle Frames freigegeben wird. Sämtliche Objekte einer Ebene, die über alle Frames freigegeben wurde, sind in jedem Frame sichtbar.

Objekte auf einer freigegebenen Ebene können in jedem beliebigen Frame bearbeitet werden. Die Änderungen werden in allen Frames angezeigt.



In diesem Beispiel ist die Ebene des roten Quadrats über sämtliche Frames freigegeben.

**So geben Sie eine Ebene über alle Frames frei:**

- 1 Klicken Sie auf eine Ebene, um sie auszuwählen.
- 2 Aktivieren Sie **Über Frames freigeben**.

**Hinweis:** Der gesamte Inhalt der freigegebenen Ebene wird in allen Frames angezeigt.

**So deaktivieren Sie die Freigabe einer Ebene über Frames:**

- 1 Klicken Sie auf eine freigegebene Ebene, um sie auszuwählen.
- 2 Heben Sie die Auswahl von **Über Frames freigeben** auf.

**3** Wählen Sie eine dieser Möglichkeiten für das Kopieren von Objekten in Frames:

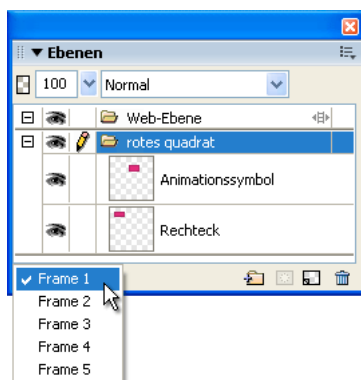
- Inhalt der freigegebenen Ebene nur im aktuellen Frame belassen.
- Inhalt der freigegebenen Ebene in alle Frames kopieren.

## Objekte in einem bestimmten Frame anzeigen

Über das Popupmenü **Frame** im Bedienfeld **Ebenen** können Sie die Objekte innerhalb eines bestimmten Frames anzeigen.

**So zeigen Sie die Objekte in einem bestimmten Frame an:**

- ❖ Wählen Sie den gewünschten Frame im Popupmenü **Frame** am unteren Rand des Bedienfelds **Ebenen** aus.



Alle Objekte in dem ausgewählten Frame werden im Bedienfeld **Ebenen** aufgeführt und auf der Leinwand angezeigt.

## Den Zwiebelschichteneffekt verwenden

Mit dem Zwiebelschichteneffekt können Sie den Inhalt der Frames anzeigen, die sich vor und nach dem aktuell ausgewählten Frame befinden. Sie haben die Möglichkeit, Objekte flüssig zu animieren, ohne sie dabei stets vorwärts und rückwärts durchlaufen zu müssen. Der Begriff *Zwiebelschichteneffekt* bezeichnet ein herkömmliches Animationsverfahren, bei dem dünnes, durchsichtiges Schablonenpapier verwendet wird, um animierte Sequenzen anzuzeigen.

Wenn der Zwiebelschichteneffekt aktiviert ist, werden die Objekte in den Frames vor und nach dem aktuellen Frame angezeigt. Diese Objekte sind jedoch mattiert, sodass sie deutlich von den Objekten auf dem aktuellen Frame unterschieden werden können.

Standardmäßig ist die Funktion für die Bearbeitung mehrerer Frames aktiviert, und mattierte Objekte aus anderen Frames können ausgewählt und bearbeitet werden, ohne dass es erforderlich ist, den aktiven Frame zu verlassen. Mit dem Werkzeug **Hintere auswählen** können Objekte in Frames gemäß ihrer Reihenfolge ausgewählt werden.

**So passen Sie die Anzahl der vor und nach dem aktuellen Frame sichtbaren Frames an:**

**1** Klicken Sie im Bedienfeld **Frame** auf die Schaltfläche **Zwiebelschichteneffekt**.

**2** Wählen Sie eine Anzeigeeoption aus:

**Kein Zwiebelschicht-Effekt** deaktiviert den Zwiebelschichteneffekt, sodass nur der Inhalt des aktuellen Frames angezeigt wird.

**Nächsten Frame zeigen** zeigt den Inhalt des aktuellen und des nächsten Frames an.

**Vorher und Nachher** zeigt den Inhalt des aktuellen und der beiden benachbarten Frames an.

**Alle Frames anzeigen** zeigt den Inhalt aller Frames an.

**Benutzerdefiniert** legt eine Anzahl von Frames fest und steuert die Opazität des Zwiebelschichteneffekts.

**Bearbeitung mehrerer Frames** ermöglicht die Auswahl und Bearbeitung aller sichtbaren Objekte. Wenn Sie diese Option deaktivieren, können Sie nur die Objekte des aktuellen Frames auswählen und bearbeiten.



## Tweening

*Tweening*, ein Begriff aus der Zeichentricktechnik, wird die Vorgehensweise genannt, bei welcher ein Hauptzeichner die Schlüsselbilder (Bilder mit größeren Änderungen) zeichnet und mehrere Assistenten die zwischen den Schlüsselbildern liegenden Bilder.

In Fireworks werden beim Tweening zwei oder mehr Instanzen desselben Symbols zu Zwischeninstanzen mit interpolierten Attributen vermischt. Das Tweening ist ein manueller Prozess, der sich für die Erzeugung einer anspruchsvollen Bewegung von Objekten über die Leinwand sowie für Objekte anbietet, deren Live-Filter sich in jedem Frame einer Animation ändern.

So können Sie ein Objekt beispielsweise so tweenen, dass es sich einem linearen Pfad entlang zu bewegen scheint.

### So tweenen Sie Instanzen:

- 1 Wählen Sie zwei oder mehr Instanzen desselben Grafiksymbols auf der Leinwand aus. Dabei darf es sich nicht um Instanzen verschiedener Symbole handeln.
- 2 Wählen Sie **Modifizieren > Symbol > Instanzen tweenen** aus.
- 3 Geben Sie im Dialogfeld **Instanzen tweenen** an, wie viele Tween-Schritte zwischen die Originalinstanzen eingefügt werden sollen.
- 4 Um die getweenen Objekte auf separate Frames zu verteilen, wählen Sie **Auf Frames verteilen** aus und klicken dann auf **OK**.  
 Wenn Sie die Objekte hier noch nicht auf separate Frames verteilen, können Sie dies zu einem späteren Zeitpunkt vornehmen, indem Sie alle Instanzen auswählen und im Bedienfeld **Frame** auf die Schaltfläche **Auf Frames verteilen** klicken.

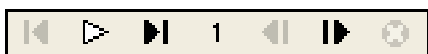
*Hinweis:* In den meisten Fällen sind Animationssymbole dem Tweening vorzuziehen. Weitere Informationen finden Sie unter „Animationssymbole verwenden“ auf Seite 236.

## Animationen in der Vorschau anzeigen

Sie können eine Vorschau der Animation anzeigen, an der Sie gerade arbeiten, um deren Verlauf zu überprüfen. Auch nach dem Optimieren steht eine Vorschauanzeige zur Verfügung, damit Sie sehen können, wie die Animation in einem Webbrowser wiedergegeben wird.

### So zeigen Sie die Vorschau der Animation im Arbeitsbereich an:

- ❖ Verwenden Sie die Bedienelemente am unteren Rand des Dokumentfensters.



Bedienelemente für Frames

Beachten Sie bei der Vorschau von Animationen die folgenden Punkte:

- Geben Sie im Bedienfeld **Frames** Werte für die Frame-Verzögerung ein, wenn Sie beeinflussen möchten, wie lange jeder Frame im Dokumentfenster angezeigt wird.
- Vom Export ausgeschlossene Frames werden in der Vorschau nicht angezeigt.
- Beim Abspielen der Animationsvorschau in der Anzeige **Original** wird die Quellgrafik mit voller Auflösung und nicht in der für den Export optimierten Vorschau angezeigt.

### So zeigen Sie die Vorschau der Animation in der Vorschauansicht an:

- 1 Klicken Sie in der linken oberen Ecke des Dokumentfensters auf die Schaltfläche **Vorschau**.
- 2 Verwenden Sie die Bedienelemente für Frames.

*Hinweis:* Es wird davon abgeraten, die Vorschau einer Animation in der doppelten bzw. vierfachen Ansicht anzuzeigen.

**So zeigen Sie die Vorschau einer Animation in einem Webbrowser an:**

❖ Wählen Sie **Datei > Vorschau in Browser** aus, und wählen Sie im eingeblendeten Untermenü einen Browser aus.

*Hinweis:* Im Bedienfeld **Optimieren** muss als Exportdateiformat **Animiertes GIF** ausgewählt sein, damit bei der Vorschau des Dokuments in einem Browser die Bewegung sichtbar wird. Diese Einstellung ist auch dann erforderlich, wenn Sie beabsichtigen, Ihre Animation als SWF- oder Fireworks-PNG-Datei in Flash zu importieren.

## Animationen exportieren


Nachdem Sie die Symbole und Frames eingerichtet haben, aus denen Ihre Animation besteht, können Sie die Datei als Animation exportieren. Bevor Sie die Dateien exportieren, müssen Sie aber zunächst einige Einstellungen vornehmen, durch die Ihre Animation schneller geladen und flüssiger abgespielt wird. So können Sie Wiedergabe-Einstellungen wie Schleifen und Transparenz festlegen und dann die Animation erneut optimieren, um die Exportdatei zu verkleinern und damit das Laden dieser Datei zu vereinfachen.

*Hinweis:* Wenn Sie beabsichtigen, die Animation zur weiteren Bearbeitung in Flash zu importieren, müssen Sie sie nicht erst exportieren. Flash kann Fireworks-PNG-Quelldateien direkt importieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Flash arbeiten“ auf Seite 303.

### Die Animationsschleife einstellen

Mit der Einstellung **GIF-Animationsschleife** im Bedienfeld **Frame** legen Sie fest, wie oft die Animation wiederholt wird. Hierbei werden die Frames ständig wiederholt, sodass Sie die Anzahl der für die betreffende Animation benötigten Frames recht klein halten können.

**So stellen Sie die Wiederholungszahl für eine ausgewählte Animation ein:**

- 1 Wählen Sie **Fenster > Frame** aus, um das Bedienfeld **Frame** anzuzeigen.
- 2  Klicken Sie auf die Schaltfläche **GIF-Animationsschleife** am unteren Rand des Bedienfelds.
- 3 Legen Sie fest, wie oft die Animation nach dem ersten Abspielen wiederholt werden soll.

Wenn Sie beispielsweise 4 eingeben, wird die Animation insgesamt fünfmal abgespielt. Bei Endlos wird die Animation ständig wiederholt.

### Transparenz einstellen

Im Zusammenhang mit dem Optimierungsvorgang können Sie festlegen, dass eine oder mehrere Farben in einer animierten GIF-Datei bei der Wiedergabe in einem Webbrowser transparent dargestellt werden. Dies ist sehr nützlich, wenn die Hintergrundfarbe oder -grafik einer Webseite durch die Animation hindurch zu sehen sein soll.

**So legen Sie fest, dass eine bestimmte Farbe in Webbrowsern transparent dargestellt wird:**

- 1 Wählen Sie **Fenster > Optimieren** aus, sofern das Bedienfeld **Optimieren** noch nicht angezeigt wird.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld **Optimieren** im Popupmenü **Transparenz** eine der Optionen **Indextransparenz** oder **Alpha-transparenz** aus. Eine Beschreibung dieser Optionen finden Sie unter „Bereiche transparent machen“ auf Seite 269.
- 3 Wählen Sie im Bedienfeld **Optimieren** mit den Transparenzwerkzeugen die Farben aus, die transparent dargestellt werden sollen.



## Animationen optimieren

Durch das Optimieren wird Ihre Datei in ein möglichst kleines Format komprimiert, damit sie schneller geladen und exportiert werden kann. Auf diese Weise wird die Zeit zum Herunterladen auf Ihrer Website erheblich verkürzt.

### So optimieren Sie eine Animation:

**1** Wenn Sie vorhaben, Ihre Animation als animiertes GIF zu exportieren, wählen Sie im Bedienfeld **Optimieren** das Exportdateiformat **Animiertes GIF** aus.

Wenn das Bedienfeld noch nicht angezeigt wird, wählen Sie **Fenster > Optimieren** aus.

**2** Legen Sie die Einstellungen für die Optionen **Farben**, **Rastern** und den Transparenztyp fest. Weitere Informationen zu Optimierungsoptionen finden Sie unter „GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- und PICT-Dateien optimieren“ auf Seite 264.

**3** Stellen Sie im Bedienfeld **Frames** die Frame-Verzögerung ein. Weitere Informationen finden Sie unter „Frame-Verzögerung einstellen“ auf Seite 239.

## Exportformate für Animationen

Nachdem Sie Ihre Animation erstellt und animiert haben, können Sie sie exportieren.

Bei Clipart- und zeichentrickähnlichen Grafiken erzielen Sie mit animierten GIFs die besten Ergebnisse. Informationen zum Exportieren von animierten GIFs finden Sie unter „Animationen exportieren“ auf Seite 277.

Sie können die Animation als Flash-SWF-Datei exportieren und dann in Flash importieren. Es ist aber auch möglich, den Exportschritt zu überspringen und die Fireworks-PNG-Quelldatei direkt in Flash zu importieren. Diese Option gibt Ihnen die beste Kontrolle darüber, wie die Animation importiert wird. Bei Belieben können alle Ebenen und Frames der Animation in Flash importiert und weiter bearbeitet werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Flash arbeiten“ auf Seite 303.

Ferner besteht die Möglichkeit, Frames oder Ebenen aus Animationen in Form von mehreren Dateien zu exportieren. Diese Methode ist dann sinnvoll, wenn Sie auf unterschiedlichen Ebenen viele Symbole für ein und dasselbe Objekt haben. So können Sie beispielsweise ein Werbebanner in mehreren Dateien exportieren, wenn jeder Buchstabe eines Firmennamens in einer Grafik animiert wird. Dann sind die einzelnen Buchstaben voneinander getrennt. Weitere Informationen zum Exportieren von Ebenen oder Frames in mehrere Dateien finden Sie unter „Frames oder Ebenen exportieren“ auf Seite 278.

## Vorhandene Animationen verwenden

Sie können auch vorhandene animierte GIF-Dateien als Bestandteil einer Fireworks-Animation übernehmen. Hierfür stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung: Sie können entweder eine GIF-Datei in eine vorhandene Fireworks-Datei importieren oder die GIF-Datei als neue Datei öffnen.

Wenn Sie ein animiertes GIF importieren, konvertiert Fireworks diese Datei in ein Animationssymbol und platziert dieses auf dem aktuell ausgewählten Frame. Wenn die importierte Animation mehr Frames enthält als die aktuelle Animation in Fireworks, haben Sie die Möglichkeit, weitere Frames hinzufügen zu lassen.

Importierte GIFs verlieren ihre ursprüngliche Frame-Verzögerung. Stattdessen wird die Frame-Verzögerung des aktuellen Dokuments übernommen. Da die importierte Datei ein Animationssymbol ist, können Sie ihr auch weitere Bewegungen hinzufügen. So können Sie eine Animation eines Spaziergängers importieren und diesem dann Richtungs- und Bewegungseigenschaften zuweisen, sodass er über den Bildschirm läuft.

Wenn Sie in Fireworks eine animierte GIF-Datei öffnen, wird eine neue Datei erzeugt und jeder Frame der GIF-Datei in einen separaten Frame eingefügt. Obwohl es sich bei der GIF-Datei nicht um ein Animationssymbol handelt, behält es alle Frame-Verzögerungseinstellungen der Ausgangsdatei bei.

Nach dem Importieren der Datei müssen Sie das Dateiformat auf **Animiertes GIF** einstellen, um die Bewegung aus Fireworks zu exportieren.

**So importieren Sie animierte GIFs:**

- 1 Wählen Sie **Datei > Importieren**.
- 2 Suchen Sie die Datei, und klicken Sie auf **Öffnen**.
- 3 Klicken Sie auf **Ja**, damit der Animation weitere Frames hinzugefügt werden.

Wenn Sie auf **Abbrechen** klicken, wird nur der erste Frame der animierten GIF-Datei angezeigt. Es wird zwar das gesamte Dokument importiert, doch für die Anzeige ist es erforderlich, weitere Frames hinzuzufügen.

**So öffnen Sie animierte GIFs:**

- ❖ Wählen Sie **Datei > Öffnen** aus, und suchen Sie die GIF-Datei.

## Mehrere Dateien als eine Animation verwenden

Fireworks kann Animationen auf Grundlage einer Gruppe von Grafikdateien erzeugen. So können Sie beispielsweise ein Werbebanner aus verschiedenen vorhandenen Grafiken erstellen, indem Sie jede einzelne Grafik öffnen und in einen separaten Frame desselben Dokuments platzieren.

**So öffnen Sie mehrere Dateien als Animation:**

- 1 Wählen Sie **Datei > Öffnen**.
- 2 Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um mehrere Objekte auszuwählen.
- 3 Wählen Sie **Als Animation öffnen** und klicken Sie auf **OK**.

Fireworks öffnet die Dateien in einem neuen, einzelnen Dokument und legt dabei alle Dateien, in der Reihenfolge, in der Sie sie ausgewählt haben, in separaten Frames ab.

# Kapitel 14: Diashows erstellen

**Create Slideshow** ist ein integrierter Flash-Befehl, mit dem Sie Flash- oder HTML/SPRY-gestützte Diashows erstellen können, indem Sie einfach einen Ordner mit Bildern auswählen und Optionen für die Diashow hinzufügen.

Dieses Kapitel enthält die folgenden Themen:

- „Der Befehl „Create Slideshow““ auf Seite 247
- „Diashows erstellen oder bearbeiten“ auf Seite 247
- „Eigenschaften von Diashows“ auf Seite 249
- „Benutzerdefinierte Fireworks-Albumplayer erstellen“ auf Seite 251

## Der Befehl „Create Slideshow“

Mit dem Befehl **Create Slideshow** führen Sie die folgenden Aufgaben aus:

- Exportieren Sie Bilder gleichzeitig in voller Größe und als Miniaturansichten
- Generieren Sie automatisch eine XML-Datei mit mehreren Alben oder exportieren Sie eine XML-Datei ohne Diashow, indem Sie ein Verzeichnis mit Bildern angeben
- Exportieren Sie Bilder in voller Größe und als Miniaturansichten, ohne eine Diashow zu erstellen
- Bearbeiten Sie die Eigenschaften vorhandener Diashows, und fügen Sie einer Diashow mehrere Alben hinzu
- Fügen Sie einem vorhandenen Album weitere Bilder hinzu
- Zeigen Sie im Create Slideshow-Vorschaufenster Bilder an und drehen Sie sie ggf.
- Sortieren Sie Bilder in Alben
- Entfernen Sie nicht benötigte Bilder und/oder Alben
- Legen Sie für ein bestimmtes Album oder für alle Alben fest, wie lange Bilder auf dem Bildschirm angezeigt werden
- Wenden Sie Übergänge auf die Bilder im Album an
- Exportieren Sie die Diashow in einen bestimmten Ordner
- Verwenden Sie den standardmäßigen Fireworks-Albumplayer, oder wählen Sie einen anderen Player auf der Fireworks Adobe Exchange-Site

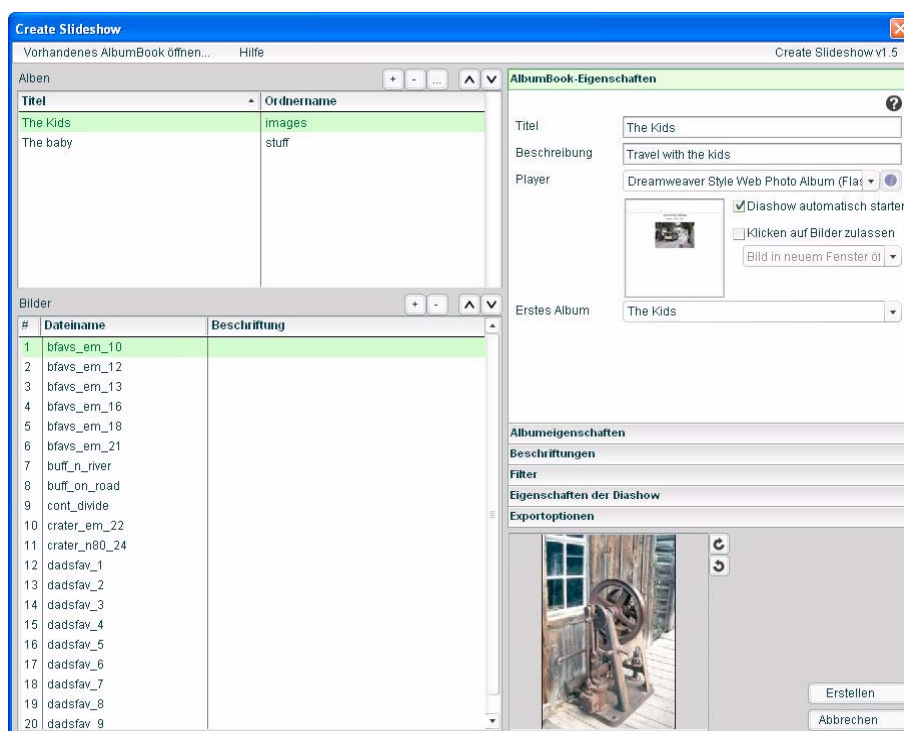


*Die Create Slideshow-Ausgabe ist so konzipiert, dass jeder Flash-Designer/-Entwickler einen Fireworks-Albumplayer in Flash erstellen kann, der die generierte XML-Ausgabe verwendet.*

## Diashows erstellen oder bearbeiten

Mit dem Befehl **Create Slideshow** (Diashow erstellen) können Sie eine Diashow (Flash-basiert oder nicht Flash-basiert) erstellen, indem Sie einen Ordner mit Bildern auswählen, Diashowoptionen hinzufügen und dann eine Diashow zur Verwendung im Internet generieren. Sie können vorhandene Diashows bearbeiten, indem Sie Bilder hinzufügen oder löschen, oder indem Sie mehrere Alben zu einem Albenbuch zusammenfassen.

Als Flash-Designer oder -Entwickler können Sie auch einen benutzerdefinierten Albumplayer in Flash erstellen, um die XML-Ausgabe von Fireworks Album Creator anzuzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter „Benutzerdefinierte Fireworks-Albumplayer erstellen“ auf Seite 251.



#### So erstellen Sie eine Diashow:

- 1 Wählen Sie **Befehle > Create Slideshow**.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Album hinzufügen** (das Pluszeichen) neben **Alben**.
- 3 Wählen Sie die Bilddateien, die Sie der Diashow hinzufügen möchten. Klicken Sie anschließend auf **OK**.
- 4 Geben Sie die AlbumBook-Eigenschaften und die Albumeigenschaften für die Diashow ein. Weitere Informationen zu diesen Eigenschaften finden Sie unter „Bedienfeld „AlbumBook-Eigenschaften““ auf Seite 249.
- 5 Wählen Sie die Bedienfelder auf der rechten Seite einzeln aus, um die Eigenschaften der Diashow zu konfigurieren. Weitere Informationen zu den verfügbaren Diashoweigenschaften finden Sie unter „Eigenschaften von Diashows“ auf Seite 249.
- 6 Wählen Sie im Bedienfeld **Exportoptionen** den Speicherort für die fertige Diashow.
- 7 Nachdem Sie alle Einstellungen für die Diashow festgelegt haben, klicken Sie auf **Erstellen**.
- 8 Wenn die Diashow verarbeitet wurde, können Sie das Kontrollkästchen **Diashow im Browser starten** wählen und auf **Schließen** klicken, um die Diashow im Standardbrowser anzuzeigen.

#### So öffnen Sie eine vorhandene Diashow:

- 1 Wählen Sie **Befehle > Create Slideshow**.
- 2 Wählen Sie im Fenster **Create Slideshow** den Befehl **Alben > Vorhandenes AlbumBook öffnen**.
- 3 Navigieren Sie zu dem Ordner, der die XML-Datei der vorhandenen Diashow enthält, und klicken Sie auf **Öffnen**.

**Hinweis:** Sie können eine vorhandene Diashow auch öffnen, indem Sie neben **Alben** auf die Durchsuchen-Schaltfläche (...) klicken.

**So löschen Sie ein Album:**

- 1 Wählen Sie **Befehle > Create Slideshow**.
- 2 Wählen Sie im Fenster **Create Slideshow** den Befehl **Alben > Vorhandenes AlbumBook öffnen**.
- 3 Navigieren Sie zu dem Ordner, der die XML-Datei der vorhandenen Diashow enthält, und klicken Sie auf **Öffnen**.
- 4 Wählen Sie das Album in der Albenliste aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche zum Entfernen eines Albums (das Minuszeichen).

**So fügen Sie einem Album weitere Bilder hinzu:**

- 1 Wählen Sie **Befehle > Create Slideshow**.
- 2 Erstellen Sie im Fenster **Create Slideshow** ein neues Album, oder wählen Sie **Alben > Vorhandenes AlbumBook öffnen**, um ein vorhandenes Album zu öffnen.
- 3 Wenn Sie ein vorhandenes Album öffnen, navigieren Sie zu dem Ordner, der die XML-Datei der vorhandenen Diashow enthält, und klicken Sie auf **Öffnen**.
- 4 Klicken Sie in der Albenliste auf das Album, um es auszuwählen.
- 5 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bild(er) hinzufügen** (das Pluszeichen) neben **Bilder**.
- 6 Klicken Sie auf die Durchsuchen-Schaltfläche (...), und wählen Sie ein oder mehrere Bilder aus, die Sie dem Album hinzufügen möchten, und klicken Sie auf **Fertig**. Die neuen Bilder werden am Ende der Bilderliste des Albums hinzugefügt.

**So ändern Sie die Reihenfolge der Bilder in einem Album:**

- 1 Wählen Sie **Befehle > Create Slideshow**.
- 2 Erstellen Sie im Fenster **Create Slideshow** ein neues Album, oder wählen Sie **Alben > Vorhandenes AlbumBook öffnen**, um ein vorhandenes Album zu öffnen.
- 3 Wenn Sie ein vorhandenes Album öffnen, navigieren Sie zu dem Ordner, der die XML-Datei der vorhandenen Diashow enthält, und klicken Sie auf **Öffnen**.
- 4 Klicken Sie in der Albenliste auf das Album, um es auszuwählen.
- 5 Wählen Sie einzelne Bilder aus, und klicken Sie am oberen Rand der Bilderliste auf die Pfeile nach oben oder unten, um die Bilder in der Liste entsprechend zu verschieben.

## Eigenschaften von Diashows

Mit den folgenden Eigenschaften können Sie Ihre Diashows individuell anpassen. Klicken Sie rechts im Fenster **Create Slideshow** auf die Bedienfelder der einzelnen Eigenschaften, um das Bedienfeld zu öffnen und die Eigenschaften zu ändern.

**Bedienfeld „AlbumBook-Eigenschaften“**

Die AlbumBook-Eigenschaften gelten für ein AlbumBook, das mehrere Alben enthalten kann.

**Titel:** Der Titel des AlbumBooks.

**Beschreibung:** Die Beschreibung des AlbumBooks.

**Player:** Der Diashow-Player, der die Bilder anzeigt (standardmäßig stehen zur Auswahl: Player\_Black, Player\_White, DW PhotoAlbum, Simple, Sliver Silver oder Flex Blue).

**Info-Symbol (neben Player):** Wenn dieses Symbol aktiviert ist, können Sie darauf klicken, um zusätzliche Informationen zum Player anzuzeigen, zum Beispiel, welche Album- und AlbumBook-Eigenschaften der ausgewählte Player unterstützt.

**Diashow automatisch starten:** Startet die Diashow automatisch, wenn der Player geöffnet wird.

**Klicken auf Bilder zulassen:** Ermöglicht dem Betrachter, auf Bilder zu klicken, um sie in einem neuen Browserfenster zu öffnen. Auf diese Weise kann der Betrachter der Diashow Bilder speichern, in einem neuen Register oder in voller Größe anzeigen.

**Erstes Album:** Legt fest, welches Album im AlbumBook beim Starten des Players geladen wird.

## Bedienfeld „Albumeigenschaften“

Die folgenden Eigenschaften gelten nur für das derzeit ausgewählte Album.

**Titel:** Der Titel des Albums in der Diashow. (Der Titel kann Leerzeichen enthalten, zum Beispiel „Unser Urlaub“.)

**Ordnername:** Der Name des generierten Ordners für das aktuelle Album. Wenn Sie die Diashow auf einen Webserver hochladen möchten, wird empfohlen, dass Sie keine Sonderzeichen, Leerzeichen oder Großbuchstaben verwenden.

**Beschreibung:** Die Beschreibung des aktuellen Albums.

**Miniaturansicht:** Vorschauoption für Miniaturansichten des aktuellen Albums. Wenn diese Option ausgewählt wird, lassen sich in einem Popupmenü Bilder für die Miniaturansicht-Vorschau auswählen.

**Hintergrund:** Auswahl eines Hintergrundbilds für das aktuelle Album. Wählen Sie diese Option, wenn Sie ein benutzerdefiniertes Hintergrundbild für die Diashow verwenden möchten. In Popupmenüs können Sie das zu verwendende Bild auswählen und dessen Skalierung festlegen.

## Bedienfeld „Beschriftungen“

Mit diesen Optionen können Sie Beschriftungen in den Diashows anpassen.

**Auf alle Alben anwenden:** Die ausgewählten Optionen gelten für alle Alben im AlbumBook. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

**Keine Änderung:** Es werden keine Änderungen an den vorhandenen Beschriftungen vorgenommen.

**Alle Beschriftungen löschen:** Löscht alle Beschriftungen aller Bilder im aktuellen Album, wenn die Diashow generiert wird.

**Dateinamen verwenden:** Für jedes Bild im aktuellen Album wird der jeweilige Dateiname mit oder ohne Erweiterung als Beschriftung verwendet.

**Text einfügen:** Der angegebene Text wird als Beschriftung für jedes Bild im aktuellen Album verwendet.

**Schaltfläche „Übernehmen“:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die angegebenen Eigenschaften für Beschriftungen zu übernehmen. Änderungen werden erst dann vorgenommen, wenn auf diese Schaltfläche geklickt wird.

## Bedienfeld „Filter“

Mit diesen Optionen wenden Sie einen der angebotenen Filter an, um die Bilder der Diashow zu ändern. Filter können Sie nur auf neue Alben anwenden.

**Auf alle Alben anwenden:** Die angegebenen Filter werden auf alle Alben im AlbumBook oder nur auf das ausgewählte Album angewendet.

**Filter wählen:** Wählen Sie einen Filter aus. Zur Auswahl stehen Auto-Stufe, Weichzeichner, In Graustufen konvertieren, In Sepiaton konvertieren, Umkehren und Scharf stellen.

**Schaltfläche „Löschen“:** Löscht den ausgewählten Filter.

**Schaltfläche „Filter nach oben“:** Verschiebt den ausgewählten Filter in der Liste nach oben.

**Schaltfläche „Filter nach unten“:** Verschiebt den ausgewählten Filter in der Liste nach unten.



## Bedienfeld „Eigenschaften der Diashow“

Mit diesen Optionen können Sie die derzeit ausgewählte Diashow individuell anpassen.

**Auf alle Alben anwenden:** Die angegebenen Optionen werden auf alle Alben im AlbumBook oder nur auf das zurzeit ausgewählte Album angewendet.

**Intervall:** Die Anzahl der Sekunden zwischen den Bildwechslern.

**Übergang verwenden:** Wählen Sie diese Option aus, um einen bestimmten Übergangseffekt zwischen den Bildern der Diashow zu verwenden.

**Erstes Bild:** Wählen Sie die Bildnummer des ersten Bildes aus, das der Player in der Diashow anzeigt.

**Anzeigereihenfolge:** Wählen Sie, ob die Bilder in zufälliger oder in der festgelegten Reihenfolge angezeigt werden sollen.

## Bedienfeld „Exportoptionen“

Mit diesen Optionen steuern Sie den Export der Bilder.

**Bilder exportieren:** Wählen Sie diese Option, um die Bilder in voller Größe und als Miniaturansicht mit den angegebenen Einstellungen zu exportieren. Deaktivieren Sie diese Option, um nur die XML-Datei zu exportieren.

**XML generieren:** Wählen Sie diese Option, um die XML-Datei der Diashow für die Bilder und Verzeichnisse, die Sie für die Diashow ausgewählt haben, zu generieren. Deaktivieren Sie diese Option, um nur die Bilder zu exportieren.

**Exportpfad:** Speicherort, an dem die Diashow und die zugeordneten Dateien exportiert oder generiert werden.

**Breite und Höhe:** Breite und Höhe der in voller Größe exportierten Bilder. Bilder werden skaliert, um in die angegebene Größe zu passen, wobei das ursprüngliche Seitenverhältnis erhalten bleibt.

**Miniaturansichten exportieren:** Wählen Sie diese Option, um zusammen mit den Bildern in voller Größe auch Miniaturansichten zu exportieren.

**Breite und Höhe:** Breite und Höhe der als Miniaturansichten exportierten Bilder.

**Bildqualität:** Legen Sie die Ausgabequalität der exportierten Bilder und Miniaturansichten fest. Die bestmögliche Qualität erzielen Sie mit der Einstellung **100**.

**Bilder vergrößern:** Wenn das Originalbild kleiner als die angegebene Breite und Höhe ist, wird es auf die Exportgröße vergrößert.

## Benutzerdefinierte Fireworks-Albumplayer erstellen

Sie können einen benutzerdefinierten Player für Diashows erstellen, der mit dem Befehl **Create Slideshow** verwendet werden kann. In der Software sind auch die Quelldateien der Standardplayer enthalten, sodass Sie diese Player verändern oder mit einer Skin versehen können. Führen Sie die nachstehenden Schritte aus, um Ihren benutzerdefinierten Player Fireworks hinzuzufügen oder Ihren Player anderen Benutzern zur Verfügung zu stellen.

Beachten Sie beim Veröffentlichen und Verpacken eines Fireworks-Albumplayers Folgendes:

- Veröffentlichen Sie sowohl die SWF- als auch die HTML-Datei (mit der Erweiterung .htm oder .html). Die HTML-Datei ist optional.
- Ändern Sie die Erweiterung der SWF-Datei, sodass sie nicht .swf lautet.

**Hinweis:** Auf Macintosh-Systemen reicht das Umbenennen der SWF-Datei im Finder möglicherweise nicht aus (es sein denn, Sie haben die Option zum Anzeigen der Dateierweiterungen aktiviert). Unter Umständen müssen Sie die Datei im Eigenschaftendialogfeld der Datei unter **Name & Erweiterung** ändern.

- Erstellen Sie im selben Ordner wie die SWF-Datei eine XML-Datei im folgenden Format:

```
<?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>
```

- Falls Sie über mehrere Versionen desselben Basisplayers verfügen, können Sie sie wie oben aufgeführt in der XML-Datei auflisten.
- Führen Sie für jeden Player-Knoten die Namen der Quell- und Zieldateien im File-Knoten auf.
- Wenn Sie zusätzliche Informationen zum Player zur Verfügung stellen möchten, fügen Sie den Info-Knoten mit dem src-Attribut, das den Namen der Datei enthält, hinzu. Die Info-Datei sollte HTML-Text enthalten. Wenn die Datei einfachen Text (nicht im HTML-Format) enthält, werden Zeilenumbrüche, Absatzmarken und Tabulatoren entfernt, bevor der Text angezeigt wird.
- Erstellen bzw. bearbeiten Sie die MXI-Datei so, dass die umbenannten SWF- und HTML-Dateien im Ordner **Configurations/Commands/Create Slideshow/players** abgelegt werden.

**Hinweis:** Achten Sie darauf, dass die SWF- und die HTML-Datei denselben Namen haben, damit die Option **Im Browser starten** am Ende eines Prozesses funktioniert.

Die generierte XML-Datei hat die folgende Struktur:

```
<AlbumBook... >
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
  <Album ... >
    <Slide ... />
    <Slide ... />
    <Slide ... />
  </Album>
</AlbumBook>
```

## Knotendefinitionen

### AlbumBook-Knoten

**ver:** Version des Create Slideshow-Befehls, mit dem die XML-Datei generiert wurde

**title:** Haupttitel der Diashow

**description:** Beschreibung der gesamten Diashow

**firstAlbum:** nullbasierter Index für das erste Album, das angezeigt werden soll

**width:** Breite der Diashow

**height:** Höhe der Diashow

**showThumbnails:** ob Miniaturansichten angezeigt werden sollen oder nicht, bzw. ob Miniaturansichten exportiert wurden oder nicht

**thumbWidth:** Breite der Miniaturansichten

**thumbHeight:** Höhe der Miniaturansichten

**autoStart:** startet die Diashow automatisch

**allowClick:** ob der Betrachter auf die Bilder klicken kann oder nicht

**clickAction:** welche Aktion beim Klicken auf ein Bild ausgeführt wird (in neuem Fenster oder Register anzeigen oder Player entscheiden lassen)

### Album-Knoten

**title:** Titel dieses Albums

**description:** Beschreibung des Albums

**path:** Name des Ordners, der die Bilder für dieses Album enthält; Miniaturansichten werden in den Ordner „thumbs“ in diesem Pfad exportiert

**hasThumb:** Miniaturansicht vorhanden

**thumbSrc:** Miniaturansicht des Albums

**hasBg:** Hintergrundbild vorhanden

**bgSrc:** Hintergrundbild des Albums

**bgScale:** Skalierungsmethode für den Albumhintergrund

**interval:** Diashowintervall für diese Album in Sekunden

**useTransition:** Übergang beim Wechsel zwischen Bildern verwenden

**transType:** Übergang für dieses Album

**transTime:** Dauer des Übergangs

**firstImage:** nullbasierter Index für das erste anzuzeigende Bild

**dispSequence:** Reihenfolge, in der die Bilder angezeigt werden (in Folge oder zufällig)

### Slide-Knoten

**src:** Name der Bilddatei für dieses Dia

**caption:** Beschriftung für dieses Dia

**width:** Breite des Dias

**height:** Höhe des Dias

**thumbWidth:** Breite der Dia-Miniaturansicht

**thumbHeight:** Höhe Dia-Miniaturansicht



# Kapitel 15: Optimieren und Exportieren

Im Webgrafikdesign besteht das oberste Ziel darin, ansprechende Bilder zu erstellen, die so schnell wie möglich heruntergeladen werden können. Damit Sie dieses Ziel auch erreichen können, müssen Sie für Ihre Bilder ein Dateiformat mit einer möglichst hohen Komprimierung auswählen, das aber auf der anderen Seite auch ein hohes Maß an Qualität gewährleistet. Dieser Balanceakt wird bei der *Optimierung* vorgenommen und besteht darin, die beste Mischung aus Farbe, Komprimierung und Qualität zu finden.

Das Exportieren von Dateien aus Fireworks ist ein aus zwei Schritten bestehender Vorgang:

- Als Vorbereitung für den Export eines Dokuments oder einzelner segmentierter Grafiken wählen Sie zunächst Optimierungseinstellungen und vergleichen verschiedene Versionen in der Vorschau, um ein vernünftiges Gleichgewicht zwischen Qualität und Dateigröße zu finden.
- Dann exportieren (oder in einigen Fällen speichern) Sie das Dokument bzw. einzelne segmentierte Grafiken mit Exporteinstellungen, die für das Ziel im Internet oder an anderer Stelle am besten geeignet sind.

Wenn Sie mit dem Optimieren und Exportieren von Webgrafiken noch nicht vertraut sind, steht Ihnen der Export-Assistent zur Verfügung. Er führt Sie durch den Exportvorgang und schlägt geeignete Einstellungen vor. Außerdem zeigt der Assistent die **Bildvorschau** an, in der Dokumente für den Export optimiert werden können.

Wenn Sie mit dem Optimieren und Exportieren von Grafiken vertraut sind, sollten Sie auf die anderen in Fireworks für diese Vorgänge verfügbaren Werkzeuge zurückgreifen. Die Optimierung nehmen Sie im Bedienfeld **Optimieren** und mithilfe der Vorschau-Schaltflächen im Dokumentfenster vor. Diese Hilfsmittel geben Ihnen eine bessere Kontrolle über den Optimierungsvorgang. Zum Exportieren verwenden Sie das Dialogfeld **Exportieren** oder die Schaltfläche **Schnell-export**. In einigen Fällen können Sie die Grafik einfach speichern, ohne sie zu exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Dokumente in anderen Formaten speichern“ auf Seite 21.

Die Schaltfläche **Schnellexport** erleichtert das Exportieren von Grafiken für die Verwendung in anderen Anwendungen, durch die automatische Einstellung der passenden Optionen im Dialogfeld **Exportieren**. Wenn Sie Fireworks gemeinsam mit anderen Anwendungen verwenden, kann die Schaltfläche **Schnellexport** Ihren Arbeitsablauf vereinfachen.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:

- „Hinweise zum Optimieren“ auf Seite 255
- „Den Export-Assistenten verwenden“ auf Seite 256
- „Im Arbeitsbereich optimieren“ auf Seite 260
- „Aus Fireworks exportieren“ auf Seite 275
- „Fireworks-Dokumente als E-Mail-Anlagen senden“ auf Seite 287
- „Symbol „Dateiverwaltung“ verwenden“ auf Seite 288

## Hinweise zum Optimieren

Das Optimieren von Grafiken in Fireworks setzt sich wie folgt zusammen:

- Auswahl des besten Dateiformats. Jedes Dateiformat verwendet einen eigenen Algorithmus zum Komprimieren der Farbinformationen. Die Auswahl des richtigen Formats für bestimmte Grafikarten kann die Dateigröße beträchtlich reduzieren.
- Einstellung formatspezifischer Optionen. Jedes Grafikdateiformat weist einzigartige Optionen auf. Die Dateigröße lässt sich durch Optionen wie die Farbtiefe reduzieren. Außerdem bieten einige Grafikformate wie GIF und JPEG Optionen zur Beeinflussung der Bildkomprimierung.

- Anpassen der Farben in der Grafik (nur bei 8-Bit-Dateiformaten). Dadurch wird die Anzahl der Farben begrenzt, indem das Bild auf eine bestimmte Farbpalette beschränkt wird. Danach entfernen Sie nicht verwendete Farben aus der Farbpalette. Weniger Farben in der Palette führen zu weniger Farben im Bild, wodurch sich die Größe palettenorientierter Dateien verringert.

Experimentieren Sie mit allen Optimierungsoptionen, um das beste Gleichgewicht zwischen Qualität und Größe zu finden.

## Den Export-Assistenten verwenden

Wenn Sie mit dem Optimieren und Exportieren von Webgrafiken noch nicht vertraut sind, steht Ihnen der Export-Assistent zur Verfügung. Mit dem Export-Assistenten können Sie Grafiken exportieren, ohne die Feinheiten des Optimierens und Exportierens verstehen zu müssen.

Der Export-Assistent leitet Sie Schritt für Schritt durch den Optimierungs- und Exportvorgang. Nachdem Sie die Fragen über Ziel und Verwendungszweck der Datei beantwortet haben, schlägt der Export-Assistent den passenden Dateityp und Optimierungseinstellungen vor.

Wenn Sie die Optimierung lieber im Hinblick auf eine bestimmte Dateigröße vornehmen möchten, optimiert der Export-Assistent die Datei unter Berücksichtigung einer von Ihnen vorgegebenen Größenbeschränkung.

Wenn Sie mit dem Optimieren und Exportieren von Grafiken besser vertraut sind, sollten Sie Ihre Grafiken mithilfe des Bedienfelds **Optimieren** und der Vorschau-Schaltflächen im Dokumentfenster optimieren. Diese sind für Benutzer, die sich mit der Optimierung auskennen, praktischer und bieten mehr Beeinflussungsmöglichkeiten als der Export-Assistent. Nachdem Sie Grafiken auf diese Weise optimiert haben, ist ein weiterer Arbeitsschritt erforderlich, um sie zu exportieren (oder in manchen Fällen zu speichern). Weitere Informationen zum Exportieren finden Sie unter „Im Arbeitsbereich optimieren“ auf Seite 260 oder „Aus Fireworks exportieren“ auf Seite 275. Weitere Informationen zum Speichern finden Sie unter „Dokumente in anderen Formaten speichern“ auf Seite 21.

### So exportieren Sie ein Dokument mit dem Export-Assistenten:

**1** Wählen Sie **Datei > Export-Assistent** aus.

**2** Beantworten Sie alle eingeblendeten Fragen, und klicken Sie in jedem Bedienfeld auf **Weiter**.

Es werden Empfehlungen für das Dateiformat angezeigt.



*Aktivieren Sie im ersten Bedienfeld die Option **Ziel-Exportdateigröße**, um die Optimierung unter Berücksichtigung einer maximalen Dateigröße vorzunehmen.*

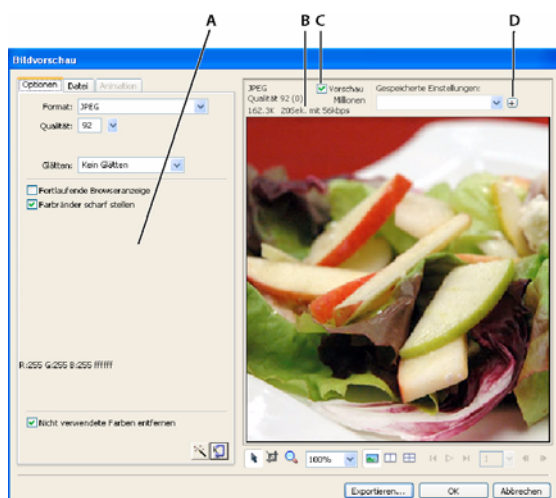
**3** Klicken Sie im Fenster **Analyseergebnisse** des Assistenten auf **Beenden**.

Die Bildvorschau wird mit den empfohlenen Exportoptionen angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter „Die Bildvorschau verwenden“ auf Seite 256.

### Die Bildvorschau verwenden

Wenn Sie über den Export-Assistenten auf die Bildvorschau zugreifen, werden die empfohlenen Optimierungs- und Exportoptionen für das aktuelle Dokument angezeigt. Wenn Sie **Bildvorschau** im Menü **Datei** wählen, werden die aktuellen Exporteinstellungen für das Dokument angezeigt, die im Bedienfeld **Optimieren** definiert wurden.

Die Bildvorschau zeigt das Dokument bzw. die Grafik genau so an, wie sie exportiert wird, und ermittelt die geschätzte Dateigröße und Downloadzeit unter Berücksichtigung der aktuellen Exporteinstellungen.





A. Gespeicherte Optionen für den Export B. Schätzungen für Dateigröße und Ladezeiten C. Exporteinstellungen in der Vorschau D. Exporteinstellungen in der aktiven Ansicht speichern

In der geteilten Vorschau lassen sich unterschiedliche Einstellungen vergleichen, um die kleinste Dateigröße ermitteln zu können, bei der noch eine annehmbare Qualität gewährleistet ist. Auch mithilfe des Assistenten für die Dateigrößenoptimierung können Sie die maximale Dateigröße für den Export festlegen.

Wenn Sie animierte GIFs oder JavaScript-Rollover exportieren, berechnet sich die geschätzte Dateigröße aus der Gesamtzahl aller Frames.

**Hinweis:** Wenn Sie die Aktualisierung der Bildvorschau beschleunigen möchten, deaktivieren Sie die Option **Vorschau**. Um die Aktualisierung des Vorschaubereichs während des Änderns von Einstellungen zu deaktivieren, drücken Sie die Taste <Esc>.

### So exportieren Sie Dateien über die Bildvorschau:

- 1 Wählen Sie **Datei > Bildvorschau** aus, um die Bildvorschau zu öffnen.
  - Klicken Sie auf die Registerkarte **Optionen**, um die Optimierungseinstellungen zu ändern. Informationen über die auf dieser Registerkarte verfügbaren Optionen finden Sie in den folgenden Abschnitten.
  - Klicken Sie auf die Registerkarte **Datei**, um die Größe und die Fläche des exportierten Bilds zu bearbeiten. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor. Informationen zu den auf dieser Registerkarte verfügbaren Optionen finden Sie in den folgenden Abschnitten.
  - Klicken Sie auf die Registerkarte **Animation**, um die Animationseinstellungen des Bilds zu bearbeiten. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor. Informationen über die auf dieser Registerkarte verfügbaren Optionen finden Sie in den folgenden Abschnitten.
- 2  Mithilfe der Schaltfläche **Zoom** am unteren Dialogfeldrand können Sie die Vorschau vergrößern bzw. verkleinern. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Zoomwerkzeug zu aktivieren. Klicken Sie dann auf die Vorschau, um diese zu vergrößern. Klicken Sie bei gedrückter Taste <Alt> (Windows) bzw. Wahl taste (Macintosh) mit dem Werkzeug auf die Vorschau, um diese zu verkleinern.
- 3 Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um den Vorschaubereich zu schwenken:
  -  Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zeiger** am unteren Dialogfeldrand, und ziehen Sie den Zeiger in den Vorschaubereich.
  - Wenn der Zoomzeiger aktiv ist, halten Sie die Leertaste gedrückt, und ziehen Sie den Zeiger im Vorschaubereich.
- 4 Um verschiedene Einstellungen in mehreren Einzelfenstern vergleichen zu können, klicken Sie auf eine der Schaltflächen zum Teilen der Ansicht.



Die Grafik kann in jedem Vorschauenfenster mit anderen Exporteinstellungen angezeigt werden.

**Hinweis:** Wenn Sie die Zoom- oder Schwenkfunktion verwenden und mehrere Ansichten geöffnet sind, sehen Sie die Wirkung des Zoom- bzw. Schwenkwerkzeugs in allen Ansichten gleichzeitig.


5 Wenn Sie mit der Änderung der Einstellungen fertig sind, klicken Sie auf **Exportieren**.

6 Geben Sie im Dialogfeld **Exportieren** einen Namen für die Datei ein, wählen Sie ein Ziel und ggf. andere Optionen aus, und klicken Sie auf **Speichern**.

Weitere Informationen über die Optionen im Dialogfeld **Exportieren** finden Sie unter „Aus Fireworks exportieren“ auf Seite 275.

#### So legen Sie Optimierungseinstellungen mit der Bildvorschau fest:

1 Klicken Sie auf die Registerkarte **Optionen**. Die meisten der hier verfügbaren Optionen finden Sie in ähnlicher Form im Bedienfeld **Optimieren**. Weitere Informationen über diese Optionen finden Sie unter „Optimierungseinstellungen verwenden“ auf Seite 260.

2  Um eine Grafik im Hinblick auf die maximale Größe der exportierten Datei zu optimieren, klicken Sie auf die Schaltfläche **Optimieren für Dateigröße**.

Geben Sie eine Dateigröße in Kilobyte ein, und klicken Sie auf **OK**.

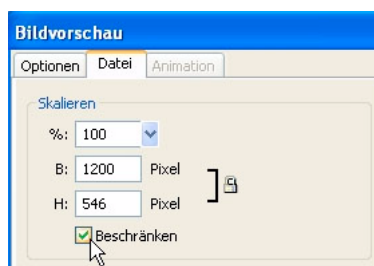
Der Assistent für die Dateigrößenoptimierung versucht mit den folgenden Methoden, die gewünschte Dateigröße zu erreichen:

- Anpassen der JPEG-Qualität
- Modifizieren der JPEG-Glättung
- Ändern der Farbanzahl in 8-Bit-Bildern
- Ändern der Rastereinstellungen in 8-Bit-Bildern
- Aktivieren bzw. Deaktivieren von Optimierungseinstellungen

#### So legen Sie die Größe eines exportierten Bilds mit der Bildvorschau fest:

1 Klicken Sie auf die Registerkarte **Datei**.

2 Geben Sie einen bestimmten Prozentsatz oder die gewünschte Breite und Höhe in Pixeln an. Klicken Sie auf **Proportionen beschränken**, um das Verhältnis der Breite eines Bilds zu dessen Höhe zu erhalten.



#### So legen Sie mit der Bildvorschau fest, dass nur ein Teil eines Bilds exportiert wird:

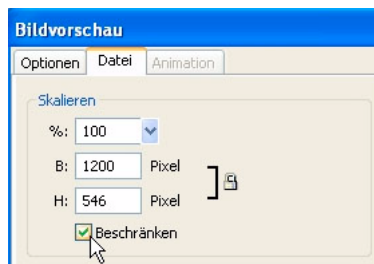
1 Klicken Sie auf die Registerkarte **Datei**.

2 Aktivieren Sie die Option **Exportbereich**, und führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um den Exportbereich festzulegen:

- Ziehen Sie die gepunktete Linie im Vorschaubereich so auf das Bild, dass der gewünschte Exportbereich eingeschlossen ist. (Ziehen Sie den Zeiger in den Vorschaubereich, um ausgeblendete Bereiche anzuzeigen.)



- Geben Sie die Pixelkoordinaten für die Umrandung des Exportbereichs an.



### So legen Sie Animationseinstellungen mit der Bildvorschau fest:

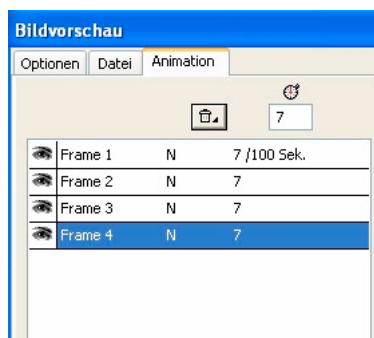
1 Klicken Sie auf die Registerkarte **Animation**.

2 Mit einem der folgenden Verfahren können Sie die Animations-Frames anzeigen:

- Um einen einzelnen Frame anzuzeigen, wählen Sie den gewünschten Frame in der Liste auf der linken Seite des Dialogfelds aus, oder verwenden Sie die Frame-Steuerelemente im Dialogfeld unten rechts.
- Um die Animation abzuspielen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Wiedergeben/Stoppen** im Dialogfeld unten rechts.

3 Nehmen Sie die gewünschten Änderungen an der Animation vor:

- Wenn Sie eine Löschmethode für einen Frame angeben möchten, wählen Sie den gewünschten Frame in der Liste aus. Wählen Sie dann in dem durch das Papierkorbsymbol dargestellten Popupmenü eine Option aus.
- Zum Einstellen der Frame-Verzögerung wählen Sie den gewünschten Frame in der Liste aus und geben die Verzögerung im Feld **Frame-Verzögerung** in hundertstel Sekunden an.



- Definieren Sie ein endlos wiederholtes Abspielen, indem Sie auf die Schaltfläche Animationsschleife klicken und im Popupmenü die gewünschte Anzahl der Wiederholungen eingeben.
- Mit der Option **Autom. zuschneiden** schneiden Sie jeden Frame in einen rechteckigen Bereich zu, sodass nur der Bildbereich ausgegeben wird, der sich von Frame zu Frame ändert. Durch diese Option können Sie die Dateigröße reduzieren.
- Wählen Sie die Option **Auto-Differenz** aus, um nur die Pixel auszugeben, die sich von Frame zu Frame ändern. Durch diese Option können Sie die Dateigröße reduzieren.

## Im Arbeitsbereich optimieren

Das Exportieren von Grafiken für den Gebrauch im Internet ist ein zweistufiger Prozess, der sich aus dem Optimieren und dem eigentlichen Exportieren (oder in manchen Fällen einfachem Speichern) zusammensetzt. Durch die Optimierung der Grafiken wird die richtige Kombination aus Farbe, Komprimierung und Qualität hergestellt. Sobald die Optimierungseinstellungen für die Grafik fertig festgelegt sind, ist die Grafik bereit für den Export.

Wenn Sie mit dem Optimieren und Exportieren von Grafiken vertraut sind, dann müssen Sie den Weg über den Export-Assistenten und die Bildvorschau nicht gehen. Fireworks bietet im Arbeitsbereich Optimierungs- und Exportfunktionen, die Ihnen eine bessere Kontrolle über den Export von Dateien einräumen:

- Das Bedienfeld Optimieren enthält die wichtigsten Steuerungen für den Optimierungsprozess. Für 8-Bit-Dateiformate enthält es außerdem eine Farbtabelle, welche die Farben in der aktuellen Exportfarbpalette anzeigt.

**Hinweis:** Wenn ein Segment ausgewählt ist, werden im Bedienfeld **Optimieren** Optimierungseinstellungen für dieses Segment angezeigt. Wenn das ganze Dokument ausgewählt ist, werden im Bedienfeld **Optimieren** Optimierungseinstellungen für das ganze Dokument angezeigt. Es hängt also von der aktiven Auswahl ab, welche Informationen im Bedienfeld **Optimieren** angezeigt werden.

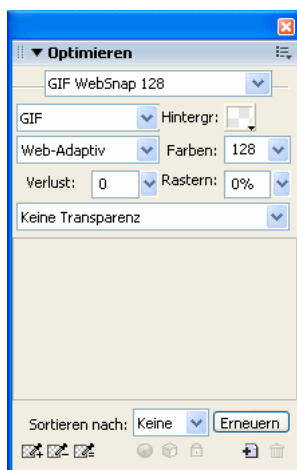
- Wenn ein Segment ausgewählt ist, weist der Eigenschafteninspektor ein Pop-up-Menü mit Segment-Exporteinstellungen auf, in dem Sie vordefinierte oder zuvor gespeicherte Optimierungseinstellungen auswählen können.
- Mit den Vorschau-Schaltflächen im Dokumentfenster können Sie sich ansehen, wie die exportierte Grafik mit den aktuellen Optimierungseinstellungen aussehen würde.

Sie können entweder das ganze Dokument einheitlich optimieren oder einzelne Segmente bzw. bestimmte Bereiche einer JPEG-Grafik auswählen und ihnen unterschiedliche Optimierungseinstellungen zuweisen.

### Optimierungseinstellungen verwenden

Im Eigenschafteninspektor und im Bedienfeld **Optimieren** können Sie allgemeine Optimierungseinstellungen auswählen, um schnell ein Dateiformat zu bestimmen und verschiedene formatspezifische Einstellungen zuzuweisen. Wenn Sie im Eigenschafteninspektor im Pop-up-Menü **Standardoptionen für Export** eine Option auswählen, werden die übrigen Optionen im Bedienfeld **Optimieren** automatisch eingestellt. Die einzelnen Optionen können Sie dann bei Belieben weiter anpassen.

Wenn Sie spezifischere Optimierungsmöglichkeiten benötigen, als Ihnen die Voreinstellungen liefern, können Sie im Bedienfeld **Optimieren** benutzerspezifische Optimierungseinstellungen festlegen. Des Weiteren lässt sich über die Farbtabelle im Bedienfeld **Optimieren** die Farbpalette einer Grafik bearbeiten.



**So wählen Sie eine Optimierungsvoreinstellung aus:**

❖ Wählen Sie im Eigenschafteninspektor oder im Bedienfeld **Optimieren** im Popupmenü **Einstellungen** eine Voreinstellung aus:

**GIF Web 216** stellt sämtliche Farben bedingungslos auf websichere Farben ein. Diese Farbpalette enthält bis zu 216 Farben (siehe „GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- und PICT-Dateien optimieren“ auf Seite 264).

**GIF WebSnap 256** konvertiert nicht websichere Farben in die jeweils ähnlichste websichere Farbe. Diese Farbpalette enthält bis zu 256 Farben.

**GIF WebSnap 128** konvertiert nicht websichere Farben in die jeweils ähnlichste websichere Farbe. Diese Farbpalette enthält bis zu 128 Farben.

**GIF Angepasst 256** ist eine Farbpalette, die nur die in der Grafik tatsächlich verwendeten Farben enthält. Diese Farbpalette enthält bis zu 256 Farben.

**JPEG – Höhere Qualität** stellt die Qualität auf 80 und das Glätten auf 0 ein, was zu einer höheren Qualität, aber gleichzeitig auch zu einem größeren Bild führt.

**JPEG – Kleinere Datei** stellt die Qualität auf 60 und das Glätten auf 2 ein, was gegenüber der Option **JPEG – Höhere Qualität** zu einem halb so großen Bild bei etwas verminderter Qualität führt.

**Animierter GIF-Websnap 128** stellt das Dateiformat auf **Animiertes GIF** ein und konvertiert nicht websichere Farben in die jeweils ähnlichste websichere Farbe. Diese Farbpalette enthält bis zu 128 Farben.

Weitere Informationen zu Dateitypen finden Sie unter „Einen Dateityp auswählen“ auf Seite 263.

**So definieren Sie eigene Optimierungseinstellungen:**

**1** Wählen Sie im Bedienfeld **Optimieren** im Popupmenü mit den Exportdateiformaten eine Option.

**2** Stellen Sie die formatspezifischen Optionen, wie Farbtiefe, Rastern und Qualität ein.

**3** Wählen Sie ggf. im Popupmenü **Optionen** des Bedienfelds **Optimieren** andere Optimierungseinstellungen aus.

Weitere Informationen zu den einzelnen Optimierungsoptionen finden Sie in den entsprechenden Abschnitten unter „Im Arbeitsbereich optimieren“ auf Seite 260.

**4** Sie können benutzerdefinierte Optimierungseinstellungen benennen und speichern. Die Namen gespeicherter Einstellungen werden in den vordefinierten Optimierungseinstellungen im Popupmenü **Einstellungen** des Bedienfelds **Optimieren** und im Eigenschafteninspektor angezeigt, wenn Segmente, Schaltflächen oder Dokumente ausgewählt sind. Weitere Informationen finden Sie unter „Optimierungseinstellungen speichern und wieder verwenden“ auf Seite 274.

**So bearbeiten Sie die Farbpalette:**

❖ Wählen Sie, sofern das Bedienfeld **Optimieren** noch nicht angezeigt wird, **Fenster > Optimieren** aus, um die Farbpalette eines Dokuments anzuzeigen und zu bearbeiten.

Weitere Informationen finden Sie unter „GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- und PICT-Dateien optimieren“ auf Seite 264.

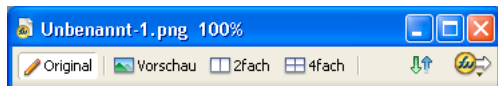
**So optimieren Sie einzelne Segmente:**

**1** Klicken Sie auf ein Segment, um es auszuwählen. Um mehrere Segmente auszuwählen, halten Sie beim Klicken die Umschalttaste gedrückt.

**2** Optimieren Sie die ausgewählten Segmente im Bedienfeld **Optimieren**.

## Optimierungseinstellungen in der Vorschau anzeigen und vergleichen

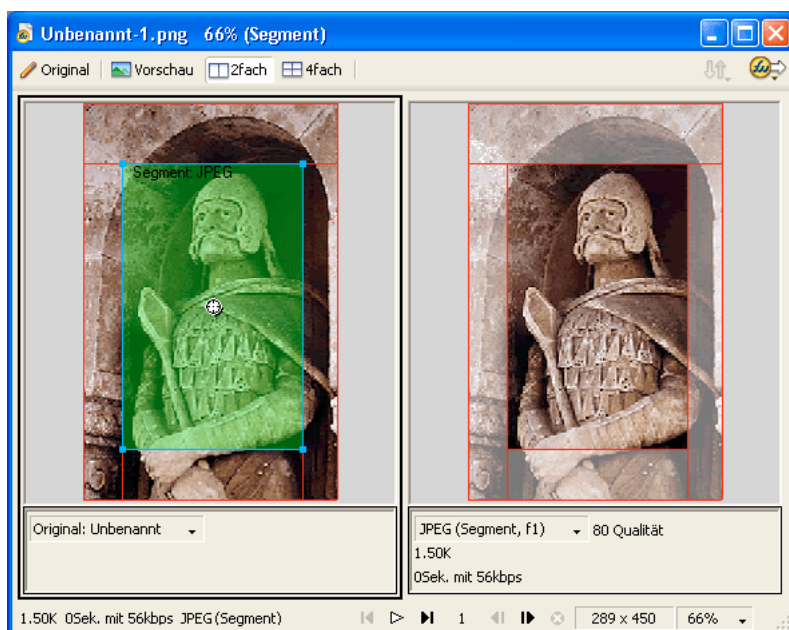
Mit den Dokumentvorschau-Schaltflächen wird die Grafik so angezeigt, wie sie unter Verwendung bestimmter Optimierungseinstellungen in einem Webbrowser erscheinen würde. Rollover- und Navigationsverhalten können ebenso wie Animationen in der Vorschau angezeigt werden.



Die Schaltfläche **Original** und die Dokumentvorschau-Schaltflächen

Die Dokumentvorschau-Schaltflächen zeigen die Gesamtgröße eines Dokuments, die geschätzte Downloadzeit sowie das Dateiformat an. Die geschätzte Downloadzeit entspricht der durchschnittlichen Dauer, die zum Herunterladen aller Segmente und Frames des Dokuments mit einem 56-KB-Modem benötigt werden würde. Die Ansichten **2fach** und **4fach** enthalten zusätzliche Angaben, die von dem jeweils ausgewählten Dateityp abhängen.


Über das Bedienfeld **Optimieren** können Sie ein in der Vorschau angezeigtes Dokument ebenso wie ein Dokument in der Originalansicht optimieren. Dabei haben Sie die Möglichkeit, das gesamte Dokument einheitlich zu optimieren oder nur ausgewählte Segmente. Mit der Segmentüberlagerung können Sie die Segmente, die gerade optimiert werden, vom Rest des Dokuments unterscheiden. Bei aktivierter Segmentüberlagerung werden die gegenwärtig nicht optimierten Bereiche in einer matten, durchsichtigen Weißtönung angezeigt. Die Segmentüberlagerung lässt sich aktivieren oder deaktivieren.



Während der Optimierung eines ausgewählten Segments werden die Segmente matten dargestellt, die nicht optimiert werden.

### So zeigen Sie eine Vorschau einer Grafik mit den aktuellen Optimierungseinstellungen an:

❖ Klicken Sie in der linken oberen Ecke des Dokumentfensters auf die Schaltfläche **Vorschau**.

**Hinweis:**  Klicken Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** auf die Schaltfläche **Segmente und Hotspots ausblenden**, damit die Segmente und Segmenthilfslinien in der Vorschau nicht sichtbar sind.

### So vergleichen Sie Ansichten mit unterschiedlichen Optimierungseinstellungen:

- 1 Klicken Sie in der oberen linken Ecke des Dokumentfensters auf die Schaltfläche **2fach** oder **4fach**.
- 2 Klicken Sie in eine der unterteilten Ansichten, um sie auszuwählen.
- 3 Geben Sie im Bedienfeld **Optimieren** die Optimierungseinstellungen ein.
- 4 Wählen Sie die andere Vorschau aus, und geben Sie zum Vergleich andere Optimierungseinstellungen ein.

Wenn Sie die 2fach- oder die 4fach-Ansicht auswählen, wird in der ersten geteilten Ansicht das ursprüngliche Fireworks PNG-Dokument angezeigt, damit Sie es mit den optimierten Versionen vergleichen können. Sie können die Ansicht umschalten, um eine andere optimierte Version anzuzeigen.

**So schalten Sie in der 2fach- oder 4fach-Ansicht von einer optimierten Ansicht auf die Originalansicht um:**

- 1 Wählen Sie eine optimierte Ansicht aus.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü **Vorschau** am unteren Rand des Vorschau Fensters die Option **Original (keine Vorschau)**.

**So schalten Sie in der 2fach- oder 4fach-Ansicht von der Originalansicht auf eine optimierte Ansicht um:**

- 1 Wählen Sie die Ansicht mit dem Original aus.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü **Vorschau** die Option **Bildvorschau** aus.

**So blenden Sie die Segmentüberlagerung ein oder aus:**

- ❖ Wählen Sie **Ansicht > Segmentüberlagerung** aus.

*Hinweis:* Dieser Befehl ist nützlich, wenn Sie sich in der Vorschau, 2fach-Ansicht oder 4fach-Ansicht befinden.

## Einen Dateityp auswählen

Bei der Wahl des Dateiformats sollten Sie das Design und den Verwendungszweck Ihrer Grafik berücksichtigen. Das Erscheinungsbild einer Grafik kann von Format zu Format sehr unterschiedlich ausfallen, insbesondere dann, wenn unterschiedliche Komprimierungsmethoden zum Einsatz kommen. Außerdem werden von den meisten Webbrowsern nur bestimmte Grafikdateitypen unterstützt. Andere Dateitypen sind hingegen ideal für Druckmaterial oder die Verwendung in Multimedia-Anwendungen.

Es stehen die folgenden Dateitypen zur Verfügung:

**GIF** oder Graphics Interchange Format ist ein beliebtes Format für Webgrafiken. GIF-Grafiken können maximal 256 Farben enthalten. Allerdings können GIFs einen transparenten Bereich und mehrere Frames für Animationen enthalten. Bilder mit einfarbigen Bildbereichen lassen sich am besten komprimieren, indem Sie sie als GIFs exportieren. Das GIF-Format eignet sich ideal für Cartoons, Logos, Grafiken mit transparenten Bereichen und Animationen.

**JPEG** wurde von der Joint Photographic Experts Group speziell für fotografische Bilder bzw. für Bilder mit vielen Farben entwickelt. JPEG unterstützt Millionen von Farben (24-Bit). Das JPEG-Format eignet sich am besten für gescannte Fotografien, Bilder mit Texturen und Farbverläufen sowie für alle Bilder, für die mehr als 256 Farben erforderlich sind.

**PNG** oder Portable Network Graphic ist ein vielseitiges Dateiformat für Webgrafiken. Allerdings können PNG-Grafiken nicht in allen Webbrowsern angezeigt werden. Das PNG-Format unterstützt bis zu 32-Bit-Farben, kann Transparenzen und einen Alpha-Kanal enthalten und aufbauend gespeichert (progressiv) sein. PNG ist das Fireworks-Dateiformat. Fireworks PNG-Dateien enthalten darüber hinaus zusätzliche anwendungsspezifische Informationen, die in exportierten PNG-Dateien oder in Dateien, die mit anderen Anwendungen erstellt wurden, nicht gespeichert sind.

**WBMP** oder Wireless Bitmap ist ein Grafikformat, das für mobile Geräte wie Mobiltelefone und PDAs entwickelt wurde. Es wird in erster Linie auf WAP-Seiten verwendet (Wireless Application Protocol – Übertragungsprotokoll für Mobiltelefone). WBMP ist ein 1-Bit-Format, d. h. es werden nur zwei Farben angezeigt: nämlich Schwarz und Weiß.

**TIFF** oder Tagged Image File Format ist ein Grafikformat zum Speichern von Bitmap-Grafiken. TIFFs werden sehr häufig bei der Arbeit mit Druckmedien verwendet. Auch zahlreiche Multimedia-Anwendungen bieten Unterstützung für importierte TIFF-Grafiken.

**BMP**, das Grafikformat von Microsoft Windows, ist ein beliebtes Dateiformat für die Anzeige von Bitmap-Grafiken. BMPs werden hauptsächlich auf Windows-Systemen eingesetzt. Zahlreiche Anwendungen können BMP-Grafiken importieren.

**PICT** ist ein von Apple Computer entwickeltes Grafikdateiformat, das in Macintosh-Systemen häufig zum Einsatz kommt. Die meisten Macintosh-Anwendungen können PICT-Grafiken importieren.

## GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- und PICT-Dateien optimieren

Fireworks weist für jedes Grafikdateiformat spezifische Optimierungsoptionen auf. In den meisten Fällen bieten nur die 8-Bit-Dateitypen wie GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8 und PICT 8 wirklich bedeutende Optimierungsmöglichkeiten.

**Hinweis:** JPEG-Dateien stellen eine Ausnahme dar. Hinweise über zusätzliche JPEG-Optimierungsmöglichkeiten finden Sie unter „JPEG-Dateien optimieren“ auf Seite 271.

In Fireworks sind die Optimierungseinstellungen für alle 8-Bit-Grafikdateiformate ähnlich. Bei Webdateiformaten wie und PNG lässt sich zusätzlich die für die Grafik gewünschte Komprimierungsrate angeben.

8-Bit-Dateitypen lassen sich durch Anpassung ihrer Farbpaletten optimieren. Weniger Farben in der Palette führen zu weniger Farben im Bild, wodurch sich die Dateigröße verringert. Durch die Verringerung der Anzahl von Farben kann sich jedoch die Bildqualität verschlechtern.

Mit den Schaltflächen **2fach** und **4fach** können Sie beim Experimentieren mit unterschiedlichen Optimierungseinstellungen das Aussehen der Grafik und die geschätzte Dateigröße testen und vergleichen. Weitere Informationen über die Dokumentvorschau-Schaltflächen finden Sie unter „Optimierungseinstellungen in der Vorschau anzeigen und vergleichen“ auf Seite 262.

**Hinweis:** Alle oben genannten Dateitypen (außer PICT, dieses Format wird nur in der Macintosh-Version von Fireworks unterstützt) können in Fireworks CS3 im Dialogfeld **Speichern unter** im Originalformat gespeichert werden. Diese Funktionalität unterscheidet sich von früheren Fireworks-Versionen. Weitere Informationen finden Sie unter „Dokumente in anderen Formaten speichern“ auf Seite 21.

### Eine Farbpalette auswählen

GIFs und andere 8-Bit-Grafikformate enthalten eine Farbpalette. Eine Farbpalette entspricht einer Liste aus bis zu 256 Farben, die für die Datei zur Verfügung stehen. In der Grafik erscheinen nur die in der Farbpalette definierten Farben. Einige Farbpaletten enthalten jedoch Farben, die nicht in der Grafik vorhanden sind.

In Fireworks stehen die folgenden Farbpaletten zur Verfügung:

**Angepasst** ist eine benutzerdefinierte Palette, die aus den tatsächlichen Farben des Dokuments erstellt wurde. Bilder mit adaptiven, also angepassten, Paletten ergeben in den meisten Fällen die beste Qualität.

**WebSnap-angepasst** ist eine angepasste Palette, in der Farben, die websicheren Farben ähnlich sind, so weit wie möglich in websichere Farben konvertiert werden. Bei websicheren Farben handelt es sich um die Farben der Web 216-Palette.

**Web 216** ist eine Palette mit 216 Farben, die sowohl auf Windows- als auch auf Macintosh-Computern gleichermaßen verwendet werden. Diese Palette wird oft als browser- oder websicher bezeichnet, da sie auch auf unterschiedlichen Plattformen und mit verschiedenen Webbrowsern bei Bildschirmen mit einer Farbtiefe von 8 Bit relativ einheitliche Ergebnisse erzielt.

**Exakt** enthält genau die im Bild verwendeten Farben. Nur Bilder mit maximal 256 Farben können eine exakte Farbpalette verwenden. Wenn das Bild mehr als 256 Farben enthält, wird stattdessen eine angepasste Palette verwendet.

**Windows und Macintosh** enthalten nur die jeweils in den Standardeinstellungen von Windows und Macintosh definierten 256 Farben.

**Graustufen** ist eine Palette mit 256 oder weniger Graustufen. Wenn Sie diese Palette auswählen, wird das Bild ausschließlich in Graustufen konvertiert.

**Schwarzweiß** ist eine Zweifarbenpalette, die nur aus den Farben Schwarz und Weiß besteht.

**Einheitlich** ist eine mathematische Palette, die auf den RGB-Pixelwerten basiert.

**Benutzerdefiniert** ist eine Palette, die modifiziert bzw. aus einer externen Palette (ACT-Datei) oder GIF-Datei geladen wurde.

Die Anpassung der Farbpalette bei der Optimierung wirkt sich auf die Farben im Bild aus. Anhand der Farbtabelle im Bedienfeld **Optimieren** können Sie die Farbpaletten optimieren und benutzerspezifisch anpassen.

### So wählen Sie eine Farbpalette aus:

- ❖ Wählen Sie im Bedienfeld **Optimieren** eine Option im Popupmenü mit dem Palettenindex aus.

**So importieren Sie eine benutzerdefinierte Palette:**

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Optimieren** den Befehl **Palette laden**.
- Wählen Sie im Bedienfeld **Optimieren** im Popupmenü mit dem Palettenindex die Option **Benutzerdefiniert** aus.

2 Suchen Sie eine ACT- oder GIF-Palettendatei, und klicken Sie auf **Öffnen**.

Die Farben der ACT- oder GIF-Datei werden zur Farbtabelle im Bedienfeld **Optimieren** hinzugefügt.

***Hinweis:** Wenn Sie mit Windows arbeiten, müssen Sie als Dateityp GIF-Dateien angeben, damit Dateien mit der Namensweiterung .gif im Dialogfeld **Öffnen** angezeigt werden.*

**Die Farbtiefe festlegen**

Der Begriff „Farbtiefe“ bezieht sich auf die Anzahl der Farben in der Grafik. Die Größe Ihrer Dateien lässt sich verringern, indem Sie die Anzahl der verwendeten Farben reduzieren. Durch die Verringerung der Farbtiefe werden, ausgehend von den am wenigsten verwendeten, einige in der Grafik enthaltene Farben verworfen. Die Pixel, die in der verworfenen Farbe dargestellt wurden, werden in die ähnlichste der verbleibenden Farben konvertiert. Dies kann die Bildqualität beeinträchtigen.

***Hinweis:** Die Farbtiefenoption steht nur für GIFs und andere 8-Bit-Grafikdateiformate zur Verfügung.*

**So wählen Sie eine Farbtiefe aus:**

❖ Wählen Sie im Bedienfeld **Optimieren** eine vorgegebene Option im Popupmenü **Farben** aus, oder geben Sie einen Wert in das Feld ein. Sie können einen Wert zwischen 2 und 256 auswählen.

***Hinweis:** Die tatsächlich in der Grafik verwendete Farbtiefe kann unter dem von Ihnen angegebenen Höchstwert liegen. Die am unteren Rand der Farbtabelle eingeblendete Zahl gibt die tatsächliche Anzahl von Farben an, die im Bild sichtbar sind. Sollte keine Zahl angezeigt werden, so sehen Sie die Schaltfläche **Erneuern** als Hinweis darauf, dass Sie die Farbpalette neu aufbauen sollten. Weitere Informationen finden Sie unter „Farben in einer Palette anzeigen“ auf Seite 266.*

**So wählen Sie eine Farbtiefe von mehr als 256 Farben aus:**

❖ Wählen Sie im Bedienfeld **Optimieren** im Popupmenü mit den Exportdateiformaten ein 24- oder 32-Bit-Dateiformat aus.

***Hinweis:** Höhere Farbtiefen ergeben größere Dateien und sind normalerweise nicht für Webgrafiken geeignet. Verwenden Sie Farbtiefen von 24 oder 32 Bit nur, wenn Sie Fotografien mit Halbtönen oder komplexen Farbverlaufmischungen exportieren oder speichern. Verwenden Sie JPEGs für Webgrafiken mit hoher Farbtiefe. Weitere Informationen finden Sie unter „JPEG-Dateien optimieren“ auf Seite 271.*

**Nicht verwendete Farben entfernen**

Wenn Sie vor dem Exportieren oder Speichern die nicht verwendeten Farben aus der Palette entfernen, können Sie damit die Größe der Datei reduzieren.

***Hinweis:** Diese Option steht nur für GIFs und andere 8-Bit-Grafikdateiformate zur Verfügung.*

**So entfernen Sie nicht verwendete Farben:**

❖ Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Optimieren** den Befehl **Nicht verwendete Farben entfernen** aus.

**So übernehmen Sie alle Farben der Palette, einschließlich der Farben, die im exportierten oder gespeicherten Bild nicht vorhanden sind:**

❖ Deaktivieren Sie die Option **Nicht verwendete Farben entfernen**.

### Rastern zum Nachbilden verlorener Farben

Mit der Rasterfunktion werden nicht in der aktuellen Palette enthaltene Farben nachgebildet, indem zwischen Pixeln mit ähnlichen Farben abgewechselt wird. Aus der Entfernung wirken die sich so vermischenden Farben wie die fehlende Farbe. Das Rastern ist besonders gut geeignet, wenn Sie Bilder mit komplexen Farbmischungen oder Verläufen exportieren, oder wenn Sie fotografische Bilder in ein 8-Bit-Dateiformat, wie beispielsweise GIF, exportieren.

Durch das Rastern kann die Dateigröße stark erhöht werden.

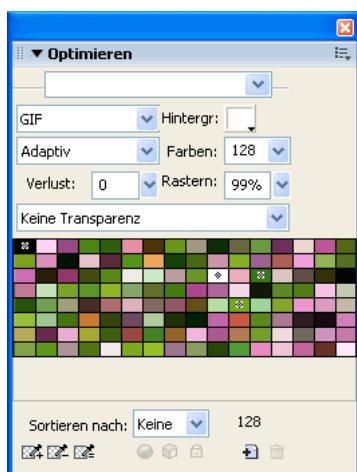
**Hinweis:** Die Rasteroption steht nur für GIFs, andere 8-Bit-Grafikdateiformate sowie WBMPs zur Verfügung.

### So rastern Sie eine Grafik:

- ❖ Legen Sie im Bedienfeld Optimieren im Feld Rastern einen Prozentsatz fest.

### Farben in einer Palette anzeigen

Beim Arbeiten mit einer Farbtiefe von bis zu 8 Bit werden in der Farbtabelle des Bedienfelds **Optimieren** die Farben der aktuellen Anzeige dargestellt. Außerdem besteht hier die Möglichkeit, eine andere Farbpalette für ein Bild auszuwählen. Im Vorschaumodus wird die Farbtabelle automatisch aktualisiert. Sobald Sie mehr als ein Segment gleichzeitig optimieren oder nicht im 8-Bit-Format wie beispielsweise GIF arbeiten, wird sie leer angezeigt.



In einigen Farbfeldern sehen Sie kleine Symbole, die wie folgt auf bestimmte Merkmale einzelner Farben hinweisen:

Symbol	Bedeutung
	Die Farbe wurde geändert, die Änderung betrifft aber nur das exportierte Dokument. Im Ausgangsdokument bleibt die Farbe unverändert.
	Die Farbe ist gesperrt.
	Die Farbe ist transparent.
	Die Farbe ist websicher.
	Die Farbe hat mehrere Attribute. In diesem Fall wurde die Farbe verändert, gesperrt und ist websicher.

Wenn Sie das Dokument bearbeiten, zeigt die Farbtabelle gegebenenfalls nicht mehr alle im Dokument enthaltenen Farben an. In diesem Fall sollten Sie die Farbtabelle neu aufbauen. Ist ein Neuaufbau der Farbtabelle erforderlich, so wird am unteren Rand des Bedienfelds **Optimieren** die Schaltfläche **Erneuern** angezeigt.



**So erneuern Sie die Farbtabelle unter Berücksichtigung der Änderungen im Dokument:**

- ❖ Klicken Sie am unteren Rand des Bedienfelds **Optimieren** auf **Erneuern**.

Nach der Erneuerung der Tabelle ist die Schaltfläche **Erneuern** nicht mehr sichtbar, und die Anzahl der tatsächlich im Bild verwendeten Farben wird an deren Stelle angezeigt.

**So wählen Sie eine Farbe aus:**

- ❖ Klicken Sie in der Farbtabelle des Bedienfelds **Optimieren** auf die gewünschte Farbe.

**So wählen Sie mehrere Farben aus:**

- ❖ Klicken Sie bei gedrückter Taste <Strg> (Windows) bzw. Befehlstaste (Macintosh) auf die Farben.

**So wählen Sie einen Bereich von Farben aus:**

- 1 Klicken Sie auf eine Farbe.
- 2 Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf die letzte Farbe des gewünschten Farbbereichs.

**So können Sie alle Pixel in einem Dokument, die eine bestimmte Farbe enthalten, in der Vorschau anzeigen:**

- 1 Klicken Sie in der linken oberen Ecke des Dokumentfensters auf die Schaltfläche **Vorschau**.
- 2 Klicken Sie in der Farbtabelle des Bedienfelds **Optimieren** auf ein Farbfeld, und halten Sie die Maustaste gedrückt.


Die Pixel mit der ausgewählten Farbe ändern zur Kenntlichmachung kurzzeitig die Farbe, bis Sie die Maustaste loslassen.

*Hinweis:* Wenn Sie die Pixel im Dokument in einer 2fach- oder 4fach-Vorschau anzeigen, müssen Sie eine andere als die Originalansicht wählen.

**Farben in einer Palette sperren**

Sie können einzelne Farben sperren, damit sie von einer Änderung der Farbpalette oder Verringerung der Anzahl von Farben in der Palette nicht beeinflusst werden. Wenn Sie zu einer anderen Palette umschalten, werden die zuvor gesperrten Farben in die neue Palette eingefügt.

**Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um eine ausgewählte Farbe zu sperren:**

-  Klicken Sie am unteren Rand des Bedienfelds **Optimieren** auf die Schaltfläche **Farbe sperren**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh) auf das Farbfeld, und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Farbe sperren** aus.

**So heben Sie die Sperrung einer Farbe auf:**

- 1 Wählen Sie in der Farbtabelle des Bedienfelds **Optimieren** eine gesperrte Farbe aus.
- 2 Klicken Sie im Bedienfeld **Optimieren** auf das Symbol für das Sperren von Farben, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh) auf das Farbfeld, und wählen Sie **Farbe sperren** aus.

**So heben Sie die Sperrung aller Farben auf:**


- ❖ Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Optimieren** den Befehl **Sperrung aller Farben aufheben** aus.

**Farben in einer Palette bearbeiten**

Sie können eine Farbe in einer Palette ändern, indem Sie sie in der Farbtabelle des Bedienfelds **Optimieren** bearbeiten. Wenn Sie eine Farbe bearbeiten, werden alle Pixel dieser Farbe in dem Bild ersetzt, das im Bitmap-Format exportiert oder gespeichert werden soll. Durch die Bearbeitung wird jedoch die Farbe im Originalbild nicht geändert, es sei denn, Sie arbeiten mit einer Bitmap und speichern das Bild wieder im Bitmapformat. In diesem Fall sollten Sie das Bild auch im PNG-Format speichern, damit eine editierbare Version des Originalbilds erhalten bleibt.

**So bearbeiten Sie eine Farbe:**

1 Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um die Systemfarbauswahl zu öffnen:

-  Wählen Sie eine Farbe aus, und klicken Sie am unteren Rand des Bedienfelds **Optimieren** auf die Schaltfläche **Farbe bearbeiten**.
- Doppelklicken Sie auf eine Farbe in der Farbtabelle.

2 Ändern Sie die Farbe mit der Systemfarbauswahl.

Alle Pixel der geänderten Farbe werden im Vorschaubereich durch die neue Farbe ersetzt.

*Hinweis:* Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh) auf eine Farbe in der Palette, um ein Menü mit Bearbeitungsoptionen für die Farbe anzuzeigen.

**Websichere Farben verwenden**

Farben, die auf dem Macintosh und unter Windows gleichermaßen verwendet werden, bezeichnet man als websicher. Bei der Anzeige in einem Browser auf einem Monitor mit 256 Farben werden diese Farben nicht gerastert.

In Fireworks gibt es mehrere Möglichkeiten, websichere Farben einzusetzen und anzuwenden.

**So machen Sie alle Farben zu websicheren Farben:**

- ❖ Wählen Sie im Bedienfeld **Optimieren** die Option **Web 216** im Popupmenü mit dem Palettenindex aus.

**So erstellen Sie eine angepasste Palette mit in erster Linie websicheren Farben:**

- ❖ Wählen Sie im Bedienfeld **Optimieren** die Option **WebSnap-angepasst** im Popupmenü mit dem Palettenindex aus.

Nicht websichere Farben, die websicheren Farben ähnlich sind, werden in die ähnlichste websichere Farbe konvertiert.

**So konvertieren Sie eine Farbe in ihre ähnlichste websichere Entsprechung:**

1 Wählen Sie in der Farbtabelle des Bedienfelds **Optimieren** eine Farbe aus.

2  Klicken Sie auf die Schaltfläche **Websicher machen**.

Wenn Sie eine Fireworks-PNG-Datei speichern und im Bedienfeld **Optimieren** Farben websicher machen, wirkt sich dies nicht auf das eigentliche Bild, sondern nur auf die exportierte Version aus.

**Paletten speichern**

Sie können benutzerdefinierte Paletten als externe Palettendateien speichern. Gespeicherte Paletten können Sie auch in anderen Fireworks-Dokumenten oder anderen Anwendungen verwenden, die externe Palettendateien unterstützen, wie z. B. Adobe FreeHand, Adobe Flash und Adobe Photoshop. Gespeicherte Palettendateien weisen die Namensendung .act auf.

**So speichern Sie eine benutzerdefinierte Farbpalette:**

1 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Optimieren** den Befehl **Palette speichern**.

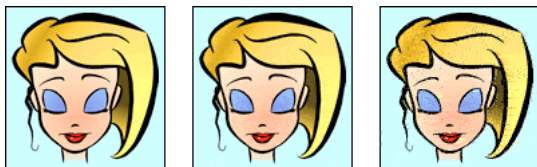
2 Geben Sie einen Namen für die Palette ein und wählen Sie einen Zielordner aus.

3 Klicken Sie auf **Speichern**.

Sie können die gespeicherte Palettendatei in die Bedienfelder **Farbfelder** oder **Optimieren** laden und für den Export anderer Dokumente verwenden.

### Die Komprimierung anpassen

Damit GIF-Dateien noch stärker als üblich komprimiert werden, können Sie ihren Verlustwert ändern. Höhere Verlustwerte führen zu kleineren Dateien, aber auch zu einem hohen Qualitätsverlust. Ein Verlustwert zwischen 5 und 15 führt normalerweise zum besten Ergebnis.



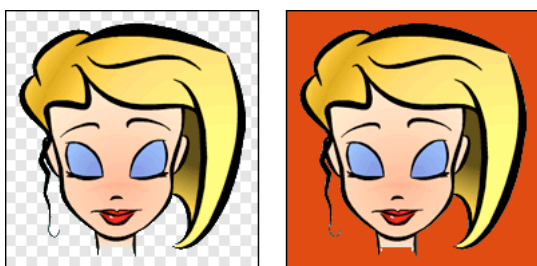
Original-GIF, Verlustwert von 30, Verlustwert von 100

### So ändern Sie die Komprimierung von GIF-Dateien:

- ❖ Geben Sie im Bedienfeld **Optimieren** einen Verlustwert an.

### Bereiche transparent machen

Sie können Transparenzbereiche sowohl in GIFs als auch in 8-Bit-PNGs definieren. Sie führen dazu, dass der Hintergrund einer Webseite in einem Webbrowser durch die transparenten Bereiche eines Bilds hindurch sichtbar ist. In Fireworks werden transparente Bereiche in der Dokumentvorschau grauweiß kariert dargestellt.



Vorschau einer optimierten Grafik in Fireworks, mit Transparenz exportierte Grafik in einer Webseite mit farbigem Hintergrund

**Hinweis:** 32-Bit-PNGs enthalten immer Transparenz, aber das Bedienfeld **Optimieren** weist für sie keine Transparenzoption auf.

Für den Export von GIFs, die transparente Bereiche enthalten, empfiehlt sich der Einsatz von Indextransparenz. Über die Indextransparenz legen Sie fest, dass bestimmte Farben transparent exportiert werden. Die Indextransparenz aktiviert bzw. deaktiviert Pixel mit bestimmten Farbwerten. Da GIFs Unterstützung für Indextransparenz bieten, ist dies die in der Webgrafik am häufigsten verwendete Transparenzform.

**Hinweis:** GIF-Bilder werden in Fireworks standardmäßig ohne Transparenz exportiert. Selbst wenn die Leinwand hinter einer Grafik oder einem Objekt in der Originalansicht von Fireworks transparent erscheint, bedeutet dies nicht, dass der Hintergrund des Bilds nach dem Export als GIF tatsächlich transparent ist. Sie müssen vor dem Exportieren **Indextransparenz** auswählen.

Sie können auch mit Alphatransparenz arbeiten, die allerdings für Webgrafiken nicht häufig eingesetzt wird, da nur PNGs Unterstützung für sie bieten und das PNG-Format seinerseits von den meisten Webbrowsern nicht unterstützt wird. Alphatransparenz kommt oft bei exportierten Grafiken zum Einsatz, die Transparenzverläufe und halbmatte Pixel enthalten. Alphatransparenz ist auch beim Export von Dateien in Flash oder Adobe Director nützlich, weil beide Anwendungen diese Art von Transparenz unterstützen.


**Hinweis:** Wenn Sie Farben als transparent definieren, wirkt sich dies nicht auf das Originalbild, sondern nur auf die exportierte Version des Bilds aus. Wie das exportierte Bild aussehen wird, können Sie im Vorschaufenster sehen. Informationen über die Dokumentvorschau-Schaltflächen finden Sie unter „Optimierungseinstellungen in der Vorschau anzeigen und vergleichen“ auf Seite 262.

**So wählen Sie eine Farbe für die Transparenz aus:**

**1** Klicken Sie in der oberen linken Ecke des Dokumentfensters auf die Schaltfläche **Vorschau, 2fach** oder **4fach**. Klicken Sie in der 2fach- oder 4fach-/Ansicht auf eine Ansicht, aber nicht auf das Original.

**2** Wählen Sie im Bedienfeld **Optimieren** im Popupmenü **Transparenz** die Option **Indextransparenz** aus.

Die Leinwandfarbe erscheint in der Vorschau transparent.

**3**  Klicken Sie auf das Symbol mit der QuickInfo **Farbe für Transparenz wählen**, um eine andere Farbe auszuwählen.

Der Mauszeiger nimmt die Form einer Pipette an.

**4** Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um die Farbe für die Transparenz auszuwählen:

- Klicken Sie in der Farbtabelle des Bedienfelds **Optimieren** auf ein Farbfeld.
- Klicken Sie auf eine Farbe im Dokument.

**So fügen Sie transparente Farben hinzu oder entfernen sie:**

**1** Klicken Sie in der oberen linken Ecke des Dokumentfensters auf die Schaltfläche **Vorschau, 2fach** oder **4fach**. Klicken Sie in der 2fach- oder 4fach-/Ansicht auf eine Ansicht, aber nicht auf das Original.

*Hinweis:* Sie können transparente Farben in der Originalansicht zwar hinzufügen oder entfernen, das Ergebnis wird aber erst in einer Vorschau sichtbar.

**2** Klicken Sie im Bedienfeld **Optimieren** auf die Schaltfläche **Farbe in Transparenz hinzufügen** oder **Farbe aus Transparenz entfernen**.



**3** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um eine Farbe auszuwählen, die Sie der Transparenz hinzufügen bzw. aus ihr entfernen möchten:

- Klicken Sie in der Farbtabelle des Bedienfelds **Optimieren** auf ein Farbfeld.
- Klicken Sie in der Vorschau auf eine Farbe.

**So machen Sie einen Bildhintergrund transparent:**

**1** Klicken Sie in der oberen linken Ecke des Dokumentfensters auf die Schaltfläche **Vorschau, 2fach** oder **4fach**. Klicken Sie in der 2fach- oder 4fach-/Ansicht auf eine Ansicht, aber nicht auf das Original.

**2** Geben Sie im Bedienfeld **Optimieren** GIF als Dateiformat an, und wählen Sie im dem Popupmenü **Transparenz** die Option **Indextransparenz** aus.

Die Leinwandfarbe erscheint in der Vorschau transparent, und die Grafik ist exportbereit.

**Interlacing: Grafiken schrittweise herunterladen**

In einem Webbrowser werden Interlace-Grafiken während des Herunterladens Schritt für Schritt angezeigt. Sie werden zunächst mit einer niedrigen und bei Vervollständigung des Downloads mit voller Auflösung dargestellt.

*Hinweis:* Diese Option steht nur für die Dateiformate GIF und PNG zur Verfügung. Ähnliche Ergebnisse lassen sich mit progressiven JPEGs erzielen. Weitere Informationen finden Sie unter „JPEG-Dateien optimieren“ auf Seite 271.

**So wenden Sie Interlacing auf PNGs, die nicht aus Fireworks stammen, oder auf GIFs an:**

❖ Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Optimieren** den Befehl **Interlaced**.

## JPEG-Dateien optimieren

Im Bedienfeld **Optimieren** können Sie Komprimierungs- und Glättungseinstellungen für die Optimierung von JPEGs festlegen.

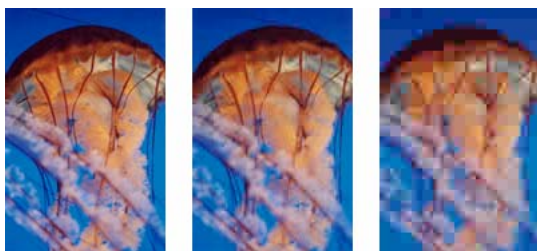
JPEGs werden immer mit einer Farbtiefe von 24 Bit gespeichert und exportiert und lassen sich folglich nicht durch Bearbeitung ihrer Farbpalette optimieren. Wenn ein JPEG-Bild ausgewählt ist, sehen Sie eine leere Farbtabelle.

Mit den Schaltflächen **2fach** und **4fach** können Sie beim Experimentieren mit unterschiedlichen Optimierungseinstellungen das Aussehen der JPEG-Grafik und die geschätzte Dateigröße testen und vergleichen. Weitere Informationen über die Dokumentvorschau-Schaltflächen finden Sie unter „Optimierungseinstellungen in der Vorschau anzeigen und vergleichen“ auf Seite 262.

**Hinweis:** In Fireworks CS3 können JPEGs im Dialogfeld **Speichern unter** gespeichert werden. Diese Funktionalität unterscheidet sich von früheren Fireworks-Versionen. Weitere Informationen finden Sie unter „Dokumente in anderen Formaten speichern“ auf Seite 21.

### JPEG-Qualität anpassen

JPEG ist ein verlustreiches Format. Dies bedeutet, dass einige Bilddaten bei der Komprimierung ignoriert werden und somit die Qualität der endgültigen Datei abnimmt. Manchmal können Bilddaten jedoch ignoriert werden, ohne dass sich dies merklich auf die Qualität auswirkt.



Ausgangsbild, Qualitätseinstellung von 50, Qualitätseinstellung von 20

### So steuern Sie, wie viel Qualität durch die Komprimierung einer JPEG-Datei verloren geht:

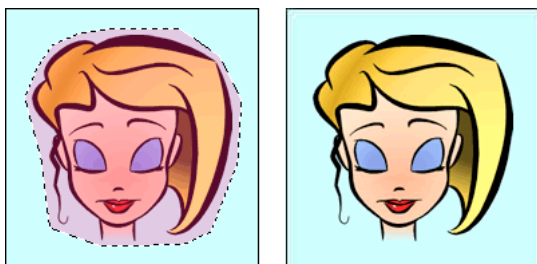
❖ Verändern Sie die Qualitätseinstellung mit dem Schieberegler **Qualität** im Bedienfeld **Optimieren**.

Wählen Sie einen höheren Prozentsatz, um die Bildqualität beizubehalten. Dabei wird die Datei nur wenig komprimiert, wodurch eine größere Datei entsteht.

Wählen Sie einen niedrigeren Prozentsatz, um eine kleinere Datei zu erzielen. Dies geht jedoch zu Lasten der Bildqualität.

### Bereiche in JPEG-Grafiken selektiv komprimieren

Mithilfe der selektiven JPEG-Komprimierung können Sie verschiedene Bereiche einer JPEG-Grafik unterschiedlich stark komprimieren. Besonders wichtige Bereiche eines Bilds können in höherer Qualität komprimiert werden. So können Sie weniger wichtige Bereiche wie Hintergründe in niedriger Qualität komprimieren, um die Gesamtgröße der Datei zu verringern, und gleichzeitig die wichtigen Bereiche in hoher Qualität erhalten.



Der ausgewählte Bildbereich wird mit einer Qualität von 90 und der nicht ausgewählte Bereich mit einer Qualität von 50 komprimiert.

**So komprimieren Sie ausgewählte Bereiche in JPEGs:**

- 1 Wählen Sie in der Originalansicht mit dem Auswahlrahmen einen Bereich der Grafik aus, der komprimiert werden soll.
- 2 Wählen Sie **Modifizieren > Selektives JPEG > Auswahl als JPEG-Maske speichern** aus.
- 3 Wählen Sie, sofern noch nicht geschehen, im Bedienfeld **Optimieren** im Popupmenü für die Exportdateiformat-Auswahl die Option **JPEG** aus.
- 4 Klicken Sie im Bedienfeld **Optimieren** auf die Schaltfläche **Optionen für selektive Qualität bearbeiten**.  
Das Dialogfeld **Selektive JPEG-Einstellungen** wird angezeigt.
- 5 Klicken Sie auf **Selektive Qualität aktivieren**, und geben Sie einen Wert in das Feld ein.  
Ein niedriger Wert komprimiert den ausgewählten JPEG-Bereich stärker als den Rest des Bilds. Bei einem höheren Wert wird der ausgewählte Bereich weniger stark komprimiert als der Rest des Bilds.
- 6 Wenn Sie möchten, können Sie die Überlagerungsfarbe für den ausgewählten JPEG-Bereich ändern. Dies hat keine Auswirkung auf die Ausgabe.
- 7 Aktivieren Sie **Textqualität beibehalten**. Sämtliche Textobjekte werden automatisch mit einer höheren Qualität exportiert, und zwar unabhängig vom Wert der selektiven Qualität.
- 8 Aktivieren Sie **Schaltflächenqualität beibehalten**. Sämtliche Schaltflächensymbole werden automatisch mit höherer Qualität exportiert.
- 9 Klicken Sie auf **OK**.

**So ändern Sie den Bereich der selektiven JPEG-Komprimierung:**

- 1 Wählen Sie **Modifizieren > Selektives JPEG > JPEG-Maske als Auswahl wiederherstellen** aus.  
Die Auswahl wird hervorgehoben.
- 2 Ändern Sie mit dem Auswahlrahmen oder einem anderen Auswahlwerkzeug die Größe des ausgewählten Bereichs.
- 3 Wählen Sie **Modifizieren > Selektives JPEG > Auswahl als JPEG-Maske speichern** aus.
- 4 Ändern Sie im Bedienfeld **Optimieren** ggf. die Einstellungen für die selektive Qualität.

*Hinweis:* Wenn Sie eine Auswahl wieder aufgeben möchten, wählen Sie **Modifizieren > Selektives JPEG > JPEG-Maske entfernen** aus.

**Details weichzeichnen oder schärfen**

Mit der Funktion **Glätten** im Bedienfeld **Optimieren** können Sie die Dateigröße von JPEGs verringern. Durch das Glätten werden scharfe Ränder, die sich in JPEGs nur schlecht komprimieren lassen, weichgezeichnet. Höhere Werte ergeben eine stärkere Weichzeichnung in der exportierten oder gespeicherten JPEG-Datei und somit in der Regel auch kleinere Dateien. Wenn Sie beim Glätten den Wert 3 einstellen, reduzieren Sie damit die Größe der Datei, erhalten aber immer noch eine annehmbare Qualität.

**So werden scharfe Ränder zwischen zwei Farben beibehalten:**

- ❖ Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Optimieren** den Befehl **JPEG-Ränder schärfen** aus.

Sie sollten die Option **JPEG-Ränder schärfen** verwenden, wenn Sie JPEGs mit Text oder feinen Details exportieren bzw. speichern und die Schärfe dieser Bereiche beibehalten möchten. Durch die Option **JPEG-Ränder schärfen** wird die Datei allerdings vergrößert.

**Progressive JPEG-Dateien verwenden**

Progressive JPEGs, wie Interlace-GIFs und PNGs, werden beim Herunterladen mit einer fortlaufend zunehmenden Qualität angezeigt.

**So exportieren oder speichern Sie progressive JPEGs:**

- ❖ Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Optimieren** den Befehl **Progressives JPEG** aus.

*Hinweis:* Einige ältere Programme zur Bitmap-Bearbeitung können progressive JPEGs nicht öffnen.

## Objekte an Zielhintergrundfarben anpassen

Mit Anti-Alias erscheint ein Objekt glatter, weil dadurch ein Übergang zwischen der Farbe des Objekts und der Farbe dessen Hintergrunds hergestellt wird. Wenn beispielsweise ein Objekt schwarz und die Seite, auf der es sich befindet, weiß ist, werden den Pixeln an der Objektgrenze durch Anti-Alias mehrere Graustufen hinzugefügt, damit zwischen dem Schwarz und Weiß ein fließender Übergang entsteht.



Mit der Option **Hintergrund** im Bedienfeld **Optimieren** lässt sich für Objekte, die direkt auf der Leinwand liegen, eine Angleichung an die ausgewählte Farbe erzielen. Diese Funktion ist beim Exportieren oder Speichern von Grafiken für den Einsatz auf Webseiten mit farbigen Hintergründen nützlich.

### So gleichen Sie Objekte an die Zielhintergrundfarbe an:

❖ Wählen Sie im Popupmenü **Hintergrund** des Bedienfelds **Optimieren** eine Farbe aus. Passen Sie diese Farbe so weit wie möglich an die Hintergrundfarbe in der Ziel-Webseite an, auf der die Grafik platziert wird.

*Hinweis:* Das Anti-Aliasing wird nur auf Objekte mit weichen Rändern angewendet, die direkt auf der Leinwand liegen.

### Halos entfernen

Wenn Sie die Leinwandfarbe bei einem Bild transparent machen, auf das zuvor die Anti-Alias-Funktion angewendet wurde, so bleiben die durch das Anti-Aliasing generierten Pixel erhalten. Wenn Sie dann die Grafik exportieren (oder in manchen Fällen speichern) und auf einer Webseite mit einer anderen Hintergrundfarbe platzieren, dann sind die das Objekt umgebenden, durch das Anti-Aliasing entstandenen Pixel eventuell sichtbar. Sie wirken wie ein Lichthof (engl. Halo), der hauptsächlich auf dunklen Hintergründen auffällt.



Diese Halos lassen sich in PNG-Dateien, die in Fireworks erzeugt wurden, sowie in importierten Photoshop-Dateien mühelos vermeiden. Bei anderen Dateitypen wie etwa GIF-Dateien müssen Sie Halos allerdings manuell entfernen.

### Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um Halos in PNG-Dateien, die in Fireworks erzeugt wurden, sowie in importierten Photoshop-Dateien zu vermeiden:

- Setzen Sie die Leinwandfarbe im Eigenschafteninspektor bzw. die Hintergrundfarbe im Bedienfeld **Optimieren** auf die Hintergrundfarbe der Ziel-Webseite.
- Während das zu exportierende Objekt ausgewählt ist, wählen Sie im Eigenschafteninspektor im Popupmenü **Rand** die Option **Hart**.

### So entfernen Sie Halos manuell aus GIFs oder anderen Grafikdateien:

**1** Vergewissern Sie sich, dass die Datei in Fireworks geöffnet ist. Klicken Sie dann oben links im Dokumentfenster auf die Schaltfläche **Vorschau**, **2fach** oder **4fach**. Klicken Sie in der 2fach- oder 4fach-Ansicht auf eine Ansicht, aber nicht auf das Original.

**2** Wählen Sie im Bedienfeld **Optimieren** im Popupmenü **Transparenz** die Option **Indextransparenz** aus.

**3**  Klicken Sie auf das Sie Schaltfläche **Farbe in Transparenz hinzufügen** und dann auf ein Pixel des Lichthofs.

Alle Pixel mit derselben Farbe werden aus der Vorschau entfernt.

4 Sollte der Halo-Effekt weiterhin sichtbar sein, wiederholen Sie Schritt 3, bis er nicht mehr sichtbar ist.



## Optimierungseinstellungen speichern und wieder verwenden

Fireworks protokolliert die zuletzt verwendeten Optimierungseinstellungen, nachdem Sie eine der folgenden Aktionen durchgeführt haben:

- Datei > Speichern
- Datei > Speichern unter
- Datei > Speichern unter/Kopie speichern
- Datei > Exportieren

Fireworks weist diese Einstellungen dann neuen Dokumenten zu.

**Hinweis:** Wie in früheren Versionen von Fireworks übernehmen neue Segmente immer die Standardoptimierungseinstellungen vom übergeordneten Dokument.

Sie können benutzerdefinierte Optimierungseinstellungen auch speichern, um sie später für eine Optimierung oder eine Stapelverarbeitung wieder zu verwenden. Die folgenden Informationen werden in benutzerdefinierten Optimierungsvoreinstellungen gespeichert:

- Einstellungen und Farbtabelle im Bedienfeld **Optimieren**.
- Einstellungen der Frame-Verzögerung im Bedienfeld **Frames** (nur Animationen)

### So speichern Sie Optimierungseinstellungen als Voreinstellung:

- 1 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Optimieren** den Befehl **Einstellungen speichern**.
- 2 Geben Sie einen Namen für die Optimierungsvoreinstellung ein, und klicken Sie auf **OK**.

Gespeicherte Optimierungseinstellungen erscheinen im Eigenschaftensinspektor sowie im Bedienfeld **Optimieren** am Ende des Popupmenüs **Einstellungen**. Sie sind in allen nachfolgenden Dokumenten verfügbar. Die Datei mit den Voreinstellungen wird im Ordner **Export Settings** in Ihrem benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationsordner gespeichert. Informationen darüber, wo sich dieser Ordner befindet, finden Sie unter „Hinweise zu Benutzerkonfigurationsdateien“ auf Seite 350.

### So geben Sie die gespeicherten Optimierungseinstellungen für andere Fireworks-Anwender frei:

❖ Kopieren Sie die im Ordner **Export Settings** gespeicherte Datei mit den Voreinstellungen in den gleichen Ordner auf einem anderen Computer.

**Hinweis:** Der genaue Pfad des Ordners **Export Settings** hängt von dem jeweiligen Betriebssystem ab. Weitere Informationen finden Sie in der vorherigen Verfahrensbeschreibung.

### So löschen Sie eine benutzerdefinierte Optimierungsvoreinstellung:

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Optimieren** im Popupmenü **Gespeicherte Einstellungen** die Optimierungseinstellung aus, die Sie löschen möchten.
- 2 Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Optimieren** den Befehl **Einstellungen löschen**.

Die Voreinstellungen von Fireworks können nicht gelöscht werden.



## Aus Fireworks exportieren

Das Exportieren von Dateien aus Fireworks ist ein aus zwei Schritten bestehender Vorgang: Zunächst ist die Grafik bzw. das Dokument durch Optimierung für den Export vorzubereiten. Wenn die Grafik bzw. das Dokument fertig optimiert ist, können Sie mit dem Exportieren (oder, je nach dem ursprünglichen Dateityp, mit dem Speichern) fortfahren. Weitere Informationen zum Optimieren finden Sie unter „Hinweise zum Optimieren“ auf Seite 255. Weitere Informationen zum Speichern finden Sie unter „Dokumente in anderen Formaten speichern“ auf Seite 21.

Fireworks-Grafiken lassen sich auf verschiedenste Arten exportieren. So können Sie ein Dokument beispielsweise als einzelnes Bild in das GIF-, JPEG- oder ein anderes Grafikdateiformat exportieren (oder in manchen Fällen speichern). Anderenfalls können Sie das gesamte Dokument als HTML-Datei mit zugehörigen Bilddateien exportieren. Darüber hinaus besteht außerdem die Möglichkeit, nur ausgewählte Segmente zu exportieren. Sie können auch nur einen ausgewählten Bereich eines Dokuments exportieren. Schließlich lassen sich Fireworks-Frames und -Ebenen auch als separate Bilddateien exportieren.

Der Standardspeicherort, an dem exportierte Dateien von Fireworks abgelegt werden, wird von den folgenden Kriterien und in der folgenden Reihenfolge bestimmt:

- 1 Aktuelle Voreinstellung des Dokuments für Exportvorgänge, die existiert, falls Sie das Dokument bereits früher exportiert und dann die PNG-Datei gespeichert haben
- 2 Aktuelles Verzeichnis für das Exportieren und Speichern, das geändert wird, wenn Sie ein anderes Verzeichnis als das im Dialogfeld **Speichern**, **Speichern unter**, **Kopie speichern** oder **Exportieren** vorgegebene auswählen
- 3 Aktueller Speicherort der Datei
- 4 Speicherort, an dem neue Dokumente oder Bilder in Ihrem Betriebssystem standardgemäß abgelegt werden

Der Standardspeicherort, an dem Fireworks ein Dokument ablegt, wird hingegen von völlig anderen Kriterien bestimmt. Weitere Informationen finden Sie unter „Fireworks-Dateien speichern“ auf Seite 20.

### Frames exportieren

Nachdem Sie eine Grafik im Arbeitsbereich fertig optimiert haben, rufen Sie den Befehl **Datei > Exportieren** auf, um sie zu exportieren.

Wenn Sie an einem vorhandenen Bild arbeiten, das Sie in Fireworks geöffnet haben, müssen Sie es möglicherweise nicht exportieren, sondern können es einfach speichern. Weitere Informationen finden Sie unter „Dokumente in anderen Formaten speichern“ auf Seite 21.

***Hinweis:** Um nur bestimmte Bilder eines Dokuments zu exportieren, müssen Sie das Dokument zunächst segmentieren und dann die gewünschten Segmente exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Ausgewählte Segmente exportieren“ auf Seite 276.*

### So exportieren Sie ein Fireworks-Dokument als einzelnes Bild:

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Optimieren** das gewünschte Exportformat aus, und legen Sie formatspezifische Optionen fest.
- 2 Wählen Sie **Datei > Exportieren** aus.
- 3 Geben Sie einen Speicherort für die exportierte Bilddatei an.

Am besten geeignet ist bei Webgrafiken in der Regel ein Ordner innerhalb der lokalen Website.

- 4 Geben Sie einen Dateinamen ein. Sie müssen keine Dateinamenserweiterung angeben. Diese wird beim Exportieren auf Grundlage des in den Optimierungseinstellungen angegebenen Dateityps automatisch angefügt. Weitere Informationen zum Optimieren finden Sie unter „Hinweise zum Optimieren“ auf Seite 255.
- 5 Wählen Sie in der Dropdownliste **Exportieren** die Option **Nur Bilder** aus.
- 6 Klicken Sie auf **Exportieren**.

## Segmentierte Dokumente exportieren

Wenn Sie ein segmentiertes Fireworks-Dokument exportieren, wird standardmäßig eine HTML-Datei mit den dazugehörigen Grafiken exportiert. Die exportierte HTML-Datei kann in einem Webbrowser angezeigt oder zur weiteren Bearbeitung in andere Anwendungen importiert werden.

***Hinweis:** Es stehen mehrere Methoden zur Verfügung, um Fireworks-HTML-Dateien in andere Anwendungen zu übernehmen. Weitere Informationen zu HTML und zu den anderen Exportmöglichkeiten für Fireworks-HTML finden Sie unter „HTML-Code exportieren“ auf Seite 279.*

Im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** muss vor dem Exportieren der richtige HTML-Stil gewählt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „HTML-Exportoptionen festlegen“ auf Seite 285.

### So exportieren Sie ein segmentiertes Fireworks-Dokument:

- 1 Wählen Sie **Datei > Exportieren** aus.
- 2 Suchen Sie den gewünschten Ordner auf der Festplatte.
- 3 Wählen Sie im Popupmenü **Exportieren** die Option **HTML und Bilder** aus:
- 4 Geben Sie in das Feld **Dateiname** (Windows) oder **Sichern als** (Macintosh) einen Dateinamen ein.
- 5 Wählen Sie in der Dropdownliste **HTML** die Option **HTML-Datei exportieren**.
- 6 Wählen Sie in der Dropdownliste **Segmente** die Option **Segmente exportieren** aus.
- 7 (Optional) Wählen Sie die Option **Bilder in Unterordner ablegen** aus.
- 8 Klicken Sie auf **Exportieren**.

Die von Fireworks exportierten Dateien werden auf der Festplatte abgelegt. An dem Speicherort, den Sie im Dialogfeld **Exportieren** angegeben haben, werden Bilder und eine HTML-Datei generiert. Weitere Informationen über die Optionen, die im Dialogfeld **Exportieren** verfügbar sind, wenn der Dateityp **HTML und Bilder** ausgewählt wurde, finden Sie unter „Fireworks-HTML-Dokumente exportieren“ auf Seite 280.

## Ausgewählte Segmente exportieren

Sie können ausgewählte Segmente in ein Fireworks-Dokument exportieren. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um mehrere Segmente auszuwählen.

***Hinweis:** Weitere Informationen zur Segmentierung finden Sie unter „Segmente erstellen und bearbeiten“ auf Seite 195.*

### So exportieren Sie ausgewählte Segmente:

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie **Datei > Exportieren** aus.
  - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh) auf das Segment, und wählen Sie **Ausgewähltes Segment exportieren** aus.
- 2 Geben Sie dann einen Zielordner an, in dem die exportierten Dateien gespeichert werden sollen.  
Am besten geeignet ist in der Regel ein Speicherort innerhalb der lokalen Website.
- 3 Geben Sie einen Dateinamen ein. Sie müssen keine Dateinamenserweiterung angeben. Diese wird automatisch angefügt.  
Wenn Sie mit Fireworks mehrere Segmente exportieren, wird der von Ihnen eingegebene Name als Stamm für die Namen aller exportierten Grafiken verwendet, außer für diejenigen, die Sie im Bedienfeld **Ebenen** oder im Eigenschafteninspektor selbst benannt haben.
- 4 Wählen Sie in der Dropdownliste **Segmente** die Option **Segmente exportieren** aus.
- 5 Um nur die vor dem Export ausgewählten Segmente zu exportieren, wählen Sie **Nur ausgewählte Segmente**, und vergewissern Sie sich, dass die Option **Bereiche ohne Segmente einschließen** nicht ausgewählt ist.
- 6 Klicken Sie auf **Exportieren**.

Jedes Segment wird mit den im Bedienfeld **Optimieren** entsprechend festgelegten Optimierungseinstellungen exportiert. Weitere Informationen zum Optimieren finden Sie unter „Hinweise zum Optimieren“ auf Seite 255.

### Segmente aktualisieren

Wenn Sie bereits ein segmentiertes Dokument exportiert und seit dessen Export Änderungen am Originaldokument in Fireworks vorgenommen haben, können Sie gezielt das Segment bzw. Bild aktualisieren, das geändert wurde, anstatt die gesamte segmentierte Grafik erneut exportieren und bereitstellen zu müssen. Es empfiehlt sich, benutzerdefinierte Segmentnamen zu verwenden, damit Sie das zu ersetzende Segment leicht auffinden können. Weitere Informationen finden Sie unter „Segmente benennen“ auf Seite 208.

#### So aktualisieren Sie einzelne Segmente:

- 1 Blenden Sie das Segment aus und bearbeiten Sie den darunter liegenden Bereich.
- 2 Blenden Sie das Segment wieder ein.
- 3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh) auf das Segment, und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Ausgewähltes Segment exportieren** aus.
- 4 Klicken Sie auf **Exportieren**, um das Segment in denselben Ordner wie das ursprüngliche Segment zu exportieren, und verwenden Sie dabei denselben Grundnamen.
- 5 Klicken Sie auf **OK**, wenn Sie gefragt werden, ob die vorhandene Datei ersetzt werden soll.

Wenn Sie den ursprünglichen Dateinamen für das aktualisierte Segment beibehalten und das Segment an die Stelle innerhalb der Website einladen, an welcher sich das Original befindet, so wird das Originalsegment im HTML-Dokument durch das neue Segment ersetzt.

***Hinweis:** Dabei ist zur Vermeidung unerwünschter Ergebnisse im HTML-Dokument darauf zu achten, dass das neue Segment die ursprüngliche Exportgröße nicht überschreitet.*

### Animationen exportieren

Nachdem Sie Ihre Animation erstellt und animiert haben, können Sie sie exportieren. Animationen lassen sich als animierte GIFs, als Flash-SWF-Dateien oder in Form von mehreren Dateien exportieren.

Enthält ein Dokument mehrere Animationen, besteht die Möglichkeit, Segmente über den einzelnen Animationen einzufügen, um sie mit unterschiedlichen Animationseinstellungen, wie z. B. für Schleifen und Frame-Verzögerung, einzeln zu exportieren.

Informationen zum Exportieren in mehrere Dateien finden Sie unter „Frames oder Ebenen exportieren“ auf Seite 278. Informationen zum Exportieren von Animationen als Flash SWF-Dateien finden Sie unter „Mit Flash arbeiten“ auf Seite 303.

#### So exportieren Sie Animationen als animierte GIFs:

- 1 Wählen Sie **Bearbeiten > Auswahl aufheben** aus, um die Auswahl aller Segmente und Objekte aufzuheben. Wählen Sie dann im Bedienfeld **Optimieren** das Dateiformat **Animiertes GIF** aus.

Weitere Informationen zum Optimieren finden Sie unter „GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- und PICT-Dateien optimieren“ auf Seite 264.

- 2 Wählen Sie **Datei > Exportieren** aus.
- 3 Geben Sie im Dialogfeld **Exportieren** einen Dateinamen ein, und wählen Sie den Zielordner aus.
- 4 Klicken Sie auf **Exportieren**.

#### So exportieren Sie mehrere Animationen mit unterschiedlichen Animationseinstellungen als animierte GIFs:

- 1 Klicken Sie bei gedrückter Umschalttaste auf die Animationen, um sie alle auszuwählen.
- 2 Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen > Segment** aus.

Es wird ein Meldungsfenster mit der Frage angezeigt, ob ein oder mehrere Segmente eingefügt werden sollen.

- 3 Klicken Sie auf **Mehrere**.
- 4 Wählen Sie die Segmente einzeln aus und legen Sie im Bedienfeld **Frame** deren Animationseinstellungen fest. Weitere Informationen zu Animationseinstellungen finden Sie unter „Animationen erstellen“ auf Seite 235.

**5** Wählen Sie alle Segmente aus, die Sie animieren möchten, und dann im Bedienfeld **Optimieren** das Dateiformat **Animiertes GIF**.

Weitere Informationen zum Optimieren finden Sie unter „GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- und PICT-Dateien optimieren“ auf Seite 264.

**6** Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh) auf ein Segment, und wählen Sie im Kontextmenü die Option **Ausgewähltes Segment** exportieren. Geben Sie im Dialogfeld **Exportieren** für jede Datei einen Namen ein, wählen Sie ein Ziel, und klicken Sie auf **Exportieren**.

## Frames oder Ebenen exportieren

Fireworks kann alle Ebenen und Frames eines Dokuments als separate Bilddatei unter Verwendung der im Bedienfeld **Optimieren** angegebenen Optimierungseinstellungen exportieren. Der Name der Ebene bzw. des Frames wird zur Generierung des Dateinamens für die jeweiligen Exportdateien verwendet. Diese Exportmethode wird mitunter zum Exportieren von Animationen eingesetzt.

### So exportieren Sie Frames oder Ebenen in mehrere Dateien:

- 1** Wählen Sie **Datei > Exportieren** aus.
- 2** Geben Sie einen Dateinamen ein, und wählen Sie einen Zielordner aus.
- 3** Wählen Sie im Popupmenü **Exportieren** eine der folgenden Optionen aus:

**Frames in Dateien** exportiert Frames als mehrere Dateien.

**Ebenen in Dateien** exportiert Ebenen als mehrere Dateien.

***Hinweis:** Dadurch werden alle Ebenen des aktuellen Frames exportiert.*

- 4** Wählen Sie die Option **Bilder zuschneiden**, um die exportierten Grafiken automatisch an die Objekte in jedem Frame anzupassen.

Wenn Sie Ebenen bzw. Frames exportieren möchten, deren Abmessungen jenen des Dokuments entsprechen, müssen Sie die Option **Bilder zuschneiden** deaktivieren.

- 5** Klicken Sie auf **Exportieren**.

## Bereiche exportieren



Mit dem Exportbereichwerkzeug können Sie einen Bereich eines Fireworks-Dokuments exportieren.

### So exportieren Sie einen Bereich eines Dokuments:

- 1** Wählen Sie im Bedienfeld **Werkzeuge** das Exportbereichwerkzeug aus.
- 2** Ziehen Sie den Auswahlrahmen zurecht, um den zu exportierenden Teil des Dokuments auszuwählen.

***Hinweis:** Während des Zeichnens lässt sich die Position des Auswahlrahmens ändern. Halten Sie bei gedrückter Maustaste die Leertaste gedrückt. Ziehen Sie dann den Auswahlrahmen an eine andere Stelle auf der Leinwand. Lassen Sie die Leertaste los, um mit dem Zeichnen des Auswahlrahmens fortzufahren.*

Wenn Sie die Maustaste loslassen, bleibt der Exportbereich weiterhin ausgewählt.

- 3** Passen Sie ggf. die Größe des Exportbereichs an:

- Um die Größe des Exportbereich-Auswahlrahmens proportional zu ändern, ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste einen der Griffe.
- Ziehen Sie bei gedrückter Taste <Alt> (Windows) bzw. Wahl taste (Macintosh) einen der Griffe, um die Größe des Auswahlrahmens von der Mitte aus zu ändern.
- Drücken Sie <Alt>-<Umschalt> (Windows) bzw. <Wahl>-<Umschalt> (Macintosh), und ziehen Sie einen der Griffe, um die Proportionen beizubehalten und Größe des Auswahlrahmens von der Mitte aus zu ändern.

- 4** Doppelklicken Sie in den Exportbereich-Auswahlrahmen, um die Vorschau aufzurufen.

- 5 Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen in der Vorschau vor, und klicken Sie auf **Exportieren**.
- 6 Geben Sie im Dialogfeld **Exportieren** einen Dateinamen ein, und wählen Sie einen Zielordner aus.
- 7 Wählen Sie im Popupmenü **Exportieren** die Option **Nur Bilder** aus.
- 8 Klicken Sie auf **Exportieren**.

**Hinweis:** Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, ohne den Bereich zu exportieren, doppelklicken Sie auf eine Stelle außerhalb des Exportbereich-Auswahlrahmens, und drücken Sie die Taste <Esc>, oder wählen Sie ein anderes Werkzeug aus.

## HTML-Code exportieren

Sofern Sie nicht ausdrücklich Gegenteiliges angeben, wird ein segmentiertes Fireworks-Dokument in Form einer HTML-Datei und zugehöriger Grafiken exportiert.

Fireworks generiert reinen HTML-Code, der von den meisten Webbrowsern und HTML-Editoren gelesen werden kann. Fireworks-HTML-Dateien können Sie auf verschiedenste Arten exportieren:

- Exportieren Sie eine HTML-Datei, die Sie anschließend zur weiteren Bearbeitung in einem HTML-Editor öffnen können.
- Exportieren Sie jede Seite einer Fireworks-Datei als separate HTML-Datei.
- Kopieren Sie HTML-Code in die Zwischenablage von Fireworks, und fügen Sie ihn dann in ein bereits vorhandenes HTML-Dokument ein.
- Exportieren Sie eine HTML-Datei, öffnen Sie sie in einem HTML-Editor, und kopieren Sie manuell Teile des Codes aus der Datei in ein anderes HTML-Dokument.
- Verwenden Sie den Befehl **HTML aktualisieren**, um Änderungen an einer zuvor erzeugten HTML-Datei vorzunehmen.

**Hinweis:** Adobe Dreamweaver bietet ein hohes Maß an Integrationsfähigkeit für Fireworks-Dokumente. Fireworks wickelt den Export von HTML-Code in Dreamweaver anders ab als für andere HTML-Editoren. Wenn Sie Fireworks HTML nach Dreamweaver exportieren, finden Sie die entsprechenden Informationen unter „Mit Dreamweaver arbeiten“ auf Seite 290.

Standardmäßig verwendet Fireworks die UTF-8-Kodierung, wenn Sie HTML-Code exportieren. So wird sichergestellt, dass die Zeichen in der HTML-Datei für alle Sprachen richtig angezeigt werden.

Ferner besteht die Möglichkeit, HTML-Code als CSS-Ebenen (Cascading Style Sheet) und als XHTML-Code zu exportieren.

In welcher Form HTML-Code aus Fireworks exportiert wird, legen Sie im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** fest. Diese Einstellungen können dokumentspezifisch sein oder als Standardeinstellung für sämtliche HTML-Exporte verwendet werden.

### Hinweise zu HTML

Beim Exportieren, Kopieren oder Aktualisieren von HTML-Dateien generiert Fireworks automatisch HTML-Code. Sie müssen ihn weder verstehen noch verwenden. Der generierte Code ist ohne Ihr Zutun funktionsbereit; Sie dürfen allerdings keine Dateien umbenennen oder verschieben.

HTML, oder Hypertext Markup Language, ist der derzeitige Standard für die Anzeige von Webseiten im Internet. Bei einer HTML-Datei handelt es sich um eine Textdatei, in der folgende Elemente enthalten sind:

- Text, der auf der Webseite erscheint.
- HTML-Tags, die das Format und die Struktur des Texts und des gesamten Dokuments festlegen, sowie Hyperlinks zu Grafiken und anderen HTML-Dokumenten (Webseiten)

HTML-Tags sind in spitze Klammern eingeschlossen und sehen etwa folgendermaßen aus:

```
<TAG> betroffener Text </TAG>
```

Mit dem öffnenden Tag wird dem Browser mitgeteilt, dass der nachfolgende Text in einer bestimmten Weise formatiert oder dass eine Grafik eingefügt werden soll. Das schließende Tag (</TAG>), sofern eines vorhanden ist, zeigt das Ende der Formatierungsanweisung an.

### Kommentare in HTML-Code einfügen

Fireworks-HTML-Dateien sind ausführlich kommentiert, damit Sie deutlich erkennen, worauf sich die einzelnen Code-Teile beziehen. Die Kommentare in Fireworks-HTML-Code beginnen mit `<!--` und enden mit `-->`. Jeglicher Text zwischen diesen beiden Tags wird weder als HTML- noch als JavaScript-Code interpretiert. Wenn Sie möchten, dass Kommentare in den HTML-Code eingefügt werden, müssen Sie diese Funktion in Fireworks ausdrücklich aktivieren.

### So veranlassen Sie, dass Kommentare in exportierte HTML-Dateien eingefügt werden:

❖ Wählen Sie vor dem Exportieren auf der Registerkarte **Allgemein** des Dialogfelds **HTML-Einrichtung** die Option **HTML-Kommentare einschließen** aus.

### Ergebnisse des Exportvorgangs

Wenn Sie HTML-Code aus Fireworks exportieren oder kopieren, wird Folgendes generiert, damit die Fireworks-Grafik in einer Webseite wieder aufgebaut werden kann:

- Der für die Zusammensetzung der segmentierten Bilder erforderliche HTML-Code sowie etwaige JavaScript-Code, falls das Dokument interaktive Elemente enthält. Fireworks-HTML enthält Hyperlinks zu den exportierten Bildern und setzt die Hintergrundfarbe der Webseite auf die Leinwandfarbe.
- Eine bzw. mehrere Bilddateien, je nachdem wie viele Segmente in dem betreffenden Dokument erstellt wurden und wie viele Zustände die Schaltflächen des Dokuments enthalten.
- Falls erforderlich, eine Datei namens `spacer.gif`. `Spacer.gif` ist eine transparente, 1 mal 1 Pixel große GIF-Datei, mit deren Hilfe Fireworks Abstandsprobleme behebt, die auftreten können, wenn segmentierte Bilder in einer HTML-Tabelle zusammengesetzt werden. Sie können gesondert angeben, ob Fireworks einen Abstandshalter exportieren soll. Weitere Informationen finden Sie unter „HTML-Exportoptionen festlegen“ auf Seite 285.
- Wenn das Fireworks-Dokument Popupmenüs enthält und Sie diese Popupmenüs exportieren, werden die folgenden Dateien exportiert: `mm_css_menu.js` und eine `.css`-Datei, die den CSS-Code für das Popupmenü enthält. Wenn Ihre Popupmenüs Untermenüs enthalten, wird außerdem eine Datei namens `arrows.gif` exportiert.
- Beim Exportieren oder Kopieren von HTML-Dateien in Dreamweaver werden Anmerkungsdateien erstellt, die die Integration zwischen Fireworks und Dreamweaver unterstützen. Die Dateien haben die Erweiterung `.mno`.

### Fireworks-HTML-Dokumente exportieren

Aus Fireworks können Sie HTML-Dokumente im Dreamweaver-, FrontPage- und Adobe GoLive-Format sowie im Format **Generic HTML** exportieren. **Generic HTML** wird von den meisten HTML-Editoren unterstützt. Beim Exportieren von Fireworks-HTML-Code werden in einem von Ihnen angegebenen Zielordner eine HTML-Datei und die zugehörigen Grafikdateien generiert.

**Hinweis:** Fireworks exportiert HTML-Code auch beim Exportieren in CSS-Ebenen und Director. Weitere Informationen zu CSS-Ebenen finden Sie unter „CSS-Ebenen exportieren“ auf Seite 284. Weitere Informationen zu Director finden Sie unter „Mit Director arbeiten“ auf Seite 315.

Die Methode des Exports von Fireworks-HTML in andere Anwendungen bietet sich ideal für die Arbeit im Team an. Durch das Exportieren einer HTML-Datei wird der Arbeitsablauf in kleinere Abschnitte aufgesplittert, sodass zunächst eine Aufgabe in einer Anwendung erledigt und die Arbeit anschließend ggf. von einer anderen Person in einer anderen Anwendung fortgesetzt werden kann.

Über das Dialogfeld **HTML-Einrichtung** legen Sie globale HTML-Exporteinstellungen fest. Weitere Informationen finden Sie unter „HTML-Exportoptionen festlegen“ auf Seite 285.

**Hinweis:** Dreamweaver bietet ein hohes Maß an Integrationsfähigkeit für Fireworks-Dokumente. Fireworks wickelt den Export von HTML-Code in Dreamweaver anders ab als für andere HTML-Editoren. Befolgen Sie diese Anweisungen, wenn Sie Fireworks HTML nach Dreamweaver exportieren. Ergänzende anwendungsspezifische Informationen finden Sie unter „Mit Dreamweaver arbeiten“ auf Seite 290.

**So exportieren Sie Fireworks-HTML:**

1 Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um das Dialogfeld **Exportieren** zu öffnen:

- Wählen Sie **Datei > Exportieren** aus.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schnellexport** in der oberen rechten Ecke des Dokumentfensters, und wählen Sie im Popupmenü der Zielanwendung eine Exportoption aus. Fireworks füllt automatisch die für die ausgewählte Anwendung geeigneten Einstellungen in die Felder ein.

*Hinweis: Anwendungen anderer Hersteller finden Sie im Untermenü **Schnellexport > Andere**.*

2 Suchen Sie den gewünschten Ordner auf der Festplatte.

3 Wählen Sie im Popupmenü **Exportieren** die Option **HTML und Bilder** aus:

4 Klicken Sie auf die Optionsschaltfläche, und wählen Sie im Dialogfeld **HTML-Einstellungen** auf der Registerkarte **Allgemein** im Popupmenü **HTML-Stil** Ihren HTML-Editor aus. Sollte der gewünschte HTML-Editor nicht aufgeführt sein, wählen Sie **Generic HTML** aus.

*Hinweis: Es ist sehr wichtig, dass Sie Ihren HTML-Editor als HTML-Stil angeben, denn anderenfalls funktionieren interaktive Elemente wie Schaltflächen und Rollover nach dem Import möglicherweise nicht wie erwartet.*

5 Klicken Sie auf **OK**, um zum Dialogfeld **Exportieren** zurückzukehren.

6 Wählen Sie in der Dropdownliste **HTML** die Option **HTML-Datei exportieren** aus.

Durch die Auswahl von **HTML-Datei exportieren** werden in einem von Ihnen angegebenen Zielordner eine HTML-Datei und die zugehörigen Grafikdateien generiert.

7 Wenn das Dokument Segmente enthält, wählen Sie im Popupmenü **Segmente** die Option **Segmente exportieren** aus.

8 Wählen Sie **Bilder in Unterordner ablegen** aus, wenn die Bilder in einem separaten Ordner abgelegt werden sollen. Sie können entweder einen bestimmten Ordner angeben oder die Fireworks-Standardeinstellung (Ordner **Images**) übernehmen.

9 Wenn Sie ein Fireworks-Dokument mit mehreren Seiten exportieren, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Nur aktuelle Seite**, um alle Seiten in separate HTML-Dokumente zu exportieren.

10 Klicken Sie auf **Exportieren**.

Die von Fireworks exportierten Dateien werden nach dem Exportieren als Inhalt der Festplatte angezeigt. An dem Speicherort, den Sie im Dialogfeld **Exportieren** angegeben haben, werden Bilder und eine HTML-Datei generiert.

**HTML-Code in die Zwischenablage kopieren**

Eine schnelle Möglichkeit zum Exportieren von HTML-Code, der in Fireworks generiert wurde, besteht darin, ihn in die Zwischenablage zu kopieren.

Zum Kopieren von HTML-Code stehen Ihnen in Fireworks zwei Methoden zur Auswahl: Sie können entweder den Befehl **HTML-Code kopieren** verwenden oder im Dialogfeld **Exportieren** die Option **In Zwischenablage kopieren** auswählen. Dadurch wird der Fireworks-HTML-Code in die Zwischenablage kopiert, und die zugehörigen Bilddateien werden in dem von Ihnen angegebenen Ordner generiert. Dieser HTML-Code lässt sich anschließend in ein Dokument in einem anderen HTML-Editor einfügen.

Das Kopieren über die Zwischenablage ist zwar eine schnelle Möglichkeit, um Fireworks-HTML-Code in andere Anwendungen zu übernehmen, nicht aber in jedem Fall die beste. Mit dem Kopieren von HTML-Code in die Zwischenablage sind folgende Nachteile verbunden:

- Es besteht nicht die Möglichkeit, Bilder in einem Unterverzeichnis abzulegen. Sie müssen in demselben Ordner gespeichert werden, in den Sie den kopierten HTML-Code einfügen. Eine Ausnahme bildet hier Dreamweaver.
- Sämtliche Hyperlinks oder Pfade, die in Fireworks-Popupmenüs enthalten sind, beziehen sich auf Ihre Festplatte. Das Kopieren von HTML-Code in Dreamweaver bildet eine Ausnahme.
- Wenn Sie mit einem anderen HTML-Editor als Dreamweaver oder Microsoft FrontPage arbeiten, wird der JavaScript-Code für Schaltflächen, Verhalten und Rollover-Grafiken zwar kopiert, funktioniert aber u. U. nicht richtig.

Sollte dies ein Problem darstellen, verwenden Sie die Option **HTML exportieren**, anstatt den HTML-Code in die Zwischenablage zu kopieren.

**Hinweis:** Im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** muss vor dem Kopieren von HTML-Code auf der Registerkarte **Allgemein** der richtige HTML-Stil gewählt und die Option **HTML-Kommentare einschließen** aktiviert werden. Weitere Informationen finden Sie unter „HTML-Exportoptionen festlegen“ auf Seite 285.

#### So kopieren Sie Fireworks-HTML-Code mithilfe der Option „HTML-Code kopieren“:

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie **Bearbeiten > HTML-Code kopieren** aus.
  - Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schnellexport**, und wählen Sie im Popupmenü die Option **HTML-Code kopieren** aus.
- 2 Folgen Sie den Anweisungen des Assistenten, der Sie durch die Einstellungen für den Export von HTML-Code und Bildern führt. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, geben Sie den gewünschten Ordner als Ziel für die exportierten Bilder an. Dabei muss es sich um den Ordner handeln, in dem die HTML-Datei gespeichert wird.

**Hinweis:** Wenn Sie beabsichtigen, den HTML-Code in Dreamweaver einzufügen, spielt das Exportziel für die Bilder keine Rolle, solange es sich um das Dreamweaver-Verzeichnis der HTML-Datei handelt, in welche der Code eingefügt wird.

Der Assistent exportiert die Bilder in den angegebenen Zielordner und kopiert den HTML-Code in die Zwischenablage.

#### So kopieren Sie Fireworks-HTML-Code mithilfe des Dialogfelds „Exportieren“:

1 Wählen Sie **Datei > Exportieren** aus.

**Hinweis:** Beim Exportieren nach Dreamweaver können Sie auch auf die Schaltfläche **Schnellexport** klicken und im Dreamweaver-Untermenü die Option **HTML in Zwischenablage kopieren** auswählen.

2 Geben Sie im Dialogfeld **Exportieren** einen Zielordner für die exportierten Bilder an. Dabei muss es sich um den Ordner handeln, in dem die HTML-Datei gespeichert wird.

**Hinweis:** Wenn Sie beabsichtigen, den HTML-Code in Dreamweaver einzufügen, spielt das Exportziel für die Bilder keine Rolle, solange es sich um das Dreamweaver-Verzeichnis der HTML-Datei handelt, in welche der Code eingefügt wird.

3 Wählen Sie im Popupmenü **Exportieren** die Option **HTML und Bilder** aus:

4 Wählen Sie im Popupmenü **HTML** die Option **In Zwischenablage kopieren** aus.

5 Wenn das Dokument Segmente enthält, wählen Sie im Popupmenü **Segmente** die Option **Segmente exportieren** aus.

6 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Optionen**, wählen Sie im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** Ihren HTML-Editor aus, und klicken Sie auf **OK**.

7 Klicken Sie im Dialogfeld **Exportieren** auf **Exportieren**.

#### So fügen Sie aus Fireworks kopierten HTML-Code in ein HTML-Dokument ein:

1 Öffnen Sie in Ihrem HTML-Editor ein vorhandenes HTML-Dokument oder erstellen Sie ein neues. Speichern Sie das Dokument in demselben Ordner, in welchen Sie die Bilder exportiert haben.

**Hinweis:** Wenn Sie mit Dreamweaver arbeiten, ist es nicht erforderlich, die HTML-Datei in demselben Ordner wie die exportierten Bilder zu speichern. Sofern Sie die Bilder aus Fireworks in eine Dreamweaver-Site exportieren und die HTML-Datei in einem Ordner innerhalb dieser Site speichern, löst Dreamweaver die Pfade zu den entsprechenden Grafikdateien automatisch auf.

2 Sehen Sie sich den HTML-Code an, und setzen Sie die Einfügemarke an die gewünschte Stelle zwischen die `<BODY>`-Tags.

**Hinweis:** Aus Fireworks kopierter HTML-Code enthält die öffnenden und schließenden `<HTML>`- und `<BODY>`-Tags nicht.

3 Fügen Sie den HTML-Code ein. Anweisungen zum Einfügen von Daten aus der Zwischenablage finden Sie im Hilfesystem Ihres HTML-Editors.

Es ist wichtig, beim Einfügen von Code in einen HTML-Editor auf die richtige Speicherposition für Bilder und HTML-Dateien zu achten, um defekte Links zu vermeiden. Wenn Sie Inhalte in die Zwischenablage kopieren, sollten sie anschließend an ihre definitive Zielposition innerhalb der Website exportiert werden. Da in Fireworks dokumentbezogene URLs verwendet werden, funktionieren die Links nicht mehr, wenn entweder die HTML-Datei oder die Grafiken verschoben werden.



### HTML-Code aus einer exportierten Fireworks-Datei kopieren und einfügen

Sie können exportierten Fireworks-HTML-Code in einem HTML-Editor öffnen, Teile daraus kopieren und in eine andere HTML-Datei einfügen.

#### So kopieren Sie Code aus einer exportierten Fireworks-Datei und fügen ihn in ein anderes HTML-Dokument ein:

- 1 Öffnen Sie die exportierte Fireworks-HTML-Datei in einem HTML-Editor.
- 2 Markieren Sie den gewünschten Code, und kopieren Sie ihn in die Zwischenablage.
- 3 Öffnen Sie ein vorhandenes HTML-Dokument oder erstellen Sie ein neues.
- 4 Fügen Sie den Code aus der Zwischenablage an der gewünschten Stelle in die neue HTML-Datei ein. Dabei brauchen Sie die Tags `<HTML>` und `<BODY>` nicht zu kopieren, da diese im HTML-Zieldokument wahrscheinlich schon enthalten sind.

Wenn Sie in Fireworks im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** die Option **HTML-Kommentare einschließen** aktiviert hatten, dann befolgen Sie die Anweisungen in den Kommentaren, um den Code an der richtigen Stelle einzufügen.

- 5 Sollte das Fireworks-Dokument interaktive Elemente enthalten, müssen Sie auch den JavaScript-Code kopieren.

JavaScript-Code ist von den Tags `<SCRIPT>` umgeben und befindet sich in dem durch `<HEAD>` gekennzeichneten Abschnitt des Dokuments. Der gesamte `<SCRIPT>`-Abschnitt ist zu kopieren und einzufügen, es sei denn, das Zieldokument enthält bereits einen `<SCRIPT>`-Abschnitt. In diesem Fall sollten Sie nur den Inhalt des `<SCRIPT>`-Abschnitts kopieren und in den bereits vorhandenen `<SCRIPT>`-Abschnitt einfügen, ohne dabei den Inhalt des vorhandenen Abschnitts zu überschreiben. Vergewissern Sie sich nach dem Einfügen des Codes außerdem, dass der `<SCRIPT>`-Abschnitt keine doppelten JavaScript-Funktionen aufweist.

### Exportierten HTML-Code aktualisieren

Mit dem Befehl **HTML aktualisieren** können Sie Änderungen an einem zuvor exportierten Fireworks-HTML-Dokument vornehmen. Diese Funktion ist dann besonders hilfreich, wenn Sie nur einen Teil eines Dokuments aktualisieren möchten.

***Hinweis:** Die Funktionsweise des Befehls **HTML aktualisieren** im Zusammenhang mit Dreamweaver-Dokumenten weicht von der Verwendung mit anderen HTML-Dokumenten ab. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Dreamweaver arbeiten“ auf Seite 290.*

Beim Aktualisieren von Fireworks-HTML-Code können Sie entscheiden, ob nur die veränderten Bilder ersetzt oder der gesamte Code und alle Bilder überschrieben werden sollen. Wenn nur die veränderten Bilder ersetzt werden sollen, werden alle Änderungen, die Sie außerhalb von Fireworks an der HTML-Datei vorgenommen haben, beibehalten.

***Hinweis:** Umfassendere Änderungen am Dokumentenlayout sollten Sie in Fireworks vornehmen. Exportieren Sie die HTML-Datei anschließend erneut.*

#### So aktualisieren Sie HTML-Code mithilfe des Befehls „HTML aktualisieren“:

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie **Datei > HTML aktualisieren**.
  - Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schnellexport**, und wählen Sie im Popupmenü die Option **HTML aktualisieren** aus.
- 2 Geben Sie im Dialogfeld **HTML-Datei suchen** die zu aktualisierende HTML-Datei an.
- 3 Klicken Sie auf **Öffnen**.
- 4 Wenn kein von Fireworks generierter HTML-Code gefunden wird, klicken Sie auf **OK**, um neuen HTML-Code an das Ende des Dokuments anzuhängen.
- 5 Wenn in der betreffenden Datei dagegen Fireworks-HTML enthalten ist, wählen Sie eine der folgenden Optionen aus, und klicken Sie danach auf **OK**:

**Bilder und zugehörigen HTML-Code ersetzen** ersetzt den zuvor von Fireworks generierte HTML-Code.

**Nur Bilder aktualisieren** überschreibt nur die Bilder.

- 6 Wenn das Dialogfeld **Wählen Sie einen Bildordner** angezeigt wird, wählen Sie einen Ordner aus, und klicken Sie auf **Öffnen**.

### CSS-Ebenen exportieren

Mit CSS (Cascading Style Sheets) haben Sie mehr Kontrolle darüber, wie Webseiten angezeigt werden. CSS ermöglicht Ihnen die Erstellung von Formatvorlagen oder Schablonen, über die das Erscheinungsbild verschiedener Elemente wie Kopfzeilen und Hyperlinks definiert wird. Format und Layout können gleichzeitig für mehrere Webseiten geregelt werden. CSS-Ebenen können sich überlagern und übereinander gestapelt werden. Normalerweise weist Fireworks-HTML-Code keine derartigen Überlagerungen auf.

#### So exportieren Sie eine Grafik in CSS-Ebenen:

- 1 Wählen Sie **Datei > Exportieren** aus.
- 2 Geben Sie im Dialogfeld **Exportieren** einen Dateinamen ein, und wählen Sie einen Zielordner aus.
- 3 Wählen Sie im Popupmenü **Exportieren** die Option **CSS-Ebenen** aus.
- 4 Wählen Sie im Popupmenü **Quelle** eine der folgenden Optionen aus:  
**Fireworks-Ebenen** exportiert sämtliche Ebenen als CSS-Ebenen.  
**Fireworks-Frames** exportiert sämtliche Frames als CSS-Ebenen.  
**Fireworks-Segmente** exportiert die Segmente im Dokument als CSS-Ebenen.
- 5 Aktivieren Sie **Bilder zuschneiden**, um die exportierten Bilder und Ebenen automatisch an die Objekte anzupassen.
- 6 Wenn die Bilder in einem Unterordner gespeichert werden sollen, aktivieren Sie **Bilder in Unterordner ablegen**.
- 7 Klicken Sie auf **Exportieren**.

### XHTML exportieren

In nicht allzu ferner Zukunft wird HTML als Standard für die Anzeige von Webinhalten voraussichtlich durch XHTML verdrängt. XHTML ist nicht nur abwärtskompatibel, also mit den meisten derzeit gebräuchlichen Webbrowsern anzeigbar, sondern kann auch von allen Geräten gelesen werden, die XML-Inhalte anzeigen. Dazu gehören PDAs, Mobiltelefone und andere Handgeräte.

XHTML ist eine Kombination aus HTML, dem aktuellen Standard für die Formatierung und Anzeige von Webseiten, und XML (eXtensible Markup Language). XHTML weist die Elemente von HTML auf, folgt aber den strikteren Syntaxregeln von XML.

Zur Unterstützung dieses Standards bietet Fireworks Ihnen die Möglichkeit, XHTML zu exportieren.

**Hinweis:** Fireworks kann XHTML auch importieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Fireworks PNG-Dateien aus HTML-Dateien erstellen“ auf Seite 16.

Weitere Informationen zu XHTML finden Sie in der XHTML-Spezifikation des World Wide Web Consortium (W3C) unter [www.w3.org](http://www.w3.org).

#### So exportieren Sie XHTML aus Fireworks:

- 1 Wählen Sie **Datei > HTML-Einrichtung** aus, wählen Sie auf der Registerkarte **Allgemein** im Popupmenü **HTML-Stil** einen XHTML-Stil aus, und klicken Sie auf **OK**.
- 2 Exportieren Sie das Dokument anhand einer der zum Exportieren oder Kopieren von HTML verfügbaren Methoden. Weitere Informationen zu den verschiedenen Verfahren zum Exportieren und Kopieren von HTML-Code aus Fireworks finden Sie unter „HTML-Code exportieren“ auf Seite 279.

**Hinweis:** Beim Exportieren von XHTML-Code verwendet Fireworks die UTF-8-Kodierung. Weitere Informationen zur UTF-8-Kodierung finden Sie unter „Dateien mit und ohne UTF-8-Kodierung exportieren“ auf Seite 284.

#### Dateien mit und ohne UTF-8-Kodierung exportieren

Ursprünglich waren Webbrowser nicht in der Lage, unterschiedliche Zeichensätze innerhalb eines einzigen HTML-Dokuments anzuzeigen. So war es beispielsweise nicht möglich, chinesischen und englischen Text auf derselben Seite anzuordnen, da die Webbrowser in einem Dokument nur einen Zeichensatz anzeigen konnten.

UTF-8 (Universal Character Set Transformation Format-8) ist eine Textkodierungsmethode, die Webbrowsern die Anzeige unterschiedlicher Zeichensätze auf derselben HTML-Seite ermöglicht. In Fireworks können Sie HTML-Dokumente mit UTF-8-Kodierung exportieren.

**Hinweis:** Fireworks bietet außerdem Unterstützung für das Importieren von UTF-8-kodierten Dokumenten. Weitere Informationen finden Sie unter „Fireworks PNG-Dateien aus HTML-Dateien erstellen“ auf Seite 16.

In Fireworks ist die UTF-8-Kodierung standardmäßig aktiviert, damit in jedem exportierten HTML-Dokument Zeichen unterschiedlicher Zeichensätze angezeigt werden können. Bei Bedarf können Sie die UTF-8-Kodierung ausschalten.

#### So exportieren Sie Dokumente ohne UTF-8-Kodierung:

- 1 Wählen Sie **Datei > HTML-Einrichtung** aus.
- 2 Deaktivieren Sie auf der Registerkarte **Dokumentspezifisch** die Option **UTF-8-kodiert**, und klicken Sie auf **OK**.

**Hinweis:** Weitere Informationen zu HTML-Einrichtungsoptionen finden Sie unter „HTML-Exportoptionen festlegen“ auf Seite 285.

- 3 Exportieren Sie das Dokument anhand einer der zum Exportieren oder Kopieren von HTML verfügbaren Methoden. Informationen zu den verschiedenen Verfahren zum Exportieren und Kopieren von HTML-Code aus Fireworks finden Sie unter „HTML-Code exportieren“ auf Seite 279.

#### HTML-Exportoptionen festlegen

Über das Dialogfeld **HTML-Einrichtung** können Sie bestimmen, wie Fireworks HTML-Dokumente exportiert. Diese Einstellungen können dokumentspezifisch sein oder als Standardeinstellung für sämtliche HTML-Exporte verwendet werden. Die auf der Registerkarte **Dokumentspezifisch** vorgenommenen Änderungen wirken sich nur auf das aktuelle Dokument aus, lassen sich aber als Standardeinstellungen für neue Dokumente definieren. Klicken Sie hierzu vor dem Schließen des Dialogfelds **HTML-Einrichtung** auf die Schaltfläche **Standardeinstellungen festlegen**. Bei den Einstellungen unter **Allgemein** und **Tabelle** handelt es sich dagegen um dokumentübergreifende Voreinstellungen, die sich auf alle neuen Dokumente auswirken.

#### So legen Sie die Exporteinstellung für Fireworks-HTML-Code fest:

- 1 Wählen Sie **Datei > HTML-Einrichtung** aus, oder klicken Sie im Dialogfeld **Exportieren** auf **Optionen**.
- 2 Wählen Sie auf der Registerkarte **Allgemein** eine der folgenden Optionen aus:

- Wählen Sie einen HTML-Stil aus, mit dem der HTML-Code exportiert werden soll.

**Generic HTML** wird von jedem HTML-Editor unterstützt. Wenn Ihr Dokument aber Verhalten oder andere interaktiven Inhalte aufweist, wählen Sie Ihren spezifischen Editor aus, sofern er aufgelistet ist. Interaktive Elemente werden je nach dem ausgewählten HTML-Stil unterschiedlich aus Fireworks exportiert.

Um das Dokument mit dem XHTML-Standard zu exportieren, wählen Sie im Popupmenü den entsprechenden XHTML-Stil. Weitere Informationen zu XHTML finden Sie unter „XHTML exportieren“ auf Seite 284.

- Wählen Sie im Popupmenü **Erweiterung** eine Dateinamenserweiterung aus, oder geben Sie eine neue an.
- Aktivieren Sie **HTML-Kommentare einschließen**, um Hinweise darüber in den HTML-Code einzubinden, an welcher Stelle Code zu kopieren und einzufügen ist. Diese Option wird für Dokumente empfohlen, die interaktive Elemente wie Schaltflächen, Verhalten oder Rollover-Grafiken enthalten. HTML-Kommentare helfen Ihnen, die zu kopierenden und einzufügenden Teile des Codes zu erkennen.
- Aktivieren Sie die Option **Dateiname in Kleinbuchstaben**, damit die Namen der HTML-Datei und der zugehörigen Bilddateien beim Export klein geschrieben werden.

**Hinweis:** Falls Sie im Popupmenü **Erweiterungen** eine Dateinamenserweiterung in Großbuchstaben ausgewählt hatten, wird deren Schreibung dadurch nicht geändert.

- Wählen Sie **CSS für Popupmenüs verwenden** aus, wenn CSS-Code anstelle von JavaScript-Code für die Popupmenüs generiert werden soll. Dieses Vorgehen erleichtert das Verständnis und die Pflege des Codes. Zudem können Sie die Menüs indizieren und die Links im Code mit Dreamweaver aktualisieren.

- Wählen Sie **CSS in externe Datei schreiben** aus, wenn der CSS-Code in eine externe .css-Datei geschrieben werden soll, die in das Verzeichnis mit der HTML-Datei exportiert wird. Der Name der .css-Datei entspricht dem Namen der HTML-Datei (abgesehen von der Dateinamenserweiterung). Durch Auswahl dieser Option wird außerdem eine Datei namens mm\_css\_menu.js in das Verzeichnis mit der HTML-Datei exportiert.

**Hinweis:** Die Option **CSS in externe Datei schreiben** ist nur verfügbar, wenn Sie die Option **CSS für Popupmenüs verwenden** wählen.

- Wählen Sie im File Creator-Popupmenü (Macintosh) eine Anwendung aus. Wenn Sie auf die exportierte HTML-Datei auf der Festplatte doppelklicken, wird sie automatisch in der angegebenen Anwendung geöffnet.

**3** Wählen Sie in der Registerkarte **Tabelle** die gewünschten Einstellungen für Ihre HTML-Tabellen aus. Informationen zum Festlegen von Eigenschaften für exportierte Fireworks-HTML-Tabellen finden Sie unter „Die Exportform für HTML-Tabellen festlegen“ auf Seite 210.

**4** Wählen Sie auf der Registerkarte **Dokumentspezifisch** eine der folgenden Optionen aus:

- Geben Sie mit den Optionen für die automatische Benennung eine Formel für die Benennung von Segmenten an. Dabei können Sie entweder die Standardeinstellungen übernehmen oder eigene Optionen wählen.

**Hinweis:** Wählen Sie **Kein** nicht unüberlegt als Menüoption für die automatische Segmentbenennung aus. Wenn Sie **Kein** als Option für eines der ersten drei Menüs auswählen, exportiert Fireworks sich gegenseitig überschreibende Segmentdateien. Das Ergebnis des Exportvorgangs ist eine einzige Grafik und eine Tabelle, die in jeder Zelle diese Grafik anzeigt.

- Geben Sie in das Textfeld **Alternative Bildbeschreibung** einen Text ein. Dieser Alternativtext wird anstelle einer Grafik angezeigt, während die Grafik aus dem Internet heruntergeladen wird oder wenn der Ladevorgang fehlgeschlagen ist. In einigen Browsern wird der Text u. U. auch als Quickinfo angezeigt, wenn der Zeiger über das Bild bewegt wird. Dieser Text stellt außerdem eine Hilfe für sehbehinderte Webbenutzer dar.
- Wählen Sie **HTML-Seiten mit mehreren Navigationsleisten** aus, wenn Sie eine Navigationsleiste exportieren, die mehrere Seiten miteinander verknüpft. Wenn Sie diese Option wählen, exportiert Fireworks eine zusätzliche Seite für jede Schaltfläche in der Navigationsleiste.
- Die UTF-8-Kodierung ist in Fireworks standardmäßig eingeschaltet, damit in exportierten Dokumenten Zeichen aus mehreren Zeichensätzen angezeigt werden können. Sie können diese Option ausschalten, indem Sie die Option **UTF-8-kodiert** deaktivieren. Weitere Informationen zur UTF-8-Kodierung finden Sie unter „Dateien mit und ohne UTF-8-Kodierung exportieren“ auf Seite 284.

**5** Klicken Sie auf **Standardeinstellungen festlegen**, um diese Einstellungen als globale Standardeinstellungen zu speichern.

**6** Klicken Sie auf **OK**.

## Die Schaltfläche Schnellexport verwenden



Die Schaltfläche **Schnellexport** in der oberen rechten Ecke des Dokumentfensters ermöglicht einfachen Zugriff auf gängige Optionen für den Export von Fireworks-Dateien in andere Anwendungen. Mit der Schaltfläche **Schnellexport** können Sie in eine Vielzahl von Formaten exportieren, darunter auch Dreamweaver und GoLive.

Sämtliche über die Schaltfläche **Schnellexport** zugänglichen Exportoptionen stehen in Fireworks auch an anderer Stelle zur Verfügung, z. B. im Dialogfeld **Exportieren** oder im Menü **Bearbeiten**. Die Schaltfläche **Schnellexport** ermöglicht den schnellen Zugriff auf die am häufigsten verwendeten Exportoptionen. Informationen zum Exportieren in die verschiedenen Formate finden Sie in „Fireworks mit anderen Anwendungen verwenden“ auf Seite 289.

Für die meisten Formate stehen mehrere Exportmethoden zur Verfügung. So können Sie beispielsweise Dreamweaver-HTML exportieren oder vorhandene Dreamweaver-HTML-Dokumente aktualisieren. Eine andere Möglichkeit besteht darin, Dreamweaver-HTML-Code in die Zwischenablage zu kopieren. Sie können eine Flash-SWF-Datei exportieren oder ausgewählte Objekte als Vektoren kopieren.

Mit der Schaltfläche **Schnellexport** lassen sich sogar andere Anwendungen starten oder Fireworks-Dokumente in einem bestimmten Webbrowser als Vorschau anzeigen. Der Schnellexport verkürzt den Exportvorgang und bedeutet somit Zeitersparnis und eine Verbesserung des Arbeitsflusses.

**Hinweis:** Mit der Schaltfläche **Schnellexport** werden Grafiken und Segmente unter Verwendung der im Bedienfeld **Optimieren** angegebenen Einstellungen exportiert. Grafiken müssen also vor dem Exportieren mit der Schaltfläche **Schnellexport** optimiert werden. Weitere Informationen zur Optimierung finden Sie unter „Hinweise zum Optimieren“ auf Seite 255.

#### So exportieren Sie ein Fireworks-Dokument oder ausgewählte Grafiken mithilfe der Schaltfläche **Schnellexport**:

**1** Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schnellexport**, und wählen Sie im eingeblendeten Menü eine Exportoption aus.

Im Dialogfeld **Exportieren** werden automatisch die passenden Optionen aktiviert. Nehmen Sie ggf. Änderungen an den Optionen vor.

**2** Wählen Sie einen Zielordner zum Speichern der exportierten Dateien aus, geben Sie einen Dateinamen ein, und klicken Sie auf **Exportieren**.

#### So starten Sie über die Schaltfläche **Schnellexport** eine andere Anwendung:

❖ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schnellexport**, und wählen Sie im Untermenü der gewünschten Anwendung den Befehl zum Starten aus.

#### Das Popupmenü „**Schnellexport**“ anpassen

Wenn Sie mit JavaScript und XML vertraut sind, können Sie weitere Optionen in das Popupmenü **Schnellexport** einfügen.

#### So fügen Sie dem Popupmenü **Schnellexport** weitere Optionen hinzu:

**1** Erstellen Sie Ihre eigenen JSF-Dateien, und legen Sie sie im Ordner **Quick Export Menu** auf der Festplatte ab.

**Hinweis:** Der genaue Pfad dieses Ordners hängt von dem jeweiligen Betriebssystem ab. Der Ordner **Quick Export Menu** befindet sich in Windows-Systemen im Programmordner von Fireworks im Unterordner **German**. Auf Macintosh-Systemen befindet er sich innerhalb des Fireworks-Anwendungspakets im Ordner **Contents/Resources/English.lproj**. Weitere Informationen über Anwendungspakete finden Sie unter „Anzeigen des Paketinhalts (nur bei Macintosh)“ auf Seite 351.

**2** Fügen Sie die Referenzen auf die neuen JSF-Dateien in die Datei **Quick Export Menu.xml** ein.

Wenn Sie Fireworks das nächste Mal starten, werden die von Ihnen neu erstellten Optionen in das Popupmenü **Schnellexport** aufgenommen. Weitere Informationen finden Sie in [Extending Fireworks \(Fireworks erweitern\)](#).

## Fireworks-Dokumente als E-Mail-Anlagen senden

Dokumente können direkt aus Fireworks bequem als E-Mail-Anlagen gesendet werden. Sie können ein Fireworks-PNG-Dokument, ein komprimiertes JPEG-Dokument oder auch Dokumente mit anderen Dateiformaten und Optimierungseinstellungen, die im Bedienfeld **Optimieren** verfügbar sind, senden.

#### So senden Sie ein Dokument mithilfe Ihres standardmäßigen E-Mail-Clients als E-Mail-Anlage:

**1** Wählen Sie **Datei > Als E-Mail senden** aus.

**2** Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

**PNG-Datei für Fireworks** fügt das aktuelle PNG-Dokument einer neuen E-Mail-Nachricht als Anlage an.

**Komprimierte JPG-Datei** fügt das aktuelle Dokument einer neuen E-Mail-Nachricht als Anlage an und verwendet dabei die Optimierungseinstellung **JPEG – Höhere Qualität**.

**Exporteinstellungen verwenden** fügt das aktuelle Dokument einer E-Mail-Nachricht als Anlage an und verwendet dabei die Einstellungen, die im Bedienfeld **Optimieren** festgelegt wurden.

**Hinweis:** Mozilla, Netscape 6 und Nisus Mailer werden auf Macintosh-Systemen nicht unterstützt.

## Symbol „Dateiverwaltung“ verwenden



Die Schaltfläche **Dateiverwaltung** befindet sich oben im Dokumentfenster neben der Schaltfläche **Schnellexport** und bietet Ihnen schnellen Zugriff auf Dateiübertragungsbefehle. Sie können die Schaltfläche **Dateiverwaltung** verwenden, wenn Ihr Dokument sich in einem Dreamweaver-Siteordner befindet und die Site Zugriff auf einen Remote-Server hat. Fireworks erkennt Ihren Ordner als eine Site, sofern Sie in Dreamweaver mit dem Dialogfeld **Site verwalten** den Zielordner bzw. einen Ordner, der den Zielordner enthält, als lokalen Stammordner für eine Site definiert haben.

Das Schaltfläche **Dateiverwaltung** ermöglicht den Zugriff auf die folgenden Menübefehle:

**Abrufen** kopiert die Remote-Version der Datei in die lokale Site und überschreibt dabei die lokale Datei durch die Remote-Kopie.

**Auschecken** dient zum Auschecken der Datei. Dabei wird die lokale Datei durch die Remote-Kopie überschrieben. **Auschecken** ist in Fireworks nur aktiviert, wenn die Option **Ein- und Auschecken von Dateien aktivieren** in Dreamweaver für die Site aktiviert wurde, in der sich das Dokument befindet.

**Bereitstellen** kopiert die lokale Version der Datei auf die Remote-Site und überschreibt dabei die Remote-Datei durch die lokale Kopie.

**Einchecken** dient zum Einchecken der Datei. Dabei wird die Remote-Kopie durch die lokale Datei überschrieben.

**Einchecken** ist in Fireworks nur aktiviert, wenn die Option **Ein- und Auschecken von Dateien aktivieren** in Dreamweaver für die Site aktiviert wurde, in der sich das Dokument befindet.

**Auschecken rückgängig** macht das Auschecken der lokalen Datei rückgängig und checkt sie wieder ein. Dabei wird die lokale Datei durch die Remote-Kopie überschrieben. **Auschecken rückgängig** ist in Fireworks nur aktiviert, wenn die Option **Ein- und Auschecken von Dateien aktivieren** in Dreamweaver für die Site aktiviert wurde, in der sich das Dokument befindet.

**Hinweis:** Die Dateiverwaltungsbefehle sind in Fireworks nur aktiviert, wenn Ihr Dokument sich in einem Dreamweaver-Siteordner befindet und ein Remote-Server definiert wurde. Die Befehle für **Dateiverwaltung** von Fireworks sind nur für Dateien in Sites verfügbar, die die Transportmethoden **Lokal/Network** und **FTP** verwenden. Dateien in Sites, die **FTP** oder Transportmethoden anderer Hersteller wie **SourceSafe**, **WebDAV** und **RDS** verwenden, können nicht aus Fireworks zum Remote-Server befördert oder von dort abgerufen werden.

Weitere Informationen zum Menü **Dateiverwaltung** finden Sie in „Mit Dreamweaver arbeiten“ auf Seite 290.

# Kapitel 16: Fireworks mit anderen Anwendungen verwenden

Ob für das Erstellen von Inhalten für das Internet oder für Multimedia-Anwendungen: Fireworks sollte zur Grundausstattung jedes Designers gehören. Fireworks lässt sich einfach mit anderen Anwendungen verwenden und bietet eine Reihe von Funktionen, die den Designprozess rationalisieren.

Fireworks-Grafiken können in viele Anwendungen, wie z. B. andere Adobe-Produkte, exportiert werden. Im Zusammenspiel mit anderen Adobe-Anwendungen bietet Fireworks leistungsfähige Integrationsfunktionen:

- Fireworks kann zum Bearbeiten von Grafiken von anderen Adobe-Anwendungen wie z. B. Adobe Dreamweaver, Adobe Flash, HomeSite, Adobe FreeHand und Adobe Director aufgerufen werden.
- Das Fireworks-Verhalten wird beim Exportieren in das Format von Dreamweaver oder Director beibehalten. Auf diese Weise können Sie interaktive Elemente wie z. B. Schaltflächen und Rollover exportieren.
- Dreamweaver und Fireworks bieten aufgrund des so genannten Roundtrip HTML ein hohes Maß an Integrationsfähigkeit. Mit Roundtrip HTML können Sie an Daten in einer Anwendung Änderungen vornehmen. Diese Änderungen werden dann nahtlos von der anderen Anwendung übernommen.
- Dreamweaver und Fireworks verwenden eine gemeinsame Dateiverwaltung, mit der Sie Dateien in einer Dreamweaver-Website ein- und auschecken können.
- Flash und Fireworks besitzen ebenfalls ein enges Integrationsmodell. Sie können Fireworks-PNG-Quelldateien direkt in Flash exportieren, ohne diese in ein anderes Grafikformat umwandeln zu müssen. Flash bietet eine Reihe von Optionen, mit denen Sie steuern können, wie Fireworks-Objekte und Ebenen importiert werden.

Darüber hinaus vereinfacht Fireworks die Arbeit mit Anwendungen wie Adobe Photoshop und Adobe GoLive. So können Sie beispielsweise Photoshop-Grafiken als vollständig bearbeitbare Dateien problemlos importieren und exportieren oder HTML-Dateien mit Fireworks und GoLive erstellen und bearbeiten.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:

- „Mit Dreamweaver arbeiten“ auf Seite 290
- „Mit Flash arbeiten“ auf Seite 303
- „Mit FreeHand arbeiten“ auf Seite 310
- „Mit Director arbeiten“ auf Seite 315
- „Mit HomeSite arbeiten“ auf Seite 318
- „Mit Photoshop arbeiten“ auf Seite 320
- „Mit Illustrator arbeiten“ auf Seite 324
- „Mit GoLive arbeiten“ auf Seite 325
- „Mit HTML-Editoren arbeiten“ auf Seite 325
- „Fireworks erweitern“ auf Seite 325
- „Adobe XMP“ auf Seite 326
- „Adobe Bridge“ auf Seite 326
- „Flex-Integration für Layouts von Rich-Internetanwendungen (MXML-Export)“ auf Seite 327

## Mit Dreamweaver arbeiten

Die Integrationsfunktionen von Dreamweaver und Fireworks erleichtern das Arbeiten mit Dateien, die zwischen beiden Anwendungen ausgetauscht werden. Sowohl Fireworks als auch Dreamweaver enthalten viele gemeinsame Funktionen zum Bearbeiten von Dateien, einschließlich Änderungen von Verknüpfungen, Imagemaps und Tabellensegmenten. Beide Anwendungen zusammen stellen eine höchst effiziente Arbeitsplattform dar, mit der Sie Webgrafiken bearbeiten, optimieren und in HTML-Seiten einbinden können.

Wenn Sie die in ein Dreamweaver-Dokument eingefügten Fireworks-Bilder ändern möchten, können Sie Fireworks über den Eigenschafteninspektor von Dreamweaver starten, die gewünschten Bearbeitungsschritte durchführen und dann zum aktualisierten Dreamweaver-Dokument zurückkehren. Wenn Sie Bilder und Animationen rasch optimieren möchten, können Sie über den Eigenschafteninspektor von Dreamweaver das Fireworks-Dialogfeld **Exportvorschau** öffnen und aktualisierte Einstellungen eingeben. In beiden Fällen werden die Änderungen sowohl an den in Dreamweaver eingebetteten Dateien als auch an den Fireworks-Dateien selbst vorgenommen, falls die entsprechenden Quelldateien geöffnet wurden.

Zur weiteren Rationalisierung des Design-Arbeitsflusses können Sie in Dreamweaver Bildplatzhalter für zukünftige Fireworks-Bilder erstellen. Sie können diese Platzhalter später auswählen, Fireworks aufrufen und damit Grafiken in den von den Dreamweaver-Platzhaltern angegebenen gewünschten Dimensionen erzeugen. Sobald Sie sich in Fireworks befinden, können Sie bei Bedarf die Bilddimensionen ändern.

### Fireworks-Bilder in Dreamweaver platzieren

Zum Platzieren von Fireworks-Grafiken in Dreamweaver-Dokumente gibt es mehrere Methoden. Sie können eine vollständig bearbeitete Fireworks-Grafik über das Bedienfeld **Dateien** oder das Menü **Einfügen** in Dreamweaver platzieren, oder Sie können aus einem Dreamweaver-Bildplatzhalter ein neues Fireworks-Dokument erstellen.

Grafikdateien, die in einem beliebigen von Fireworks und Dreamweaver unterstützten Format vorliegen, können direkt in ein Dreamweaver-Dokument eingefügt werden. Hierzu verwenden Sie das Dreamweaver-Bedienfeld **Dateien** oder das Menü **Einfügen**. Zuerst müssen Sie die Grafiken aus Fireworks exportieren. Weitere Informationen zum Exportieren von Bildern finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

#### So fügen Sie ein Fireworks-Bild über das Bedienfeld **Dateien** in ein Dreamweaver-Dokument ein:

- 1 Exportieren Sie das Bild aus Fireworks in den lokalen Site-Ordner, den Sie in Dreamweaver festgelegt haben.
- 2 Öffnen Sie das Dreamweaver-Dokument in der Entwurfsansicht.
- 3 Ziehen Sie das Bild aus dem Bedienfeld **Dateien** in das Dreamweaver-Dokument.

#### So fügen Sie ein Fireworks-Bild über das Menü **Einfügen** in ein Dreamweaver-Dokument ein:

- 1 Platzieren Sie die Einfügemarke im Fenster des Dreamweaver-Dokuments an der gewünschten Position.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie **Einfügen** > **Bild** aus.
  - Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bilder: Bildplatzhalter** in der Kategorie **Allgemein** der Einfügelegiste.
- 3 Gehen Sie zu dem aus Fireworks exportierten Bild. Klicken Sie dann auf **Öffnen**.

Wenn sich die Bilddatei nicht im aktuellen Dreamweaver-Stammverzeichnis befindet, wird eine Meldung angezeigt, in der Sie gefragt werden, ob die Datei in den Stammordner kopiert werden soll.

#### Neue Fireworks-Dateien aus Dreamweaver-Platzhaltern erzeugen

Bildplatzhalter kombinieren die Leistungsfähigkeit von Fireworks und Dreamweaver, indem sie Ihnen erlauben, vor der Fertigstellung Ihres Seitenentwurfs mit verschiedenen Webseitenlayouts zu experimentieren. Mit Bildplatzhaltern können Sie Größe und Position von zukünftigen Fireworks-Bildern, die in Dreamweaver platziert werden sollen, angeben.



Wenn Sie aus einem Dreamweaver-Bildplatzhalter ein Fireworks-Bild erstellen, wird ein Fireworks-Bild erzeugt, dessen Leinwand dieselben Dimensionen wie der ausgewählte Platzhalter hat. In Fireworks können Sie zum Erstellen Ihrer Grafik die herkömmlichen Fireworks-Werkzeuge verwenden. Sie können Ihr Dokument auch in verschiedene Bereiche aufteilen und ihm mithilfe von Schaltflächen, Rollover und anderen Elementen interaktives Verhalten verleihen.

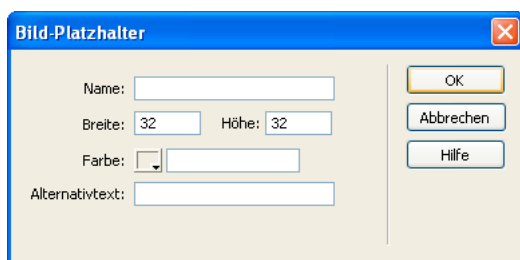
**Hinweis:** Die gesamte in Fireworks erstellte Funktionalität wird beim Export in Dreamweaver beibehalten. Gleichmaßen wird das Dreamweaver-Verhalten von Bildplatzhaltern beim Aufrufen von Fireworks und Bearbeiten in diesem Programm beibehalten. Es gibt jedoch eine Ausnahme: Auf Dreamweaver-Bildplatzhalter angewendete indirekte Rollover werden nicht beibehalten, wenn sie in Fireworks geöffnet und bearbeitet werden.

Wenn Sie die Fireworks-Sitzung beendet haben und Sie sich wieder in Dreamweaver befinden, wird der ursprünglich ausgewählte Platzhalter durch die neu erstellte Fireworks-Grafik ersetzt.

### So erstellen Sie ein Fireworks-Bild aus einem Dreamweaver-Bildplatzhalter:

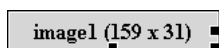
- 1 Speichern Sie in Dreamweaver das gewünschte HTML-Dokument in einem Verzeichnis innerhalb des Dreamweaver-Stammverzeichnisses.
- 2 Platzieren Sie den Einfügekpunkt im Dokument an der gewünschten Position. Führen Sie dann einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie **Einfügen > Bildobjekte > Bildplatzhalter** aus.
  - Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bilder**: Popupmenü **Bild** in der Kategorie **Allgemein** der Leiste **Einfügen**, und wählen Sie **Bildplatzhalter**.

Das Dialogfeld **Bildplatzhalter** wird angezeigt.



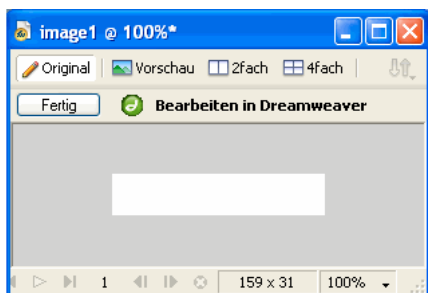
- 3 Geben Sie Name, Größe, Farbe und Alternativtext für den Bildplatzhalter ein, und klicken Sie auf **OK**.

Ein Bildplatzhalter wird in das Dreamweaver-Dokument eingefügt.



- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie den Bildplatzhalter aus, und klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf **Erstellen**.
  - Doppelklicken Sie bei gedrückter Taste <Strg> (Windows) bzw. Befehlstaste (Macintosh) auf den Bildplatzhalter.
  - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh), und wählen Sie in Fireworks **Bild erstellen**.

Fireworks wird mit einer leeren Leinwand geöffnet, die genau dieselbe Größe wie das Platzhalterbild hat. Das Dokumentfenster zeigt an, dass Sie eigentlich ein Dreamweaver-Bild ändern.



**5** Erstellen Sie ein Bild in Fireworks. Klicken Sie danach auf **Fertig**.

**6** Geben Sie im Dialogfeld **Speichern unter** einen Namen und ein Verzeichnis für die PNG-Datei ein. Klicken Sie dann auf **Speichern**.

***Hinweis:** Wenn Sie im Eigenschafteninspektor in Dreamweaver einen Namen für den Bildplatzhalter eingegeben haben, wird dieser Name in Fireworks als der Standardname verwendet.*

Weitere Informationen zum Speichern von Fireworks PNG-Dateien finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

**7** Geben Sie im Dialogfeld **Exportieren** einen Namen für die exportierten Dateien ein.

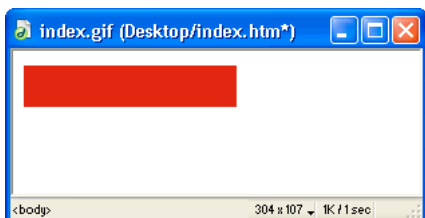
Hierbei handelt es sich um die Bilddateien, die in Dreamweaver angezeigt werden.

**8** Geben Sie ein Verzeichnis für die exportierten Dateien ein. Der von Ihnen ausgewählte Speicherort sollte sich im Dreamweaver-Stammverzeichnis befinden.

Weitere Informationen zum Exportieren finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

**9** Klicken Sie auf **Speichern**.

Wenn Sie sich wieder in Dreamweaver befinden, wird der ursprünglich ausgewählte Platzhalter durch die neu erstellte Fireworks-Grafik bzw. -Tabelle ersetzt.



## Fireworks-HTML-Code in Dreamweaver platzieren

Zum Platzieren von Fireworks-generiertem HTML-Code in Dreamweaver gibt es mehrere Methoden. Sie können HTML exportieren oder Fireworks-HTML-Code in die Zwischenablage kopieren. Sie können auch eine exportierte Fireworks HTML-Datei in Dreamweaver öffnen und Codeausschnitte kopieren und einfügen. Mit dem Fireworks-Befehl **HTML aktualisieren** können Sie auf einfache Weise Code aktualisieren, den Sie nach Dreamweaver exportiert haben. Sie können HTML sogar als Dreamweaver-Bibliothek exportieren.

Weitere Informationen zum Exportieren von HTML finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

***Hinweis:** Vor dem Exportieren, Kopieren oder Aktualisieren von Fireworks-HTML zur Verwendung in Dreamweaver sollten Sie sich vergewissern, dass Sie im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** Dreamweaver als HTML-Typ ausgewählt haben. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.*

### Fireworks-HTML nach Dreamweaver exportieren

Das Exportieren von Fireworks-Dateien nach Dreamweaver ist ein Prozess, der aus zwei Schritten besteht. Aus Fireworks können Sie Dateien direkt in einen Dreamweaver-Stammordner exportieren. Dadurch werden an dem von Ihnen angegebenen Speicherort eine HTML-Datei und die damit verbundenen Grafikdateien erzeugt. Dann wird der HTML-Code mit der Funktion **Fireworks-HTML einfügen** in Dreamweaver platziert.

***Hinweis:** Vor dem Exportieren, Kopieren oder Aktualisieren von Fireworks-HTML zur Verwendung in Dreamweaver sollten Sie sich vergewissern, dass Sie im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** Dreamweaver als HTML-Typ ausgewählt haben. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.*

### So exportieren Sie Fireworks-HTML:

❖ Exportieren Sie Ihr Dokument in das HTML-Format. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

### So fügen Sie HTML-Code aus Fireworks in ein Dreamweaver-Dokument ein:

- 1 Speichern Sie Ihr Dokument in Dreamweaver an der gewünschten Stelle im Dateisystem.
- 2 Platzieren Sie im betreffenden Dokument den Einfügepunkt an der Stelle, an welcher der eingefügte HTML-Code beginnen soll.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie **Einfügen** > **Bildobjekte** > **Fireworks-HTML** aus.
  - Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bilder**: Popupmenü **Bild** in der Kategorie **Allgemein** der Leiste **Einfügen**, und wählen Sie **Fireworks-HTML**.
- 4 Klicken Sie im eingeblendeten Dialogfeld auf **Durchsuchen**, und wählen Sie die gewünschte HTML-Datei aus Fireworks aus.
- 5 Wählen Sie **Datei nach dem Einfügen löschen** aus, um die HTML-Datei in den Papierkorb zu verschieben (Windows) oder unwiderruflich zu löschen (Macintosh), wenn die Operation abgeschlossen ist.

Verwenden Sie diese Option, wenn Sie die HTML-Datei aus Fireworks nicht mehr benötigen, sobald Sie diese eingefügt haben. Die mit der HTML-Datei verknüpfte PNG-Quelldatei wird von dieser Option nicht berührt.

***Hinweis:** Wenn die HTML-Datei auf einem Netzlaufwerk gespeichert ist, wird sie endgültig gelöscht und nicht erst in den Papierkorb (Windows) verschoben.*

- 6 Klicken Sie auf **OK**, um den HTML-Code zusammen mit allen verknüpften Bildern, Segmenten und JavaScript-Elementen in das Dreamweaver-Dokument einzufügen.

### Fireworks-HTML-Code zur Verwendung in Dreamweaver in die Zwischenablage kopieren

Eine schnelle Möglichkeit zum Einfügen von HTML-Code aus Fireworks in Dreamweaver besteht darin, den Code aus Fireworks in die Zwischenablage zu kopieren und dann unmittelbar in das Dreamweaver-Dokument einzufügen. Der gesamte mit dem Fireworks-Dokument assoziierte HTML- und JavaScript-Code wird in das Dreamweaver-Dokument kopiert. Bilder werden an den von Ihnen angegebenen Speicherort kopiert, und Dreamweaver aktualisiert den HTML-Code mit dokumentbezogenen Verweisen auf diese Bilddateien.

***Hinweis:** Vor dem Kopieren in die Zwischenablage sollten Sie sich vergewissern, dass Sie im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** Dreamweaver als HTML-Typ ausgewählt haben. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.*

### Führen Sie einen der folgenden Schritte durch, um Fireworks-HTML-Code zur Verwendung in Dreamweaver in die Zwischenablage zu kopieren:

- Kopieren Sie den HTML-Code in die Zwischenablage von Fireworks. Fügen Sie ihn dann in ein Dreamweaver-Dokument ein.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schnellexport**, wählen Sie **HTML-Code kopieren**, und fügen Sie den Code dann in ein Dreamweaver-Dokument ein.

Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

***Hinweis:** Dieses Verfahren kann nur mit Dreamweaver und nicht mit anderen HTML-Editoren verwendet werden. Nur Dreamweaver aktualisiert die Hyperlinks auf die Fireworks-Bilder beim Einfügen des HTML-Codes in das Dreamweaver-Dokument, um dokumentenrelative Hyperlinks zu erzeugen.*

### Code aus einer exportierten Fireworks-Datei kopieren und in Dreamweaver einfügen

Sie können eine exportierte Fireworks HTML-Datei in Dreamweaver öffnen und dann die gewünschten Abschnitte kopieren und in ein anderes Dreamweaver-Dokument einfügen.

*Hinweis:* Vor dem Exportieren aus Fireworks sollten Sie sich vergewissern, dass Sie im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** Dreamweaver als **HTML-Typ** ausgewählt haben. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

### So kopieren Sie Code aus einer exportierten Fireworks-Datei und fügen ihn in Dreamweaver ein:

❖ Exportieren Sie eine Fireworks HTML-Datei. Kopieren Sie dann Code und fügen Sie ihn in ein anderes Dreamweaver-Dokument ein. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

### Fireworks-HTML-Code, der nach Dreamweaver exportiert wurde, aktualisieren

Mit dem Fireworks-Befehl **HTML aktualisieren** können Sie Änderungen an einem HTML-Dokument vornehmen, das Sie zuvor nach Dreamweaver exportiert hatten.

*Hinweis:* Während die Funktion **HTML aktualisieren** zum Aktualisieren von HTML-Dokumenten, die Sie vorher nach Dreamweaver exportiert hatten, nützlich ist, bietet Roundtrip HTML noch mehr Vorteile. Weitere Informationen finden Sie unter „Fireworks-Dateien aus Dreamweaver bearbeiten“ auf Seite 295.

Mit dem Befehl **HTML aktualisieren** können Sie eine PNG-Quelldatei in Fireworks bearbeiten und dann automatisch jeden beliebigen exportierten HTML-Code und sämtliche in ein Dreamweaver-Dokument platzierten Bilddateien aktualisieren. Das heißt, Sie können auf diese Weise Dreamweaver-Dateien aktualisieren, auch ohne Dreamweaver zu starten.

*Hinweis:* Vor dem Aktualisieren von HTML-Code sollten Sie sich vergewissern, dass Sie im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** Dreamweaver als **HTML-Typ** ausgewählt haben. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

### So aktualisieren Sie in Dreamweaver platzierte HTML-Dateien aus Fireworks:

- 1 Nehmen Sie in Fireworks am entsprechenden PNG-Dokument die gewünschten Änderungen vor.
- 2 Wählen Sie **Datei > HTML aktualisieren** aus, oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Schnellexport**, und wählen Sie im Dreamweaver-Popupmenü den Befehl **HTML aktualisieren**.
- 3 Suchen Sie die Dreamweaver-Datei mit dem HTML-Code, den Sie aktualisieren möchten, und klicken Sie auf **Öffnen**.
- 4 Navigieren Sie zu dem Ordner, in dem die aktualisierten Grafikdateien gespeichert werden sollen, und klicken Sie auf **Öffnen**.

Fireworks aktualisiert den HTML- und JavaScript-Code im Dreamweaver-Dokument. Außerdem exportiert Fireworks die mit dem HTML-Code verknüpften aktualisierten Bilder und legt diese im angegebenen Zielordner ab.

Wenn Fireworks keine übereinstimmenden HTML-Codes zum Aktualisieren finden kann, erhalten Sie die Möglichkeit, in das ausgewählte Dokument neuen HTML-Code einzufügen. Fireworks fügt den JavaScript-Code am Anfang des Dokuments ein und die HTML-Tabelle bzw. die Verknüpfung mit dem Bild am Ende.

### Fireworks-Dateien in Dreamweaver-Bibliotheken exportieren

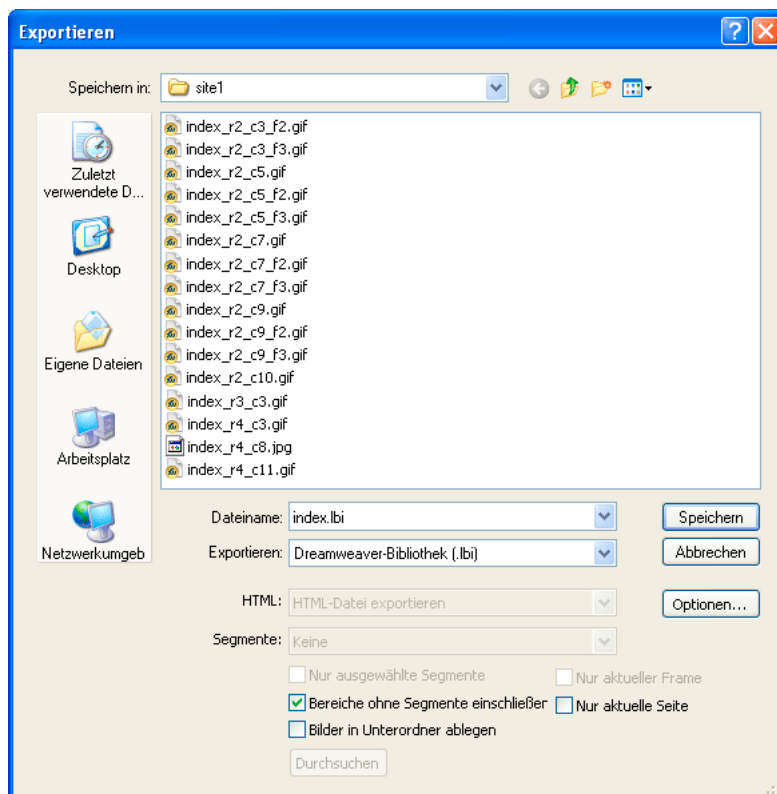
Dreamweaver-Bibliothekselemente vereinfachen das Bearbeiten und Aktualisieren häufig verwendeter Website-Komponenten wie z. B. Unternehmens-Logos oder Grafiken, die auf jeder Seite einer Website angezeigt werden sollen. Ein Bibliothekselement ist ein Teil einer HTML-Datei, der sich im Ordner **Bibliothek** im Stammordner der Site befindet. Bibliothekselemente werden als Kategorie im Fenster **Elemente** von Dreamweaver dargestellt. Sie können ein Bibliothekselement (eine Datei mit der Erweiterung .lbi) aus dem Fenster **Elemente** auf eine beliebige Seite Ihrer Website ziehen und es auf diese Weise in eine Dreamweaver-Datei einfügen.

Sie können keine Bibliothekselementinstanzen, sondern nur das Hauptbibliothekselement direkt im Dreamweaver-Dokument bearbeiten. Danach aktualisiert Dreamweaver jede Kopie dieses Elements in ihrer Website. Dreamweaver-Bibliothekselemente gleichen Fireworks-Symbolen. Änderungen am Hauptbibliotheksdokument werden in alle Bibliotheksinstanzen auf Ihrer Website übernommen.

*Hinweis:* Pop-upmenüs werden von Dreamweaver-Bibliothekselementen nicht unterstützt.

**So exportieren Sie ein Fireworks-Dokument als Dreamweaver-Bibliothek:**

- 1 Wählen Sie **Datei > Exportieren** aus.
- 2 Wählen Sie **Dreamweaver-Bibliothek** als Dateityp aus.



Wählen Sie den Ordner **Library** im Dreamweaver-Stammverzeichnis als den Speicherort für die Dateien aus. Falls dieser Ordner nicht existiert, können Sie mithilfe des Dialogfelds **Ordner wählen**, den entsprechenden Ordner erstellen oder suchen. Der Ordner muss **Library** genannt werden. Dreamweaver unterscheidet zwischen Groß- und Kleinschreibung.

**Hinweis:** Dreamweaver erkennt die exportierte Datei nicht als Bibliothekselement, wenn diese nicht im Ordner **Library** gespeichert wird.

- 3 Geben Sie im Dialogfeld **Exportieren** einen Dateinamen ein.
- 4 Falls das Bild Segmente enthält, wählen Sie die Segmentierungsoptionen aus. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.
- 5 Wenn die Bilder in einem Unterordner gespeichert werden sollen, aktivieren Sie **Bilder in Unterordner ablegen**.
- 6 Klicken Sie auf **Speichern**.

**Fireworks-Dateien aus Dreamweaver bearbeiten**

Roundtrip HTML ist eine leistungsfähige Funktion, die Fireworks und Dreamweaver eng integriert. Mit ihr können Sie an Daten in einer Anwendung Änderungen vornehmen. Diese Änderungen werden dann nahtlos von der anderen Anwendung übernommen. Mit Roundtrip HTML verwenden Sie die Integration von Starten und Bearbeiten, um die mit Fireworks erstellten und in ein Dreamweaver-Dokument eingefügten Bilder und Tabellen zu bearbeiten. Dreamweaver öffnet die Fireworks PNG-Quelldatei für das platzierte Bild bzw. die platzierte Tabelle automatisch. Dadurch können Sie die gewünschten Änderungen in Fireworks vornehmen. Die in Fireworks vorgenommenen Änderungen werden automatisch auf das platzierte Bild angewendet, wenn Sie zu Dreamweaver zurückkehren.

**Hinweis:** Vor dem Arbeiten mit Roundtrip HTML sollten Sie einige vorbereitende Aufgaben ausführen. Weitere Informationen finden Sie unter „Optionen zum Starten und Bearbeiten einstellen“ auf Seite 300.

## Roundtrip HTML

Fireworks erkennt und erhält viele der am Dreamweaver-Dokument vorgenommenen Änderungen, einschließlich Änderungen an Links, Imagemaps, Text und HTML in HTML-Segmenten, sowie Funktionalität, die sowohl Fireworks als auch Dreamweaver besitzen. Der Eigenschafteninspektor von Dreamweaver hilft Ihnen, die in Fireworks erstellten Bilder, Tabellensegmente und Tabellen im Dokument wiederzufinden.

Obwohl Fireworks die meisten Dreamweaver-Bearbeitungsfunktionen unterstützt, können tiefgreifende Änderungen, die an einer Dreamweaver-Tabellenstruktur vorgenommen wurden, nicht mehr vereinbare Unterschiede zwischen beiden Anwendungen verursachen. Wenn Sie an einer Tabellenstruktur in Dreamweaver radikale Änderungen vornehmen und dann diese Tabelle in Fireworks öffnen und bearbeiten möchten, wird eine Meldung angezeigt, die Sie warnt, dass die in Fireworks vorgenommenen Änderungen alle Änderungen überschreiben, die vorher an der Tabelle in Dreamweaver vorgenommen wurden. Wenn Sie an einer Tabellenstruktur in Dreamweaver größere Änderungen planen, sollten Sie die Dreamweaver-Funktion zum Starten von Fireworks verwenden, um die Tabelle in Fireworks zu bearbeiten.

## Fireworks-Bilder bearbeiten

Sie können Fireworks starten, um einzelne in ein Dreamweaver-Dokument eingesetzte Bilder zu bearbeiten.

**Hinweis:** Vor dem Bearbeiten von Fireworks-Grafiken in Dreamweaver sollten Sie einige vorbereitende Aufgaben ausführen. Weitere Informationen finden Sie unter „Optionen zum Starten und Bearbeiten einstellen“ auf Seite 300.

### So öffnen und bearbeiten Sie ein in Dreamweaver platziertes Fireworks-Bild:

- 1 Wenn der Eigenschafteninspektor noch nicht geöffnet ist, klicken Sie in Dreamweaver auf **Fenster** > **Eigenschaften**, um ihn zu öffnen.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie das gewünschte Bild aus. (Der Eigenschafteninspektor erkennt die Auswahl als Fireworks-Bild und zeigt den Namen der erkannten PNG-Quelldatei dieses Bilds an.) Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf **Bearbeiten**.
  - Doppelklicken Sie bei gedrückter Taste <Strg> (Windows) bzw. Befehlstaste (Macintosh) auf das Bild, das Sie bearbeiten möchten.
  - Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh) auf das gewünschte Bild, und wählen Sie im Kontextmenü **Mit Fireworks bearbeiten**.

Dreamweaver startet Fireworks, falls die Anwendung noch nicht läuft.

- 3 Geben Sie an, wenn Sie dazu aufgefordert werden, ob Sie für das platzierte Bild eine Fireworks-Quelldatei suchen möchten. Weitere Informationen zu Fireworks-PNG-Quelldateien finden Sie in der Fireworks-Hilfe.
- 4 Bearbeiten Sie das Bild in Fireworks. Das Dokumentfenster zeigt an, dass Sie eigentlich ein Dreamweaver-Bild ändern. Dreamweaver erkennt sämtliche Änderungen, die an dem Bild in Fireworks vorgenommen wurden, und behält diese bei.
- 5 Wenn Sie das Bearbeiten des Bilds abgeschlossen haben, klicken Sie im Dokumentfenster auf **Fertig**.

Das Bild wird mit den aktuellen Optimierungseinstellungen exportiert. Die von Dreamweaver verwendeten GIF- bzw. JPEG-Dateien werden aktualisiert, und die PNG-Quelldatei wird gespeichert, falls eine Quelldatei ausgewählt wurde.

**Hinweis:** Dreamweaver unterstützt grundlegende, auf Fireworks-Technologie basierende Bildbearbeitungsfunktionen, mit denen Sie Bilder ohne externe Bildeditoren ändern können. Sie können Bilder zuschneiden, vergrößern, verkleinern, neu auflösen usw., ohne Dreamweaver verlassen zu müssen. Die Bildbearbeitungsfunktionen von Dreamweaver können nur auf Bilder im JPEG- oder GIF-Dateiformat angewandt werden. Bilder in anderen Bitmap-Dateiformaten können mit diesen Bildbearbeitungsfunktionen nicht bearbeitet werden. Weitere Informationen zum Bearbeiten von Bildern in Dreamweaver finden Sie in der Dreamweaver-Hilfe.

**Hinweis:** Wenn Sie ein Bild vom Dreamweaver-Bedienfeld **Site** aus öffnen, wird die Datei im Standardeditor für den jeweiligen Bildtyp geöffnet. Sie können den Standardeditor unter den Voreinstellungen in Dreamweaver festlegen. Beim Öffnen von Bildern über dieses Bedienfeld öffnet Fireworks nicht die PNG-Originaldatei. Um die Integrationsfunktionen von Fireworks verwenden zu können, müssen Sie das Bild im Dokumentfenster von Dreamweaver öffnen.

### Fireworks-Tabellen bearbeiten

Wenn Sie ein Bildsegment öffnen und bearbeiten, das Bestandteil einer platzierten Fireworks-Tabelle ist, öffnet Dreamweaver automatisch die PNG-Quelldatei der gesamten Tabelle.

Vor dem Bearbeiten von Fireworks-Tabellen in Dreamweaver sollten Sie einige vorbereitende Aufgaben ausführen. Weitere Informationen finden Sie unter „Optionen zum Starten und Bearbeiten einstellen“ auf Seite 300.

**Hinweis:** *Möglicherweise wird ein Dreamweaver-Fehler gemeldet, wenn Sie eine andere Tabelle in einer Fireworks-Tabelle verschachteln und diese dann mit der Roundtrip-Funktion in Dreamweaver bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie in der TechNote 19231 in der Adobe-Website.*

#### So öffnen und bearbeiten Sie eine in Dreamweaver platzierte Fireworks-Tabelle:

**1** Wenn der Eigenschafteninspektor noch nicht geöffnet ist, klicken Sie in Dreamweaver auf **Fenster > Eigenschaften**, um ihn zu öffnen.

**2** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie in die Tabelle, und klicken Sie dann in der Statusleiste auf das Tag `TABLE`, um die gesamte Tabelle auszuwählen. (Der Eigenschafteninspektor erkennt die Auswahl als Fireworks-Tabelle und zeigt den Namen der erkannten PNG-Quelldatei dieser Tabelle an.) Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf **Bearbeiten**.
- Klicken Sie auf die linke obere Ecke der Tabelle, um diese auszuwählen, und klicken Sie dann im Eigenschafteninspektor auf **Bearbeiten**.
- Wählen Sie in der Tabelle ein Bild aus, und klicken Sie dann im Eigenschafteninspektor auf **Bearbeiten**.
- Doppelklicken Sie bei gedrückter Taste <Strg> (Windows) bzw. Befehlstaste (Macintosh) auf das Bild, das Sie bearbeiten möchten.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh) auf das Bild, und wählen Sie dann im Kontextmenü **Mit Fireworks bearbeiten**.

Dreamweaver startet Fireworks, falls die Anwendung noch nicht läuft. Die PNG-Quelldatei der gesamten Tabelle wird im Dokumentfenster angezeigt.

Weitere Informationen zu Fireworks-PNG-Quelldateien finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

**3** Nehmen Sie in Fireworks die gewünschten Änderungen vor.

Dreamweaver erkennt sämtliche Änderungen, die an der Tabelle in Fireworks vorgenommen wurden, und behält diese bei.

**4** Wenn Sie das Bearbeiten der Tabelle abgeschlossen haben, klicken Sie im Dokumentfenster auf **Fertig**.

Die HTML- und die Bildsegmentdatei werden für die Tabelle mit den aktuellen Optimierungseinstellungen exportiert. Die in Dreamweaver platzierte Tabelle wird aktualisiert, und die PNG-Quelldatei wird gespeichert.

### Dreamweaver-Verhalten

Wenn eine einzelne unsegmentierte Fireworks-Grafik in ein Dreamweaver-Dokument eingefügt und ein Dreamweaver-Verhalten angewendet wird, besitzt diese Grafik auf der obersten Ebene ein Segment, wenn sie in Fireworks geöffnet und bearbeitet wird. Das Segment ist anfänglich nicht sichtbar, da Segmente beim Öffnen und Bearbeiten von einzelnen unsegmentierten Grafiken, auf die Dreamweaver-Verhalten angewendet wird, deaktiviert sind. Sie können das Segment anzeigen, indem Sie im Bedienfeld **Ebenen** in der Webebene dessen Sichtbarkeit aktivieren.

Wenn Sie Eigenschaften für ein Segment mit Dreamweaver-Verhalten in Fireworks anzeigen, wird im Textfeld **Verknüpfung** des Eigenschafteninspektors möglicherweise der Text `javascript:;` angezeigt. Das Löschen dieses Texts verursacht keine Probleme. Sie können ihn überschreiben, um bei Bedarf eine URL einzugeben, und das Verhalten ist immer noch dasselbe, wenn Sie zu Dreamweaver zurückkehren.

Beim Arbeiten mit Roundtrip HTML von Dreamweaver aus unterstützt Fireworks Server-Side-Dateiformate wie CFM und PHP.

Dreamweaver unterstützt alle Verhaltensfunktionalitäten, die in Fireworks angewendet werden können. Dazu gehören auch Rollover und Schaltflächen. Fireworks unterstützt während einer Sitzung zum Aufrufen und Bearbeiten die folgenden Dreamweaver-Verhalten:

- Einfaches Rollover
- Bild austauschen
- Bildaustausch rückgängig machen
- Statusleistentext festlegen
- Navigationsleistenbild festlegen
- Popupmenü

***Hinweis:** Fireworks unterstützt keine nicht-systemeigenen Verhalten, einschließlich Server-Side-Verhalten.*

***Hinweis:** Popupmenüs werden von Dreamweaver-Bibliothekselementen nicht unterstützt.*

### In Dreamweaver platzierte Fireworks-Bilder und Animationen optimieren

Sie können Fireworks in Dreamweaver starten, um schnell und einfach Änderungen an exportierten Fireworks-Bildern bzw. Animationen vorzunehmen, beispielsweise um die Auflösung oder den Dateityp zu ändern. Fireworks ermöglicht Ihnen das Ändern der Optimierungs- und Animationseinstellungen sowie der Größe und Fläche des exportierten Bilds.

#### **So ändern Sie die Optimierungseinstellungen eines in Dreamweaver platzierten Fireworks-Bilds:**

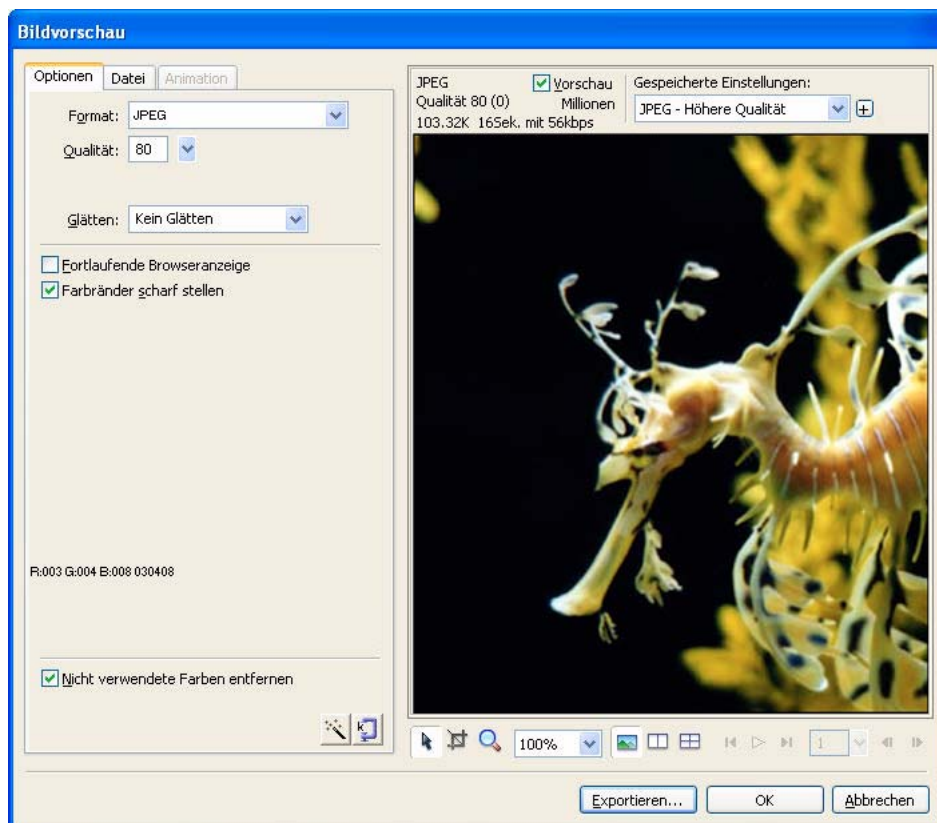
**1** Wählen Sie das gewünschte Bild in Dreamweaver aus, und führen Sie einen der folgenden Schritte durch:

- Wählen Sie **Befehle > Bild in Fireworks optimieren** aus.
- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **In Fireworks optimieren**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh), und klicken Sie im Kontextmenü auf **In Fireworks optimieren**.



**2** Wenn Sie dazu aufgefordert werden, geben Sie an, ob Sie für das platzierte Bild eine Fireworks-Quelldatei öffnen möchten.

Ein Dialogfeld wird geöffnet. Obwohl in der Titelseile dieser Name nicht angezeigt wird, handelt es sich hier eigentlich um das Fireworks-Dialogfeld **Exportvorschau**.



**3** Nehmen Sie im Dialogfeld **Exportvorschau** die gewünschten Änderungen vor:

- Klicken Sie auf die Registerkarte **Optionen**, um die Optimierungseinstellungen zu ändern.
- Klicken Sie auf die Registerkarte **Datei**, um die Größe und die Fläche des exportierten Bilds zu bearbeiten. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor. Wenn Sie Bildabmessungen in Fireworks ändern, müssen Sie die Bildgröße auch im Eigenschafteninspektor zurücksetzen, wenn Sie zu Dreamweaver zurückkehren.
- Klicken Sie auf die Registerkarte **Animation**, um die Animationseinstellungen des Bilds zu bearbeiten. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor.

Weitere Informationen zu den Optionen auf diesen Registerkarten finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

**4** Wenn Sie die gewünschten Änderungen am Bild vorgenommen haben, klicken Sie auf **Aktualisieren**.

Das Bild wird mit den neuen Optimierungseinstellungen exportiert. Die in Dreamweaver platzierten GIF- bzw. JPEG-Dateien werden aktualisiert und die PNG-Quelldatei wird gespeichert, falls eine Quelldatei ausgewählt wurde.

Falls Sie das Format des Bilds geändert haben, werden Sie vom Dreamweaver Hyperlink-Prüfer aufgefordert, die Verweise auf das Bild zu aktualisieren. Wenn Sie also beispielsweise das Format des Bilds Mein\_Bild von GIF in JPEG geändert haben, werden beim Klicken auf **OK** bei dieser Aufforderung sämtliche Verweise auf Mein\_Bild.gif in der gesamten Site in Mein\_Bild.jpg geändert.

### Animationseinstellungen ändern

Wenn Sie eine animierte GIF-Datei öffnen und optimieren, können Sie auch die Animationseinstellungen ändern. Die Animationsoptionen im Dialogfeld **Exportvorschau** sind denen im Bedienfeld **Frame** von Fireworks sehr ähnlich.

***Hinweis:** Während einer aus Dreamweaver geöffneten Optimierungssitzung können Sie in einer Fireworks-Animation keine individuellen Grafikelemente bearbeiten. Wenn Sie Grafikelemente in einer Animation bearbeiten möchten, müssen Sie die Fireworks-Animation öffnen und bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie unter „Fireworks-Dateien aus Dreamweaver bearbeiten“ auf Seite 295.*

Informationen zum Bearbeiten der Einstellungen einer eingefügten Animation finden Sie unter „In Dreamweaver platzierte Fireworks-Bilder und Animationen optimieren“ auf Seite 298 und „Die Exportvorschau verwenden“ in der Fireworks-Hilfe.

### Optionen zum Starten und Bearbeiten einstellen

Um Roundtrip HTML effektiv einsetzen zu können, sollten Sie einige vorbereitende Schritte ausführen. Dazu gehört beispielsweise das Festlegen von Fireworks als primären Bildeditor in Dreamweaver und das Angeben von Voreinstellungen für das Starten und Bearbeiten in Fireworks.

***Hinweis:** Sie sollten auch vor dem Arbeiten mit Roundtrip HTML in Dreamweaver ein lokales Verzeichnis definieren. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe Dreamweaver verwenden.*

### Fireworks als primären externen Bildeditor für Dreamweaver definieren

Dreamweaver enthält Voreinstellungen für das automatische Starten bestimmter Anwendungsprogramme zum Bearbeiten bestimmter Dateitypen. Damit Sie die Funktionen zum Starten und Bearbeiten von Fireworks verwenden können, muss Fireworks als primärer Editor für GIF-, JPEG- und PNG-Dateien in Dreamweaver definiert sein.

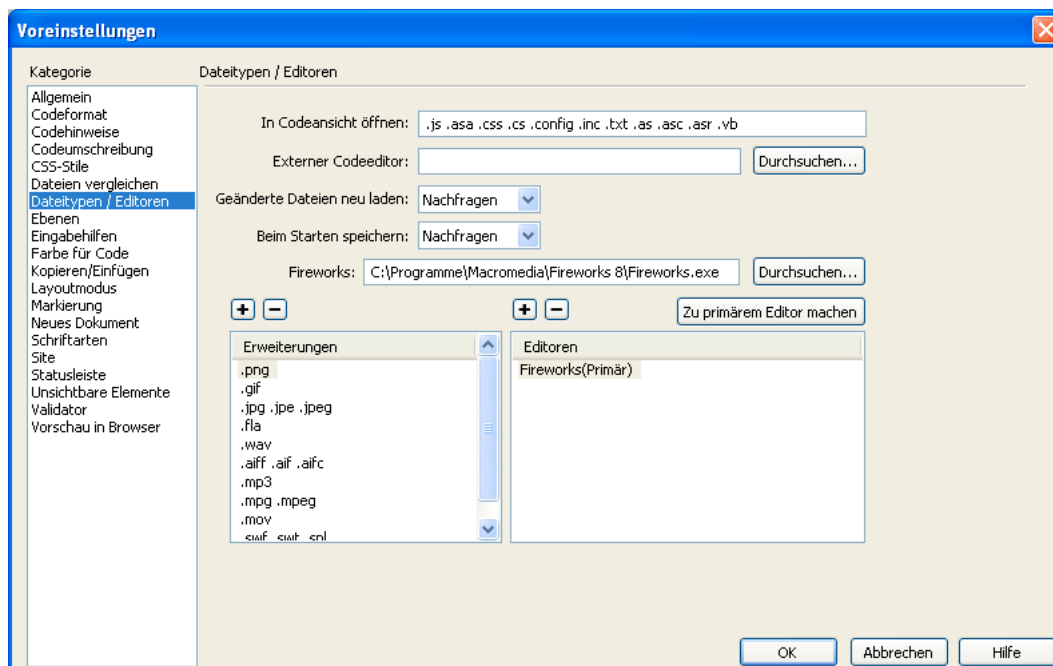
Sie können natürlich auch ältere Versionen von Fireworks als externe Bildeditoren verwenden, im Hinblick auf Starten und Bearbeiten bieten diese Versionen allerdings nur eingeschränkte Funktionen. Beim Arbeiten mit Roundtrip HTML werden Änderungen, die an Zeileneigenschaften in Dreamweaver-Tabellen vorgenommen wurden, von Fireworks MX und Fireworks 4 nicht vollständig unterstützt. Weiterhin werden auch keine Verhaltensfunktionalitäten, die in Dreamweaver angewendet wurden, unterstützt. So unterstützt Fireworks 3 das Öffnen und Bearbeiten von platzierten Tabellen und Segmenten innerhalb von Tabellen nicht vollständig, und Fireworks 2 enthält keine Funktionen zum Öffnen und Bearbeiten von PNG-Quelldateien bei platzierten Bildern.

***Hinweis:** Da Fireworks der standardmäßige externe Bildeditor in Dreamweaver ist, brauchen Sie diese Einstellung nur dann zu wählen, wenn Sie Schwierigkeiten beim Starten von Fireworks CS3 von Dreamweaver aus haben.*

### So stellen Sie Fireworks als primären externen Bildeditor für Dreamweaver ein:

- 1 Wählen Sie in Dreamweaver **Bearbeiten** > **Voreinstellungen** und dann **Dateitypen/Editoren**.
- 2 Wählen Sie in der Liste **Erweiterungen** eine Webdatei-Erweiterung aus (.gif, .jpg oder .png).

3 Wählen Sie in der Liste **Editoren** die Option **Fireworks** aus, wenn diese dort angezeigt wird. Falls die Option **Fireworks** nicht in der Liste aufgeführt ist, klicken Sie auf das Pluszeichen (+). Suchen Sie das Fireworks-Anwendungsprogramm auf Ihrer Festplatte, und klicken Sie dann auf **Öffnen**.



4 Klicken Sie auf **Zu primärem Editor machen**.

5 Wiederholen Sie die Schritte 2–4, um Fireworks auch als primären Editor für andere Webdateiarten zu definieren.

#### Informationen zu Designhinweisen und Quelldateien

Wenn Sie eine Fireworks-Datei aus einer gespeicherten PNG-Quelldatei in eine Dreamweaver-Site exportieren, schreibt Fireworks einen Designhinweis, der Informationen zu dieser Datei enthält. Wenn Sie beispielsweise eine Fireworks-Tabelle exportieren, schreibt Fireworks für jedes exportierte Bild einen Designhinweis. Diese Designhinweise verweisen auf die PNG-Quelldatei, aus der die exportierten Dateien erstellt wurden.

Wenn Sie ein Fireworks-Bild in Dreamweaver öffnen und bearbeiten, verwendet Dreamweaver die Designhinweise, um die PNG-Quelldatei dieser Datei ausfindig zu machen. Sie erzielen die besten Ergebnisse, wenn Sie die PNG-Quelldatei von Fireworks zusammen mit den exportierten Dateien im Dreamweaver-Stammverzeichnis speichern. Auf diese Weise stellen Sie sicher, dass jeder Benutzer, der auf das Stammverzeichnis zugreift, die PNG-Quelldatei auch findet, wenn er Fireworks in Dreamweaver startet.

#### Voreinstellungen zum Starten und Bearbeiten von Fireworks-Quelldateien angeben

Mit den Voreinstellungen zum Starten und Bearbeiten von Fireworks-Dateien können Sie angeben, auf welche Weise die PNG-Datei verarbeitet wird, wenn Sie Fireworks in einer anderen Anwendung öffnen.

Dreamweaver erkennt die Fireworks-Voreinstellungen zum Starten und Bearbeiten nur in bestimmten Fällen, nämlich dann, wenn Sie ein Fireworks-Bild öffnen und optimieren. Genauer gesagt geht es hier um das Öffnen und Optimieren von Bildern, die weder Bestandteil einer Fireworks-Tabelle sind, noch einen korrekten Designhinweispfad zur PNG-Quelldatei enthalten. In allen anderen Fällen, einschließlich dem Starten und Bearbeiten von Fireworks-Bildern, öffnet Dreamweaver automatisch die PNG-Quelldatei und fordert Sie zum Eingeben der Quelldatei auf, wenn diese Datei nicht gefunden werden kann.

### So geben Sie die Voreinstellungen zum Starten und Bearbeiten bei Fireworks-Quelldateien an:

**1** Wählen Sie in Fireworks **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**.

*Hinweis:* Bei Mac OS X wählen Sie **Fireworks** > **Einstellungen**.

**2** Klicken Sie auf die Registerkarte **Starten und bearbeiten** (Windows), bzw. wählen Sie im Popupmenü die Option **Starten und bearbeiten** (Macintosh).


**3** Geben Sie die Optionen an, die verwendet werden sollen, wenn Sie die in einer externen Anwendung platzierten Fireworks-Bilder bearbeiten bzw. optimieren möchten:

**Immer PNG-Quelldatei verwenden** öffnet automatisch die PNG-Datei von Fireworks, die im Designhinweis als Quelle für das platzierte Bild angegeben wurde. Aktualisierungen werden sowohl an der PNG-Quelldatei als auch am entsprechenden platzierten Bild vorgenommen.

**PNG-Quelldatei nie verwenden** öffnet automatisch das platzierte Fireworks-Bild, unabhängig davon, ob eine PNG-Datei vorliegt. Die Aktualisierungen werden hierbei allerdings auch nur am platzierten Bild vorgenommen.

**Beim Start fragen** gibt Ihnen die Möglichkeit, bei jedem Start zu bestimmen, ob eine PNG-Quelldatei geöffnet werden soll. Wenn Sie ein platziertes Bild bearbeiten bzw. optimieren, zeigt Fireworks eine Meldung an, in der Sie aufgefordert werden, Ihre Entscheidung zum Starten und Bearbeiten anzugeben. Sie können bei dieser Eingabeaufforderung auch allgemeine Voreinstellungen für das Starten und Bearbeiten angeben.

## Symbol „Dateiverwaltung“ verwenden

Die Schaltfläche **Dateiverwaltung**  befindet sich oben im Dokumentfenster neben der Schaltfläche **Schnellexport** und bietet Ihnen schnellen Zugriff auf Dateiübertragungsbefehle. Sie können die Schaltfläche **Dateiverwaltung** verwenden, wenn Ihr Dokument sich in einem Dreamweaver-Siteordner befindet und die Site Zugriff auf einen Remote-Server hat. Fireworks erkennt Ihren Ordner als eine Site, sofern Sie in Dreamweaver mit dem Dialogfeld **Site verwalten** den Zielordner bzw. einen Ordner, der den Zielordner enthält, als lokalen Stammordner für eine Site definiert haben.

Das Schaltfläche **Dateiverwaltung** ermöglicht den Zugriff auf die folgenden Menübefehle:

**Abrufen** kopiert die Remote-Version der Datei in die lokale Site und überschreibt dabei die lokale Datei durch die Remote-Kopie.

**Auschecken** dient zum Auschecken der Datei. Dabei wird die lokale Datei durch die Remote-Kopie überschrieben. **Auschecken** ist in Fireworks nur aktiviert, wenn die Option **Ein- und Auschecken von Dateien aktivieren** in Dreamweaver für die Site aktiviert wurde, in der sich das Dokument befindet.

**Bereitstellen** kopiert die lokale Version der Datei auf die Remote-Site und überschreibt dabei die Remote-Datei durch die lokale Kopie.

**Einchecken** dient zum Einchecken der Datei. Dabei wird die Remote-Kopie durch die lokale Datei überschrieben.

**Einchecken** ist in Fireworks nur aktiviert, wenn die Option **Ein- und Auschecken von Dateien aktivieren** in Dreamweaver für die Site aktiviert wurde, in der sich das Dokument befindet.

**Auschecken rückgängig** macht das Auschecken der lokalen Datei rückgängig und checkt sie wieder ein. Dabei wird die lokale Datei durch die Remote-Kopie überschrieben. **Auschecken rückgängig** ist in Fireworks nur aktiviert, wenn die Option **Ein- und Auschecken von Dateien aktivieren** in Dreamweaver für die Site aktiviert wurde, in der sich das Dokument befindet.

*Hinweis:* Die Dateiverwaltungsbefehle sind in Fireworks nur aktiviert, wenn Ihr Dokument sich in einem Dreamweaver-Siteordner befindet und ein Remote-Server definiert wurde. Die Befehle für **Dateiverwaltung** von Fireworks sind nur für Dateien in Sites verfügbar, die die Transportmethoden **Lokal/Netzwerk** und **FTP** verwenden. Dateien in Sites, die **SFTP** oder Transportmethoden anderer Hersteller wie **SourceSafe**, **WebDAV** und **RDS** verwenden, können nicht aus Fireworks an den Remote-Server übertragen oder von dort abgerufen werden.

## Mit Flash arbeiten

Fireworks kann problemlos in Flash integriert werden. Fireworks-Vektoren, -Bitmaps, -Animationen sowie -Grafiken für Schaltflächen mit mehreren Zuständen können problemlos für die Nutzung in Flash importiert, kopiert, eingefügt oder exportiert werden. Die Funktionalität zum Starten und Bearbeiten macht auch das Bearbeiten von Fireworks-Grafiken in Flash einfach.

**Hinweis:** Der HTML-Stil **Flash** unterstützt keinen Code für Popupmenüs. Verhaltenseigenschaften von Fireworks-Schaltflächen und andere Interaktivitätsfunktionen können jedoch nicht in Flash importiert werden.

### Fireworks-Grafiken in Flash platzieren

Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, Fireworks-Grafiken in Flash zu übernehmen. Durch Importieren bzw. Kopieren und anschließendes Einfügen von Fireworks PNG-Dateien können Sie am besten steuern, wie Grafiken und Animationen in Flash importiert werden.

Zwar haben Sie die größte Kontrolle, wenn Sie Fireworks PNG-Dateien importieren bzw. kopieren und einfügen, doch Sie können auch Dateien in den Formaten JPEG, GIF, PNG und SWF importieren, die zuvor aus Fireworks exportiert wurden.

**Hinweis:** Beim Importieren oder Kopieren und Einfügen von Fireworks-Grafiken in Flash gehen einige Attribute wie Live-Filter und Texturen verloren. Sie können Konturfarbverläufe nicht in Fireworks kopieren und in ein Flash-Dokument einfügen oder aus Fireworks in Flash importieren. Weiterhin unterstützt Flash nur einfarbige und Verlaufsfüllungen sowie einfache Pinselstriche.

### Fireworks PNG-Dateien in Flash exportieren

Sie können Fireworks-PNG-Quelldateien direkt in Flash exportieren, ohne diese in ein anderes Grafikformat umwandeln zu müssen. Alle Fireworks-Vektoren, -Bitmaps, -Animationen und -Grafiken für Schaltflächen mit mehreren Zuständen können in Flash importiert werden.

**Hinweis:** Verhaltensfunktionalität von Fireworks-Schaltflächen und andere Interaktivitätsfunktionen können jedoch nicht in Flash importiert werden, weil Fireworks-Verhalten auf JavaScript-Code basieren, der nicht Bestandteil des Dateiformats ist. Flash verwendet internen ActionScript™-Code.

Beim Importieren von Fireworks PNG in Flash können Sie aus einer Reihe von Importoptionen wählen. Wenn Ihre PNG-Datei mehrere Seiten enthält, können Sie alle Seiten in neue Flash-Bilder oder -Szenen importieren, oder eine bestimmte Seite auswählen, um sie in das aktuelle Bild zu importieren. Sie können den gesamten Inhalt einer Seite einschließlich Bilder, Ebenen und Objekte als Flash-Movieclip importieren, oder Sie importieren den gesamten Inhalt in eine einzige, neue Ebene. Bei Vektor- und Textobjekten lässt sich die Bearbeitbarkeit vollständig erhalten, Sie können aber auch auf jegliche Bearbeitbarkeit verzichten und die Fireworks PNG-Datei als einzelnes Bild, das auf eine Ebene reduziert wurde, importieren.

### So importieren Sie Fireworks PNG-Dateien in Flash:

**1** Speichern Sie in Fireworks das gewünschte Dokument.

Weitere Informationen zum Speichern von Dateien finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

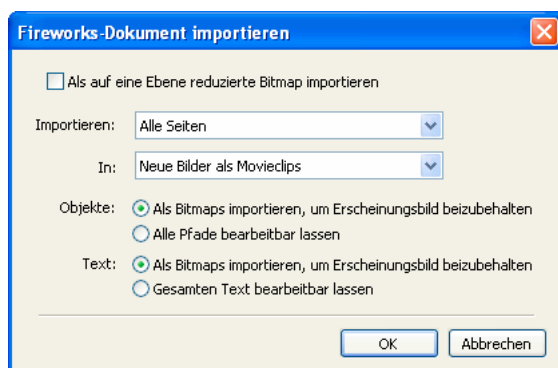
**2** Wechseln Sie zu einem in Flash geöffneten Dokument.

**3** (Optional) Klicken Sie auf den Keyframe und die Ebene, in die Sie die Fireworks-Daten importieren möchten.

**4** Wählen Sie **Datei > Importieren**.

**5** Gehen Sie im Dialogfeld **Importieren** zur gewünschten PNG-Datei, und wählen Sie diese aus. Klicken Sie dann auf **OK**.

Das Dialogfeld **Fireworks-Dokument importieren** wird geöffnet.



Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- a Wählen Sie die Option **Als auf eine Ebene reduzierte Bitmap importieren** aus, wenn Sie die Importdatei als einzelne Bitmap importieren und auf die gesamte Editierbarkeit verzichten möchten. Wenn die PNG-Datei mehrere Seiten enthält, wird nur die erste Seite importiert.

**Hinweis:** Bei Auswahl dieser Option sind keine der anderen Optionen in diesem Dialogfeld mehr verfügbar.

- b Wählen Sie aus den beiden Popupmenüs eine Importoption aus:

**Alle Seiten als Movieclips in neue Bilder importieren** Importiert alle Seiten der PNG-Datei in eine neue Flash-Ebene, die den Namen der PNG-Datei übernimmt. In der neuen Ebene wird an der Position des aktuellen Bildes ein Schlüsselbild erstellt, die erste Seite der PNG-Datei wird als Movieclip in diesem Bild platziert, und alle anderen Seiten werden in den nachfolgenden Bildern als Movieclips platziert. Die Ebenenhierarchie und die Bilder innerhalb der PNG-Datei bleiben erhalten.

**Seite 1 als Movieclip in das aktuelle Bild importieren** Der Inhalt der ausgewählten Seite wird als Movieclip importiert, der dann im aktiven Bild auf der aktiven Ebene in der Flash-Datei platziert wird. Die Ebenenhierarchie und die Bilder innerhalb der PNG-Datei bleiben erhalten.

**Alle Seiten als Movieclips in neue Szenen importieren** Importiert alle Seiten der PNG-Datei und ordnet jede Seite als Movieclip einer neuen Szene zu. Ebenen und Frames auf den Seiten bleiben erhalten. Wenn in der Flash-Datei bereits Szenen enthalten sind, werden die neuen Szenen hinter den vorhandenen hinzugefügt.

**Seite 1 in neue Ebene importieren** Die ausgewählte Seite wird als neue Ebene importiert. Frames werden als separate Bilder in die Zeitleiste importiert.

- 6 Wählen Sie die Importmethode für Vektorobjekte aus:

**Als Bitmaps importieren, um Erscheinungsbild beizubehalten** behält die Bearbeitbarkeit von Vektorobjekten bei, sofern sie keine speziellen Füllungen, Pinselstriche oder Filter, die von Flash nicht unterstützt werden, enthalten. Zum Beibehalten des Erscheinungsbilds solcher Objekte konvertiert Flash diese in Bitmap-Bilder, die nicht bearbeitet werden können.

**Als bearbeitbare Pfade importieren** behält die Bearbeitbarkeit aller Vektorobjekte bei. Wenn Objekte über spezielle Füllungen, Pinselstriche oder Filter verfügen, die von Flash nicht unterstützt werden, gehen diese Eigenschaften entweder verloren oder sie werden in die Flash-Äquivalente konvertiert, was das Erscheinungsbild ändern kann.

- 7 Wählen Sie die Importmethode für Text aus:

**Als Bitmaps importieren, um Erscheinungsbild beizubehalten** behält die Bearbeitbarkeit von Text bei, sofern er keine speziellen Füllungen, Pinselstriche oder Filter enthält, die von Flash nicht unterstützt werden. Zum Beibehalten des Erscheinungsbilds eines solchen Texts konvertiert Flash diesen in ein Bitmap-Bild, das nicht bearbeitet werden kann.

**Gesamten Text bearbeitbar lassen** behält die Bearbeitbarkeit des gesamten Texts bei. Wenn Textobjekte spezielle Füllungen, Pinselstriche oder Filter enthalten, die von Flash nicht unterstützt werden, gehen diese Eigenschaften entweder verloren oder sie werden in die Flash-Äquivalente konvertiert, was das Erscheinungsbild ändern kann.

- 8 Klicken Sie auf **OK**.

Die Fireworks PNG-Datei wird mit den von Ihnen gewählten Importoptionen in Flash importiert.

**Hinweis:** Die Auswahl im Dialogfeld **Fireworks-Dokument importieren** wird gespeichert und als Standardeinstellung verwendet, wenn Sie das nächste Mal eine PNG-Datei importieren.

### Fireworks-Grafiken in Flash kopieren und einfügen

Eine schnelle Möglichkeit zum Einfügen von Fireworks-Grafiken in Flash ist das Kopieren und Einfügen oder Ziehen und Ablegen (Drag&Drop).

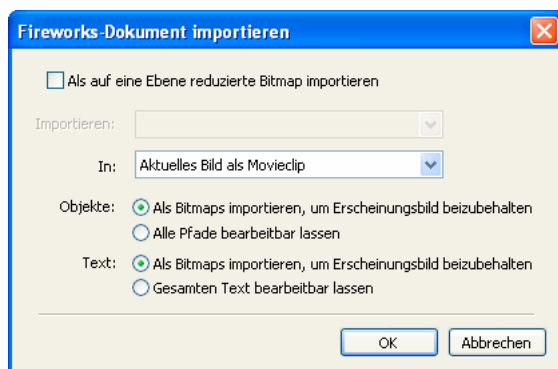
**Hinweis:** Zum Kopieren von Grafiken in Flash-Versionen vor Flash 8 müssen Sie **Bearbeiten > Pfadumrisse kopieren** wählen.

**Hinweis:** Es kann sein, dass Sie mithilfe des Befehls **Modifizieren > Gruppierung aufheben** die Gruppierung von Objekten aufheben müssen, sodass diese in Flash als einzelne Vektorobjekte bearbeitet werden können.

### So kopieren oder ziehen Sie Grafiken in Fireworks und fügen sie in ein Flash-Dokument ein:

- 1 Wählen Sie die zu kopierenden Objekte in Fireworks aus.
- 2 Wählen Sie **Bearbeiten > Kopieren** aus, oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Schnellexport**. Wählen Sie dann im Popupmenü von Flash die Option **Kopieren**.
- 3 Erstellen Sie in Flash ein neues Dokument, und wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen**, oder ziehen Sie die Datei direkt aus Fireworks in Flash.

Das Dialogfeld **Fireworks-Dokument importieren** wird geöffnet.



- 4 Wählen Sie eine Option im Popup **In** aus:

**Aktueller Frame als Movieclip** Der Inhalt, der eingefügt wird, wird als Movieclip importiert, der dann im aktiven Bild auf der aktiven Ebene in der Flash-Datei platziert wird. Die Ebenenhierarchie und die Bilder innerhalb der PNG-Datei bleiben erhalten.

**Neue Ebene** Der eingefügte Inhalt wird als neue Ebene importiert. Frames werden als separate Bilder in die Zeitleiste importiert.

- 5 Wählen Sie die Importmethode für Vektorobjekte aus:

**Als Bitmaps importieren, um Erscheinungsbild beizubehalten** behält die Bearbeitbarkeit von Vektorobjekten bei, sofern sie keine speziellen Füllungen, Pinselstriche oder Filter, die von Flash nicht unterstützt werden, enthalten. Zum Beibehalten des Erscheinungsbilds solcher Objekte konvertiert Flash diese in Bitmap-Bilder, die nicht bearbeitet werden können.

**Als bearbeitbare Pfade importieren** behält die Bearbeitbarkeit aller Vektorobjekte bei. Wenn Objekte über spezielle Füllungen, Pinselstriche oder Filter verfügen, die von Flash nicht unterstützt werden, gehen diese Eigenschaften entweder verloren oder sie werden in die Flash-Äquivalente konvertiert, was das Erscheinungsbild ändern kann.

- 6 Wählen Sie die Importmethode für Text aus:

**Als Bitmaps importieren, um Erscheinungsbild beizubehalten** behält die Bearbeitbarkeit von Text bei, sofern er keine speziellen Füllungen, Pinselstriche oder Filter enthält, die von Flash nicht unterstützt werden. Zum Beibehalten des Erscheinungsbilds eines solchen Texts konvertiert Flash diesen in ein Bitmap-Bild, das nicht bearbeitet werden kann.

**Gesamten Text bearbeitbar lassen** behält die Bearbeitbarkeit des gesamten Texts bei. Wenn Textobjekte spezielle Füllungen, Pinselstriche oder Filter enthalten, die von Flash nicht unterstützt werden, gehen diese Eigenschaften entweder verloren oder sie werden in die Flash-Äquivalente konvertiert, was das Erscheinungsbild ändern kann.

**7** Klicken Sie auf **OK**.

Der eingefügte Inhalt wird mit den von Ihnen gewählten Importoptionen in Flash importiert.

**Hinweis:** Die Auswahl im Dialogfeld **Fireworks-Dokument importieren** wird gespeichert und als Standardeinstellung verwendet, wenn Sie das nächste Mal eine PNG-Datei in Flash kopieren und einfügen oder ziehen.

### Die Flash-Bibliothekstruktur

Fireworks-Objekte werden in den Ordner *Fireworks Objects Folder* in der Flash-Bibliothek importiert. Die Struktur innerhalb dieses Ordners ist folgendermaßen aufgebaut:

Datei1-Ordner // Hat den Namen der Fireworks-Datei

- Seite1-Ordner // Hat den Namen der Seite (falls es mehrere Seiten gibt)
  - Seite 1 // Hat den Namen der Seite
  - — Frame1-Ordner // Hat den Namen des Frames (falls es mehrere Frames gibt)
  - — Frame 1 // Hat den Namen des Frames
  - — — Symbol 1 in Frame 1 // Nach dem Symbolnamen benannt
  - — — Symbol 2 in Frame 1
  - ...
  - Freigegebene-Ebenen-Ordner // Für Frames freigegebene Ebenen in Seite 1
  - — Freigegebene-Ebene-Ordner // Hat den Namen der freigegebenen Ebene
  - — Freigegebene-Ebene-Symbol
- Seite2-Ordner
  - Seite 2
  - Symbol 1 in Seite 2 (für eine Seite ohne Frames)
  - ...
- Masterseiten-Ordner
  - Masterseite
  - Symbol 1 in Masterseite
  - ...
  - Freigegebene-Ebenen-Ordner // Für Seiten freigegebene Ebenen
  - — Freigegebene-Ebene-Ordner // Hat den Namen der freigegebenen Ebene
  - — Freigegebene-Ebene-Symbol

### Symbole mit neunteiligem Segmentraster importieren

Wenn Sie ein Fireworks-Symbol importieren, das die Skalierung im neunteiligen Segmentraster (Scale-9) verwendet, werden die vier Hilfslinien importiert und bleiben in Flash erhalten.

Das 9-Slice-Scaling wird für Grafiken, intelligente Grafiken und Schaltflächensymbole erhalten, nicht jedoch für Animationen, da es für Animationen in Fireworks nicht unterstützt wird. Die importierten Symbole werden als Symbole in der Flash-Bibliothek gespeichert.

### Intelligente Grafiksymbole importieren

Beim Importieren von intelligenten Grafiksymbolen, zum Beispiel Flex-Komponenten, in Flash gelten einigen Einschränkungen:

- „Weiche“ Bearbeitungen des Symbols gehen verloren. Es wird die Masterkopie des Symbols importiert.
- Intelligente Grafiksymbole werden in Form einer PNG-Datei und einer JSF-Datei gespeichert. Es wird nur die PNG-Datei importiert. Falls das Symbol aus mehreren Pfaden besteht, werden die Pfade zu einem Symbol kombiniert.



Wenn Sie die vollständige Funktionalität des Symbols in Flash benötigen, müssen Sie es durch die Flash-Version des Symbols ersetzen.

### **Photoshop-Ebenenfilter erhalten**

Fireworks unterstützt die unten aufgeführten Photoshop-Ebenenfilter. In dieser Liste wird beschrieben, wie die einzelnen Filter in Flash importiert werden.

#### **Photoshop-Live-Filter - Schlagschatten:** Zuordnung:

size entspricht blurX, blurY  
distance entspricht distance  
color entspricht color  
angle entspricht 180 - (Photoshop-Filter-Winkel)

#### **Photoshop-Live-Filter - Innerer Schatten:** Zuordnung:

size entspricht blurX, blurY  
distance entspricht distance  
color entspricht color  
angle entspricht 180 - (Photoshop-Filter-Winkel)

#### **Photoshop-Live-Filter - Äußeres Glühen:** Zuordnung:

Opacity entspricht strength  
color entspricht color  
size entspricht blurX, blurY

#### **Photoshop-Live-Filter - Inneres Glühen:** Zuordnung:

Opacity entspricht strength  
color entspricht color  
size entspricht blurX, blurY

Objekte mit anderen Photoshop-Ebenenfiltern werden gerastert.

### **Sichtbarkeit und Sperre erhalten**

Objekte und Ebenen, die in der PNG-Datei ausgeblendet sind, werden importiert und bleiben in Flash ausgeblendet. Nicht sichtbare Teile von intelligenten Grafiksymbolen werden jedoch nicht importiert (z. B. der Over- oder Down-Status einer Schaltfläche).

Wenn eine Ebene gesperrt oder ausgeblendet ist, übernehmen alle Objekte und Unterebenen dieser Ebene diese Einstellungen und behalten sie beim Import in Flash.

Wenn Sie jedoch eine einzelne Seite in eine neue Ebene in Flash importieren, wird eine Ebene für die gesamte Seite erstellt, und alle Objekte werden angezeigt. In diesem Fall bleiben die Sichtbarkeit und die Sperre nicht erhalten.

### **Fireworks-Grafiken für die Verwendung in Flash in andere Formate exportieren**

Sie können Fireworks-Grafiken in die Formate JPEG, GIF, PNG und Adobe Illustrator 7 (AI) exportieren und diese dann in Flash importieren.

Informationen zum Exportieren von JPEG- und GIF-Dateien finden Sie in der Fireworks-Hilfe. Informationen zum Exportieren in das PNG-Format finden Sie unter „PNG-Dateien ohne Transparenz exportieren“ auf Seite 309. Informationen zum Importieren dieser Formate in Flash finden Sie unter „Exportierte Fireworks-Grafiken und -Animationen in Flash importieren“ auf Seite 309.

**Hinweis:** Obwohl PNG das native Dateiformat für Fireworks ist, unterscheiden sich PNG-Grafikdateien, die aus Fireworks exportiert wurden, von den PNG-Quelldateien, die Sie in Fireworks speichern. Exportierte PNG-Dateien unterscheiden sich nicht von GIF- oder JPEG-Dateien; sie enthalten nur Bilddaten und keine zusätzlichen Informationen wie Segmentierung, Ebenen, Interaktivität, Live-Filter oder andere editierbare Daten. Weitere Informationen zum Speichern von PNG-Quelldateien finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

**Fireworks-Grafiken und -Animationen als SWF-Dateien exportieren**

Fireworks-Grafiken und -Animationen können als Flash SWF-Dateien exportiert werden. Sie können dabei verschiedene Exporteinstellungen für Objekte vornehmen.

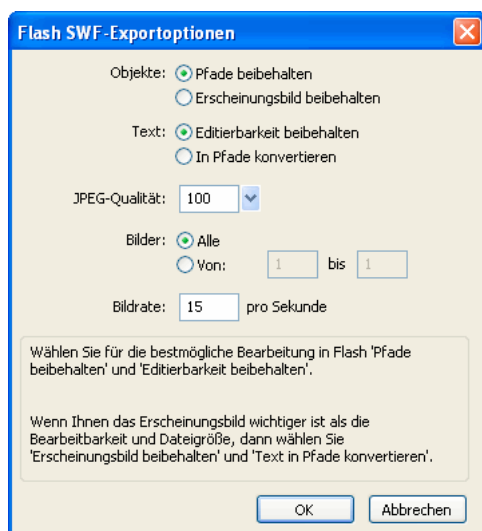
Dabei gehen einige Formatierungen verloren, es sei denn, Sie aktivieren im Dialogfeld Exportoptionen für Flash SWF die Objektoption Darstellung beibehalten. In diesem Fall bleiben Strichgröße und -farbe erhalten. Folgende Formatierungen gehen während eines Exports in das SWF-Format verloren:

- Mischmodus
- Ebenen
- Masken (die vor dem Export angewendet wurden)
- Segmentobjekte, Imagemaps und Verhalten
- Füllmuster
- Konturfarbverläufe

**So exportieren Sie eine Fireworks-Grafik bzw. -Animation als SWF-Datei:**

- 1 Wählen Sie **Datei > Exportieren** aus, oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Schnellexport**. Wählen Sie dann im Popupmenü von Flash **SWF exportieren**.
- 2 Geben Sie im Dialogfeld **Exportieren** einen Dateinamen ein, und wählen Sie einen Zielordner aus.
- 3 Wählen Sie im Popupmenü **Speichern unter** die Option **Flash SWF** aus.
- 4 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Optionen**.

Das Dialogfeld mit den Exportoptionen für Flash SWF wird angezeigt.



- 5 Wählen Sie im Abschnitt **Objekte** eine der folgenden Optionen aus:

**Pfade beibehalten** behält die Bearbeitbarkeit der Pfade bei. Sämtliche Filter und Formatierungen gehen dabei verloren.

**Erscheinungsbild beibehalten** konvertiert Vektorobjekte bei Bedarf in Bitmap-Objekte und behält die Darstellung der angewendeten Striche und Füllungen bei. Die Grafik kann dann nicht mehr bearbeitet werden.

- 6 Wählen Sie im Abschnitt **Text** eine der folgenden Optionen aus:

**Editierbarkeit beibehalten** behält die Bearbeitbarkeit von Text bei. Sämtliche Filter und Formatierungen gehen dabei verloren.

**In Pfade konvertieren** konvertiert Text in Pfade. Hierdurch werden alle in Fireworks vorgenommenen benutzerdefinierten Einstellungen zu Unterschneidung und Abstand beibehalten. Die Bearbeitbarkeit als Text geht verloren.

- 7 Stellen Sie die Qualität von JPEG-Bildern mithilfe des Schiebereglers **JPEG-Qualität** ein.

- 8 Wählen Sie die zu exportierenden Frames und die Frame-Rate pro Sekunde aus.
- 9 Klicken Sie auf **OK**.
- 10 Klicken Sie im Dialogfeld **Exportieren** auf **Speichern**.

Informationen zum Importieren einer exportierten SWF-Datei in Flash finden Sie unter „Exportierte Fireworks-Grafiken und -Animationen in Flash importieren“ auf Seite 309.

#### **PNG-Dateien ohne Transparenz exportieren**

Das PNG-Format unterstützt Transparenz bei 32-Bit-Bildern. Sie können Fireworks-PNG-Quelldateien direkt in Flash importieren.

Transparenz kann auch mit 8-Bit PNG-Dateien erzeugt werden. Bei 8-Bit-PNG-Dateien erzielen Sie eine ausgezeichnete Transparenz und eine bessere Dateikomprimierung als bei Dateien im GIF-Format. Sie können Fireworks-8-Bit-PNG-Grafiken mit Transparenz zum Einfügen in Flash exportieren.

#### **So exportieren Sie eine 8-Bit-PNG-Datei mit Transparenz:**

- 1 Wählen Sie in Fireworks **Fenster > Optimieren**, um gegebenenfalls das Bedienfeld **Optimieren** zu öffnen.
- 2 Wählen Sie als Exportformat **PNG 8** und im Popupmenü **Transparenz** die Option **Alpha-Transparenz** aus.
- 3 Wählen Sie **Datei > Exportieren** aus.
- 4 Wählen Sie im Popupmenü **Dateityp** die Option **Nur Bilder**. Benennen Sie die Datei. Klicken Sie dann auf **Speichern**.

Informationen zum Importieren einer exportierten PNG-Datei in Flash finden Sie unter „Exportierte Fireworks-Grafiken und -Animationen in Flash importieren“ auf Seite 309.

#### **Exportierte Fireworks-Grafiken und -Animationen in Flash importieren**

Mit dem Flash-Befehl **Importieren** können Sie Grafiken und Animationen, die aus Fireworks exportiert wurden, in Flash importieren.

#### **So importieren Sie Fireworks-Grafiken und -Animationen in Flash:**

- 1 Erstellen Sie in Flash ein neues Dokument.

*Hinweis:* Wenn Sie eine Fireworks-Grafik in eine vorhandene Flash-Datei importieren, erstellen Sie in Flash eine neue Ebene.

- 2 Wählen Sie **Datei > Importieren** aus. Suchen Sie dann die Grafik- oder Animationsdatei.
- 3 Klicken Sie auf **Öffnen**, um die Datei zu importieren.

#### **Grafiken, die in Flash importiert wurden, mit Fireworks bearbeiten**

Mit den integrierten Funktionen von Starten und Bearbeiten können Sie in Fireworks Änderungen an Grafiken vornehmen, die vorher in Flash importiert wurden. Sie können auf diese Weise beliebige Grafiken bearbeiten, selbst wenn diese nicht aus Fireworks exportiert wurden.

*Hinweis:* Native Fireworks PNG-Dateien, die in Flash importiert wurden, stellen eine Ausnahme dar, sofern Sie die PNG-Datei nicht als auf eine Ebene reduziertes Bitmap-Bild importiert haben.

Wenn die Grafik aus Fireworks exportiert wurde und Sie die ursprüngliche PNG-Datei zusammen mit der exportierten Grafikdatei gespeichert haben, können Sie die ursprüngliche PNG-Datei in Fireworks von Flash aus öffnen, um Änderungen vorzunehmen. Wenn Sie nach Flash zurückkehren, werden sowohl die PNG-Datei als auch die Flash-Grafik aktualisiert.

- 1 Klicken Sie in Flash mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh) im Bedienfeld **Bibliothek** auf die Grafikdatei.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü **Mit Fireworks bearbeiten** aus.

*Hinweis:* Falls die Option **Mit Fireworks bearbeiten** nicht im Popupmenü aufgeführt ist, wählen Sie **Bearbeiten mit**. Suchen Sie dann das Fireworks-Anwendungsprogramm.

**3** Klicken Sie im Feld **Quelle finden** auf **Ja**, wenn Sie für Ihre Fireworks-Grafik die ursprüngliche PNG-Datei finden möchten. Klicken Sie dann auf **Öffnen**.

*Hinweis:* Falls Sie Fireworks-Einstellungen zum Starten und Bearbeiten geändert haben, kann es sein, dass dieses Dialogfeld nicht angezeigt wird.

Die Datei wird in Fireworks geöffnet. Das Dokumentfenster zeigt an, dass Sie eine Datei in Flash bearbeiten.

**4** Nehmen Sie am Bild die gewünschten Änderungen vor. Klicken Sie danach auf **Fertig**.

Fireworks exportiert eine neue Grafikdatei in Flash. Falls Sie die ursprüngliche PNG-Datei bearbeitet haben, wird diese ebenfalls gespeichert.

## Mit FreeHand arbeiten

Da beide Anwendungen Vektorgrafiken unterstützen, können diese sowohl in Fireworks als auch in FreeHand genutzt werden. Das Erscheinungsbild von Objekten kann sich jedoch in beiden Anwendungen unterscheiden, da Fireworks und FreeHand nicht absolut deckungsgleiche Funktionalität besitzen. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit anderen Vektorgrafik-Anwendungen arbeiten“ auf Seite 314.

Die in diesem Abschnitt enthaltenen Anweisungen gelten nicht nur für Fireworks in Zusammenarbeit mit FreeHand, sondern auch für die Verwendung von Fireworks mit anderen Grafikanwendungen wie Adobe Illustrator und CorelDraw. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit anderen Vektorgrafik-Anwendungen arbeiten“ auf Seite 314.

### FreeHand-Grafiken in Fireworks platzieren

Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, FreeHand-Grafiken in Fireworks zu übernehmen. Sie können importiert, kopiert und eingefügt oder mit der Maus gezogen werden. Fireworks CS3 unterstützt Grafiken, die mit FreeHand 7 oder neueren Versionen erstellt wurden.

#### FreeHand-Grafiken in Fireworks importieren

Vektorgrafiken, die in FreeHand erstellt wurden, können in Fireworks importiert werden. Beim Importieren von FreeHand-Grafiken können Sie die folgenden Optionen einstellen:

**Skalieren** gibt den Skalierungsprozentsatz für die importierte Datei an.

**Breite und Höhe** geben Breite und Höhe der importierten Datei in Pixel, Zoll oder Zentimeter an.

**Auflösung** gibt die Auflösung der importierten Datei an.

**Anti-Alias** bewirkt, dass importierte Objekte geglättet werden, um gezackte Ränder zu vermeiden. Sie können diese Option getrennt für Text und Pfade auswählen.

*Hinweis:* Mit dem **Eigenschafteninspektor** können Sie für ausgewählte Objekte zwischen **Anti-Alias** und **Hart** umschalten.

**Dateikonvertierung** gibt an, wie mehrseitige Dokumente beim Import behandelt werden:

- **Seite öffnen** bewirkt, dass nur die angegebene Seite importiert wird.
- **Seiten als Frames öffnen** bewirkt, dass alle Seiten des Dokuments importiert werden und jede Seite in einem eigenen Frame untergebracht wird.
- **Ebenen ignorieren** importiert alle Objekte in eine einzige Ebene.
- **Ebenen berücksichtigen** bewirkt, dass die Ebenenstruktur der importierten Datei beibehalten wird.
- **Ebenen in Frames konvertieren** bewirkt, dass jede Ebene des importierten Dokuments in einen eigenen Frame konvertiert wird.

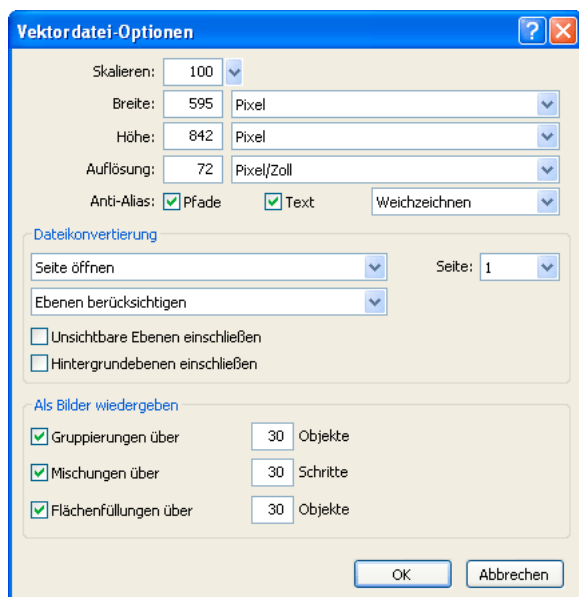
**Unsichtbare Ebenen einschließen** bewirkt, dass auch die Objekte auf ausgeblendeten Ebenen importiert werden. Andernfalls werden unsichtbare Ebenen übergangen.

**Hintergrundebenen einschließen** bewirkt, dass Objekte auf der Hintergrundebene des Dokuments importiert werden. Andernfalls wird die Hintergrundebene übergangen.

**Als Bilder wiedergeben** bewirkt, dass komplexe Gruppierungen, Mischungen oder Flächenfüllungen gerastert und jeweils als einzelnes Bitmap-Objekt in einem Fireworks-Dokument positioniert werden. Geben Sie eine Zahl in das Textfeld ein, um zu bestimmen, wie viele Objekte eine Gruppierung, Mischung oder Flächenfüllung mindestens enthalten muss, damit sie beim Importieren gerastert wird.

#### So importieren Sie Vektorgrafiken aus einer FreeHand-Datei:

**1** Wählen Sie in Fireworks **Datei > Öffnen**, um zur gewünschten FreeHand-Datei zu gehen. Klicken Sie dann auf **Öffnen**. Das Dialogfeld **Vektordatei-Optionen** wird geöffnet.



**2** Wählen Sie die gewünschten Optionen aus.

**3** Klicken Sie auf **OK**.

#### FreeHand-Grafiken durch Kopieren und Einfügen bzw. durch Ziehen und Ablegen mit der Maus in Fireworks übernehmen

FreeHand-Grafiken können schnell durch Kopieren und Einfügen oder durch Ziehen und Ablegen mit der Maus in ein Dokument übernommen werden.

#### So kopieren Sie eine FreeHand-Grafik und fügen diese in Fireworks ein:


**1** Wählen Sie in FreeHand **Bearbeiten > Kopieren**.

**2** Erstellen Sie in Fireworks ein neues Dokument bzw. öffnen Sie ein vorhandenes Dokument.

**3** Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen**.

#### So platzieren Sie eine FreeHand-Grafik durch Ziehen mit der Maus in Fireworks:

❖ Ziehen Sie die Grafik aus FreeHand mit der Maus und legen Sie diese in einem geöffneten Fireworks-Dokument ab.

 Wenn FreeHand und Fireworks in Windows maximiert sind, ziehen Sie die FreeHand-Grafik auf das Fireworks-Symbol in der Symbolleiste. Bleiben Sie mit dem Mauszeiger bei gedrückter Maustaste ein paar Sekunden lang auf dem Symbol, und das Fenster des Fireworks-Dokuments wird angezeigt. Ziehen Sie den Mauszeiger auf die Leinwand, und geben Sie die Maustaste frei.

## Fireworks-Grafiken in FreeHand platzieren

Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, Fireworks-Grafiken in FreeHand zu übernehmen. Sie können Fireworks-Grafiken rasch in FreeHand übernehmen, indem Sie sie importieren oder kopieren und anschließend einfügen. Sie können Fireworks-Grafiken auch in ein von FreeHand unterstütztes Format exportieren und sie anschließend in FreeHand importieren.

### Fireworks-Grafiken in FreeHand importieren

Vektorgrafiken, die in Fireworks erstellt wurden, können in FreeHand importiert werden. Je nach den Optionen, die Sie beim Importieren oder Öffnen wählen, kann FreeHand Ebenen, Frames, Vektoren, Text, Bitmaps und einige von beiden Anwendungen gemeinsam unterstützte Filter aus Fireworks importieren. Ausgeblendete Fireworks-Ebenen werden übergangen und nicht importiert. Mit den Importoptionen im Dialogfeld **PNG-Importeinstellungen** legen Sie fest, ob der importierte oder geöffnete Inhalt in FreeHand bearbeitet werden kann.

#### So importieren Sie Fireworks PNG-Dateien in FreeHand:

1 Speichern Sie in Fireworks das gewünschte Dokument.

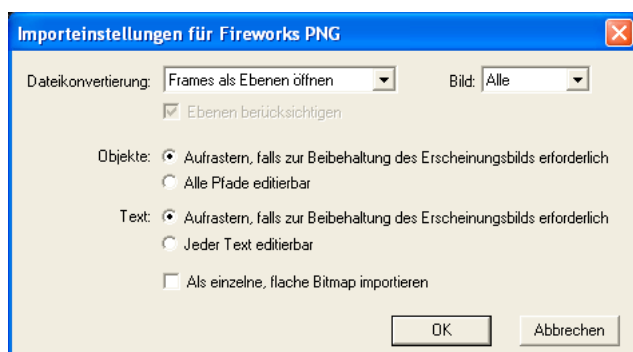
Weitere Informationen zum Speichern von Dateien finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

2 Wechseln Sie in FreeHand zu einem geöffneten Dokument.

3 Wählen Sie **Datei > Importieren** oder **Datei > Öffnen** aus.

4 Wechseln Sie im Dialogfeld **Importieren** zur gewünschten PNG-Datei, und wählen Sie diese aus. Klicken Sie dann auf **Öffnen**.

Das Dialogfeld **PNG-Importeinstellungen** wird angezeigt.



5 Wählen Sie eine Option zur Dateikonvertierung aus:

**Frames als Seiten öffnen** importiert Fireworks-Frames in separate FreeHand-Seiten. Aktivieren Sie auf Wunsch die Option **Ebenen berücksichtigen**, um Fireworks-Ebenen in FreeHand-Ebenen zu konvertieren. Wenn Sie diese Option deaktivieren, werden die Inhalte sämtlicher Fireworks-Ebenen zu einer einzelnen Ebene zusammengefasst.

**Frames als Ebenen öffnen** importiert Fireworks-Frames als separate Ebenen.

6 Wählen Sie im Pop-upmenü **Frame** einen Frame zum Importieren aus. Wenn alle Frames importiert werden sollen, wählen Sie **Alle**.

*Hinweis:* Die Option **Alle** ist nur verfügbar, wenn Sie **Frames als Ebenen öffnen** oder Sie eine PNG-Datei öffnen (statt sie zu importieren).

7 Legen Sie fest, wie Objekte importiert werden sollen:

**Bei Bedarf rastern, um Erscheinungsbild beizubehalten** konvertiert einige Vektorobjekte in nicht bearbeitbare Bitmap-Bilder. Hierbei werden nur Objekte konvertiert, die Filter, Pinselstriche und Füllungen aufweisen, die von FreeHand nicht unterstützt werden.

**Alle Pfade bearbeitbar lassen** ermöglicht das Bearbeiten aller importierten Vektorobjekte. Einige Objekte sehen in FreeHand möglicherweise etwas anders aus als in Fireworks, da die beiden Anwendungen Daten auf unterschiedliche Weise interpretieren. Darüber hinaus gehen einige Filter, die nicht von beiden Anwendungen unterstützt werden, möglicherweise verloren.

**8** Legen Sie fest, wie Text importiert werden soll:

**Bei Bedarf rastern, um Erscheinungsbild beizubehalten** konvertiert einige Textobjekte in nicht bearbeitbare Bitmap-Bilder. Hierbei werden nur Textobjekte konvertiert, die Filter, Pinselstriche und Füllungen aufweisen, die von FreeHand nicht unterstützt werden.

**Gesamten Text bearbeitbar lassen** ermöglicht das Bearbeiten des gesamten importierten Texts. Einige Textobjekte sehen in FreeHand möglicherweise anders aus als in Fireworks, und einige Filter, die nicht von beiden Anwendungen unterstützt werden, gehen möglicherweise verloren.

**9** Wählen Sie die Option **Als auf eine Ebene reduzierte Bitmap importieren**, wenn Sie das Aussehen des gesamten Fireworks-Dokuments beibehalten möchten. Wenn diese Option aktiviert ist, sind die restlichen Optionen im Dialogfeld **PNG-Importeinstellungen** abgeblendet. Wählen Sie diese Option nur, wenn die Bearbeitbarkeit nicht von Bedeutung ist.

**10** Klicken Sie auf **OK**.

**11** Klicken Sie im FreeHand-Dokumentfenster auf die Stelle, an der Sie die Fireworks PNG-Datei einfügen möchten.

#### **Fireworks-Grafiken nach FreeHand kopieren und einfügen**

Sie können Fireworks-Grafiken rasch in FreeHand übernehmen, indem Sie sie kopieren und einfügen.

Beim Einfügen von Fireworks-Grafiken nach FreeHand gehen einige Attribute wie Live-Filter und Texturen verloren. Weitere Informationen finden Sie unter „Nicht unterstützte Funktionen“ auf Seite 314.

***Hinweis:** Die Methode zum Kopieren von Fireworks-Grafiken und Einfügen in andere Anwendungen kann auch mit Illustrator, CorelDraw und Photoshop verwendet werden.*

#### **So kopieren Sie Grafiken und fügen diese in FreeHand ein:**

- 1** Wählen Sie die zu kopierenden Objekte in Fireworks aus.
- 2** Wählen Sie **Bearbeiten > Kopieren** aus, oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Schnellexport**. Wählen Sie dann im Popupmenü von FreeHand die Option **Kopieren**.
- 3** Wechseln Sie in FreeHand zu einem geöffneten Dokument.
- 4** Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen**.

Das Dialogfeld **PNG-Importeinstellungen** wird angezeigt. Eine ausführliche Beschreibung dieser Optionen finden Sie unter „Fireworks-Grafiken in FreeHand importieren“ auf Seite 312.

- 5** Wählen Sie die gewünschten Optionen, und klicken Sie auf **OK**.

#### **Fireworks-Pfade nach FreeHand kopieren und einfügen**

Mit dem Befehl **Pfadumrisse kopieren** können Sie ausgewählte Fireworks-Pfade nach FreeHand kopieren. Der Befehl **Pfadumrisse kopieren** ist insbesondere dann nützlich, wenn Sie nur Pfade und nicht deren Inhalt kopieren möchten.

***Hinweis:** Verwenden Sie den Befehl **Pfadumrisse kopieren** mit FreeHand 10 und früheren Versionen. Mit FreeHand MX sollten Sie statt dessen den Befehl **Bearbeiten > Kopieren** wählen, um das vollständige Aussehen des Objekts beizubehalten und eine verbesserte Bearbeitbarkeit zu erzielen. Weitere Informationen finden Sie unter „Fireworks-Grafiken nach FreeHand kopieren und einfügen“ auf Seite 313*

#### **So kopieren Sie ausgewählte Fireworks-Pfade:**

- 1** Wählen Sie **Bearbeiten > Pfadumrisse kopieren** aus, oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Schnellexport**. Wählen Sie dann im Popupmenü von FreeHand **Pfadumrisse kopieren**.
- 2** Wechseln Sie in FreeHand zu einem geöffneten Dokument.
- 3** Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen** aus, um die Pfade einzufügen.

### Fireworks-Grafiken nach FreeHand exportieren

Sie können Fireworks-Grafiken in ein von FreeHand unterstütztes Format exportieren und die Grafiken in FreeHand importieren.

#### So exportieren Sie eine Vektorgrafik nach FreeHand:

**1** Wählen Sie in Fireworks **Datei > Exportieren**, oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Schnellexport**. Wählen Sie dann im Popupmenü von FreeHand **Nach FreeHand exportieren**.

**2** Geben Sie im Dialogfeld **Exportieren** einen Dateinamen ein, und wählen Sie einen Zielordner aus.

**3** Wählen Sie in der Dropdownliste **Dateityp** die Option **Illustrator 7** aus.

*Hinweis:* Zum Exportieren von Fireworks nach anderen Vektorgrafikanwendungen einschließlich FreeHand wird das Grafikdateiformat von Illustrator 7 verwendet. Die meisten Vektorgrafikanwendungen können das Illustrator 7-Dateiformat lesen.

**4** Klicken Sie auf die Schaltfläche **Optionen**.

**5** Wählen Sie im Illustrator-Dialogfeld **Exportoptionen** eine der folgenden Optionen aus:

**Nur aktiven Frame exportieren** behält Ebenennamen bei und exportiert nur den aktuellen Frame.

**Frames in Ebenen konvertieren** exportiert jeden Fireworks-Frame als Ebene.

**6** Wählen Sie die Option **FreeHand-kompatibel** aus, um die Datei zur Verwendung in FreeHand zu exportieren.

Bei der Exportoption **FreeHand-kompatibel** werden Bitmaps nicht exportiert und Verlaufsfüllungen in einfarbige Füllungen umgewandelt.

**7** Klicken Sie auf **OK**.

**8** Klicken Sie im Dialogfeld **Exportieren** auf **Speichern**.

*Hinweis:* Beim Exportieren setzt Fireworks Objektränder auf **Hart**.

**9** Wechseln Sie in FreeHand zu einem geöffneten Dokument.

**10** Wählen Sie **Datei > Öffnen** oder **Datei > Importieren** aus, um zu der Datei, die Sie aus Fireworks exportiert haben, zu gehen. Klicken Sie dann auf **Öffnen**.

### Mit anderen Vektorgrafik-Anwendungen arbeiten

Fireworks kann Vektorgrafiken mit anderen Vektorgrafik-Anwendungen, wie beispielsweise Adobe Illustrator, gemeinsam nutzen. In Fireworks können Sie Vektorgrafiken aus diesen Anwendungen genauso wie aus FreeHand exportieren und importieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit FreeHand arbeiten“ auf Seite 310.

#### Nicht unterstützte Funktionen

Da Fireworks und andere Editoren für Vektorgrafiken meistens nicht dieselben Funktionen besitzen, kann sich das Erscheinungsbild von Objekten in verschiedenen Anwendungen unterscheiden.

Die meisten anderen Editoren für Vektorgrafiken einschließlich FreeHand unterstützen die folgenden Fireworks-Funktionen nicht:

- Live-Filter
- Mischmodi
- Texturen, Füllmuster, Webrasterfüllungen und Verlaufsfüllungen
- Segmentobjekte und Imagemaps
- Zahlreiche Textformatierungsoptionen
- Hilfslinien, Raster und Leinwandfarbe
- Bitmap-Bilder
- Einige Pinselstriche



## Mit Director arbeiten

Sie können die Vorteile von Fireworks und Director verbinden. Sie können Grafiken und interaktive Inhalte aus Fireworks nach Director exportieren. Durch das Exportieren bleiben Verhalten und Segmente der Grafik erhalten. Sie können segmentierte Bilder mit Rollover-Effekten und sogar Bilder mit mehreren Ebenen problemlos exportieren. Auf diese Weise können Director-Benutzer von der Optimierung und den grafischen Werkzeugen in Fireworks profitieren, ohne Qualitätseinbußen hinnehmen zu müssen.

*Hinweis:* Der HTML-Stil **Director** unterstützt keinen Code für Popupmenüs.

### Fireworks-Dateien in Director platzieren

Director kann auf eine Ebene reduzierte Bilder (z. B. JPEG- und GIF-Dateien) aus Fireworks importieren. Es können auch 32-Bit-PNG-Bilder mit Transparenz importiert werden. Bei segmentierten, interaktiven und animierten Daten kann Director Fireworks auch HTML importieren.

Informationen zum Exportieren von auf eine Ebene reduzierten Fireworks-Bildern (z. B. JPEG- und GIF-Dateien) finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

### Grafiken mit Transparenz exportieren

In Director wird Transparenz durch den Import von 32-Bit-PNG-Bildern erreicht. Sie können 32-Bit-PNG-Grafiken mit Transparenz aus Fireworks exportieren.

#### So exportieren Sie ein 32-Bit-PNG-Bild mit Transparenz:

- 1 Wählen Sie in Fireworks **Fenster > Optimieren**. Setzen Sie das Format für die Exportdatei auf **PNG 32** und **Hintergrund** auf **transparent**.
- 2 Wählen Sie **Datei > Exportieren** aus.
- 3 Wählen Sie im Popupmenü **Dateityp** die Option **Nur Bilder**. Benennen Sie die Datei. Klicken Sie dann auf **Speichern**.

### Dateninhalte mit Ebenen und Segmenten nach Director exportieren

Durch das Exportieren von Fireworks-Segmenten nach Director können Sie segmentierte und interaktive Dateninhalte wie z. B. Schaltflächen und Rollover-Bilder exportieren. Durch das Exportieren von Ebenen nach Director können Sie Fireworks-Dateninhalte mit Ebenen wie z. B. Animationen exportieren.

#### So exportieren Sie Fireworks-Dateien nach Director:

- 1 Wählen Sie in Fireworks **Datei > Exportieren**.

*Hinweis:* Alternativ können Sie auch auf die Schaltfläche **Schnellexport** klicken und im Popupmenü von Director **Quelle als Ebenen** oder **Quelle als Segmente** auswählen. Wählen Sie **Quelle als Ebenen** aus, wenn Sie eine Animation exportieren, und **Quelle als Segmente**, wenn Sie interaktive Dateninhalte wie Schaltflächen exportieren möchten.

- 2 Geben Sie im Dialogfeld **Exportieren** einen Dateinamen ein, und wählen Sie einen Zielordner aus.

- 3 Wählen Sie im Popupmenü **Dateityp** die Option **Director** aus.

- 4 Wählen Sie eine Option im Popup **Quelle** aus:

**Fireworks-Ebenen** exportiert jede Ebene des Dokuments. Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie Dateninhalte mit Ebenen oder eine Animation exportieren möchten.

**Fireworks-Segmente** exportiert die Segmente des Dokuments. Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie segmentierte und interaktive Dateninhalte wie z. B. Schaltflächen und Rollover-Bilder exportieren möchten.

- 5 Wählen Sie die Option **Bilder zuschneiden**, um die exportierten Grafiken automatisch an die Objekte in jedem Frame anzupassen.

- 6 Wenn die Bilder in einem Unterordner gespeichert werden sollen, aktivieren Sie Bilder in Unterordner ablegen.

- 7 Klicken Sie auf **Speichern**.

### Fireworks-Dateien in Director importieren

In Director können Sie auf eine Ebene reduzierte Bilder importieren, die Sie aus Fireworks exportiert haben (z. B. JPEG-, GIF- und 32-Bit-PNG-Dateien). Sie können auch Fireworks-Ebenen, -Segmente und interaktive Elemente durch das Einfügen von Fireworks HTML importieren.

#### So importieren Sie ein auf eine Ebene reduziertes Fireworks-Bild:

- 1 Wählen Sie in Director **Datei > Importieren** aus.
- 2 Gehen Sie zur gewünschten Datei. Klicken Sie dann auf **Importieren**.
- 3 Ändern Sie bei Bedarf die Optionen im Dialogfeld **Bildoptionen**. Informationen zu den einzelnen Optionen finden Sie unter *Director verwenden*.
- 4 Klicken Sie auf **OK**.

Die importierte Grafik wird als Bitmap angezeigt.

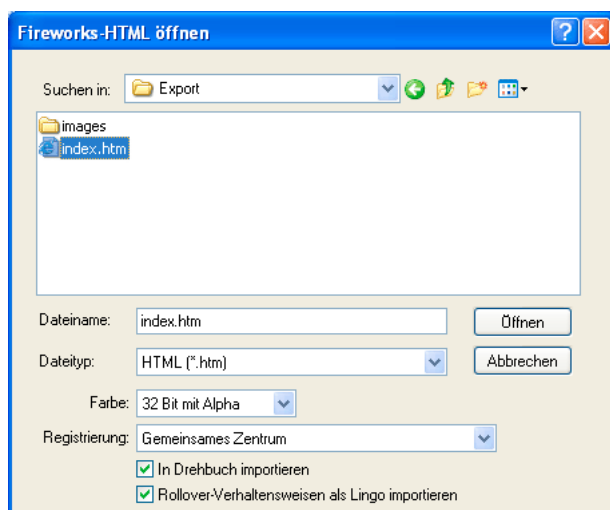
#### So importieren Sie Fireworks-Dateien mit Ebenen, Segmenten oder Interaktivität:

- 1 Wählen Sie in Director **Einfügen > Fireworks > Bilder aus Fireworks-HTML**.

**Hinweis:** Je nach der Director-Version können die Position und der Name dieses Menübefehls unterschiedlich sein.

- 2 Suchen Sie die Fireworks HTML-Datei, die Sie zur Verwendung in Director exportiert haben.

Das Dialogfeld **Fireworks-HTML öffnen** wird geöffnet.



- 3 Ändern Sie bei Bedarf die Optionen:

**Farbe** ermöglicht die Angabe einer Farbtiefe für die importierte Grafik. Wählen Sie **32-Bit-Farbe**, wenn die Datei Transparenz enthält.

**Registrierung** ermöglicht das Festlegen des Registrierungspunkts für die importierte Grafik.

**Rollover-Verhalten als Lingo importieren** konvertiert Fireworks-Verhalten in Lingo-Code.

**In Drehbuch importieren** platziert Darsteller beim Importieren in das **Drehbuch**.

- 4 Klicken Sie auf **Öffnen**.

Grafik und Code werden aus der Fireworks HTML-Datei importiert.

**Hinweis:** Beim Importieren einer Fireworks-Animation sollten Sie Keyframes in Director mit der Maus ziehen, um das Zeitverhalten für jede importierte Ebene nach Bedarf zu versetzen.

## Director-Darsteller in Fireworks bearbeiten

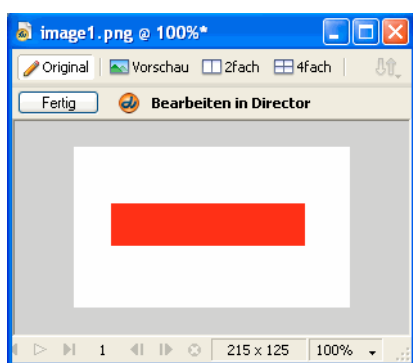
Mit der Integration von Starten und Bearbeiten können Sie Änderungen an Director-Darstellern vornehmen, indem Sie Fireworks zur Bearbeitung innerhalb von Director starten. Sie können Fireworks auch innerhalb von Director zur Optimierung von Darstellern starten.

### So starten Sie Fireworks zum Bearbeiten eines Director-Darstellers:

- 1 Klicken Sie in Director mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Taste <Ctrl> (Macintosh) im Fenster **Besetzung** auf die Grafik.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü die Option **Externen Editor starten** aus.

**Hinweis:** Falls Fireworks nicht als der externe Grafikeditor gestartet wird, wählen Sie in Director **Datei > Voreinstellungen > Editoren** und legen Fireworks als externen Editor für grafische Bitmap-Dateitypen fest.

Die Datei wird in Fireworks geöffnet. Das Dokumentfenster zeigt an, dass Sie eine Datei in Director bearbeiten.



- 3 Nehmen Sie am Bild die gewünschten Änderungen vor. Klicken Sie danach auf **Fertig**.

Fireworks exportiert eine neue Grafikdatei nach Director.

## Director-Darsteller in Fireworks optimieren

Sie können Fireworks in Director starten, um an ausgewählten Darstellern eine Vorschau von Optimierungen anzuzeigen.

### So starten Sie Fireworks zur Anzeige einer Vorschau der Optimierungseinstellungen von Director-Darstellern:

- 1 Wählen Sie in Director im Fenster **Besetzung** den Darsteller. Klicken Sie dann im Eigenschafteninspektor von Fireworks auf der Registerkarte **Bitmap** auf **Optimieren**.
- 2 Ändern Sie in Fireworks die Optimierungseinstellungen.
- 3 Klicken Sie auf **Aktualisieren**, wenn Sie die gewünschten Änderungen vorgenommen haben. Klicken Sie auf **Fertig**, wenn das Dialogfeld **MIX-Bearbeitung** angezeigt wird.

Das Bild wird mit den neuen Einstellungen in Director aktualisiert.

## Mit HomeSite arbeiten

Sie können Fireworks und HomeSite® zusammen zum Erstellen und Bearbeiten von Webseiten verwenden. Das Exportieren und Öffnen von Fireworks-HTML in HomeSite sowie das Einfügen von Fireworks-Grafiken in HomeSite-Dokumente ist denkbar einfach. Fireworks und HomeSite sind weiterhin eng miteinander integriert, sodass Sie Fireworks in HomeSite starten können, um Webgrafiken zu bearbeiten.

### Fireworks-Bilder in HomeSite platzieren

Sie können GIF- oder JPEG-Bilder, die in Fireworks erstellt wurden, direkt in ein HomeSite-Dokument einfügen. Zuerst müssen Sie die Grafiken aus Fireworks exportieren. Informationen zum Exportieren von GIF- und JPEG-Bildern finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

#### So fügen Sie ein Fireworks-Bild in ein HomeSite-Dokument ein:

1 Speichern Sie in HomeSite das gewünschte Dokument.

*Hinweis:* HomeSite erstellt relative Pfade zu Grafikdateien. Dafür muss das Dokument jedoch vorher gespeichert werden.

2 Gehen Sie im Fenster **Ressourcen** zu dem exportierten Fireworks-Bild, und wählen Sie es aus.

3 Führen Sie einen der folgenden Schritte durch, um das Fireworks-Bild in das HomeSite-Dokument einzufügen:

- Ziehen Sie die Datei mit der Maus vom Fenster **Ressourcen** an die gewünschte Stelle im HTML-Code auf der Registerkarte **Bearbeiten** im Dokumentenfenster.
- Positionieren Sie auf der Registerkarte **Bearbeiten** des Dokumentenfensters den Einfügepunkt an der Stelle, an der Sie das Fireworks-Bild einfügen möchten. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste im Fenster **Ressourcen** auf die Datei. Wählen Sie **Als Verknüpfung einfügen**.

Im HTML-Code wird eine Verknüpfung zum Fireworks-Bild erstellt. Klicken Sie auf der Registerkarte **Durchsuchen**, um eine Vorschau des Bilds innerhalb des HomeSite-Dokuments anzuzeigen.

### Fireworks-HTML in HomeSite platzieren

Zum Platzieren von Fireworks-HTML in HomeSite gibt es verschiedene Methoden. Sie können Fireworks-HTML exportieren oder HTML-Code in die Zwischenablage kopieren. Sie können auch eine exportierte Fireworks HTML-Datei in HomeSite öffnen und ausgewählte Codeausschnitte kopieren und einfügen. Darüber hinaus können Sie mit dem Fireworks-Befehl **HTML aktualisieren** auf einfache Weise Code aktualisieren, den Sie nach HomeSite exportiert haben.

*Hinweis:* Vor dem Exportieren, Kopieren oder Aktualisieren von Fireworks-HTML zur Verwendung in HomeSite sollten Sie sich vergewissern, dass Sie im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** die Einstellung **Generic** als HTML-Typ ausgewählt haben. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

#### Fireworks-HTML nach HomeSite exportieren

Durch das Exportieren von HTML aus Fireworks werden an dem von Ihnen angegebenen Speicherort eine HTML-Datei und die damit verbundenen Grafikdateien erzeugt. Sie können eine exportierte Fireworks HTML-Datei in HomeSite zur weiteren Bearbeitung öffnen.

*Hinweis:* Vor dem Exportieren müssen Sie im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** als HTML-Typ die Option **Generic** ausgewählt haben. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

#### So exportieren Sie Fireworks-HTML nach HomeSite:

❖ Exportieren Sie Ihr Dokument in Fireworks in HTML. Öffnen Sie dann die exportierte Datei in HomeSite mit **Datei > Öffnen**. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

### Fireworks-HTML zur Verwendung in HomeSite in die Zwischenablage kopieren

Eine schnelle Möglichkeit zum Einfügen von HTML-Code aus Fireworks in HomeSite besteht darin, den Code aus HomeSite in die Zwischenablage zu kopieren und dann unmittelbar in das HomeSite-Dokument einzufügen. Beim Kopieren von Fireworks-HTML in die Zwischenablage werden die betreffenden Bilder an den von Ihnen angegebenen Speicherort exportiert.

**Hinweis:** Vor dem Kopieren in die Zwischenablage sollten Sie sich vergewissern, dass Sie im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** die Einstellung **Generic** als HTML-Typ ausgewählt haben. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

### So kopieren Sie Fireworks-HTML zur Verwendung in HomeSite:

❖ Kopieren Sie HTML-Code in die Zwischenablage von Fireworks. Fügen Sie ihn dann in ein HomeSite-Dokument ein. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

### Code aus einer exportierten Fireworks-Datei kopieren und in HomeSite einfügen

Sie können eine exportierte Fireworks HTML-Datei in HomeSite öffnen und dann die gewünschten Abschnitte kopieren und in ein anderes HomeSite-Dokument einfügen.

**Hinweis:** Vor dem Exportieren müssen Sie im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** als HTML-Typ die Option **Generic** ausgewählt haben. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

### So kopieren Sie Code aus einer exportierten Fireworks-Datei und fügen ihn in HomeSite ein:

❖ Exportieren Sie eine Fireworks HTML-Datei. Kopieren Sie dann den gewünschten Code und fügen Sie ihn in ein vorhandenes HomeSite-Dokument ein. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

### Fireworks-HTML-Code, der nach HomeSite exportiert wurde, aktualisieren

Mit dem Befehl **HTML aktualisieren** können Sie Änderungen an einem Fireworks-HTML-Dokument vornehmen, das Sie vorher nach HomeSite exportiert hatten.

**Hinweis:** Vor dem Aktualisieren sollten Sie sich vergewissern, dass Sie im Dialogfeld **HTML-Einrichtung** als HTML-Typ die Option **Generic** ausgewählt haben. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

### Fireworks-HTML, das nach HomeSite exportiert wurde, aktualisieren:

❖ Verwenden Sie den Fireworks-Befehl **HTML aktualisieren**. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

## Fireworks-Bilder in HomeSite bearbeiten

Durch die Integration von **Starten und Bearbeiten** können Sie Bilder in einem HomeSite-Dokument bearbeiten. HomeSite startet Fireworks automatisch und ermöglicht Ihnen, die gewünschten Änderungen am Bild vorzunehmen. Die vorgenommenen Änderungen werden automatisch auf das in HomeSite platzierte Bild angewendet, wenn Sie Fireworks beenden. Beide Anwendungen zusammen stellen eine höchst effiziente Arbeitsplattform dar, mit der Sie grafische Webdateien in HTML-Seiten bearbeiten können.

### So öffnen Sie Fireworks-Bilder, die in HomeSite platziert wurden, und bearbeiten sie:

- 1 Speichern Sie in HomeSite das gewünschte Dokument.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Fenster **Ressourcen** auf einer der Registerkarten **Dateien** auf die Grafikdatei.
  - Klicken Sie im Fenster **Ergebnisse** auf der Registerkarte **Piktogramm** auf das Bild.
  - Klicken Sie im Dokumentfenster auf der Registerkarte **Bearbeiten** mit der rechten Maustaste auf das zugehörige `img`-Tag im HTML-Code.

- 3 Wählen Sie im Pop-upmenü **Mit Fireworks bearbeiten** aus.

HomeSite startet Fireworks, falls die Anwendung noch nicht läuft.

- 4 Geben Sie an, wenn Sie dazu aufgefordert werden, ob Sie für das platzierte Bild eine Fireworks-Quelldatei suchen möchten. Weitere Informationen zu Fireworks-PNG-Quelldateien finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

**5** Bearbeiten Sie das Bild in Fireworks.

Das Dokumentfenster zeigt an, dass Sie ein Fireworks-Bild in einer anderen Anwendung bearbeiten.

**6** Wenn Sie alle Änderungen vorgenommen haben, klicken Sie im Dokumentfenster auf Fertig.

Das Bild wird mit den aktuellen Einstellungen zurück nach HomeSite exportiert, und die PNG-Quelldatei wird gespeichert, falls eine Quelldatei ausgewählt wurde.

## Mit Photoshop arbeiten

Fireworks bietet eine hervorragende Unterstützung für das Importieren von Photoshop-Dateien (PSD), wobei zahlreiche Optionen zur Verfügung stehen, mit denen Sie das Aussehen der importierten Dateien (einschließlich Ebenen, Masken und bearbeitbaren Texten) beibehalten können. Somit können Sie Photoshop-Bilder nach Fireworks übertragen, um sie dort weiter zu bearbeiten und für das Internet zu optimieren, und dann die Bilder wieder zurück in Photoshop exportieren.

### Photoshop-Grafiken in Fireworks platzieren

Einzelne Photoshop-Grafikdateien können durch Ziehen mit der Maus in Fireworks geöffnet werden. Sie können jedoch auch eine gesamte Photoshop-Datei importieren.

#### Photoshop-Grafiken durch Ziehen mit der Maus in Fireworks übernehmen

Photoshop-Grafiken können schnell durch Ziehen mit der Maus in Fireworks übernommen werden.

#### So platzieren Sie eine Photoshop-Grafik mit der Maus in Fireworks:

❖ Ziehen Sie die Grafik aus Photoshop mit der Maus und legen Sie sie in einem geöffneten Fireworks-Dokument ab.

Jede aus Photoshop in Fireworks abgelegte Grafikdatei wird zu einem Bitmap-Objekt. Text wird ebenfalls als Bitmap-Objekt importiert und kann als Text nicht mehr bearbeitet werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Text aus Photoshop importieren“ auf Seite 321.

#### Photoshop-Dateien in Fireworks importieren

Wenn Sie eine Photoshop-Datei in Fireworks importieren oder öffnen, wird sie in eine PNG-Datei importiert, welche die von Ihnen angegebenen Importvoreinstellungen verwendet. Es werden nicht nur die Ebenen und Texte nach Maßgabe der Importoptionen beibehalten, Fireworks übernimmt und konvertiert auch folgende Photoshop-Merkmale:

- Ebenenmasken werden in Fireworks zu Objektmasken.
- Ebenenfilter werden in Fireworks zu Live-Filtern, wenn ein entsprechender Live-Filter existiert. Der Ebenenfilter **Schlagschatten** wird beispielsweise in Fireworks zu einem Schlagschatten-Live-Filter.

**Hinweis:** Ebenenfilter und Live-Filter können sich im Erscheinungsbild leicht unterscheiden.

- Mischmodi für Ebenen werden in Fireworks-Mischmodi für entsprechende Objekte konvertiert, wenn diese Mischmodi von Fireworks unterstützt werden.
- Der erste Alpha-Kanal der Kanal-Palette wird als transparenter Bereich in das Fireworks-Bild importiert. Fireworks unterstützt keine zusätzlichen Photoshop-Alpha-Kanäle.

Photoshop-Anpassungsebenen, -Schnittgruppen und -Pfade werden von Fireworks nicht unterstützt. Beim Importieren von Photoshop-Dateien werden diese Merkmale übergangen. Sie können jedoch Pfade von Photoshop aus nach Illustrator exportieren und anschließend die AI-Datei in Fireworks importieren.

**Hinweis:** Unter Windows muss der Dateiname einer Photoshop-Datei mit der Erweiterung .PSD versehen sein, damit Fireworks das Photoshop-Dateiformat erkennen kann.

**So importieren Sie eine Photoshop-Datei in Fireworks:**

- 1 Wählen Sie **Datei > Importieren** oder **Datei > Öffnen** aus, und navigieren Sie zu einer Photoshop-Datei (PSD).
- 2 Klicken Sie auf **Öffnen**.

Die Photoshop-Datei wird in eine PNG-Datei importiert. Wenn Sie Änderungen vornehmen und die Datei im PSD-Format speichern möchten, müssen Sie sie im PSD-Format exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter „Photoshop-Grafiken in Fireworks platzieren“ auf Seite 323.

**Text aus Photoshop importieren**

Photoshop-Dateien, die Text enthalten, können in Fireworks geöffnet oder importiert werden.

Beim Öffnen von Photoshop-Dateien, die Text enthalten, überprüft Fireworks, ob in Ihrem System die erforderlichen Schriften installiert sind. Wenn dies nicht der Fall ist, werden Sie von Fireworks gefragt, ob diese Schriften ersetzt werden sollen oder ob ihr Erscheinungsbild beibehalten werden soll. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

Falls der Text in Photoshop-Dateien mit Filtern versehen ist, die von Fireworks unterstützt werden, werden diese Filter auch beim Importieren in Fireworks angewendet. Da Fireworks und Photoshop Filter jedoch unterschiedlich anwenden, kann es vorkommen, dass Filter in den beiden Anwendung unterschiedlich angezeigt werden.

Wenn Dateien im Photoshop 6- oder 7-Format, die Text enthalten, in Fireworks importiert werden und die Option **Erscheinungsbild beibehalten** aktiviert wurde, wird ein im Cache-Speicher abgelegtes Bild des Texts angezeigt, sodass dessen Erscheinungsbild dasselbe wie das ursprüngliche in Photoshop ist. Sobald Sie den Text bearbeiten, wird die Cache-Kopie durch den eigentlichen Text ersetzt, der sich vom ursprünglichen Text unterscheiden kann. Die ursprünglichen Schriftdateien werden in der PNG-Datei gespeichert. Wenn die Datei von einem System verwendet wird, in dem die Schriften nicht installiert sind, können Sie diese Schriften wählen oder das Aussehen beibehalten.

***Hinweis:** Fireworks kann keinen Text im Photoshop 6- oder 7-Format importieren. Wenn Sie ein Dokument bearbeiten, das Text aus Photoshop 6 oder 7 enthält und dieses Dokument dann zurück nach Photoshop exportieren, wird die Datei im Photoshop 5.5-Format exportiert. Wenn Sie jedoch am Text keine Änderungen vornehmen, wird die Datei im Photoshop 6-Format exportiert. Weitere Informationen zum Exportieren von Photoshop-Dateien finden Sie unter „Photoshop-Grafiken in Fireworks platzieren“ auf Seite 323.*

**Importoptionen für Photoshop-Dateien angeben**

Mit den Import-Voreinstellungsoptionen in Fireworks können Sie bestimmen, wie Ebenen und Text der importierten Photoshop-Dateien gehandhabt werden. Abhängig von den ausgewählten Optionen können Sie den Grad der Übernahme des Aussehens und der Bearbeitbarkeit in importierten Dateien bestimmen.

**So geben Sie Importoptionen für Photoshop-Dateien an:**

- 1 Wählen Sie **Bearbeiten > Voreinstellungen** aus.

***Hinweis:** Bei Mac OS X wählen Sie **Fireworks > Einstellungen**.*

- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Importieren** (Windows) bzw. wählen Sie im Pop-upmenü **Importieren** (Macintosh).

- 3 Geben Sie Importoptionen an:

**Ebenen: In Fireworks-Objekte konvertieren** importiert jede Ebene in die Photoshop-Datei als separates Bitmap-Objekt auf einer einzigen Ebene in Fireworks.

**Ebenen: Ebenen zwischen Frames freigeben** macht die importierten Ebenen für alle Frames in der Fireworks-Datei sichtbar.

**Ebenen: In Frames konvertieren** importiert jede Ebene der Photoshop-Datei als ein Objekt auf einem separaten Frame in Fireworks. Diese Option ist nützlich, wenn Sie Dateien importieren, die Sie als Animationen verwenden möchten.

**Text: Bearbeitbar** konvertiert Texte der Photoshop-Datei in bearbeitbare Fireworks-Texte. Mit dieser Option können Sie importierten Text mithilfe des Fireworks-Textwerkzeugs sowie des Eigenschafteninspektors bearbeiten. Der konvertierte Text kann vom Aussehen her vom Original etwas abweichen.

**Text: Erscheinungsbild beibehalten** konvertiert Text der Photoshop-Datei in ein Bitmap-Objekt in Fireworks. Bei dieser Option wird zwar das ursprüngliche Aussehen des Texts beibehalten, doch eine Bearbeitung mit dem Textwerkzeug von Fireworks ist nicht möglich. Die ursprünglichen Schriftdateien werden in der PNG-Datei gespeichert. Wenn die Datei von einem System verwendet wird, in dem die Schriften nicht installiert sind, können Sie diese Schriften wählen oder das Aussehen beibehalten.

**Auf eine Ebene reduziertes Bild verwenden** importiert die Photoshop-Datei als zusammengesetztes Bild ohne Ebenen.

4 Klicken Sie auf **OK**.

## Photoshop-Filter und -Plug-Ins verwenden

In Fireworks können Sie zahlreiche Filter und Plug-Ins von Photoshop und anderen Drittanbietern verwenden. Sie können Filter entweder im Fenster **Live-Filter** oder über das Menü **Filter** anwenden.

***Hinweis:** Plug-Ins und Filter von Photoshop 5.5 und früheren Versionen werden unterstützt. Plug-Ins und Filter für Photoshop 6 und späteren Versionen sind mit Fireworks CS3 nicht kompatibel.*

Weitere Informationen zum Fenster **Live-Filter** und zum Menü **Filter** finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

### So verwenden Sie Filter und Plug-Ins von Photoshop und anderen Drittanbietern mithilfe des Dialogfelds **Voreinstellungen (Windows)** bzw. **Einstellungen (Macintosh)**:

1 Wählen Sie **Bearbeiten > Voreinstellungen** aus.

***Hinweis:** Bei Mac OS X wählen Sie **Fireworks > Einstellungen**.*

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Ordner** (Windows) bzw. wählen Sie im Popupmenü **Ordner** (Macintosh).

3 Wählen Sie die Option **Photoshop-Plug-Ins** aus.

Das Dialogfeld zum Auswählen eines Ordners wird geöffnet.

***Hinweis:** Klicken Sie auf **Durchsuchen**, falls das Dialogfeld nicht automatisch geöffnet wird.*

4 Gehen Sie zu dem Ordner, in dem die Filter bzw. Plug-Ins von Photoshop installiert sind. Klicken Sie dann auf **Wählen** (Windows) bzw. **Auswählen** (Macintosh).

5 Klicken Sie auf **OK**, um das Dialogfeld **Voreinstellungen** (Windows) bzw. **Einstellungen** (Macintosh) zu schließen.

6 Starten Sie Fireworks neu, um die Filter und Plug-Ins zu laden.

### So verwenden Sie Filter und Plug-Ins von Photoshop und anderen Drittanbietern mithilfe des Fensters **Live-Filter**:

1 Wählen Sie auf der Leinwand ein beliebiges Vektor- bzw. Bitmap-Objekt oder einen Textblock aus. Klicken Sie dann im Eigenschafteninspektor auf die Schaltfläche **Filter hinzufügen**.

***Hinweis:** Die Schaltfläche **Filter hinzufügen** ist nur verfügbar, wenn auf der Leinwand ein Objekt markiert ist.*

2 Klicken Sie im angezeigten Popupmenü auf **Optionen > Plug-Ins suchen** aus.

3 Gehen Sie zu dem Ordner, in dem die Filter bzw. Plug-Ins von Photoshop installiert sind. Klicken Sie dann auf **Wählen** (Windows) bzw. **Auswählen** (Macintosh). Klicken Sie auf **OK**, falls eine Meldung angezeigt wird, die Sie fragt, ob Fireworks neu gestartet werden soll.

4 Starten Sie Fireworks neu, um die Filter und Plug-Ins zu laden.

***Hinweis:** Alternativ dazu können Sie Plug-Ins direkt im Plug-In-Ordner von Fireworks installieren.*



## Photoshop-Grafiken in Fireworks platzieren

Fireworks bietet eine umfangreiche Unterstützung für das Exportieren von Dateien im Photoshop-Format (PSD). Mit den Exporteinstellungen können Sie bestimmen, welche Elemente in der Datei editierbar bleiben, wenn Sie sie in Photoshop wieder öffnen.

Bei einem nach Photoshop exportierten Fireworks-Bild bleiben beim erneuten Öffnen in Fireworks die gleichen Bearbeitungsmöglichkeiten erhalten wie bei anderen Photoshop-Grafiken. Mithilfe der Exportoptionen zu Bearbeitbarkeit, Erscheinungsbild und Dateigröße können Sie für eine bestimmte Grafik das bestmögliche Exportverfahren festlegen. Photoshop-Benutzer können ihre Grafiken zuerst in Fireworks und dann wieder in Photoshop bearbeiten.

### So exportieren Sie eine Datei in das Photoshop-Format:

- 1 Wählen Sie in Fireworks **Datei > Exportieren** aus, oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Schnellexport**. Wählen Sie dann **Andere > Nach Photoshop exportieren**.
- 2 Geben Sie im Dialogfeld **Exportieren** einen Dateinamen ein, und wählen Sie dann im Menü **Speichern unter** die Option **Photoshop PSD**.
- 3 Um eine Gruppe von Exporteinstellungen anzugeben, wählen Sie eine Option im Menü **Einstellungen**. Diese Einstellungen liefern voreingestellte Kombinationen individueller Exportoptionen für Objekte, Filter und Texte der Fireworks-Datei. Individuelle Exportoptionen werden detailliert unter „Dateien für den Export in Photoshop vorbereiten“ auf Seite 323 beschrieben.

**Editierbarkeit vor Erscheinungsbild beibehalten** konvertiert Objekte in Ebenen und Text in bearbeitbare Photoshop-Textebenen, Filter bleiben bearbeitbar. Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie vorhaben, das Bild ausführlich in Photoshop zu bearbeiten, und das genaue Aussehen des Fireworks-Bilds nicht benötigen.

**Fireworks-Erscheinungsbild beibehalten** konvertiert jedes Objekt in eine separate Photoshop-Ebene. Filter und Text können nicht mehr bearbeitet werden. Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie über Fireworks-Objekte in Photoshop die Kontrolle behalten und trotzdem das ursprüngliche Erscheinungsbild des Fireworks-Bilds beibehalten möchten.

**Kleinere Photoshop-Datei** fasst die einzelnen Ebenen zu einem vollständig gerenderten Bild zusammen. Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie eine Datei mit einer großen Anzahl an Fireworks-Objekten exportieren möchten.

**Benutzerdefiniert** ermöglicht Ihnen die Auswahl bestimmter Einstellungen für Objekte, Filter und Text.

- 4 Klicken Sie auf **Speichern**, um die Photoshop-Datei zu exportieren.

*Hinweis:* In Photoshop bis Version 5.5 können Sie keine Dateien mit mehr als 100 Ebenen öffnen. Wenn das zu exportierende Fireworks-Dokument mehr als 100 Objekte enthält, müssen Sie im Fireworks-Dokument entweder einige Ebenen zusammenfassen oder löschen.

### Dateien für den Export in Photoshop vorbereiten

Wenn Sie eine Datei nach Photoshop exportieren möchten, können Sie für die zu exportierenden Objekte, Filter und den Text benutzerdefinierte Einstellungen auswählen.

### So bereiten Sie ein Dokument für den Export in Photoshop vor:

- 1 Wählen Sie im Dialogfeld **Exportieren**, wenn dort **Photoshop PSD** ausgewählt ist, im Popupmenü **Einstellungen** die Option **Benutzerdefiniert**.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü **Objekte** eine der folgenden Optionen aus:

**In Photoshop-Ebenen konvertieren** konvertiert einzelne Fireworks-Objekte in Photoshop-Ebenen und Fireworks-Masken in Photoshop-Ebenenmasken.

**Alle Fireworks-Ebenen als Hintergrund** fasst alle Objekte der einzelnen Fireworks-Ebenen zusammen, und jede Fireworks-Ebene wird zu einer Photoshop-Ebene. Wenn Sie diese Option wählen, können Fireworks-Objekte in Photoshop nicht mehr bearbeitet werden. Es gehen auch Effekte, die mit Fireworks-Objekten verbunden sind, wie z. B. Mischmodi, verloren.

**3** Wählen Sie im Popupmenü **Filter** eine der folgenden Optionen aus:

**Editierbarkeit beibehalten.** konvertiert Fireworks Live-Filter in die entsprechenden Photoshop-Filter. Filter, die es in Photoshop nicht gibt, gehen dabei verloren.

**Filter wiedergeben** fasst Filter mit ihren Objekten zusammen. Wenn Sie diese Option wählen, behalten Sie auf Kosten der Bearbeitbarkeit in Photoshop das Erscheinungsbild der Filter bei.

**4** Wählen Sie im Popupmenü **Text** eine der folgenden Optionen aus:

**Editierbarkeit beibehalten** konvertiert Text in eine bearbeitbare Photoshop-Ebene. Von Photoshop nicht unterstützte Formatierungen gehen dabei verloren.

**Text wiedergeben** konvertiert Text in ein Bildobjekt. Wenn Sie diese Option wählen, behalten Sie auf Kosten der Bearbeitbarkeit das Erscheinungsbild des Texts bei.

## Mit Illustrator arbeiten

Fireworks bietet Unterstützung für das Importieren von nativen Illustrator (AI) CS2- und CS3-Dateien, wobei zahlreiche Optionen zur Verfügung stehen, mit denen Sie das Aussehen der importierten Dateien (einschließlich Ebenen, Mustern und verknüpften Bildern) beibehalten können. Daher können Sie Illustrator-Bildern nach Fireworks exportieren, um sie hier weiter zu bearbeiten und für das Internet zu optimieren. Sie können auch Illustrator-Dateien aus Fireworks exportieren, die mit der Illustrator 8.0-Software kompatibel sind.

Die folgenden Funktionen bleiben beim Import von Illustrator-Dateien erhalten:

**Bézier-Punkte:** Die Anzahl und die Position von Bézier-Punkten bleibt erhalten.

**Farben:** Die Farben werden so gut wie möglich erhalten, wenn Sie AI-Inhalte in Fireworks importieren.

**Textattribute:** Die folgenden Schriftattribute bleiben erhalten:

- Schrift
- Größe
- Farbe
- Fett
- Kursiv
- Ausrichtung (Links, Rechts, Zentriert, Blocksatz)
- Orientierung (Horizontal, Vertikal von links nach rechts, Vertikal von rechts nach links)
- Buchstabenabstand
- Zeichenposition (Normal, Hochgestellt, Tiefgestellt)
- Automatische Unterschneidung
- Unterschneidung

**Verlaufsfüllungen:** Verläufe werden als native Fireworks-Verläufe importiert. Alle Balkenpunkte des Verlaufs bleiben erhalten.

**Bilder:** Illustrator AI-Dateien können verknüpfte Dateien und eingebettete Dateien der folgenden Typen enthalten: PDF, BMP, EPS, GIF, JPEG, JPEG2000, PICT, PCX, PCD, PSD, PXR, PNG, TGA und TIFF. Eingebettete Bilder werden als Rasterbilder in Fireworks importiert. Verknüpfte Bilder bleiben als verknüpfte Bitmaps in Fireworks erhalten.

**Schnittmasken:** Fireworks unterstützt den Import von Schnittmasken mit Pfaden und zusammengesetzten Pfaden.

**Gefüllte Pinselstriche:** Gefüllte Pinselstriche werden als einzelne Zeichenobjekte importiert.

**Einfarbige Füllungen:** Gefüllte Pfade werden als einzelne Zeichenobjekte importiert.

**Zusammengesetzte Pfade:** Zusammengesetzte Pfade werden als einzelne Zeichenobjekte importiert.

**Gruppen:** Die Gruppe bleibt erhalten, und die einzelnen gruppierten Objekte werden als Zeichenobjekte importiert.

**Diagramme:** Diagramme werden als Gruppen importiert, und sie verlieren ihre Editierbarkeit als Diagramme.

**Grundformen:** Illustrator-Grundformen sind eigentlich Pfade, sodass sie nicht als Fireworks-Grundformen importiert werden.

**Muster:** Muster werden als einzelne Musterelemente importiert. Diese Musterelemente werden als native Muster in Fireworks importiert, und das Muster wird dem Zeichenobjekt zugewiesen.

**Pinselstriche:** Pinselstriche werden als mehrere Gruppen importiert (eine Gruppe pro geschlossenem Pfad).

**Symbole:** Symbole werden als normale Gruppenobjekte importiert.

**Transparenz:** Fireworks importiert die Objekttopazität korrekt; die Objekttransparenzeinstellungen behalten die ursprünglichen Illustrator-Werte bei.

**Unterebenen:** Fireworks importiert alle Unterebenen als native Fireworks-Unterebenen.

## Mit GoLive arbeiten

Sie können Fireworks und GoLive zusammen zum Erstellen und Bearbeiten von Webseiten verwenden. Sie können Fireworks-HTML wie mit anderen HTML-Editoren auch nach GoLive exportieren und kopieren. Die einzige Ausnahme ist, dass Sie GoLive HTML als HTML-Stil auswählen müssen, bevor Sie HTML-Code aus Fireworks exportieren bzw. kopieren.

Weitere Informationen zum Wählen eines HTML-Stils und Exportieren von Fireworks-HTML finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

***Hinweis:** Der GoLive-HTML-Stil unterstützt keinen Code für Popupmenüs. Wenn Ihr Fireworks-Dokument Popupmenüs enthält, sollten Sie vor dem Exportieren als HTML-Stil „Generisches HTML“ (die Option **Generic**) wählen.*

## Mit HTML-Editoren arbeiten

Fireworks generiert reinen HTML-Code, der von allen HTML-Editoren gelesen werden kann. Allgemeine Informationen zum Einfügen von Fireworks-HTML in HTML-Editoren finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

Fireworks kann auch HTML-Code importieren. Dies ist eine leistungsfähige Funktion, die das Öffnen und Bearbeiten der meisten HTML-Dokumente in Fireworks ermöglicht. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

## Fireworks erweitern

Wenn Sie JavaScript und Fireworks beherrschen, können Sie mit JavaScript eigene Objekte und Befehle schreiben, die sich auf Fireworks-Dokumente und die darin enthaltenen Elemente auswirken. Darüber hinaus können Sie die Fireworks Cross Product Communication Architecture verwenden, um Fireworks mit ActionScript™ 2.0 und C++ zu steuern. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe **Extending Fireworks** (Fireworks erweitern).

## Adobe XMP

Adobe XMP (eXtensible Metadata Platform) ist eine Technologie, die Sie beim Hinzufügen von Dateiinformationen für Dateien in den Formaten PNG, GIF, JPEG, Photoshop und TIFF unterstützt. XMP erleichtert den Austausch von Metadaten zwischen Adobe-Anwendungen. Benutzer können zum Beispiel Metadaten einer Datei als Vorlage speichern und die Metadaten dann in andere Dateien importieren.

So speichern Sie Metadaten als Vorlage oder XMP-Datei, um sie in andere Dateien zu importieren:

**1** Wählen Sie **Datei >Dateiinfo**.

**2** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Metadaten als Vorlage zu speichern, klicken Sie auf das Dreieck oben im Dialogfeld, und wählen Sie **Metadaten-Vorlage speichern**. Geben Sie einen Namen für die Vorlage ein, und klicken Sie auf **Speichern**.
- Um Metadaten als XMP-Datei zu speichern, klicken Sie im Bereich **Erweitert** des Dialogfelds auf **Speichern**. Geben Sie einen Dateinamen ein, wählen Sie einen Speicherort, und klicken Sie auf **Speichern**.

## Adobe Bridge

Adobe® Bridge ist eine plattformübergreifende Anwendung, die in Adobe® Creative Suite® 3-Komponenten enthalten ist. Damit können Sie die Elemente, die Sie zum Erstellen von Druck-, Web-, Video- und Audio-Inhalten benötigen, leichter auffinden, organisieren und durchsuchen. Sie können Bridge von jeder Creative Suite-Komponente (außer Acrobat 8) aus aufrufen und für den Zugriff auf Adobe- und andere Elemente verwenden.

Von Adobe Bridge aus können Sie:

- Bilder, Aufzeichnungen und Audiodateien verwalten: Ohne dass Sie die einzelnen Anwendungen öffnen müssen, können Sie Dateien in einer Vorschau anzeigen, suchen, sortieren und verarbeiten. Sie können auch Metadaten für Dateien bearbeiten und Bridge verwenden, um Dateien in Dokumente, Projekte oder Kompositionen einzufügen.
- Fotos verwalten: Erstellen Sie eine Webgalerie mit Bildern, importieren und bearbeiten Sie Fotos von der Speicherkarte Ihrer Digitalkamera, fassen Sie zusammengehörige Fotos zusammen oder importieren Sie Kamerarohdateien und bearbeiten Sie deren Einstellungen, ohne Photoshop zu öffnen. Sie können auch Bibliotheken durchsuchen und kostenlose Bilder aus Adobe-Fotoarchiven herunterladen.
- Mit Adobe Version Cue®-verwalteten Elementen arbeiten.
- Automatisierte Aufgabe, z. B. Batchbefehle, ausführen.
- Farbeinstellungen für mehrere farbverwaltete Creative Suite-Komponenten synchronisieren.
- Webkonferenzen in Echtzeit starten, um Ihren Desktop und Dokumente freizugeben.

## Flex-Integration für Layouts von Rich-Internetanwendungen (MXML-Export)

Aufgrund der von Entwicklern immer weiter verbesserten Technologie werden bessere Tools und deren Integration immer wichtiger. Fireworks unterstützt Sie bei der Entwicklung von Rich Internet Applications (RIAs) der nächsten Generation, indem Elemente aus allgemeinen Bibliotheken, die so genannten Komponenten, in Adobe Flex™ Builder™ exportiert werden können.

Das Beste daran ist, dass Sie selbst keine zusätzliche Arbeit haben, da Fireworks den erforderlichen Flex-Code (MXML) so exportiert, dass Stil und absolute Positionen erhalten bleiben. Jetzt können Sie unkompliziert ein Flex-Anwendungslayout erstellen, dabei Flex-Bestände aus allgemeinen Bibliotheken nutzen und das Layout als MXML exportieren, um es in Flex Builder zu laden.

### So exportieren Sie MXML-Daten:

- 1 Wählen Sie **Datei > Exportieren** aus.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü **Exportieren** die Option **MXML und Bilder** aus.
- 3 Wählen Sie die Option **Bilder in Unterordner ablegen**, wenn Sie die Bilder in einem anderen Ordner als den MXML-Code speichern möchten.
- 4 Wählen Sie die Option **Nur aktuelle Seite**, wenn Sie nur die zurzeit ausgewählte Seite exportieren möchten.
- 5 Klicken Sie auf **Speichern**, um den Export abzuschließen.



# Kapitel 17: Häufig wiederkehrende Arbeitsschritte automatisieren

Webdesigner führen oft Routinearbeiten durch wie beispielsweise die Bildoptimierung oder Konvertierung von Grafiken zur Einhaltung bestimmter Beschränkungen, was sehr zeitaufwendig sein kann. Die Effizienz von Fireworks CS3 liegt nicht zuletzt in der Möglichkeit, viele langwierige Zeichen-, Bearbeitungs- und Konvertierungsaufgaben zu automatisieren und zu vereinfachen.

Um den Bearbeitungsprozess zu beschleunigen, können Sie per **Suchen und Ersetzen** bestimmte Elemente innerhalb einer oder mehrerer Dateien auffindig machen und ersetzen. Dabei ist es möglich, Elemente wie URLs, Schriften, Farbe, Text und im Bedienfeld **Verlauf** erstellte Befehle zu suchen und zu ersetzen.

Mit der Batch-Verarbeitungsfunktion können Sie Gruppen von Bilddateien in andere Formate übertragen oder deren Farbpalette ändern. Darüber hinaus können Sie mit der Batch-Verarbeitung benutzerdefinierte Optimierungseinstellungen auf Gruppen von Dateien anwenden. Es besteht auch die Möglichkeit, die Größe einer Gruppe von Dateien zu ändern, wodurch sich die Batch-Verarbeitung als ideales Mittel für die Erstellung von Piktogrammen erweist.

Mit dem Bedienfeld **Verlauf** können Sie Befehle erstellen, die dem Direktzugriff auf häufig verwendete Funktionen fungieren, oder Skripts, mit denen eine komplexe Reihe von Schritten durchgeführt werden kann. Fireworks kann JavaScript verstehen und ausführen, sodass erfahrene Anwender sehr komplexe Aufgaben automatisieren können, indem sie JavaScript-Befehle schreiben und in Fireworks ausführen. Sie können fast jeden Fireworks-Befehl oder jede Einstellung über JavaScript steuern, indem Sie spezielle, für Fireworks verständliche JavaScript-Befehle verwenden.

Der Extension Manager zum Importieren, Installieren und Löschen von Erweiterungen in Adobe-Anwendungen ermöglicht es, den Funktionsumfang von Fireworks zu erweitern.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:

- „Suchen und Ersetzen“ auf Seite 329
- „Batch-Verarbeitung“ auf Seite 333
- „Fireworks erweitern“ auf Seite 340
- „Als Fireworks-Bedienfelder verwendete Flash-SWF-Filme“ auf Seite 344

## Suchen und Ersetzen

Mit der Funktion **Suchen und Ersetzen** können Sie Elemente wie Text, URLs, Schriften oder Farben leicht auffinden und durch andere ersetzen. Die Funktion kann nicht nur auf das aktuelle Dokument, sondern auch auf mehrere Dateien angewendet werden.

**Suchen und Ersetzen** funktioniert nur in Fireworks PNG-Dateien oder in Dateien mit Vektorobjekten, z. B. bei Adobe FreeHand-, unkomprimierten CorelDraw- und Adobe Illustrator-Dateien.



Bedienfeld „Suchen“ A. Wo soll gesucht werden? B. Was soll gesucht werden?

### So wählen Sie die Quelle für die Suche aus:

- 1 Öffnen Sie das Dokument.
- 2 Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um das Bedienfeld **Suchen** zu öffnen:
  - Wählen Sie **Fenster > Suchen** aus.
  - Wählen Sie **Bearbeiten > Suchen** aus.
  - Drücken Sie die Tasten <Strg>+<F> (Windows) oder <Befehl>+<F> (Macintosh).

***Hinweis:** Wenn die gewählten Dateien gesperrt oder von einer Adobe Dreamweaver-Site reserviert sind, werden Sie dazu aufgefordert, zuerst die Sperrung oder Reservierung aufzuheben.*

- 3 Wählen Sie im Popup **Suchen** eine Quelle für die Suche aus.

**Auswahl durchsuchen** sucht und ersetzt Elemente ausschließlich in den momentan ausgewählten Objekten und Texten.

**Frame durchsuchen** sucht und ersetzt Elemente ausschließlich im aktuellen Frame.

**Dokument durchsuchen** sucht und ersetzt Elemente im aktiven Dokument.

**Dateien durchsuchen** sucht und ersetzt Elemente in mehreren Dateien. Wenn diese Option im Popupmenü **Suchen** noch nicht aktiviert ist, wird durch ihre Aktivierung ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie die zu durchsuchenden Dateien angeben können. Sollte die Option **Dateien durchsuchen** im Popupmenü bereits aktiviert sein, haben Sie nach der Einleitung des Suchvorgangs durch Klicken auf **Suchen**, **Ersetzen** oder **Alles ersetzen** die Möglichkeit, die zu durchsuchenden Dateien anzugeben.

- 4 Wählen Sie im zweiten Popupmenü das Attribut aus, nach dem gesucht werden soll. Die im Bedienfeld angezeigten Optionen hängen von der jeweiligen Auswahl ab.
- 5 Legen Sie die Optionen für das gewählte Suchattribut fest.
- 6 Wählen Sie eine Operation zum Suchen und Ersetzen aus:

**Suchen** gibt die nächste Instanz des Elements an. Die gefundenen Elemente werden im Dokument hervorgehoben angezeigt.

**Ersetzen** ersetzt das gefundene Element durch den Inhalt im Feld **Ändern in**.

**Alle ersetzen** sucht und ersetzt alle Vorkommen eines gefundenen Elements im gesamten Suchbereich.

***Hinweis:** Wenn Sie Objekte in mehreren Dateien ersetzen, werden diese Dateien automatisch gespeichert, sodass Sie die Änderung nicht mehr mit **Bearbeiten > Rückgängig** widerrufen können. Weitere Informationen finden Sie unter „Während der Batch-Verarbeitung suchen und ersetzen“ auf Seite 337.*



## Optionen zum Suchen und Ersetzen in mehreren Dateien festlegen

Beim Suchen und Ersetzen in mehreren Dateien können Sie festlegen, wie Fireworks mit den einzelnen Dateien nach dem Suchvorgang vorgeht.

**So lassen Sie die einzelnen Dateien nach dem Suchvorgang speichern, schließen und sichern:**

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Suchen** im Menü **Optionen** den Befehl **Ersetzungsoptionen** aus.
- 2 Wählen Sie **Dateien speichern und schließen** aus, damit die einzelnen Dateien nach dem Suchen und Ersetzen gespeichert und geschlossen werden.

Lediglich die ursprünglich aktiven Dokumente bleiben geöffnet.

***Hinweis:** Wenn das Kontrollkästchen **Speichern und Schließen** nicht aktiviert ist und Sie eine große Anzahl von Dateien bearbeiten, ist es möglich, dass Fireworks nicht über genügend Arbeitsspeicher verfügt und die Batch-Verarbeitung abgebrochen wird.*

- 3 Wählen Sie im Popupmenü **Backups** eine der folgenden Optionen aus:

**Keine Backups** sucht und ersetzt, ohne eine Sicherungskopie der Originaldateien anzulegen. Die Originaldateien werden durch die geänderten Dateien ersetzt.

**Vorhandene Backups überschreiben** erzeugt und speichert nur je eine Sicherungskopie jeder beim Suchen und Ersetzen geänderten Datei. Wenn Sie weitere Suchen/Ersetzen-Vorgänge durchführen, wird die alte Sicherungskopie immer durch die neue Sicherungsdatei ersetzt. Die Sicherungskopien werden in einem Unterordner namens Original Files abgelegt.

**Inkrementelle Backups** speichert sämtliche Sicherungskopien der beim Suchen und Ersetzen geänderten Dateien. Die Originaldateien werden in ihrem aktuellen Ordner in einen Unterordner namens Original Files verschoben. An Sicherungsdateien gleichen Namens wird jeweils eine laufende Nummer angehängt. Wenn Sie weitere Suchen/Ersetzen-Vorgänge durchführen, wird die Originaldatei in den Ordner Original Files kopiert, und dem Dateinamen wird die nächst höhere Zahl angehängt. Wenn Sie z. B. für die Datei Zeichnung.png zum ersten Mal einen Suchen/Ersetzen-Vorgang durchführen, erhält die Sicherungskopie den Namen Zeichnung-1.png. Beim zweiten Suchen/Ersetzen-Vorgang erhält die Sicherungskopie den Namen Zeichnung-2.png usw.

- 4 Klicken Sie auf **OK**.

## Text suchen und ersetzen

In Fireworks ist es ein Leichtes, Text zu suchen und zu ersetzen. Es stehen zahlreiche Optionen zur Einengung der Suche zur Verfügung, die Ihnen beispielsweise die Berücksichtigung der Groß-/Kleinschreibung und die Suche nach ganzen Wörtern oder Wortteilen erlauben.

**So suchen und ersetzen Sie Wörter, Sätze oder Zeichenfolgen:**

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Suchen** im Popupmenü **Suchen** die Option **Text suchen**.
- 2 Geben Sie in das Feld **Suchen** den Text ein, nach dem gesucht werden soll.
- 3 Geben Sie in das Feld **Ändern in** den Text ein, mit dem der gesuchte Text ersetzt werden soll.
- 4 Sie können weitere Optionen auswählen, um die Suche einzuengen:

**Ganzes Wort** sucht eine exakte Übereinstimmung des im Feld **Suchen** angegebenen Textes und nicht z. B. einen Bestandteil eines Wortes.

**Groß-/Kleinschreibung** berücksichtigt bei der Suche nach Text die Groß- und Kleinschreibung.

**Reguläre Ausdrücke** sucht Wortteile oder Zahlen anhand von Bedingungen.

## Schriften suchen und ersetzen

Ebenso schnell und einfach lassen sich bestimmte Schriften in Ihren Fireworks-Dokumenten aufsuchen und ersetzen.

### So suchen und ersetzen Sie Schriften in einem oder mehreren Fireworks-Dokumenten:

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Suchen** im Popupmenü **Suchen** die Option **Schrift suchen**.
- 2 Wählen Sie die Schrift und die Schriftart aus, die gesucht werden sollen.



*Sie können die Suche durch Angabe der Mindest- und der Höchstpunktgröße einengen.*

- 3 Geben Sie im Bereich **Ändern in** die Schrift, den Schriftstil und die Punktgröße an, durch welche die vorhandenen Attribute ersetzt werden sollen.

## Farben suchen und ersetzen

Sie haben die Möglichkeit, sämtliche Instanzen einer bestimmten Farbe in Ihren Fireworks-Dokumenten zu suchen und durch eine andere zu ersetzen.

### So suchen und ersetzen Sie Farben in Fireworks-Dokumenten:

- 1 Wählen Sie im Popup **Suchen** die Option **Farbe suchen** aus.
- 2 Mit den Optionen im Popupmenü **Anwenden auf** können Sie festlegen, wie die gefundenen Farben angewendet werden sollen:

**Füllungen & Pinselstriche:** sucht und ersetzt sowohl Füll- als auch Strichfarben.

**Alle Eigenschaften** sucht und ersetzt Füll-, Strich- und Filterfarben.

**Füllungen** sucht und ersetzt Füllfarben, mit Ausnahme von Füllmustern.

**Pinselstriche** sucht und ersetzt nur Strichfarben.

**Filter** sucht und ersetzt nur Filterfarben.

## URLs suchen und ersetzen

Neben Wörtern, Schriftbildern und Farben können in Fireworks auch URLs gesucht und ersetzt werden, die interaktiven Elementen in Ihren Dokumenten zugewiesen sind.

### So suchen und ersetzen Sie URLs, die Webobjekten zugewiesen sind:

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld **Suchen** im Popupmenü **Suchen** die Option **URL suchen**.
- 2 Geben Sie die zu suchende URL in das Feld **Suchen** ein.
- 3 Geben Sie in das Feld **Ändern in** die URL ein, durch welche die gesuchte URL ersetzt werden soll.
- 4 Sie können weitere Optionen auswählen, um die Suche einzuengen:

**Ganzes Wort** sucht eine exakte Übereinstimmung des im Feld **Suchen** angegebenen Textes und nicht z. B. einen Bestandteil eines Wortes.

**Groß-/Kleinschreibung** berücksichtigt bei der Suche nach Text die Groß- und Kleinschreibung.

**Reguläre Ausdrücke** sucht Wortteile oder Zahlen anhand von Bedingungen.

## Nicht websichere Farben suchen und ersetzen

Bei einer nicht websicheren Farbe handelt es sich um eine Farbe, die nicht in der Farbpalette Web216 enthalten ist. Eine Farbe wird dann als websicher bezeichnet, wenn sie auf Macintosh- und Windows-Plattformen gleich aussieht. Weitere Informationen zu websicheren Farben finden Sie unter „GIF-, PNG-, TIFF-, BMP- und PICT-Dateien optimieren“ auf Seite 264.

### So suchen Sie nach sämtlichen nicht websicheren Farben und ersetzen sie durch websichere Farben:

- ❖ Wählen Sie im Bedienfeld **Suchen** im Popupmenü **Suchen** die Option **Nicht-Web216 suchen** aus.

*Hinweis:* Bei der Option **Nicht-Web216 suchen** werden Pixel innerhalb von Bildobjekten nicht ersetzt.

## Batch-Verarbeitung

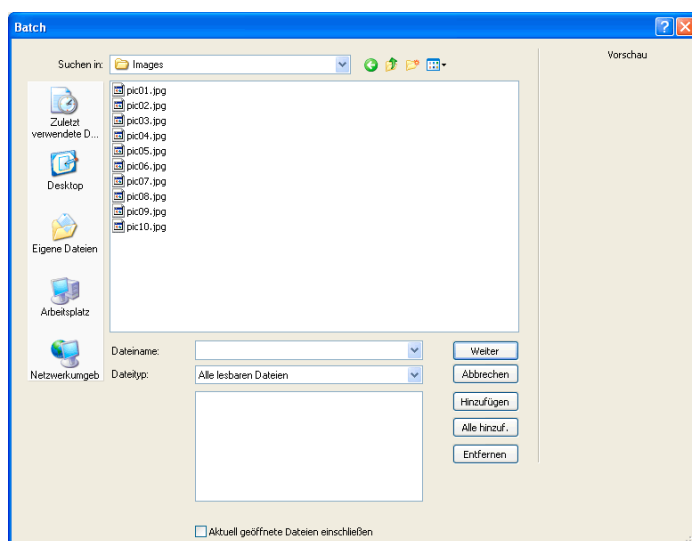
Die Batch-Verarbeitung stellt eine bequeme Methode dar, um eine Gruppe von Grafikdateien automatisch zu konvertieren. Es stehen folgende Optionen für die Batch-Verarbeitung zur Verfügung:

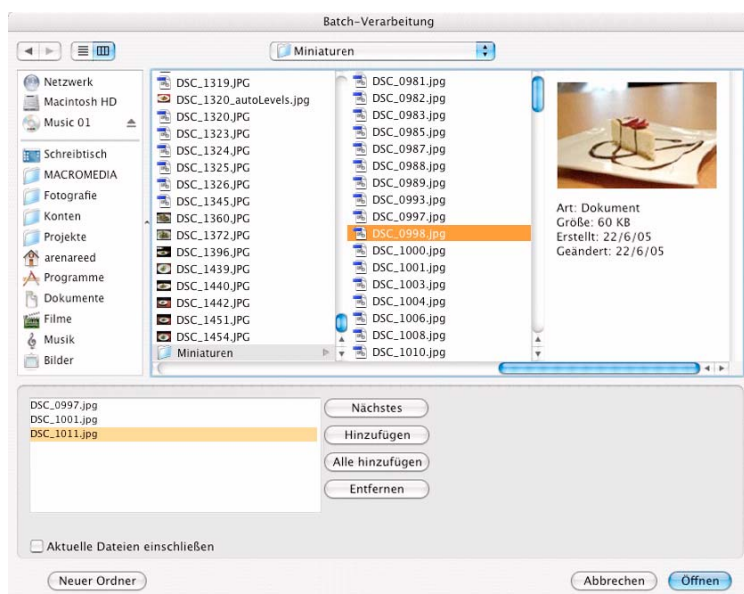
- Eine Auswahl von Dateien in ein anderes Format konvertieren
- eine Auswahl von Dateien in dasselbe Format mit anderen Optimierungseinstellungen konvertieren
- Exportierte Dateien skalieren
- Text, Farben, URLs, Schriften und nicht zur Palette Web 216 gehörende Farben suchen und ersetzen.
- Sie können Dateigruppen durch Angabe eines Präfixes oder eines Suffixes umbenennen, sowie durch Ersetzung von Teilzeichenfolgen und Leerzeichen umbenennen.
- bestimmte Befehle auf mehrere Dateien anwenden

### So verarbeiten Sie Dateien bei einer Batch-Verarbeitung:

**1** Wählen Sie **Datei > Batch-Verarbeitung** aus, und wählen Sie die zu verarbeitenden Dateien. Sie können Dateien in verschiedenen Ordnern auswählen oder alle derzeit offenen Dokumente in eine Batch-Verarbeitung aufnehmen. Während Sie mit dem Assistenten arbeiten, können Sie auf die Schaltfläche **Zurück** klicken, um ggf. die Dateiauswahl zu ändern.

Sie müssen im Assistenten keine Dateien auswählen, wenn Sie das Skript nur für spätere Batch-Verarbeitungen speichern wollen.





**Hinweis:** Wenn die gewählten Dateien gesperrt oder von einer Dreamweaver-Site reserviert sind, werden Sie dazu aufgefordert, zuerst die Sperrung oder Reservierung aufzuheben.

**2** Klicken Sie im Dialogfeld **Batch** (Windows) bzw. **Batch-Verarbeitung** (Macintosh) auf eine der folgenden Schaltflächen:

**Hinzufügen** fügt die Dateien und Ordner der Liste der Dateien für die Batch-Verarbeitung hinzu. Wenn Sie einen Ordner auswählen, werden sämtliche gültigen und lesbaren Dateien in diesem Ordner der Batch-Liste hinzugefügt.

**Hinweis:** Gültige Dateien sind Dateien, die erstellt, benannt und gespeichert wurden. Wenn die letzte Dateiversion noch nicht gespeichert wurde, werden Sie gefragt, ob Sie die Datei speichern und den Vorgang fortsetzen möchten. Wenn Sie die Datei nicht speichern, wird die Batch-Verarbeitung beendet.

**Alle hinzufügen** fügt alle gültigen Dateien im aktuellen Ordner der Liste der Dateien für die Batch-Verarbeitung hinzu.

**Entfernen** entfernt die ausgewählten Dateien aus der Liste der Dateien für die Batch-Verarbeitung.

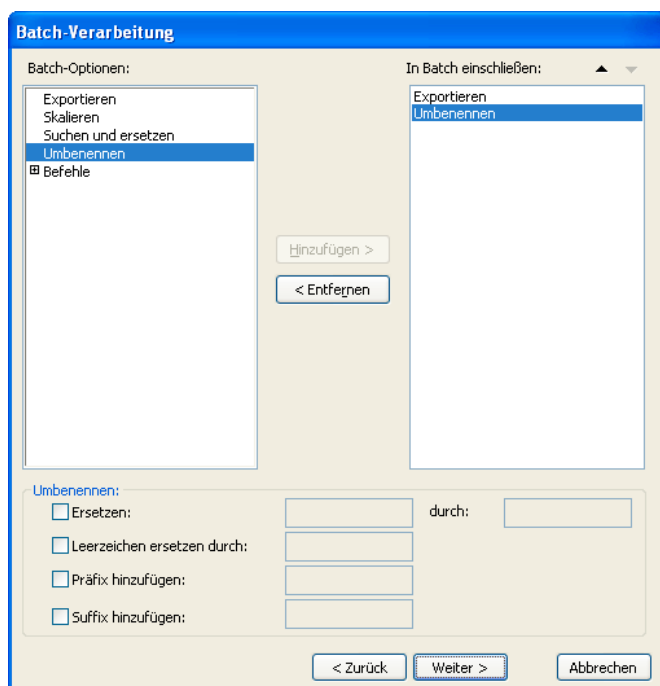
**3** Wählen Sie **Aktuell geöffnete Dateien einschließen** aus, um sämtliche aktuell geöffneten Dateien hinzuzufügen.

Diese Dateien werden zwar nicht in der Liste der zu verarbeitenden Dateien angezeigt, aber bei der Batch-Verarbeitung berücksichtigt.

**4** Klicken Sie auf **Weiter**, und nehmen Sie dann einen der folgenden Schritte vor:

- Um eine Aufgabe für die Batch-Verarbeitung anzugeben, wählen Sie die gewünschte Aufgabe aus der Liste der Batch-Optionen und klicken auf **Hinzufügen**. Jede Aufgabe kann nur einmal angegeben werden. Weitere Informationen zur Option **Skalieren** finden Sie unter „Optimierungseinstellungen mit der Batch-Verarbeitung ändern“ auf Seite 337. Weitere Informationen zur Option **Umbenennen** finden Sie unter „Dateinamen mit der Batch-Verarbeitung ändern“ auf

Seite 338. Weitere Informationen zum Hinzufügen von Befehlen finden Sie unter „Befehle mit der Batch-Verarbeitung ausführen“ auf Seite 338.



- Sie können die Reihenfolge der Aufgaben ändern, indem sie in der Liste **In Batch einschließen** die Aufgabe auswählen und auf eine der beiden Pfeilschaltflächen klicken.



**Hinweis:** Die einzelnen Aufgaben werden im Rahmen der Batch-Verarbeitung in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie in der Liste **In Batch einschließen** angezeigt werden. Ausgenommen sind Exporte und Umbenennungen, die immer als letzte Aufgaben durchgeführt werden.

- 5 Wählen Sie in der Liste **In Batch einschließen** eine Aufgabe aus, um die Optionen für diese Aufgabe anzuzeigen.
- 6 Nehmen Sie für jede Aufgabe die gewünschten Einstellungen vor.

Wenn Sie eine Aufgabe aus der Batch-Verarbeitung entfernen möchten, wählen Sie sie in der Liste **In Batch einschließen** aus und klicken auf **Entfernen**.

- 7 Klicken Sie auf **Weiter**.

- 8 Wählen Sie die gewünschten Optionen zum Speichern verarbeiteter Dateien aus:

**Gleiche Position wie Originaldatei** speichert die verarbeitete Datei an der gleichen Position wie die Quelldatei, dabei wird die Quelldatei überschrieben, wenn der Name bzw. der Dateityp nicht geändert wurden.

**Benutzerdefinierte Position** erlaubt die Definition eines Speicherorts für die verarbeiteten Dateien.

- 9 Aktivieren Sie die Option **Backups**, und wählen Sie die Sicherungsoptionen für die ursprünglichen Dateien aus.

Es ist in jedem Fall empfehlenswert, Sicherungskopien erstellen zu lassen. Weitere Informationen finden Sie unter „Speicherort für die Ausgabe der Batch-Verarbeitung angeben“ auf Seite 339.

- 10 Möchten Sie die Einstellungen der Batch-Verarbeitung für künftigen Bedarf speichern, klicken Sie auf **Skript speichern**.

Weitere Informationen finden Sie unter „Batch-Verarbeitungen als Skripts speichern“ auf Seite 339.

- 11 Zum Starten der Batch-Verarbeitung klicken Sie auf **Batch**.

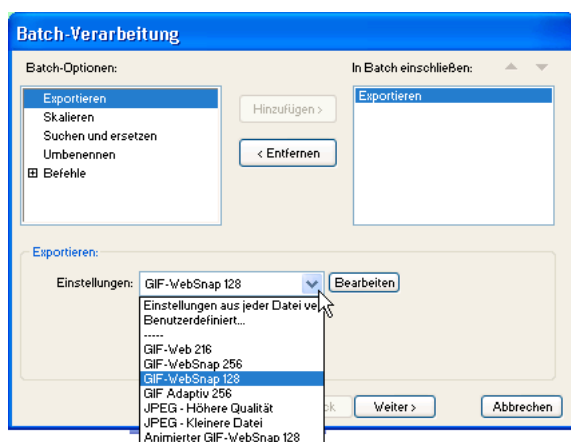
Nach Abschluss der Batch-Verarbeitung wird ggf. eine Meldung angezeigt, die Sie über Dateien informiert, die nicht verarbeitet werden konnten.

Zusätzlich wird im Rahmen der Batch-Verarbeitung die Protokolldatei FireworksBatchLog.txt erstellt. Dieses Protokoll listet neben anderen Informationen alle verarbeiteten Dateien sowie die Dateien auf, die nicht geöffnet werden konnten. Sie finden diese Protokolldatei im Ordner:

- \\Dokumente und Einstellungen\Benutzername\Anwendungsdaten\Adobe\Fireworks 9\FireworksBatchLog.txt (Windows)
- /Users/Benutzername/Library/Application Support/Adobe Fireworks 9/FireworksBatchLog.txt (Macintosh)

## Optimierungseinstellungen mit der Batch-Verarbeitung ändern

Mit der Option **Exportieren** im Dialogfeld **Batch-Verarbeitung** können Sie die Einstellungen für die Dateioptimierung ändern.



### So legen Sie Exporteinstellungen für eine Batch-Verarbeitung fest:

- 1 Wählen Sie in der Liste **Batch-Optionen** den Eintrag **Exportieren** aus, und klicken Sie auf **Hinzufügen**.
- 2 Wählen Sie im Pop-upmenü **Einstellungen** eine der folgenden Optionen aus, und klicken Sie dann auf **OK**:
  - Mit **Einstellungen aus jeder Datei verwenden** bleiben die zuvor eingestellten Exportoptionen der einzelnen Dateien während der Batch-Verarbeitung erhalten. Wenn Sie beispielsweise eine Batch-Verarbeitung für einen Ordner mit GIF- und JPEG-Dateien durchführen, handelt es sich bei den daraus resultierenden Dateien nach wie vor um GIFs und JPEGs, und die ursprünglichen Paletten- und Komprimierungseinstellungen werden von Fireworks für den Export der einzelnen Dateien verwendet.
  - Wählen Sie **Benutzerdefiniert**, oder klicken Sie auf **Bearbeiten**, um die Einstellungen im Dialogfeld **Exportvorschau** zu ändern.
  - Wählen Sie eine der vordefinierten Exporteinstellungen aus, wie z. B. **GIF-Web 216** oder **JPEG - Höhere Qualität**. Alle Dateien werden entsprechend dieser Einstellung konvertiert.
- 3 Klicken Sie auf **Weiter**, um die Batch-Verarbeitung fortzusetzen.

Weitere Informationen zur Durchführung der Batch-Verarbeitung finden Sie unter „Batch-Verarbeitung“ auf Seite 333.

## Optimierungseinstellungen mit der Batch-Verarbeitung ändern

Dank der Option **Skalieren** im Dialogfeld **Batch-Verarbeitung** lässt sich die Breite und Höhe exportierter Bilder verändern.

**So stellen Sie die Namensoptionen für die verarbeiteten Dateien ein:**

**1** Wählen Sie in der Liste **Batch-Optionen** den Eintrag **Skalieren** aus, und klicken Sie auf **Hinzufügen**.

**2** Wählen Sie im Popupmenü **Skalieren** eine der folgenden Optionen aus:

**Keine Skalierung** exportiert die Dateien unverändert.

**Auf Größe skalieren** skaliert die Bilder exakt auf eine von Ihnen angegebene Breite und Höhe.

**Auf Bereich skalieren** skaliert die Bilder proportional im angegebenen maximalen Höhen- und Breitenbereich.



Mit dieser Option können Sie eine Gruppe von Bildern in gleich große Miniaturansichten konvertieren.

**Auf Prozentsatz skalieren** skaliert die Bilder um einen Wert in Prozent.

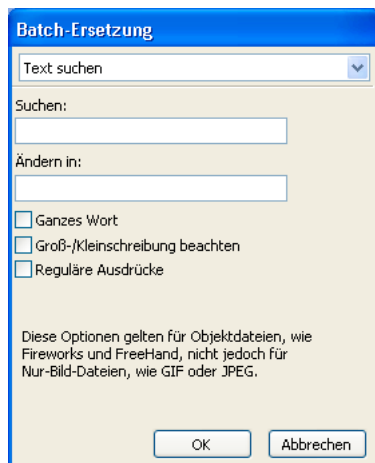
**3** Wenn Sie **Auf Größe skalieren** oder **Auf Bereich skalieren** im Popupmenü **Skalieren** gewählt haben, können Sie nur Dokumente skalieren, die derzeit größer als die Zielgröße sind. Wählen Sie zu diesem Zweck die Option **Nur Dokumente skalieren, die die Zielgröße gegenwärtig überschreiten** aus.

**4** Klicken Sie auf **Weiter**, um die Batch-Verarbeitung fortzusetzen.

Weitere Informationen zur Durchführung der Batch-Verarbeitung finden Sie unter „Batch-Verarbeitung“ auf Seite 333.

## Während der Batch-Verarbeitung suchen und ersetzen

Mit der Option **Suchen und ersetzen** im Dialogfeld **Batch-Verarbeitung** lassen sich Text, Schriften, Farben oder URLs innerhalb von Schaltflächen, Hotspots oder Segmenten suchen und ersetzen.



Die Batch-Ersetzung wirkt sich nur auf die folgenden Dateiformate aus: Fireworks PNG, Illustrator, FreeHand und CorelDraw. Die Batch-Ersetzung hat keinen Einfluss auf GIF- und JPEG-Dateien.

**So wählen Sie die Attribute aus, die während einer Batch-Verarbeitung gesucht und ersetzt werden sollen:**

**1** Wählen Sie in der Liste **Batch-Optionen** den Eintrag **Suchen und ersetzen** aus, und klicken Sie auf **Hinzufügen**.

**2** Klicken Sie auf **Bearbeiten**.

**3** Wählen Sie im Popupmenü **Suchen** den Attributtyp aus, den Sie suchen und ersetzen möchten. Text, Schrift, Farbe, URL oder Nicht-Web216.

**4** Geben Sie in das Feld **Suchen** das zu suchende Element ein bzw. wählen Sie ein Element aus.

**5** Geben Sie in das Feld **Ändern in** das Element ein, durch welches das gesuchte Element ersetzt werden soll, bzw. wählen Sie das Element aus.

**6** Klicken Sie auf **OK**, um die Einstellungen für die Funktion **Suchen und ersetzen** zu speichern.

**7** Klicken Sie auf **Weiter**, um die Batch-Verarbeitung fortzusetzen.

Weitere Informationen zur Durchführung der Batch-Verarbeitung finden Sie unter „Batch-Verarbeitung“ auf Seite 333. Weitere Informationen über die Optionen der Funktion **Suchen und ersetzen** finden Sie unter „Suchen und ersetzen“ auf Seite 329.

## Dateinamen mit der Batch-Verarbeitung ändern

Mithilfe der Option **Umbenennen** im Dialogfeld **Batch-Verarbeitung** lassen sich die Namen der zu verarbeitenden Dateien ändern.

### So stellen Sie die Namensoptionen für die Dateien der Batch-Verarbeitung ein:

**1** Wählen Sie in der Liste **Batch-Optionen** den Eintrag **Umbenennen** aus, und klicken Sie auf **Hinzufügen**.

**2** Geben Sie unten im Dialogfeld **Batch-Verarbeitung** Umbenennungsoptionen an:

**Ersetzen** ermöglicht das Ersetzen von Zeichen in Dateinamen durch andere angegebene Zeichen. Sie können auch bestimmte Zeichen aus den Dateinamen löschen. Ein Beispiel: Ihre Dateien heißen Temp\_123.jpg, Temp\_124.jpg und Temp\_125.jpg. Nun können Sie „Temp\_12“ durch „Birthday“ ersetzen. Die Dateien heißen anschließend Birthday3.jpg, Birthday4.jpg und Birthday5.jpg.

**Leerzeichen ersetzen durch** ermöglicht das Ersetzen von Leerzeichen in Dateinamen durch die angegebenen Zeichen bzw. das Löschen der Leerzeichen aus Dateinamen. Dateien namens Pic nic.jpg und Slap stick.jpg können z. B. in Picnic.jpg und Slapstick.jpg oder Pic-nic.jpg und Slap-stick.jpg umbenannt werden.

**Präfix hinzufügen** fügt am Anfang des ursprünglichen Dateinamens Text ein. Wenn Sie also beispielsweise den Text „Peter\_“ eingeben, erhält die Datei Test.gif nach der Batch-Verarbeitung den Namen Peter\_Test.gif.

**Suffix hinzufügen** fügt an das Ende des ursprünglichen Dateinamens vor der Dateierweiterung Text an. Wenn Sie also beispielsweise den Text „\_ok“ eingeben, erhält die Datei Peter\_Test.gif nach der Batch-Verarbeitung den Namen Peter\_Test\_ok.gif.

***Hinweis:** Für jeden Dateinamen sind beliebige Kombinationen der Operationen **Ersetzen**, **Leerzeichen ersetzen**, **Präfix hinzufügen** und **Suffix hinzufügen** möglich. Sie können z. B. in einer Operation „Temp“ durch „Party“ ersetzen, alle Leerzeichen entfernen sowie ein Präfix und ein Suffix hinzufügen.*

**3** Klicken Sie auf **Weiter**, um die Batch-Verarbeitung fortzusetzen.

Weitere Informationen zur Durchführung der Batch-Verarbeitung finden Sie unter „Batch-Verarbeitung“ auf Seite 333.

## Befehle mit der Batch-Verarbeitung ausführen

Anhand der Option **Befehle** im Dialogfeld **Batch-Verarbeitung** lassen sich JavaScript-Befehle auf Dateien anwenden.

### So führen Sie einen Befehl für die Dateien der Batch-Verarbeitung aus:

**1** Klicken Sie in der Liste **Batch-Optionen** auf das Pluszeichen (+) (Windows) bzw. das Dreieck (Macintosh) neben der Option **Befehle**, um die verfügbaren Befehle einzublenden.

**2** Wählen Sie einen Befehl aus, und klicken Sie auf **Hinzufügen**, um den Befehl in die Liste **In Batch einschließen** einzufügen.

***Hinweis:** Diese Befehle können nicht bearbeitet werden.*

**3** Klicken Sie auf **Weiter**, um die Batch-Verarbeitung fortzusetzen.

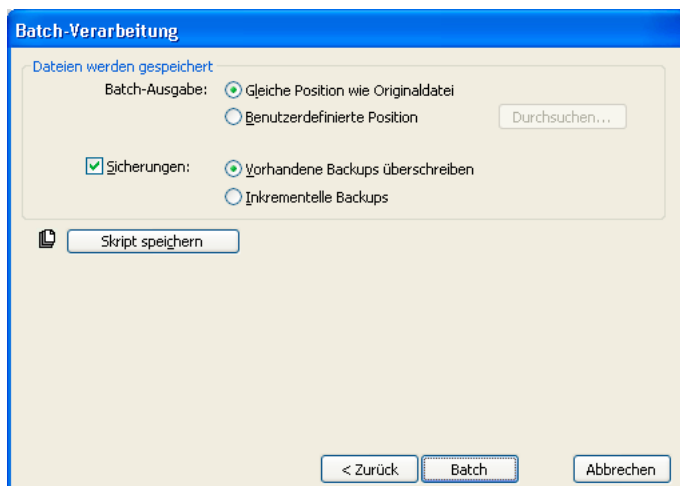
Weitere Informationen zur Durchführung der Batch-Verarbeitung finden Sie unter „Batch-Verarbeitung“ auf Seite 333. Weitere Informationen zum Erstellen von Befehlen finden Sie unter „Skripts im Bedienfeld Verlauf erstellen“ auf Seite 341.

***Hinweis:** Einige Befehle können bei der Batch-Verarbeitung nicht ausgeführt werden. Wählen Sie daher Befehle aus, die auf ein Dokument angewendet werden können, ohne dass hierzu ein bestimmtes Objekt ausgewählt werden muss.*



## Speicherort für die Ausgabe der Batch-Verarbeitung angeben

Nachdem Sie im Dialogfeld **Batch-Verarbeitung** alle Batch-Optionen ausgewählt haben, müssen Sie angeben, wie die Dateien gespeichert werden sollen. Sie können bei der Batch-Verarbeitung Sicherungskopien von Originaldateien erstellen. Die Sicherungskopien werden in einem Unterordner namens „Original Files“ abgelegt, der sich in demselben Ordner wie die jeweilige Originaldatei befindet.



### So sichern Sie Dateien der Batch-Verarbeitung:

- 1 Wählen Sie ein Verzeichnis für die Ausgabe der Batch-Verarbeitung aus.
- 2 Wählen Sie **Sicherungen** aus, um Sicherungsoptionen einzustellen.
- 3 Wählen Sie einen Modus zum Erstellen der Sicherungsdateien aus:

**Vorhandene Backups überschreiben** überschreibt die vorherige Sicherungskopie der betreffenden Datei.

**Inkrementelle Backups** erhält alle Versionen sämtlicher Sicherungsdateien. Wenn Sie eine neue Batch-Verarbeitung ausführen, wird eine Nummer an den Dateinamen der neuen Sicherungskopie angefügt.

***Hinweis:** Falls Sie die Option **Sicherungen** deaktivieren, wird bei einer Batch-Verarbeitung im gleichen Dateiformat die ursprüngliche Datei überschrieben, wenn der Name nicht verändert wird. Wird die Batch-Verarbeitung dagegen mit einem anderen Dateiformat durchgeführt, wird eine neue Datei erstellt. Dabei wird die Originaldatei weder verschoben noch gelöscht.*

- 4 Klicken Sie auf **Batch**, um die Batch-Verarbeitung abzuschließen oder auf **Zurück**, um zum Dialogfeld **Batch-Verarbeitung** zurückzukehren.

## Batch-Verarbeitungen als Skripts speichern

Sie können Einstellungen für die Batch-Verarbeitung als Skript oder Befehl speichern, um die gleiche Batch-Verarbeitung zu einem späteren Zeitpunkt mühelos erneut durchführen zu können. Nachdem Sie im Dialogfeld **Batch** alle Batch-Optionen ausgewählt haben, können Sie wählen, wie die Dateien gespeichert werden sollen.

### So erstellen Sie ein Batch-Skript:

- 1 Klicken Sie auf **Skript speichern**, um ein Batch-Skript zu erstellen.
- 2 Geben Sie einen Namen und einen Zielordner für das Skript ein.
- 3 Klicken Sie auf **Speichern**.

Durch Speicherung des Skripts im Ordner **Commands** auf der Festplatte wird es in das Fireworks-Menü **Befehle** eingefügt.

***Hinweis:** Der genaue Pfad dieses Ordners hängt nicht nur vom jeweiligen System ab, sondern auch davon, ob die Befehle nur für Sie oder für alle Benutzerprofile zugänglich sind. Die **Commands**-Ordner befinden sich im Konfigurationsordner, der wiederum im Fireworks-Anwendungsordner gespeichert ist sowie in Ihrem benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationsordner. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Konfigurationsdateien arbeiten“ auf Seite 349.*

**So führen Sie ein Batch-Skript aus:**

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie in Fireworks **Befehle > Skript ausführen** aus.
- Außerhalb von Fireworks doppelklicken Sie auf den Skript-Dateinamen auf der Festplatte.

2 Wählen Sie ein Skript aus, und klicken Sie auf Öffnen.

3 Wählen Sie die Dateien aus, die mit dem Skript verarbeitet werden sollen.

**Aktuell geöffnete Dateien** verarbeitet alle geöffneten Dokumente.

**Benutzerdefiniert** verarbeitet die von Ihnen ausgewählten Dateien.

***Hinweis:** Klicken Sie neben dem Optionsschalter **Zu verarbeitende Dateien** auf das Auslassungszeichen (...), um die zu verarbeitenden Dateien auszuwählen.*

4 Klicken Sie auf **OK**.

Weitere Informationen zur Auswahl von Dateien erhalten Sie unter „Batch-Verarbeitung“ auf Seite 333.

**Skripts durch Ziehen und Ablegen ausführen**

Wenn Sie eine Batch-Verarbeitung häufig wiederholen müssen, können Sie diese als Skript speichern, das Sie dann von der Festplatte auf das Fireworks-Symbol ziehen, um die Batch-Verarbeitung zu starten. Fireworks wird gestartet und führt das Skript aus.

**So führen Sie ein Skript durch Ziehen und Ablegen aus:**

1 Speichern Sie zunächst ein Skript.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Ziehen Sie das Skriptdatei-Symbol auf das Symbol für Fireworks auf dem Desktop.
- Ziehen Sie das Skriptdatei-Symbol in ein geöffnetes Fireworks-Dokument.

***Hinweis:** Wenn Sie mehrere Skript- und Grafikdateien in die Fireworks-Anwendung ziehen, werden die Grafikdateien mehrmals verarbeitet, wobei für jedes Skript ein Verarbeitungsdurchgang erfolgt.*

## Fireworks erweitern

Fireworks kann unkompliziert erweitert werden. Fireworks stellt Ihnen zahlreiche Möglichkeiten zum Erstellen von benutzerdefinierten Befehlen zur Verfügung, mit welchen Sie den Funktionsumfang der Anwendung erweitern können.

Mit dem Extension Manager lassen sich Erweiterungen des Fireworks-Funktionsumfangs installieren und verwalten. Sie können ihn außerdem zum Schreiben eigenen JavaScript-Codes verwenden, den Sie dann als benutzerdefinierten Befehl in Fireworks einbinden. Sie können in Fireworks auch Adobe Flash-SWF-Filme als benutzerdefinierte Befehle verwenden. Sie können Farbwerte aus ActionScript-Code von Flash direkt in Fireworks-Farbfelder einfügen. Darüber hinaus bietet sich das Bedienfeld **Verlauf** in Fireworks als benutzerfreundliche Schnittstelle an, über die aus einer Reihe von aufgezeichneten Vorgängen benutzerdefinierte Befehle erstellt werden können.

Installierte Erweiterungen und benutzerdefinierte Befehle werden von Fireworks in das Menü **Befehle** aufgenommen.

***Hinweis:** Befehle, die Sie als SWF-Datei im Ordner **Command Panels** auf der Festplatte speichern, stehen in Form von Bedienfeldern im Menü **Fenster** zur Verfügung. Weitere Informationen finden Sie unter „Hinweise zur Skripterstellung mit Flash-SWF-Dateien“ auf Seite 343.*

## Den Adobe Extension Manager verwenden

Bei Erweiterungen handelt es sich um Befehlsskripts, Bibliotheken, Bedienfelder, Filter, Muster, Texturen oder automatische Formen, die zur Ergänzung des Funktionsumfangs von Fireworks eingefügt werden können. Fireworks umfasst den Adobe Extension Manager, mit dem sich Erweiterungen mühelos installieren, verwalten und löschen lassen. Nach der Installation von Fireworks finden Sie im Menü **Befehle** bereits eine Sammlung von Standarderweiterungen vor.

Sie können den Extension Manager auch dazu verwenden, eigene Erweiterungen zu gruppieren und an Adobe Exchange for Fireworks einzusenden. Dabei handelt es sich um ein Forum, über das Sie Erweiterungen mit anderen Fireworks-Benutzern austauschen können.

Erweiterungen anderer Hersteller werden in Unterordnern (je nach Erweiterungstyp) des Konfigurationsordners im Fireworks-Anwendungsordner auf der Festplatte gespeichert.

Befehle, die Sie mithilfe des Bedienfelds **Verlauf** erstellen und speichern, werden im Benutzerordner **Commands** gespeichert. Informationen darüber, wo sich dieser Ordner befindet, finden Sie unter „Hinweise zu Benutzerkonfigurationsdateien“ auf Seite 350.

### Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um den Extension Manager in Fireworks zu öffnen:

- Wählen Sie **Befehle > Erweiterungen verwalten** aus.
- Wählen Sie **Hilfe > Erweiterungen verwalten** aus.

Weitere Informationen zur Verwendung des Moduls Extension Manager finden Sie in der zugehörigen Hilfe.

### So navigieren Sie zu Adobe Fireworks Exchange:

- Wählen Sie in Fireworks **Hilfe > Fireworks Exchange** aus.
- Rufen Sie in einem Webbrowser Fireworks Exchange unter [www.adobe.com/go/fireworks\\_exchange\\_de](http://www.adobe.com/go/fireworks_exchange_de) auf.

## Skripts im Bedienfeld Verlauf erstellen

Im Bedienfeld Verlauf werden die Schritte aufgezeichnet, die Sie bei der Arbeit in Fireworks vornehmen. Dabei wird jeder Schritt in einer separaten Zeile im Bedienfeld Verlauf gespeichert. Die zuletzt ausgeführten Schritte stehen in dieser Aufstellung ganz oben. In der Standardeinstellung werden in diesem Bedienfeld 20 Schritte gespeichert. Sie können diesen Wert allerdings jederzeit ändern.

### Befehle erstellen

Sie können Gruppen von Schritten im Bedienfeld **Verlauf** als wieder verwendbaren Befehl speichern. Diese Befehle können Sie auf jedes beliebige Fireworks-Dokument anwenden. Sie sind nicht dokumentspezifisch.

Gespeicherte Befehle werden als JSF-Dateien im Ordner **Commands** im benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationsordner abgelegt. Informationen darüber, wo sich dieser Ordner befindet, finden Sie unter „Hinweise zu Benutzerkonfigurationsdateien“ auf Seite 350.

### So speichern Sie mehrere Schritte als einen Befehl:

- 1 Wählen Sie die Schritte aus, die als Befehl gespeichert werden sollen:
  - Klicken Sie hierzu auf einen Schritt, und klicken Sie dann bei gedrückter Umschalttaste auf einen anderen Schritt, um einen Bereich von Schritten zu markieren, der als Befehl gespeichert werden soll.
  - Um mehrere unzusammenhängende Schritte auszuwählen, halten Sie die Taste <Strg> (Windows) bzw. die Befehlstaste (Macintosh) gedrückt und klicken auf die gewünschten Schritte.
- 2 Klicken Sie am unteren Rand des Bedienfelds **Verlauf** auf die Schaltfläche zum Speichern der Schritte als Befehl.
- 3 Geben Sie für den Befehl einen Namen ein, und klicken Sie auf OK.

Der Befehl erscheint im Menü **Befehle**.

**So machen Sie Schritte mit dem Bedienfeld Verlauf rückgängig bzw. stellen diese wieder her:**

- 1 Ziehen Sie die Pfeilmarke im Bedienfeld bis zu dem letzten Schritt, der rückgängig gemacht bzw. wiederhergestellt werden soll, nach oben.
- 2 Klicken Sie im Bedienfeld **Verlauf** links auf die Laufleiste der Pfeilmarke.

*Hinweis:* Rückgängig gemachte Schritte verbleiben im Bedienfeld **Verlauf** als grau hervorgehobene Felder.

**So ändern Sie die Anzahl der Schritte, die im Bedienfeld Verlauf gespeichert werden:**

- 1 Wählen Sie **Bearbeiten > Voreinstellungen** (Windows) oder **Fireworks > Einstellungen** (Macintosh) aus.
- 2 Ändern Sie den Wert im Feld Rückgängig-Schritte auf die Anzahl der Schritte, die im Bedienfeld **Verlauf** aufgezeichnet werden sollen.

*Hinweis:* Je mehr Schritte Sie hier eingeben, desto mehr Arbeitsspeicher wird allerdings benötigt.

**So löschen Sie alle Schritte aus dem Bedienfeld Verlauf:**

- ❖ Wählen Sie im Menü **Optionen** des Bedienfelds **Verlauf** den Befehl **Verlauf löschen** aus.

Dadurch geben Sie Arbeitsspeicher und Speicherplatz auf der Festplatte frei.

*Hinweis:* Wenn Sie die Schritte aus dem Bedienfeld **Verlauf** entfernen, können Sie die entsprechenden Bearbeitungsschritte nicht mehr rückgängig machen.

**Befehle ausführen**

Sie können gespeicherte Befehle oder eine im Bedienfeld **Verlauf** markierte Auswahl von Schritten jederzeit ausführen.

**So führen Sie einen gespeicherten Befehl erneut aus:**

- 1 Wählen Sie ggf. ein Objekt bzw. mehrere Objekte aus.
- 2 Wählen Sie im Menü **Befehle** den entsprechenden Befehl aus.

**So führen Sie eine Auswahl von Schritten erneut aus:**

- 1 Wählen Sie ein Objekt bzw. mehrere Objekte aus.
- 2 Wählen Sie im Bedienfeld **Verlauf** die gewünschten Schritte aus.
- 3 Klicken Sie im Bedienfeld **Verlauf** am unteren Rand auf die Schaltfläche **Wiederholen**.

Schritte, die mit einem X markiert sind, können nicht wiederholt werden. Trennlinien zeigen an, dass ein anderes Objekt ausgewählt wurde. Wenn Sie Befehle aus Schritten erstellen, die durch eine Trennlinie voneinander getrennt sind, erzeugen diese Befehle möglicherweise nicht das gewünschte Ergebnis.

**So wenden Sie ausgewählte Schritte auf Objekte in mehreren Dokumenten an:**

- 1 Wählen Sie eine Folge von Schritten aus.
- 2 Klicken Sie am unteren Rand des Bedienfelds **Verlauf** auf das Symbol für das Kopieren von Schritten in die Zwischenablage.
- 3 Wählen Sie in einem beliebigen Fireworks-Dokument mindestens ein Objekt aus.
- 4 Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen**.

**So wiederholen Sie den letzten Schritt:**

- ❖ Wählen Sie **Bearbeiten > Befehlsskript wiederholen** aus.

## Hinweise zur Skripterstellung mit JavaScript

Um die Dauer der Arbeit mit sich häufig wiederholenden Aufgaben zu verringern, können Sie in einem Texteditor eigene Java-Skripts für die Ausführung in Fireworks schreiben. Nahezu jeder Fireworks-Befehl und jede Einstellung lässt sich per JavaScript steuern.

JavaScript wird auch im Adobe Dreamweaver verwendet. Sie können daher auch Skripts erstellen, die Fireworks von Dreamweaver aus steuern.

Hinweise zur Dokumentation der JavaScript-API finden Sie in [Extending Fireworks \(Fireworks erweitern\)](#).

## Hinweise zur Skripterstellung mit Flash-SWF-Dateien

Mit Flash können Sie SWF-Filme erstellen, die JavaScript-Code enthalten. Diese Filmdateien lassen sich als Fireworks-Befehle einsetzen, die über das Menü **Befehle** in Fireworks zugänglich gemacht werden können.

Sie können sogar eine SWF-Filmdatei erstellen und als Fireworks-Bedienfeld verwenden, das über das Menü **Fenster** aufgerufen werden kann. Das Bedienfeld **Ausrichten** in Fireworks stellt ein Beispiel für eine als Bedienfeld importierte Flash-Filmdatei dar.

Als Befehle eingesetzte SWF-Filmdateien werden im Ordner **Commands** auf der Festplatte gespeichert und als Bedienfeld verwendete SWF-Filmdateien im Ordner **Command Panels**.

***Hinweis:** Der genaue Pfad dieser Ordner hängt nicht nur vom jeweiligen System ab, sondern auch davon, ob die Befehle nur für Sie oder für alle Benutzerprofile zugänglich sind. Die **Commands**- und **Command Panels**-Ordner befinden sich im Konfigurationsordner, der wiederum im Fireworks-Anwendungsordner gespeichert ist sowie in Ihrem benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationsordner. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Konfigurationsdateien arbeiten“ auf Seite 349.*

Genauere Anweisungen zur Erstellung von Befehlen oder Bedienfeldern aus Flash-SWF-Filmen finden Sie in [Extending Fireworks \(Fireworks erweitern\)](#).

## Befehle verwalten

Sämtliche im Menü **Befehle** aufgeführten Befehle können umbenannt oder gelöscht werden.

Mithilfe der Fireworks-Option **Gespeicherte Befehle verwalten** können Sie alle von Ihnen erstellten Befehle umbenennen oder löschen. Verwenden Sie für andere Befehle und Erweiterungen, die zusammen mit Fireworks installiert wurden oder die Sie von der Adobe Exchange-Website heruntergeladen und installiert haben, den Extension Manager.

### So benennen Sie selbst erstellte Befehle um:

- 1 Wählen Sie **Befehle** > **Gespeicherte Befehle verwalten** aus.
- 2 Wählen Sie den Befehl aus.
- 3 Klicken Sie auf Umbenennen, geben Sie einen neuen Namen ein, und klicken Sie auf OK.

### Nehmen Sie einen der folgenden Schritte vor, um einen selbst erstellten Befehl zu löschen:

- Wählen Sie in Fireworks **Befehle** > **Gespeicherte Befehle verwalten** aus. Wählen Sie dann den Befehl aus, und klicken Sie auf **Löschen**.
- Löschen Sie die JSF-Datei für den Befehl aus dem Ordner **Commands** im benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationsordner auf der Festplatte. Informationen zur Speicherposition dieses Ordners finden Sie unter „Hinweise zu Benutzerkonfigurationsdateien“ auf Seite 350.

### So benennen Sie einen standardmäßig in Fireworks integrierten oder von Adobe Exchange heruntergeladenen Befehl um bzw. löschen ihn:

- Wählen Sie **Befehle** > **Erweiterungen verwalten** aus.
- Wählen Sie **Hilfe** > **Erweiterungen verwalten** aus.

Der Extension Manager wird geöffnet. Informationen zur Verwaltung von Erweiterungen finden Sie in der Hilfe des Moduls Extension Manager.

## Befehlsskripts bearbeiten oder anpassen

Befehlsskripts werden als JavaScript gespeichert. Wenn Sie mit JavaScript vertraut sind, können Sie Befehle in jedem Texteditor, z. B. in Notepad (Windows) oder TextEdit (Macintosh), öffnen und bearbeiten.

### So bearbeiten Sie Befehle mit JavaScript:

1 Suchen Sie über den Desktop den entsprechenden Ordner **Commands** bzw. **Command Panels** auf der Festplatte.

*Hinweis:* Der genaue Pfad dieser Ordner hängt nicht nur vom jeweiligen System ab, sondern auch davon, ob die Befehle nur für Sie oder für alle Benutzerprofile zugänglich sind. Die **Commands**- und **Command Panels**-Ordner befinden sich im Konfigurationsordner, der wiederum im Fireworks-Anwendungsordner gespeichert ist sowie in Ihrem benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationsordner. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Konfigurationsdateien arbeiten“ auf Seite 349.

2 Öffnen Sie das gewünschte Skript in einem Texteditor, und bearbeiten Sie den JavaScript-Code.

3 Speichern und schließen Sie das Skript.

### So bearbeiten Sie im Bedienfeld Verlauf ausgewählte Schritte mit JavaScript:

1 Wählen Sie im Bedienfeld **Verlauf** eine Folge von Schritten aus.

2 Klicken Sie am unteren Rand des Bedienfelds **Verlauf** auf das Symbol für das Kopieren von Schritten in die Zwischenablage.

3 Erzeugen Sie in einem Texteditor ein neues Dokument.

4 Fügen Sie die Schritte in das neue Textdokument ein.

5 Bearbeiten Sie die Schritte nach Belieben.

6 Speichern und schließen Sie das Skript.

7 Kopieren Sie das Skript in den Ordner **Commands** auf der Festplatte.

*Hinweis:* Der genaue Pfad dieses Ordners hängt nicht nur vom jeweiligen System ab, sondern auch davon, ob die Befehle nur für Sie oder für alle Benutzerprofile zugänglich sind. Die **Commands**-Ordner befinden sich im Konfigurationsordner, der wiederum im Fireworks-Anwendungsordner gespeichert ist sowie in Ihrem benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationsordner. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Konfigurationsdateien arbeiten“ auf Seite 349.

Direkt im Ordner **Commands** bzw. im Bedienfeld **Verlauf** gespeicherte Befehle werden sofort nach dem Speichern im Menü **Befehle** angezeigt. Daher ist ein Neustart von Fireworks nicht erforderlich. Befehle, die im Ordner **Command Panels** gespeichert werden, sind im Menü **Fenster** jedoch erst zu sehen, nachdem Sie Fireworks erneut gestartet haben.

## Als Fireworks-Bedienfelder verwendete Flash-SWF-Filme

Einige Fireworks-Bedienfelder wie beispielsweise das Bedienfeld **Ausrichten** sind genau genommen Flash-SWF-Filme.

Wenn Sie sich mit JavaScript oder ActionScript auskennen, können Sie eigene Fireworks-Bedienfelder erstellen, indem Sie sie in Flash erstellen und mit Programmcode versehen und anschließend als SWF-Film exportieren. Wenn Sie diesen dann im Ordner **Command Panels** auf der Festplatte ablegen, wird der Film im Fireworks-Menü **Fenster** als Bedienfeld angezeigt.

*Hinweis:* Der genaue Pfad dieses Ordners hängt nicht nur vom jeweiligen System ab, sondern auch davon, ob das Bedienfeld nur für Sie oder für alle Benutzerprofile zugänglich sein soll. **Command Panels**-Ordner befinden sich im Konfigurationsordner im Fireworks-Anwendungsordner sowie im benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationsordner. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit Konfigurationsdateien arbeiten“ auf Seite 349.

Weitere Informationen zur Verwendung von Flash-SWFs als Fireworks-Bedienfelder finden Sie in [Extending Fireworks \(Fireworks erweitern\)](#).

# Kapitel 18: Voreinstellungen und Tastaturbefehle

Über die Voreinstellungen von Fireworks CS3 werden das Erscheinungsbild der Benutzeroberfläche sowie die Bearbeitungseinstellungen und Ordner festgelegt. Darüber hinaus können Sie die Tastaturbefehle von Fireworks nach Belieben verändern. Das bedeutet, dass Sie die Tastaturbefehle anpassen und somit einen Standard für die am häufigsten von Ihnen verwendeten Programme herstellen können.

Dieses Kapitel befasst sich mit folgenden Themen:

- „Voreinstellungen definieren“ auf Seite 345
- „Tastaturbefehle ändern“ auf Seite 348
- „Mit Konfigurationsdateien arbeiten“ auf Seite 349
- „Hinweise zur erneuten Installation von Fireworks“ auf Seite 351
- „Anzeigen des Paketinhalts (nur bei Macintosh)“ auf Seite 351

## Voreinstellungen definieren

Voreinstellungen in Fireworks bestimmen das allgemeine Erscheinungsbild der Benutzeroberfläche sowie die Optionen für bestimmte Merkmale wie z. B. Standardfarben, Werkzeugoptionen, Ordnerpositionen und Dateikonvertierungen.

### So definieren Sie die Voreinstellungen:

- 1 Wählen Sie **Bearbeiten > Voreinstellungen** (Windows) oder **Fireworks > Einstellungen** (Macintosh) aus.
- 2 Wählen Sie die Voreinstellungsgruppe, die Sie bearbeiten möchten: Wählen Sie dazu **Allgemein**, **Bearbeitung**, **Starten und bearbeiten**, **Ordner** oder **Importieren**.
- 3 Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor, und klicken Sie auf **OK**.

### Allgemeine Einstellungen

Auf der Registerkarte **Allgemein** stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

**Rückgängig-Schritte** legt die Anzahl der rückgängig zu machenden bzw. zu wiederholenden Schritte auf einen Wert zwischen 0 und 1009 fest. Diese Einstellung gilt sowohl für den Befehl **Bearbeiten > Rückgängig** als auch für das Bedienfeld **Verlauf**. Wenn eine hohe Anzahl an Rückgängig-Schritten eingestellt ist, benötigt Fireworks unter Umständen deutlich mehr Arbeitsspeicher. Damit die Änderung dieser Einstellung wirksam wird, müssen Sie Fireworks neu starten.

**Standardfarben** legt die Standardfarben für Pinselstrich, Füllung sowie das Hervorheben von Pfaden fest. Die Optionen **Pinselstrich** und **Füllung** bewirken nicht automatisch eine Änderung der in den Farbfeldern des Bedienfelds **Werkzeuge** angezeigten Farben, sondern dienen vielmehr zum Ändern der Standardfarben, die mit der Schaltfläche **Standardfarben für Pinselstrich und Füllung setzen** in der Symbolleiste angegeben werden.

**Interpolation** legt eine von vier unterschiedlichen Methoden zur Interpolation von Pixeln bei Skalierungen fest:

- Die bikubische Interpolation führt in den meisten Fällen zum schärfsten und qualitativ hochwertigsten Ergebnis und ist deshalb die Standardeinstellung.
- Die bilineare Interpolation führt zu schärferen Ergebnissen als die weiche, ist jedoch weniger scharf als die bikubische Interpolation.
- Die weiche Interpolation, die in Fireworks 1 verwendet wurde, erzeugt ein leicht verwischtes Bild mit reduzierter Detailschärfe. Diese Methode ist von Nutzen, wenn andere Skalierungsmethoden zu unerwünschten Ergebnissen führen.

- Die Interpolationsoption **Nächster Nachbar** führt zu gezackten Kanten und scharfen Kontrasten ohne Verwischungen. Der Effekt gleicht dem Vergrößern bzw. Verkleinern mit dem Zoomwerkzeug.

**Schnellere, aber weniger exakte Voreinstellung für Neuauflösungen** ist standardmäßig deaktiviert. Dies ermöglicht die Steuerung der Geschwindigkeit bei Neuauflösungen in Fireworks.

**Startoptionen** Die Option **Startseite anzeigen** legt fest, ob beim Öffnen der Anwendung die Fireworks-Startseite angezeigt wird. Wenn diese Option deaktiviert ist, wird die Anwendung direkt mit dem Arbeitsbereich geöffnet.

**Dateien speichern: Vorschau Symbole hinzufügen (nur bei Macintosh)** ermöglicht es, Piktogramme von Fireworks-PNG-Dateien auf der Festplatte ein- und auszublenden. Bei Deaktivierung dieser Option wird das in Fireworks übliche Symbol für Fireworks-PNG-Dateien angezeigt. Diese Option wird nach dem Speichern der Datei wirksam.

## Bearbeitungsvoreinstellungen

Über die Bearbeitungsvoreinstellungen werden die Mauszeigerform sowie optische Eigenschaften für Bitmapobjekte festgelegt.

**Objekte beim Zuschneiden löschen** bewirkt, dass Pixel oder Objekte, die sich außerhalb des Begrenzungsrahmens einer Auswahl befinden, gelöscht werden, wenn der Befehl **Bearbeiten > Dokument zuschneiden** oder **Modifizieren > Leinwand > Leinwandgröße** ausgewählt wird.

**Pfade beim Konvertieren in Auswahlrahmen löschen** löscht den Pfad, nachdem er in einen Auswahlrahmen konvertiert wurde.

**Pinselfstärke in Malen-Cursor** stellt Größe und Form des Mauszeigers für die Werkzeuge Pinsel, Radiergummi, Weichzeichner, Scharf stellen, Abwedeln, Nachbelichten und Verwischen so ein, dass Sie exakt erkennen können, was Sie gerade zeichnen bzw. löschen. Bei bestimmten Pinseln mit mehreren Spitzen wird standardmäßig der Fadenkreuzcursor verwendet. Wenn diese Option sowie **Präzise Cursor** deaktiviert sind, werden die Werkzeugsymbol-Mauszeiger angezeigt.

**Präzise Cursor** bewirkt, dass die Werkzeug-Cursorsymbole durch den Fadenkreuzcursor ersetzt werden.

**„Ränder ausblenden“ deaktivieren** deaktiviert die Funktion **Ränder ausblenden** automatisch, sobald sich die Auswahl ändert.

**Stiftvorschau anzeigen** zeigt eine Vorschau des nächsten Pfadsegments an, das erzeugt wird, wenn Sie in diesem Moment mit dem Stiftwerkzeug klicken.

**Einfarbige Punkte anzeigen** zeigt ausgewählte Punkte ohne Füllung und nicht ausgewählte Punkte einfarbig an.

**Mausaktiviert** Hebt hervor, was Sie auswählen würden, wenn Sie auf das Objekt unter dem Mauszeiger klicken würden.

**Ziehen-Vorschau** Zeigt beim Ziehen eine Vorschau der neuen Objektposition an.

**Füllungsgriffe anzeigen** Ermöglicht das Bearbeiten von Füllungen auf dem Bildschirm.

**Markierungsabstand** bestimmt, wie nahe das Auswahlwerkzeug vom Objekt entfernt sein muss, bevor Sie das Objekt auswählen können. Der Markierungsabstand kann zwischen 1 und 10 Pixel betragen.

**Ausrichtungsabstand** bestimmt, wie nahe das von Ihnen verschobene Objekt sein muss, bevor es an einer Raster- oder Hilfslinie einrastet. Der Ausrichtungsabstand funktioniert, wenn die Option **Am Raster ausrichten** bzw. **An Hilfslinien ausrichten** aktiviert ist. Zulässige Werte für den Ausrichtungsabstand sind 1 bis 10 Pixel.

## Einstellungen von Starten und Bearbeiten

Über die Start- und Bearbeitungseinstellungen lässt sich festlegen, in welcher Form externe Anwendungen wie z. B. Adobe Flash und Adobe Director in Fireworks gestartet und Grafiken bearbeitet werden können.

In den meisten Fällen versucht Fireworks selbst, die PNG-Quelldatei der Grafik aufzufinden. Kann diese Datei nicht gefunden werden, so richtet sich Fireworks für die Behandlung der Suche nach der PNG-Quelldatei nach den auf der Registerkarte **Starten und bearbeiten** festgelegten Voreinstellungen.

**Hinweis:** Flash stellt hier eine Ausnahme dar. Für das Starten und Bearbeiten von Grafiken in Flash verwendet Fireworks stets die auf der Registerkarte **Starten und bearbeiten** des Dialogfelds **Voreinstellungen** festgelegten Voreinstellungen.



**Beim Bearbeiten mit externer Anwendung** legt fest, ob die originale Fireworks-PNG-Datei geöffnet werden soll, wenn Fireworks von anderen Anwendungen zum Bearbeiten von Bildern geöffnet wird.

**Beim Optimieren mit externer Anwendung** bestimmt, ob die originale Fireworks-PNG-Datei geöffnet werden soll, wenn Sie eine Grafik optimieren.

***Hinweis:** Diese Einstellung gilt nicht für Director. In Director werden Grafiken unabhängig von dieser Fireworks-Voreinstellung stets automatisch geöffnet und optimiert, ohne nach einer PNG-Quelldatei zu fragen.*

Weitere Informationen zum Arbeiten mit Fireworks-Grafiken in Flash finden Sie unter „Mit Flash arbeiten“ auf Seite 303.

Weitere Informationen zum Arbeiten mit Fireworks-Grafiken in Director finden Sie unter „Mit Director arbeiten“ auf Seite 315.

***Hinweis:** Die Behandlung der Start- und Bearbeitungseinstellungen durch Adobe Dreamweaver weicht hiervon ab. Unabhängig von den Start- und Bearbeitungseinstellungen in Fireworks öffnet Dreamweaver die PNG-Quelldatei immer. Wenn kein Designhinweis vorhanden oder der Pfad zur PNG-Quelldatei falsch ist, dann fordert Sie Dreamweaver stets dazu auf, die PNG-Quelldatei anzugeben. Weitere Informationen zum Arbeiten mit Fireworks-Grafiken und interaktiven Elementen in Dreamweaver finden Sie unter „Mit Dreamweaver arbeiten“ auf Seite 290.*

## Voreinstellungen für Ordner

Die Voreinstellungen für Ordner bieten Zugriff auf zusätzliche Adobe Photoshop-Plug-Ins, Texturdateien und Musterdateien aus externen Quellen.

**Zusätzliche Materialien (Photoshop-Plug-Ins, Texturen und Muster)** ermöglicht die Auswahl von Ordnern, die Plug-Ins, Texturdateien bzw. Musterdateien enthalten. Die Ordner können sich in anderen Ordnern auf Ihrer Festplatte, auf einer CD-ROM bzw. einem anderen externen Laufwerk oder auf einem Netzlaufwerk befinden.

Photoshop-Plug-Ins sind im Fireworks-Menü **Filter** und im Eigenschafteninspektor im Menü **Filter hinzufügen** aufgeführt. In den Formaten PNG, JPEG oder GIF gespeicherte Textur- oder Musterdateien finden Sie als Optionen in den Popupmenüs **Muster** bzw. **Textur** im Eigenschafteninspektor wieder.

Weitere Informationen zu Texturen und Mustern finden Sie unter „Einer Füllung eine Textur hinzufügen“ auf Seite 142.

## Importvoreinstellungen für Photoshop

Über die Voreinstellungen auf der Registerkarte **Importieren** regeln Sie Photoshop-Dateikonvertierungen:

- Sie können Ebenen als Objekte oder neue Frames konvertieren.
- Sie können wählen, ob importierter Text bearbeitet werden kann oder ob dessen Erscheinungsbild beizubehalten ist.
- Ferner lassen sich Photoshop-Dateien als auf eine Ebene reduzierte Bitmap-Objekte importieren.

Weitere Informationen zu Importvoreinstellungen finden Sie unter „Mit Photoshop arbeiten“ auf Seite 320.

## Voreinstellungen wiederherstellen

Indem Sie die Voreinstellungsdatei löschen, können Sie die ursprünglichen Voreinstellungen wiederherstellen. Wenn Sie Fireworks zum ersten Mal nach dem Löschen der Voreinstellungsdatei starten, wird eine neue Voreinstellungsdatei mit der ursprünglichen Fireworks-Konfiguration generiert.

### So stellen Sie die Standard-Voreinstellungen wieder her:

- 1 Beenden Sie Fireworks.
- 2 Suchen Sie auf der Festplatte die Datei namens „Fireworks CS3 Preferences“, und löschen Sie sie.

Der genaue Pfad dieser Datei hängt vom jeweiligen System ab. Weitere Informationen finden Sie unter „Speicherposition der Fireworks-Voreinstellungsdatei“ auf Seite 350.

- 3 Starten Sie Fireworks erneut.

## Tastaturbefehle ändern

In Fireworks können Sie mit Tastaturbefehlen Menübefehle auswählen, Werkzeuge im Bedienfeld **Werkzeuge** auswählen und verschiedene Aufgaben beschleunigen, die nicht als Menübefehle vorliegen. Die Arbeit mit Tastaturbefehle trägt zur Steigerung der Produktivität bei, da auf diese Weise einfache Aktionen schnell durchgeführt werden können. Wenn Sie an die Tastaturbefehle anderer Anwendungen, wie z. B. Adobe FreeHand, Adobe Illustrator, Photoshop oder sonstiger Produkte mit einem anderen Standard, gewöhnt sind, aktivieren Sie einfach das Befehlssystem Ihrer Wahl.

### So ändern Sie den aktuellen Tastaturbefehlssatz:

- 1 Wählen Sie **Bearbeiten > Tastaturbefehle** (Windows) oder **Fireworks > Tastaturbefehle** (Macintosh) aus, um das Dialogfeld **Tastaturbefehle** zu öffnen.
- 2 Wählen Sie im Popupmenü **Aktuelle Auswahl** den gewünschten Satz, und klicken Sie auf **OK**.

### Benutzerdefinierte und sekundäre Tastaturbefehle erstellen

Es lassen sich nicht nur benutzerdefinierte, sondern auch sekundäre Tastaturbefehle erstellen, die für den Fall bestimmt sind, dass Sie verschiedene Methoden zum Durchführen einer Aktion benötigen. Ein benutzerdefinierter Tastaturbefehlssatz basiert immer auf einer vorinstallierten Anordnung.

***Hinweis:** In Fireworks dürfen Tastaturbefehle für Werkzeuge keine Modifizierertasten wie <Strg>, <Alt> oder Umschalttaste (Windows) bzw. die Befehls-, Umschalt-, Optionstaste oder die Taste <Ctrl> (Macintosh) enthalten. Tastaturbefehle für Werkzeuge bestehen aus einem einzelnen Buchstaben oder einer Zahl.*

### So erstellen Sie benutzerdefinierte oder sekundäre Tastaturbefehle für Menübefehle, Werkzeuge oder beliebige Aktionen:

- 1 Wählen Sie **Bearbeiten > Tastaturbefehle** aus, um das Dialogfeld **Tastaturbefehle** zu öffnen.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Satz kopieren**.
- 3 Geben Sie im Dialogfeld **Satz kopieren** einen Namen für den benutzerdefinierten Befehlssatz ein, und klicken Sie auf **OK**. Der Name des neuen benutzerdefinierten Menüs wird im Feld **Aktuelle Auswahl** angezeigt.

- 4 Wählen Sie die entsprechende Tastaturbefehlskategorie in der Liste **Befehle** aus:

**Menübefehle** • dient zum Erstellen eines benutzerdefinierten Tastaturbefehls für einen beliebigen Befehl, auf den über die Menüleiste zugegriffen wird.

**Werkzeuge** • dient zum Erstellen eines benutzerdefinierten Tastaturbefehls für ein beliebiges Werkzeug im Bedienfeld **Werkzeuge**.

**Verschiedenes** • dient zum Erstellen eines benutzerdefinierten Tastaturbefehls für vordefinierte Aktionen.

Nach dem Auswählen werden alle möglichen Tastaturbefehle der jeweiligen Kategorie in der Liste **Befehle** angezeigt.

- 5 Wählen Sie in der Liste **Befehle** den Befehl aus, dessen Tastaturbefehl Sie ändern möchten.

Wenn bereits ein Tastaturbefehl vorhanden ist, wird dieser in der Liste **Tastaturbefehle** angezeigt.

- 6 Klicken Sie in das Feld **Taste drücken**, und drücken Sie auf Ihrer Tastatur die Tasten, aus denen der neue Tastaturbefehl bestehen soll.

Sollte der eingegebene Tastaturbefehl bereits für einen anderen Befehl in Gebrauch sein, so wird unter dem Feld **Taste drücken** eine Warnmeldung eingeblendet.

- 7 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf das Pluszeichen (**Neuen Tastaturbefehl hinzufügen**), um einen sekundären Tastaturbefehl in die Liste einzufügen.
- Klicken Sie auf **Ändern**, um den ausgewählten Tastaturbefehl zu ersetzen.

## Benutzerdefinierte Tastaturbefehle und Tastaturbefehlssätze löschen

Sie können jeden benutzerdefinierten Tastaturbefehl bzw. jeden Tastaturbefehlssatz löschen.

### So löschen Sie einen benutzerdefinierten Tastaturbefehlssatz:

- 1 Wählen Sie **Bearbeiten** > **Tastaturbefehle** aus, um das Dialogfeld **Tastaturbefehle** zu öffnen.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Satz löschen** (Papierkorb).
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld **Satz löschen** den zu löschenden Satz aus.
- 4 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Löschen**.

### So löschen Sie einen benutzerdefinierten Tastaturbefehl:

- 1 Wählen Sie in der Liste **Befehle** den gewünschten Befehl aus.
- 2 Wählen Sie in der Liste **Tastaturbefehle** den benutzerdefinierten Tastaturbefehl aus.
- 3 Klicken Sie auf das Minuszeichen (**Ausgewählten Tastaturbefehl löschen**).

## Verzeichnis für den aktuellen Tastaturbefehlssatz erstellen

Bei einem derartigen Verzeichnis handelt es sich um eine als HTML-Tabelle gespeicherte Aufzeichnung des aktuellen Tastaturbefehlssatzes. Sie können das Verzeichnis mit einem Web-Browser anzeigen oder drucken.

**Hinweis:** Aus Fireworks exportierte Verzeichnisse sind in UTF-8 kodiert.

### So erstellen Sie ein Verzeichnis:

- 1 Wählen Sie **Bearbeiten** > **Tastaturbefehle** aus, um das Dialogfeld **Tastaturbefehle** zu öffnen.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Satz als HTML exportieren** neben dem Feld **Aktuelle Auswahl**.

Das Dialogfeld **Speichern unter** (Windows) bzw. **Speichern** (Macintosh) wird geöffnet.

- 3 Geben Sie den Namen für das Verzeichnis ein, und wählen Sie den entsprechenden Zielordner für die Datei.
- 4 Klicken Sie auf **Speichern**.

## Mit Konfigurationsdateien arbeiten

Im Hinblick auf Systeme, die von mehreren Benutzern verwendet werden, bietet Fireworks Unterstützung für benutzerspezifische Konfigurationsdateien. Dadurch können Sie einzelne Merkmale wie Stile, Tastaturbefehle, Befehle usw. in Fireworks benutzerspezifisch definieren, ohne dass sich dies auf die Fireworks-Konfiguration für andere Benutzer auswirkt.

Fireworks erzeugt für jeden Benutzer spezifische Konfigurationsdateien. Außerdem installiert Fireworks im Fireworks-Anwendungsordner einige Master-Konfigurationsdateien. Master-Konfigurationsdateien enthalten die Standardeinstellungen für Fireworks und gelten für alle Benutzer. Einige Konfigurationsdateien wie z. B. Fireworks-Plug-Ins befinden sich ausschließlich im Fireworks-Anwendungsordner. Bei bestimmten Systemen haben nur Systemadministratoren Zugriff auf die Master-Konfigurationsdateien im Fireworks-Anwendungsordner.

**Hinweis:** Auf Windows-Systemen werden bestimmte Dateien und Ordner häufig standardmäßig verborgen. Die Ordneranzeigoptionen müssen so gewählt sein, dass sämtliche Dateien und Ordner angezeigt werden. Auf einigen Systemen müssen Sie möglicherweise auch zunächst auf **Dateien anzeigen** klicken, um den Inhalt eines Ordners zu sehen. Informationen zum Anzeigen aller Dateien und Ordner finden Sie in der Windows-Hilfe.

## Hinweise zu Benutzerkonfigurationsdateien

Benutzerkonfigurationsdateien für Fireworks sind im Ordner Adobe/Fireworks 9 gespeichert, der sich wiederum in dem jeweiligen benutzerspezifischen Anwendungsdaten-Ordner (Microsoft) bzw. im Ordner Application Support (Macintosh) befindet. Der Pfad dieses Ordners hängt nicht nur von dem jeweiligen Betriebssystem ab, sondern auch davon, ob es sich um ein Mehr- oder ein Einzelbenutzersystem handelt. Informationen zum Auffinden dieses Ordners finden Sie in der Dokumentation Ihres Betriebssystems.

***Hinweis:** Die Namen einiger Systemordner sind abhängig von der Installationssprache und Konfigurierung des Betriebssystems.*

## Hinweise zu Master-Konfigurationsdateien mit Wirkung für alle Benutzer

Master-Konfigurationsdateien, die Auswirkungen auf alle Benutzer haben, befinden sich im Fireworks-Anwendungsordner, also dem von Ihnen für Fireworks gewählten Installationsverzeichnis auf der Festplatte.

***Hinweis:** Viele Konfigurationsdateien sind in Unterordnern des Fireworks-Anwendungsordners gespeichert. Ihr Pfad hängt von dem jeweiligen Betriebssystem ab. Macintosh-Benutzer sollten außerdem das Paketprinzip von Apple kennen. Weitere Informationen finden Sie unter „Anzeigen des Paketinhalts (nur bei Macintosh)“ auf Seite 351.*

Unabhängig davon, ob es sich um ein Ein- oder Mehrbenutzersystem handelt, werden bei der Speicherung der meisten Einstellungen in Fireworks nicht die Master-Konfigurationsdateien im Fireworks-Anwendungsordner, sondern die jeweiligen benutzerspezifischen Konfigurationsdateien geändert. Der Grund hierfür ist, dass Benutzer von Mehrbenutzersystemen häufig nicht auf alle Dateien zugreifen dürfen.

Benutzer mit Administratorrechten können durch Bearbeitung der Master-Konfigurationsdateien im Fireworks-Anwendungsordner einige Merkmale mit Gültigkeit für alle Benutzer anpassen.

### So speichern Sie Master-Konfigurationseinstellungen für alle Benutzer:

❖ Speichern Sie eine Kopie der Datei an der entsprechenden Position im Fireworks-Anwendungsordner, bzw. ziehen Sie eine Kopie der Datei dorthin.

## Speicherposition der Fireworks-Voreinstellungsdatei

Fireworks-Voreinstellungen sind in einer Datei namens „Fireworks 9 Preferences.txt“ (Windows) bzw. „Fireworks 9 Preferences“ (Macintosh) gespeichert. Der genaue Pfad dieser Dateien hängt von dem jeweiligen Betriebssystem ab.

- Unter Windows sind Voreinstellungen im benutzerspezifischen Fireworks-Konfigurationsordner gespeichert. Weitere Informationen zur Speicherposition dieses Ordners finden Sie unter „Hinweise zu Benutzerkonfigurationsdateien“ auf Seite 350.
- Auf dem Macintosh sind Voreinstellungen im Ordner Library/Preferences in Ihrem Benutzerordner gespeichert. Informationen zum Speicherort Ihres Macintosh-Benutzerordners finden Sie in der Apple-Hilfe.

***Hinweis:** Auf dem Macintosh befinden sich die meisten benutzerspezifischen Konfigurationsordner von Fireworks in einem anderen Ordner, dem benutzerspezifischen Ordner **Application Support**. Die Datei „Fireworks 9 Preferences“ bildet eine Ausnahme.*

## Hinweise zur erneuten Installation von Fireworks

Auf den meisten Systemen werden benutzerspezifische Konfigurationsdateien bei der Deinstallation oder erneuten Installation von Fireworks unverändert beibehalten. Wenn Sie möchten, dass Fireworks mit den Standardeinstellungen neu installiert wird, müssen Sie Ihre benutzerspezifischen Konfigurationsdateien zuvor von Hand löschen.

**Hinweis:** Ihre benutzerspezifischen Konfigurationsdateien befinden sich in Ihrem benutzerspezifischen Ordner **Anwendungsdaten** (Windows) bzw. im Ordner **Application Support** (Macintosh). Informationen zur Speicherposition dieses Ordners finden Sie unter „Hinweise zu Benutzerkonfigurationsdateien“ auf Seite 350.

Bei der Deinstallation werden Sie gefragt, ob Sie die Voreinstellungen und benutzerspezifischen Konfigurationsdateien entfernen möchten. Durch das Löschen werden diese Dateien für alle Benutzer vom System entfernt.

## Anzeigen des Paketinhalts (nur bei Macintosh)

Auf Macintosh-Systemen wird Fireworks in Form eines so genannten Anwendungsprogrammpakets installiert. Diese Apple-Funktion erlaubt die Installation von Anwendungen in einem eigenen Paket.

Im Anwendungspaket sind neben der Fireworks-Anwendungsdatei sämtliche in Fireworks enthaltenen Standardkonfigurationsdateien gespeichert. Der Paketinhalt ist standardmäßig ausgeblendet.

Wenn Sie das Paket öffnen, sehen Sie eine Reihe von Dateien und Ordnern.

**So blenden Sie den Inhalt des Fireworks-Anwendungsprogrammpakets ein oder aus:**

- 1 Suchen Sie auf der Festplatte das Verzeichnis, in dem Sie Fireworks installiert haben.
- 2 Klicken Sie bei gedrückter Taste <Strg> auf das Symbol für Fireworks CS3, und wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Paketinhalt zeigen** aus.

Es wird ein neues Fenster mit dem Paketinhalt geöffnet.



# Index

## Zahlen

24-Bit-Farbe 265

32-Bit-Farbe 265

## A

abdunkeln

Bilder 66

Bitmap-Bereiche 64

abgerundete Rechtecke 82

Abgerundetes Rechteck,  
Werkzeug 84, 86

Abstandabstand 113

absolute URLs, eingeben 192

abspielen

Animationen 243

gespeicherte Befehle 342

Makros 342

Abstandshalter 210

Abwedeln-Werkzeug 64

ACT-Datei exportieren 130

ACT-Dateiformat, Farbfelder 125

Adobe Bridge 326

Adobe Bridge Home 6

Adobe Design Center 6

Adobe Fireworks

Systemanforderungen

Adobe Flex Builder 327

Adobe GoLive 286

Adobe Video Workshop 4

Adobe XMP 326

Adobe-Hilfe 2

Aktionen wiederholen 38

Aktivierung der Software 1

Alle einblenden (Befehl) 165

Alles ausblenden (Befehl) 165

Alpha-Kanal eines Objekts,  
auswählen 46

Alphakanal, Bilder konvertieren  
in 78

alternativer Text 207

Schaltflächen oder Instanzen  
zuweisen 225

Animationen 235

abspielen 243

aktuellen und benachbarten Frame

anzeigen 242

alle Bilder anzeigen 242

aus mehreren Frames erstellen 246

bearbeiten 300

benutzerdefinierte Frame-  
Anzeige 242

Bewegung 237

Drehung 237

Ebenen freigeben deaktivieren 241

Ebenen über Frames freigeben 241

Eigenschaften 236

entfernen 238

Exportieren 245

Frames 237

Frames benennen 240

Frames ein- und ausschalten 240

Frames hinzufügen 240

Frames löschen 241

Frames neu anordnen 241

Frames verwalten 239

Frame-Verzögerung einstellen 239

mehrere Frames anzeigen 242

mehrere Frames bearbeiten 242

nächstes Bild anzeigen 242

Objekte in einen anderen Frame  
verschieben 241

öffnen 245

Opazität 237

optimieren 245

Schleife 244

skalieren 237

Transparenz 244

Vorschau 243

Zwiebelschichteneffekt 242

Animationen wiederholt  
abspielen 243

anpassen

Farbabstufung mit Pipette 73

Farbton oder Sättigung 74

Ansichtsmodi 31

Anti-Alias

Halos entfernen 273

Ränder 140

weiche Textränder 114

Zielhintergrundfarbe 273

Anwendungsprogramm-Paket 351

Anzeigemodi wechseln 32

anzeigen, intelligente

Grafiksymbole 186

Arbeitsablauf in Adobe Fireworks 11

Arbeitsumgebung 22

Assistent für

Dateigrößenoptimierung 258

aufhellen

Bilder 66

Bitmap-Bereiche 64

Ausblenden

Bedienfelder 27

ausblenden

Bedienfelder 27

Ebenen 158

Objekte auf Ebenen 158

Ränder 41

Symbolleisten 29

Ausrichten (Bedienfeld) 26

Ausrichtungsabstand

(Voreinstellung) 346

Austauschbild, externe Grafiken  
für 206

Austauschbild-Rollover

disjunkte Rollover erstellen 203

mit einzelнем Segment 202

austauschen, Farbpaletten 130

Auswahl aller Objekte aufheben 41

Auswahl als Hintergrund (Befehl) 60

Auswahl aufheben (Befehl) 44

Auswahl ausblenden (Befehl) 166

Auswahl einblenden (Befehl) 166

auswählen

ähnliche Farben 44

Alpha-Bereich 46

Auswahl aufheben 52

Auswahl des Auswahlrahmens  
aufheben 44

Auswahl eines Objekts

aufheben 41

Auswahlrahmen einengen 47

Auswahlrahmen erweitern 47

Auswahlrahmen glätten 47

Bereich um einen

Auswahlrahmen 47, 48

Bilder 42

Bitmap-Bereiche überlappen 46

Freiform-Pixelbereich 43

gruppierte Objekte 56

Pixel 42

Pixel aus einer Auswahl  
entfernen 45, 46

Pixel zu einer Auswahl  
hinzufügen 45, 46

Pixelauswahl umkehren 46

Pixelbereiche 43

Polygonal-Pixelbereich 43

- Punkte 94
  - Ränder einer Pixelauswahl
    - verwischen 47
  - schwebende Pixelauswahl 50
  - verwischte Ränder 63
  - zusätzliche Objekte 41
  - Auswahlrahmen 42
    - anpassen 45
    - auf ein anderes Objekt übertragen 48
  - Auswahl aufheben 44
  - Bereich auswählen um 47, 48
  - einengen 47
  - entfernen 44
  - erweitern 47
  - glätten 47
  - löschen 49
  - Pixel durch Überschneiden auswählen 45
  - speichern und wiederherstellen 48, 49
  - verschieben 45
  - Auto-Form-Eigenschaften (Bedienfeld) 26
  - Auto-Formen 85
  - automatische Formen 83, 84, 89
- B**
- Batch-Skripts 339
    - ausführen 340
    - Ziehen und Ablegen 340
  - Batch-Verarbeitung 333
    - als Skripts speichern 339
    - Befehle 338
    - Dateien sichern 339
    - Dateien speichern 335
    - Dateinamen 338
    - Exporteinstellungen 336
    - Grafiken skalieren 337
    - Optimierungseinstellungen 336
    - Suchen und ersetzen 337
  - Batch-Verarbeitung (Dialogfeld) 333
  - bearbeiten
    - Aktionen im Bedienfeld
      - Verlauf 344
    - Animationssymbole 237
    - ausgewählte Objekte 51
    - Bilder 61
    - Bitmap-Objekte 61
    - einfarbige Füllungen 137
    - Einzelebene 158
    - Farbverlaufsfillungen 138
    - Live-Filter 148
    - Pfade 96
    - Pixel 42
    - Popupmenüs 233
    - Seiten 152
    - Stile 181
    - Verhalten 206
  - bearbeiten, Pfade 103
  - Bedienfelder 25
    - an Bedienfeldgruppe verankern 27
    - angepasstes Layout speichern 28
    - Ausblenden 27
    - ausblenden 27
    - Ausrichten 26
    - Auto-Form-Eigenschaften 26
    - Bibliothek 182
    - Bildbearbeitung 26
    - Ebenen 25, 155
    - Farbfelder 26, 124
    - Formen 25
    - Frames 25, 239
    - gespeichertes Layout öffnen 28
    - Info 26
    - lösen 26
    - Optimieren 25
    - Optionen, Menü 28
    - organisieren 26
    - Seiten 25
    - Sonderzeichen 26
    - Standardposition
      - wiederherstellen 27
    - Stile 25, 180
    - Suchen 26
    - Suchen und ersetzen 330, 331
    - SWF-Filme als Bedienfelder verwenden 344
    - Symboleigenschaften 26
    - Symbolskript erstellen 26
    - URL 25, 191
    - verankern 26
    - Verhalten 26, 205
    - Verlauf 25, 38
    - verschieben 26
    - von Bedienfeldgruppe lösen 27
    - Werkzeuge 23
  - Bedienfelder ausblenden (Befehl) 27
  - Bedienfelder verankern 26
  - Befehle
    - Adobe Fireworks-Befehle umbenennen oder löschen 343
    - Batch-Verarbeitung 338
    - bearbeiten 344
    - erstellen 341
    - selbst erstellte löschen 343
    - selbst erstellte umbenennen 343
    - speichern 38
  - Befehle (Menü) 342
    - gespeicherte Befehle verwalten 343
  - Befehlsskripts, bearbeiten 344
  - Beim Bearbeiten mit externer Anwendung (Voreinstellung) 347
  - Beim Optimieren mit externer Anwendung (Voreinstellung) 347
  - benutzerdefinierte Tastaturbefehlssätze *Siehe* Tastaturbefehle
  - Benutzerkonfigurationsdateien 349, 350
  - Benutzerordner 349, 350
  - Bewegungsweicheichnen, Filter 77
  - Bibliothek (Bedienfeld) 182
    - Schaltflächensymbole einfügen 221
  - Bikubische Interpolation (Skalierungsmethode) 345
  - Bild in Adobe Fireworks optimieren (Befehl) 298
  - Bildbearbeitung, Bedienfeld 26, 61
  - Bilder
    - auswählen 42
    - Bildbearbeitung, Bedienfeld 61
    - exportieren 275
    - malen 61
    - Pixel auswählen 42
    - speichern 275
  - Bilder als Füllungen. *Siehe* Innen einfügen (Befehl)
  - Bilder kolorieren 74
  - Bildlauf über die Leinwand 31
    - Siehe auch* Schwenken
  - Bildvorschau 256
    - Anzeigebereich schwenken 257
    - optimieren 256
    - Optimierungseinstellungen in Vorschau anzeigen 256
    - Optimierungseinstellungen vergleichen 257
    - Vorschau 256
    - Zoom 257
  - Bilineare Interpolation (Skalierungsmethode) 345
  - Bitmap-Grafiken 13
  - Bitmap-Masken 160, 161
    - erstellen 165
    - Verwenden eines vorhandenen Objekts als 163, 165
  - Bitmap-Modus 11
    - mit Werkzeugen zuweisen 23
    - umschalten 59



- Bitmaps
  - Farbe und Farbton anpassen 69
  - Farbton und Sättigung anpassen 74
  - Helligkeit und Kontrast anpassen 73
  - löschen 63
  - retuschieren 64
  - weichzeichnen und scharf stellen 76
- Bitmaps löschen 63
- BMP, speichern 21
- BMP-Dateiformat 263
- Bridge Home 6
- Bridge, Adobe 326
- Buchstabenabstand. *Siehe* Unterschneidung
  
- C**
- CMY-Farbmodell 127
- CSS-Ebenen, exportieren 284
  
- D**
- Datei „Bitte lesen“ 2
- Dateien, entsperren 288, 302
- Dateiformate
  - BMP 263
  - GIF 263
  - JPEG 263
  - PNG 263
  - TIFF 263
- Dateigröße
  - Qualität reduzieren 271
  - Verlust einstellen, um Dateigröße zu reduzieren 269
- Dateinamen, mit der Batch-Verarbeitung ändern 338
- Dateiverwaltung (Menü) 288, 302
- Dateiverwaltung (Schaltfläche) 288, 302
- deinstallieren, Adobe Fireworks 351
- Design Center 6
- Designhinweise für die Integration von Dreamweaver und Adobe Fireworks 301
- Diashows, Eigenschaften 249
- Diashows, erstellen 247
- Director
  - Adobe Fireworks-Dateien platzieren 315
  - Darsteller 317
  - exportieren nach 315
- disjunkte Rollover 203
  - auf Segmente anwenden 204
  - erstellen 203
- Hotspots zuweisen 214
- Dokumente
  - Fensteransichten 31
  - letzte 15
  - mehrere Ansichten 51
  - neu erstellen 14
  - öffnen 14
  - speichern 20
  - Standardmodus 81
  - umschalten 29
- Dokumente als E-Mail-Anlagen senden 287
- Dokumente speichern 20, 21
- Dokument-Registerkarten 29
- Dokumentvorschau für verschiedene Plattformen 32
- Donut, Werkzeug 84
- Downloads
  - Updates, Plug-Ins und Testversionen 7
- Downsampling 34
- Down-Status 218
- Drag und Drop-Verhalten
  - blaue Linie 202
  - Definition 202
  - löschen 204
- Dreamweaver
  - Adobe Fireworks-Bilder bearbeiten 295
  - Bibliotheken 294
  - Dateien 290
  - exportieren nach 286, 294
  - Festlegen von Adobe Fireworks als Standard-Bildeditor 300
  - Platzhalter 290
  - Verhalten 201, 298
- drehen
  - Drehachse verlagern 53
  - einschränken 53
  - Objekte 53
- Drehmittelpunkt und Drehachse 53
- Drehung einschränken 53
- duplizieren
  - ausgewählte Objekte 51
- durch Dokumente navigieren 29
  
- E**
- Ebenen
  - aktivieren 155
  - anzeigen 156
  - benennen 157
  - duplizieren 156
  - ein- oder ausblenden 156
  - exportieren 278
  - freigeben 159
  - freigeben über Frames deaktivieren 241
  - hinzufügen und entfernen 156
  - organisieren 157
  - sperrern 157
  - über Frames für Animationen freigeben 241
  - verschieben 157
  - von Masterseiten entfernen 153
- Ebenen (Bedienfeld) 25, 155
  - Segmente anzeigen 198
  - Segmente benennen 208
- Ebenen ausblenden 156
- Ebenen freigeben 159
- Ebenenfilter, Photoshop 147
- Eigenschaften auf Instanzebene 222
- Eigenschaften, Anzeige im Eigenschafteninspektor 24
- Eigenschafteninspektor 24, 41
  - ausblenden 25
  - erweitern 24
  - Informationen zur Auswahl 40
  - lösen 24
  - maskieren mit dem 172
  - mit Text arbeiten 105
  - verankern 24
  - verkleinern 24
- einblenden
  - Bedienfelder 27
  - Ebenen 156
  - Lineale 36
  - Ränder 41
  - Symbolleisten 29
- Einengen (Befehl) 47
- einfaches Rollover 202
  - erstellen 205
- einfaches Rollover-Verhalten 205
- einfarbige Füllungen
  - anwenden 137
  - Textur hinzufügen 142
- Einfarbige Punkte anzeigen (Voreinstellung) 346
- einfügen
  - Adobe Fireworks-Bilder in Dreamweaver einfügen 290
  - Adobe Fireworks-HTML in Dreamweaver 293
- Eingabehilfe
  - Hilfe 3
- eingefügte Bilder 18
- Einstellungen von Starten und Bearbeiten 302
- Elemente ersetzen 329
- Ellipse 81

- E-Mail 287
- entfernen
  - Filter 148
  - Masterseitenebenen 153
  - Teile eines Pfads 101
- EPS-Dateien, in Adobe Fireworks öffnen 16
- erstellen
  - Diashows 247
  - intelligente Grafiksymbole 186
  - Masterseiten 153
- erweitern
  - Striche 102
- Erweitern (Befehl) 47
- Exportbereichwerkzeug 278
- exportieren 275
  - Adobe Fireworks-Dateien nach Dreamweaver 318
  - Animationen 244, 277
  - animierte GIFs 245
  - Batch-Verarbeitungseinstellungen 336
  - benutzerdefinierte Dateien für Photoshop 323
  - Bilder 275
  - CSS-Ebenen 284
  - Ebenen als mehrere Dateien 278
  - einen Bereich 278
  - Ergebnisse 280
  - Frames als mehrere Dateien 278
  - Hotspots 213
  - HTML 279
  - in WBMP-Dateien 263
  - nach Director 315
  - nach Dreamweaver 294
  - nach Flash 303, 308
  - nach FreeHand 312
  - nach Illustrator 312
  - nach Photoshop 323
  - Segmente 207, 276
  - Seiten als Bilddateien 154
  - Seiten in HTML 154
  - Standardspeicherort 275
  - Stile 181
  - Symbole 191
  - UTF-8 285
  - XHTML 284
- Extension Manager 340
- externe Dateien in Austauschbilder konvertieren 206
- Extras 5
- F**
- Farbabstufung 69
  - anpassen mit Funktion Kurven 71
  - mit Stufen anpassen 69
- Farbauswahl, System 128
- Farbe
  - ändern 62
  - anpassen 69
  - benutzerdefinierte Farbfelder speichern 126
  - Farben mit dem Bedienfeld „Farbfelder“ auftragen 124
  - Farbfeld ersetzen 126
  - Farbfeldgruppe wählen 125
  - Farbmodelle 127
  - Farbtiefe auswählen 265
  - Farbverlaufsfüllungen 138
  - Farbwerte anzeigen 128
  - Füllungen 74
  - im Farbmischer erstellen 127
  - in der Farbleiste auswählen 127
  - mit dem Bedienfeld „Farbfelder“ löschen 126
  - mit der Pipette wählen 132
  - mit Systemfarbauswahl erstellen 128
  - nicht verwendete entfernen 265
  - nicht websichere Farben suchen und ersetzen 333
  - Popupfenster 132
  - Sampling 62, 132
  - Standardeinstellung wiederherstellen 124
  - Strich ändern 133
  - Suchen und ersetzen 332
  - Voreinstellungen definieren 345
  - websichere Farben rastern 129
  - Werte umkehren 75
- Farbe ersetzen, Werkzeug 64, 67, 68
- Farbfelder (Bedienfeld) 26, 124
  - benutzerdefinierte Farbpalette speichern 126
  - Farbe ersetzen 126
  - Farbe löschen 126
  - Farbfelder hinzufügen 125
  - Windows-Systemfarben 125
- Farbfelder, benutzerdefinierte auswählen 125
- Farbfeldgruppe, benutzerdefinierte auswählen 125
- Farbkorrektur
  - Helligkeit und Kontrast 73
  - Kurven 71
  - mit Pipette 73
  - Stufen 69
- Farbleiste 124, 126
  - Farben wählen mit 127
  - Farbmodelle wechseln 128
- Farbmischer 26, 126, 127
  - anzeigen 127
  - Farben erstellen mit 127
  - Farben mischen im 127
  - Standardfarben wiederherstellen im 124
  - Strich- und Füllfarben austauschen im 124
- Farbmodelle
  - CMY 127
  - Graustufen 127
  - Hexadezimal 127
  - HSB 127
  - RGB 127
- Farbpalette (Bedienfeld) 130
- Farbpaletten
  - Angepasst 264
  - Anzahl von Farben festlegen 265
  - Anzeigen 266
  - bearbeiten 267
  - Benutzerdefiniert 264
  - Einheitlich 264
  - Exakt 264
  - Farben sperren 267
  - Graustufen 264
  - importieren 265
  - Macintosh 264
  - Optimieren 267
  - schwarzweiß 264
  - speichern 268
  - vorhandenen Farbfeldern hinzufügen 125
  - Web 216 264
  - WebSnap-angepasst 264
  - Windows 264
- Farbpaletten austauschen 130
- Farbtabelle 266
  - aktualisieren 267
  - bearbeitetes Farbfeld in 266
  - Farben auswählen in 267
  - Farbfeld mit mehreren Attributen in 266
  - gesperrtes Farbfeld in 266
  - transparentes Farbfeld in 266
  - websicheres Farbfeld in 266
- Farbton, anpassen 69, 74
- Farbton/Sättigung, Filter 74
- Farbverlauf 131
- Farbverlauf bearbeiten (Dialogfeld) 139

- Farbverlaufsfüllungen 62
  - anpassen 140
  - anwenden 138
  - bearbeiten 138
  - benutzerdefinierte Farbpalette speichern 141
  - Bilder in Transparenz konvertieren 78
  - drehen 140
  - Farben ändern 139
  - Farben entfernen aus 139
  - Farbübergänge anpassen 139
  - Farbverlauf bearbeiten (Dialogfeld) 139
  - neue Farbe hinzufügen 139
  - transformieren 140
  - verschieben 140
- Feder (Befehl) 63
- Fettdruck 109
- Filter
  - bearbeiten 148
  - Bewegungsweichzeichnen 77
  - entfernen 148
  - Farbton/Sättigung 74
  - Gauß-Verwischen 76
  - glühen 146
  - Helligkeit/Kontrast 73
  - Live-Filter 143
  - Maske weichzeichnen 79
  - Mosaik hinzufügen 80
  - Photoshop-Plug-Ins 146
  - Plug-Ins 147
  - Radiales Weichzeichnen 77
  - Ränder suchen 78
  - Scharf stellen 78
  - Schärfer stellen 78
  - Standardeinstellungen 149
  - Stärker weichzeichnen 76
  - Suchen und ersetzen 332
  - Umkehren 75
  - Weichzeichnen 76
  - Zentriertes Weichzeichnen 77
- Filter hinzufügen, Popup 143
- Fireworks 325
- Fireworks. *Siehe* Adobe Fireworks
- Flash
  - Adobe Fireworks PNG-Dateien importieren 303
  - exportieren nach 303, 308
- Flash-SWF-Filme 344
- Flex-Integration 327
- Formen 12
- Formen (Bedienfeld) 25
- Frames
  - aktuelles und benachbartes Bild anzeigen 242
  - alle anzeigen 242
  - benutzerdefinierte Anzeige 242
  - Ebenen freigeben deaktivieren 241
  - Ebenen für Animationen freigeben 241
  - ein- und ausschalten 240
  - einfügen 240
  - exportieren 278
  - hinzufügen 240
  - löschen 241
  - mehrere Frames bearbeiten 242
  - nächste anzeigen 242
  - Namen in Animationen 240
  - neu anordnen 241
  - Objekte in einen anderen Frame verschieben 241
  - verwalten 239
  - Verzögerung einstellen 239
  - Zwiebelschichteneffekt 242
  - Zwiebelschichteneffekt deaktivieren 242
- Frames (Bedienfeld) 25, 239
- Frames anordnen 241
- Frame-Verzögerung
  - Animationen 239
- Frame-Verzögerung, Standardeinstellung 15
- FreeHand
  - Adobe Fireworks-Grafiken platzieren 310
  - exportieren nach 312
- Freiformpfade 89
- Füllfarbe (Feld) 62
- Füllfarbe, Live-Filter 177
- Füllmuster
  - anpassen 140
  - anwenden 137
  - drehen 140
  - transformieren 140
  - verschieben 140
- Füllungen
  - Ändern der Farben für die Grundformenwerkzeuge 136
  - anpassen 140
  - benutzerdefinierte Verlaufsfüllung speichern 141
  - drehen 140
  - einfarbige Füllung anwenden 137
  - einfarbige Füllungen bearbeiten 137
  - Farbfüllungen anwenden 74
  - Farbverlauf bearbeiten 138
  - Farbverlauf speichern 141
  - Farbverlauf transformieren 140
  - Farbverläufe anwenden 62, 138
  - Feder oder Anti-Alias 140
  - Muster anwenden 137
  - Muster transformieren 140
  - Ränder ändern 140
  - Standardfarbe wiederherstellen 124
  - Strich- und Füllfarben austauschen 124
  - Suchen und ersetzen 332
  - Textur hinzufügen 142
  - Transparenzeffekt 129
  - über Striche zeichnen 135
  - verschieben 140
  - Webrasterfüllung 129
- Füllungsgriffe anzeigen (Voreinstellung) 346
- Funktion **Auto-Stufe** zum Anpassen der Farbabstufung 69
- Funktionen, neue 8
- G**
  - Gauß-Verwischen, Filter 76
  - gerade Segmente bearbeiten 92
  - geschliffene Kanten 145
  - Geschliffenes Rechteck, Werkzeug 83
  - gesperrte Dateien 288, 302
  - GIF, speichern 21
  - GIF-Dateiformat
    - auswählen 263
    - Farbfelder 125
    - Farbpalette auswählen 264
  - Glatt (Befehl) 47
  - Glühfilter 146
  - GoLive 286, 325
  - Grafiken exportieren 12
  - Grafiken optimieren 12
  - Grafik-Interlacing 270
  - Graustufen-Farbmodell 127
  - Griffe, Transformation 52
  - Grundlinienverschiebung 115
  - Gruppierung von Objekten aufheben 55
  - gültige Dateien 334
- H**
  - Halos entfernen 273
  - Helligkeit 73
  - Helligkeit/Kontrast-Filter 73
  - hexadezimaler Farbmodell 127
  - Hilfe 2

- Hilfslinien 36
    - Objekte einrasten am 37
    - sperren 37
  - hinzufügen
    - Frames 240
    - Seiten 152
    - Stile 180
  - Histogramm 70
  - HomeSite
    - Adobe Fireworks-Bilder platzieren 318
    - Adobe Fireworks-HTML platzieren 318
  - Hotspots 12
    - auf Segmenten 214
    - Drag und Drop-Rollover anwenden 214
    - erstellen 211, 212
    - Form ändern 212
    - unregelmäßig 212
    - URLs zuweisen 207
  - Hotspots und Segmente ein-/ausblenden 198
  - HSB-Farbmodell 127
  - HTML 279
    - ältere Version ersetzen 283
    - Einrichtung 285
    - exportieren 279, 280
    - in Adobe Fireworks kopieren und in Dreamweaver einfügen 282
    - in Dreamweaver platzierte HTML-Dateien aus Adobe Fireworks aktualisieren 294
    - mit Editoren arbeiten 325
    - Roundtrip 296
    - von Adobe Fireworks in Dreamweaver einfügen 293
  - HTML aktualisieren (Befehl) 283, 294
  - HTML einfügen 282
  - HTML, Tabellen öffnen 16
- I**
- Illustrator
    - Dateien in Adobe Fireworks importieren 324
    - exportieren nach 312
  - Imagemaps 211
    - erstellen 211
    - exportieren 213
  - importieren
    - Importvoreinstellungen für Photoshop 347
    - Photoshop-Dateien 321
    - PNG-Dateien 18
  - Stile 181
  - Symbole 190
    - von einer Digitalkamera 19
  - In den Hintergrund stellen (Befehl) 56
  - In den Vordergrund (Befehl) 56
  - In Symbol konvertieren (Dialogfeld) 183
  - Info (Bedienfeld) 26
  - Innen einfügen (Befehl) 163
  - Installieren von Photoshop-Plugins 147
  - Instanzen
    - bearbeiten 189
    - definiert 182
    - im Dokument platzieren 183
    - Tweening 243
  - Instanzen tweenen (Befehl) 243
  - Integration mit anderen Anwendungen 289
  - Integration von Dreamweaver und Adobe Fireworks
    - Adobe Fireworks-Animationen bearbeiten 300
    - Adobe Fireworks-Bilder starten und bearbeiten 296
    - Adobe Fireworks-Bilder starten und optimieren 299
    - Adobe Fireworks-HTML aktualisieren 294
    - Adobe Fireworks-Tabellen starten und bearbeiten 297
  - Bild in Adobe Fireworks optimieren (Befehl) 298
  - Designhinweise 301
  - Einstellungen von Starten und Bearbeiten 302
  - Voreinstellung externer Editor 301
- J**
- intelligente Grafiksymbole 185
    - anzeigen 186
    - erstellen 186
  - Intelligentes Polygon, Werkzeug 84
  - Interaktive
    - Schaltflächeneigenschaften 223
  - Interaktivität 12
  - Interpolation (Skalierung) 345
- K**
- progressiv 272
  - selektive JPEG-Komprimierung 271
  - klonen
    - Bilder 64
    - Bitmap-Bereiche 64
    - Objekte 51
  - Komprimierung
    - anpassen 269
    - Dateityp auswählen 263
    - Ränder weichzeichnen 272
    - selektiv 272
    - und Optimierung 260
  - Konfigurationsdateien 349
    - für alle Benutzer 350
    - für alle Benutzer anpassen 350
    - Master 349, 350
    - Speicherpositionen 350
  - konfigurieren, Adobe Fireworks 345
  - Kontextmenüs 35
  - Kontrast 73
  - Konturen 133
    - Siehe auch* Striche
  - konvertieren, Pfade 100
  - kopieren
    - alle ausgewählten Objekte auf einer Ebene 157
    - Bitmaps 50
    - Frames 240
    - HTML 281
    - Objektattribute 182
    - Objekte 51
    - Pixel 42
  - Kopieren und Einfügen
    - Adobe Fireworks-HTML 282
    - Symbolinstanzen 190
  - Kreisdiagramm 84
  - Kursivdruck 109
  - Kurvenpunkte 91
  - Kurvensegmente, bearbeiten 92
- L**
- Leinwand 32
    - Auflösung ändern 33
    - drehen 34
    - Eigenschaften modifizieren 32
    - zuschneiden 34
  - Leinwand einpassen 34
  - Leinwand zuschneiden 34
  - L-Form-Werkzeug 84
  - Lichter 70

- Lineale 36
  - Linien 81
    - Siehe auch* Striche
  - LiveDocs 2
  - Live-Filter
    - aktivieren bzw. deaktivieren 144
    - anwenden 149
    - auf Objekte anwenden 144
    - bearbeiten 148
    - bei Schaltflächen 219
    - entfernen 148
    - erstellen 148
    - Füllfarbe 177
    - neu anordnen 148
    - Photoshop-Plug-Ins 146
    - umbenennen 149
  - löschen
    - ausgewählte Objekte 51
    - Ebenen 156
    - Farbfelder 126
    - Frames 241
    - Live-Filter 148
    - Masken 174
    - Punkte 95
    - Punkte auf Kurven 73
    - Seiten 152
    - Stile 181
  - lösen, Bedienfelder von
    - Bedienfeldgruppe 27
- M**
- Makros 343
  - Markierungsabstand
    - (Voreinstellung) 346
  - Maske weichzeichnen, Filter 79
  - Masken 160
    - aktivieren 174
    - Bitmap 161
    - deaktivieren 174
    - ersetzen 174
    - leere erstellen 165
    - löschen 174
    - modifizieren 171
    - Objekte einer maskierten Auswahl hinzufügen 173
    - Objekte zu einer Maske gruppieren 167
    - Text als Maske 164
    - Vektor 160
    - verschieben mit maskierten Objekten 169
    - Verwenden eines vorhandenen Objekts als 163, 165
  - Masterseiten
    - Ebenen entfernen 153
    - erstellen 153
    - in normale Seite umwandeln 153
    - verknüpfen 153
  - Mausaktiviert (Voreinstellung) 346
  - Mausereignisse 206
  - Menü „Optionen“ in
    - Bedienfeldern 28
  - Messerwerkzeug 99
  - Miniaturansichten
    - Auswahl von Masken mit 168
    - im Bedienfeld **Ebenen** 155
  - Mischen
    - anwenden 176
    - Einstellen des Mischmodus 177
    - Farben überlappender Objekte 174
    - Objekte 243
  - Mischmodi 174
    - Abdunkeln 175
    - Aufhellen 175
    - Bildschirm 175
    - Differenz 175
    - Farbe 175
    - Farbton 175
    - Hart mischen 175
    - Leuchtkraft 175
    - Lichtpunkt 175
    - Linear abwedeln 175
    - Linear nachbelichten 175
    - Lineares Licht 175
    - Löschen 175
    - Multiplizieren 175
    - Sättigung 175
    - Strahlendes Licht 175
    - Tönung 175
    - Umkehren 175
  - Mittelpunkte 91
  - Mitteltonfarben 70
  - Mobiltelefongrafiken 16
  - Mobiltelefongrafiken. *Siehe* WBMP-Dateien
  - Modi
    - Bitmap-Modus aktivieren 11
    - Vektor 81
    - Vektormodus aktivieren 11
  - Mosaik hinzufügen, Filter 80
  - MXML-Export 327
- N**
- Nach hinten verschieben (Befehl) 56
  - Nach vorne verschieben (Befehl) 56
  - Nachbelichtungswerkzeug 64
  - Nächster Nachbar
    - (Skalierungsmethode) 346
  - Navigation, Tastaturbefehle 3
  - Navigationsleisten
    - Down-Status 205
    - erstellen 225
    - Over-Status 205
    - Verhalten wiederherstellen 205
  - Navigationsleistenbild festlegen
    - (Verhalten) 205
  - Navigieren 31
  - Neigungswerkzeug 54
  - neu auflösen 18
    - Bitmap-Objekte 33
    - Definition 33
    - Geschwindigkeit 346
    - Neuauflösung nach oben 34
    - Neuauflösung nach unten 34
    - Vektorobjekte 33
  - neu installieren, Adobe
    - Fireworks 351
  - neue Funktionen 8
  - neues Dokument an Größe des Dokuments in der Zwischenablage anpassen 14
  - Numerisch Transformieren
    - (Befehl) 54
- O**
- Objekte
    - Alpha-Kanal auswählen 46
    - Auswahl verschieben 51
    - auswählen 39
    - Bitmaps erstellen 60
    - Filter löschen 148
    - gruppieren 55
    - Gruppierung aufheben 55
    - konvertieren in Animationen 236
    - Neigen 54
    - neigen 54
    - stapeln 56
    - verbinden 158
    - verzerrern 54
  - Objekte aus anderen Anwendungen
    - kopieren und einfügen 17
  - Objekte ausrichten 57
  - Objekte beim Zuschneiden löschen
    - (Voreinstellung) 346
  - Objekte gruppieren 55
  - Objekte neigen 54
  - Objekte schräg stellen 54
  - Objekte spiegeln 54
  - Objekte stapeln 56
  - Objekte verzerrern 54
  - Objekte, Position beim Einfügen 18

- Objektorientierte Grafiken 12
  - öffnen
    - animierte GIFs 245
    - animiertes GIF 15
    - Dokumente 14
    - Grafiken, die in anderen Anwendungen erstellt wurden 15
    - letzte Dateien 15
    - mehrere Dateien als Animationen 246
    - mehrere Dokumentansichten 31
    - PSD-Dateien 16
    - WBMP-Dateien 16
  - Öffnen (Befehl) 101
  - Opazität anpassen 176, 269
    - Siehe auch* Transparenz
  - optimieren 256
    - Adobe Fireworks-Bilder in Dreamweaver 298
    - Animationen 245
    - Export-Assistent verwenden 256
    - Grundlagen 255
  - Optimieren (Bedienfeld) 25
  - Optimierungseinstellungen
    - für andere Nutzer freigeben 274
    - JPEG 271
    - mit der Batch-Verarbeitung ändern 336
    - speichern 261, 274
    - Voreinstellungen 208, 261
    - Voreinstellungen löschen 274
    - wieder verwenden 261, 274
    - zwei oder vier Einstellungen vergleichen 262
  - OverDown-Status 218
  - Over-Status 218
- P**
- Paketinhalt, anzeigen 351
  - perspektivischer Eindruck 54
  - Pfad (Bedienfeld) 103
  - Pfad einpassen (Befehl) 102
  - Pfad nachzeichnen, Werkzeug 98
  - Pfade 99
    - angrenzende Segmente ändern 95
    - benachbarte Segmente krümmen 95
    - benutzerdefinierte Striche erstellen 134
    - die Form ändern 95
    - einem Strich eine Textur hinzufügen 141
    - einen Punkt auswählen 94
    - konvertieren zu geraden oder Kurvenpfaden 93
    - Kopieren und Einfügen 313
    - schieben 97
    - Standardfarben wiederherstellen 124
    - Strich- und Füllfarben austauschen 124
    - Striche bearbeiten 133
    - teilen 100
    - ziehen 97
    - zuschneiden 101
  - Pfade aufteilen 99
  - Pfade beim Konvertieren in Auswahlrahmen löschen 346
  - Pfade einengen 102
  - Pfade nachzeichnen 98
  - Pfade verbinden 96, 99
  - Pfade vereinfachen 101
  - Pfeilwerkzeug 83
  - Photoshop
    - Anwenden von Plug-Ins 147
    - benutzerdefinierte Dateien für den Export 323
    - Dateien in Adobe Fireworks importieren 320
    - Ebenenfilter anwenden 147
    - Ebenenmasken 167
    - exportieren nach 323
    - gruppierte Ebenen 159
    - Importvoreinstellungen 347
    - Installieren von Plug-Ins 147
    - Muster 347
    - Plug-Ins 322, 347
    - Texturen 347
  - Photoshop Acquire-Installations-Plug-Ins 19
  - Photoshop und Adobe Fireworks
    - PSD-Dateien in Adobe Fireworks importieren 321
    - PSD-Dateien von Adobe Fireworks exportieren 323
  - PICT-Dateiformat 263
  - Pinsel
    - Einstellungen speichern 136
    - Pinselstrichoptionen 134
    - Spitze einstellen 135
  - Pinselstärke in Malen-Cursor (Voreinstellung) 346
  - Pinselwerkzeug 62, 89
  - Pipette 62, 125
  - Pipettenzeiger 127, 132, 136
  - Pixel 13
    - ähnliche Farben auswählen 44
    - ausschneiden 42
    - auswählen 42
    - Auswahlrahmen glätten 47
    - Bereich um einen Auswahlrahmen auswählen 47, 48
    - Farbabstufung 70
    - Farbabstufung anpassen mit Pipette 73
    - Freiformbereich auswählen 43
    - klonen 64
    - kopieren 42
    - malen 61
    - Polygonalbereich auswählen 43
    - Rahmenbegrenzung einengen 47
    - Rahmenbegrenzung erweitern 47
    - verschieben 42
    - verwischen 63
  - Plug-Ins 5, 322
    - im Adobe Store 7
  - PNG-Dateiformat
    - auswählen 263
    - Farbpalette auswählen 264
    - Transparenz 309
  - Polygone 82, 84
  - Popupmenü anzeigen (Verhalten) 205
  - Popupmenüs 226
    - bearbeiten 233
    - Beschreibung 226
    - Darstellung 229
    - erweiterte Eigenschaften 231
    - exportieren 234
    - Menütext eingeben 227, 228
    - Position festlegen 232
  - Prägen 145
  - Präzise Cursor (Voreinstellung) 346
  - progressive JPEGs 272
  - Proportionen beschränken (Option) 16
  - PSD-Dateien 16
    - in Adobe Fireworks öffnen 16
  - Punkte
    - angrenzende Segmente ändern 95
    - auswählen 94
    - benachbarte Segmente krümmen 95
    - Hinzufügen 95
    - konvertieren 93
    - konvertieren zu geraden oder Kurvenpfaden 93
    - löschen 95
    - verschieben 95
  - Punkte reduzieren 101
  - Punkte setzen 90
  - Punktgriffe 92
    - anzeigen 95

- R**
- Radiales Weichzeichnen, Filter 77
  - Radiergummi 63
  - Rahmen (Befehl) 47, 48
  - Ränder 133
    - einblenden und ausblenden 41
    - geschliffen 145
  - „Ränder ausblenden“ deaktivieren (Voreinstellung) 346
  - Ränder suchen, Filter 78
  - Raster
    - einblenden/ausblenden 37
    - Größe der Rasterzellen ändern 37
    - Objekte einrasten am 37
    - Rasterfarbe ändern 37
  - Rasterbilder 59
  - rastern 266
    - bei websicheren Farben 129
  - Rechtecke 81
    - abgerundete Ecken 86
  - Rechtschreibprüfung 120
  - Rechtschreibprüfung (Befehl) 120
  - Registrierung der Software 1
  - relative URLs, eingeben 192
  - RGB-Farbmodell 127
  - Rollover 12
    - aktiver Bereich 223
    - Austauschbild 202
    - definiert 201
    - einfache 205
    - einfaches Rollover-Verhalten 205
    - erstellen 217
    - konvertieren in Schaltflächen 220
    - Navigationsleisten 225
    - unregelmäßig geformte 197
  - Rote Augen entfernen, Werkzeug 64, 67
  - rückgängig machen 38
    - Anzahl der Rückgängig-Schritte festlegen 345
    - Verlauf (Bedienfeld) verwenden 342
- S**
- Sättigung, anpassen 69
  - Schaltflächen
    - aktiver Bereich 223
    - definiert 218
    - erstellen 217
    - Live-Filter 219
    - Navigationsleisten 225
    - Schaltflächeneditor 217
    - Überblick 217
    - Ziele festlegen 224
  - Schaltflächeneditor 218
    - Symbole bearbeiten in 189
    - Symbole erstellen in 183
  - Schaltflächensymbole
    - bearbeiten 221
    - einfügen in Dokumente 221
  - Schaltflächenzustände
    - Auf 218
    - Down 218, 219
    - Over 218
    - OverDown 218, 219
    - Up 218
  - scharf stellen 78
    - Bilder 65
    - Bitmap-Bereiche 64
  - Scharf stellen, Filter 78
  - Scharf stellen, Werkzeug 64
  - Schärfer stellen, Filter 78
  - Schatten 70, 146
  - Schlagschatten 146
  - Schnellexport (Popupmenü) 287
  - Schnellexport (Schaltfläche) 28, 286
  - Schräges Rechteck, Werkzeug 84
  - Schriftarten. *Siehe* Schriften
  - Schriftartinstallation 2
  - Schriften
    - fehlende behandeln 119
    - Schriftgrößen 109
    - Stile 109
    - Suchen und ersetzen 332
  - Schritte im Bedienfeld Verlauf wiederholen 342
  - schwebende Pixelauswahlen
    - erstellen 50
    - verschieben 50
  - Segmente 12
    - Abstandshalter verwenden 210
    - Adobe Fireworks-Tabellensegment in Dreamweaver bearbeiten 297
    - aktualisieren 277
    - automatisch benennen 208, 209
    - erstellen 196
    - Exportieren 276
    - exportieren 276
    - Farbe ändern 199
    - Größenanpassung 200
    - Polygon 197
    - Segmentüberlagerung ein- oder ausblenden 263
    - Text 196
    - überlagernde 200
    - verschachtelte Tabellen verwenden 210
  - Segmente aktualisieren 277
  - Segmente automatisch benennen 208, 209
    - Standard-Benennungskonvention ändern 209
  - Segmente, konvertieren 93
  - Segmenthilfslinien
    - anzeigen 198
    - entfernen 200
    - Farbe ändern 199
  - Segmentierung
    - Definition 195
    - für Interaktivität 195
  - Seiten
    - als Bilddateien exportieren 154
    - bearbeiten 152
    - duplizieren 152
    - hinzufügen und entfernen 152
    - in HTML exportieren 154
    - Master 153
    - navigieren 152
    - Verknüpfungen erstellen 192
  - Seiten (Bedienfeld) 25
  - selektive JPEG-Komprimierung 271
    - Schaltflächenqualität beibehalten 272
    - Selektive Qualität aktivieren 272
    - Textqualität beibehalten 272
    - Überlagerungsfarbe 272
  - Selektive Qualität (Schaltfläche) 272
  - sichern beim Suchen und Ersetzen 331
  - skalieren
    - Grafiken 337
    - Interpolations-Optionen 345
    - Objekte 53
  - Skalierungswerkzeug 53
  - Skripts erstellen 343
    - Flash-SWF-Dateien 343
    - Skripts bearbeiten 344
  - Software
    - aktivieren 1
    - registrieren 1
  - Software-Downloads 7
  - Sonderzeichen (Bedienfeld) 26
  - speichern 275
    - Animationen 277
    - Bilder 275
  - Sperren von Ebenen 157
  - spiegeln. *Siehe* Objekte spiegeln
  - Spiralwerkzeug 84
  - Standardbildschirmmodus 31
  - Standard-Voreinstellungen 347
  - Stärker weichzeichnen, Filter 76

- Startoptionen 346
  - Startseite 22
  - Statusleistertext festlegen (Verhalten) 205
  - Stempelwerkzeug 64
  - Sterne 82, 84
  - Sternwerkzeug 84
  - Stiftvorschau zeigen (Voreinstellung) 346
  - Stiftwerkzeug 61, 90
    - gerade Segmente 91
    - Kurvensegmente 91
    - Pfad fortsetzen 95
    - Punkte hinzufügen mit 95
    - Punkte löschen mit 95
  - Stile
    - anwenden 180
    - auf Grundlage vorhandener Stile 181
    - auf Standard zurücksetzen 182
    - bearbeiten 181
    - definiert 179
    - exportieren 181
    - hinzufügen 180
    - importieren 181
    - löschen 181
    - neu 180
    - Vorschau Symbole vergrößern 182
  - Stile (Bedienfeld) 25, 180
  - Strich bearbeiten, Dialogfeld 134
  - Strich erweitern (Befehl) 102
  - Striche 133
    - auswählen 133
    - bearbeiten 133
    - benutzerdefinierte erstellen 134
    - Einstellungen speichern 136
    - Empfindlichkeit einstellen 135
    - Farbe für Zeichenwerkzeuge ändern 133
    - Neuorientierung 135
    - Ränder 133
    - Standardfarbe wiederherstellen 124
    - Strich- und Füllfarben austauschen 124
    - Suchen und ersetzen 332
    - Textur hinzufügen 141
    - Texturen 133
    - Zeichnen von Füllungen über 135
    - Zentrierung ändern 135
  - Strichfarbenfeld 133
  - Stufenfunktion zum Anpassen der Farbabstufung 69
  - Suche 329
    - Siehe auch* Suchen und ersetzen
  - Suchen (Bedienfeld) 26
  - Suchen und ersetzen 330
    - Dateien in der Batch-Verarbeitung 337
    - Die Quelle für die Suche auswählen 330
    - Farben 332
    - mehrere Dateien 331
    - nicht websichere Farben 333
    - Schriften 332
    - Text 331
    - URLs 332
    - Verwendung 329
  - Suchen und ersetzen (Bedienfeld) 330, 331
  - SWF-Filme 344
  - Symbolbibliothek 182
  - Symbole
    - als intelligente Symbole speichern 187
    - austauschen 184
    - bearbeiten 184, 189
    - definiert 182
    - duplizieren 184
    - erstellen 182
    - exportieren 191
    - Grafiken bearbeiten 238
    - importieren 190
    - Instanzen im Dokument platzieren 183
    - Instanzen platzieren 183
    - intelligente Grafiksymbole 185
    - löschen 184
    - modifizieren 183
    - Skalierung im 9-teiligen Segmentraster verwenden 184
    - Tweening 243
    - Verknüpfung aufheben 189
  - Symbole umbenennen 184
  - Symboleigenschaften (Bedienfeld) 26
  - Symbolgrafiken. *Siehe* Piktogramme
  - Symbolleisten
    - einblenden und ausblenden 29
    - entsperren 29
    - lösen 29
    - verankern 29
  - Symbolskript erstellen (Bedienfeld) 26
  - Systemanforderungen 1
  - Systemfarbauswahl 128
- ## T
- Tastaturbefehle 348
    - aktuellen Tastaturbefehlssatz ändern 348
    - benutzerdefinierte Tastaturbefehlssätze 348
    - benutzerdefinierte Tastaturbefehlssätze löschen 349
    - sekundäre Tastaturbefehle 348
    - UTF-8-kodierte Verzeichnisse 349
    - Verzeichnis für aktuellen Satz 349
  - Tastaturbefehle in der Hilfe 3
  - Tastaturbefehlssätze 349
    - Siehe auch* Tastaturbefehle
  - Teilauswahlwerkzeug
    - Auswahl von Masken mit 169
    - Pfade automatisch verbinden mit 96
  - Teilen (Befehl) 100
  - Testversionen 7
  - Text
    - Absatzabstand 113
    - Attribute, speichern 115
    - Ausrichtung 112
    - eingeben 105
    - einrücken 113
    - Farbe 109
    - formatieren 108
    - Orientierung 112
    - Rechtschreibprüfung 120
    - Richtung 112
    - Segmente 196
    - Suchen und ersetzen 331
    - Texteditor 121
    - Überblick 105
    - Zeichenbreite anpassen 114
  - Text einrücken 113
  - Text importieren 119
    - ASCII-Text 119
    - Photoshop-Dateien 119, 321
    - RTF-Dateien 119
  - Textblöcke
    - automatische Größenanpassung 107
    - benennen 106
    - Größenanpassung 107
    - mit fester Breite 107
    - verschieben 107
  - Textformate
    - Effekte 115
    - fett 109
    - Füllungen 115
    - kursiv 109



- Striche 115
- unterstreichen 109
- Textpfade
  - an einen Pfad angefügten Text bearbeiten 116
  - Anfangspunkt eines Textes verschieben 117
  - Pfadform ändern 117
  - positionieren von Text auf einem Pfad 117
  - Text an einen Pfad anfügen 116
  - Text in Pfade konvertieren 118
  - vom Pfad lösen 117
- Textur
  - Füllungen eine Textur hinzufügen 142
  - Strichen hinzufügen 141
- Textwerkzeug 105
- TIFF, speichern 21
- TIFF-Dateiformat, wählen 263
- Ton, anpassen 69
- Torte, Werkzeug 84
- Transformationswerkzeuge
  - Neigen 54
  - Skalieren 53
  - Verzerren 54
- transformieren
  - durch Ziehen 52
  - Farbverlaufsfüllungen 140
  - Füllmuster 140
  - numerisch 54
  - Objekte 52
  - Text 118
- Transparenz 176, 269
  - Animationen 244
  - Bilder in Farbverlaufstransparenz konvertieren 78
  - Effekt 129
  - Farbe auswählen 270
  - Farben hinzufügen oder entfernen 270
  - in PNG-Dateien 309
  - Siehe auch* Opazität
- Transparenzbereiche 269
- Tweening
  - definiert 243
  - Merkmale 243
  - Objekte 243
- U**
  - überlagernde Segmente 200
  - Überschneidung (Befehl) 100
  - Umkehren, Filter 75
  - Unterschneidung 110
- unterstrichener Text 109
- Updates 7
- Up-Status 218
- URL (Bedienfeld) 25, 191
- URL-Bibliothek 191
  - absolute bzw. relative URLs eingeben 192
  - erstellen 193
  - URLs hinzufügen 193
  - verwendete URLs hinzufügen 193
- URLs
  - Schaltflächen oder Instanzen zuweisen 223
  - Suchen und ersetzen 332
  - Webobjekten zuweisen 193
  - Zieloptionen auswählen 208
- UTF-8-kodiert 285, 349
- V**
  - Vektorgrafiken 12
  - Vektormasken 160
    - erstellen 162
    - konvertieren zu einer Bitmap-Maske 173
    - Verwenden eines vorhandenen Objekts als 163, 165
  - Vektormodus 11
    - umschalten 59
    - zeichnen im 81
  - Vektorobjekte umformen 96, 98
  - verankern, Bedienfelder
    - an Bedienfeldgruppe 27
  - Verbindungslinie, Werkzeug 84
  - Vereinfachen (Befehl) 102
  - Vereinigen (Befehl) 100
  - Verhalten 206
    - Bild austauschen 205
    - Dreamweaver 201
    - einfaches Rollover 205
    - Navigationsleiste – Down 205
    - Navigationsleiste – Over 205
    - Navigationsleiste wiederherstellen 205
    - Navigationsleistenbild festlegen 205
    - Popupmenü anzeigen 205
    - Statusleistertext festlegen 205
    - Verhalten (Bedienfeld) 205
  - Verhalten (Bedienfeld) 26, 205
  - Verhalten „Bild austauschen“ 205
  - verknüpfen mit Masterseiten 153
  - Verlauf (Bedienfeld) 25, 38
    - Aktionen bearbeiten 344
    - alle Schritte löschen 342
    - Anzahl der Schritte ändern 342
    - Schritte wiederholen 342
  - Verlauf, Farben 131
  - verschachtelte Tabellen 210
  - verwischen 63
    - Bilder 65
    - Bitmap-Bereiche 64
    - gefederte Ränder erstellen 140
    - Pixelauswahl 47
  - Verwischwerkzeug 64
  - Verzerrungswerkzeug 54
  - Video Workshop 4
  - Vollbildmodus mit Menüs 31
  - Voreinstellung externer Editor 301
  - Voreinstellungen 345
    - Bearbeitungsoptionen 346
    - definieren 345
    - Importieren 321
    - Importoptionen 347
    - Interpolations-Optionen 345
    - Optionen für Starten und Bearbeiten 346
    - Ordneroptionen 347
    - Rückgängig-Schritte 345
    - Schnellere, aber weniger exakte Voreinstellung für Neuaufösungen 346
    - Speicherposition von Dateien 350
    - Standard 347
    - Standardeinstellungen wiederherstellen 347
    - Standardfarben 345
    - Starten und bearbeiten 302
    - Startoptionen 346
  - Vorschau
    - Dokumente in einem Webbrowser 286
    - mit der Bildvorschau 256
    - Optimierungseinstellungen 261, 262
    - Pixel einer bestimmten Farbe 267
    - Striche 134
  - Vorschau-Schaltfläche 262
  - Vorschausymbole hinzufügen (Voreinstellung) 346
- W**
  - WAP-Grafiken 16
    - Siehe auch* WBMP-Dateien
  - WBMP-Dateien 16
    - exportieren nach 263
    - in Adobe Fireworks öffnen 16
    - speichern 21
  - Webebene 159
  - websichere Farben 130, 268

- Weiche Interpolation (Skalierungsmethode) 345
  - weichzeichnen 76
    - Bilder 65
    - Bitmap-Bereiche 64
  - Weichzeichnen, Filter 76
  - Weichzeichner 64
  - Werkzeuge
    - Abwedeln 64
    - Auswahlrahmen 42
    - Farbe ersetzen 64, 67, 68
    - Farben (Bereich im Bedienfeld „Werkzeuge“) 123
    - Lasso 42
    - Nachbelichten 64
    - Neigen 54
    - Optionen ändern 23
    - Ovaler Auswahlrahmen 42
    - Pinsel 62
    - Pipette 62
    - Polygon-Lasso 42
    - Radiergummi 63
    - Rote Augen entfernen 64, 67
    - Scharf stellen 64
    - Skalieren 53
    - Stempel 64
    - Stift 61
    - Strichfarbe ändern 133
    - Teilauswahl 96, 169
    - Text 105
    - Transformieren 52
    - Verwischen 64
    - Verzerren 54
    - Weichzeichnen 64
    - Werkzeuggruppen-Popupmenüs 24
    - Zauberstab 42
    - Zeiger 39, 42
    - Zoom 30
  - Werkzeuge (Bedienfeld) 23
  - Windows-Systemfarben als Farbfeldgruppe 125
- X**
- XHTML 284
- Z**
- Zeichenabstand. *Siehe* Unterscheidung
  - Zeichenbereich. *Siehe* Leinwand
  - zeichnen 84
    - abgerundete Rechtecke 82, 84
    - angrenzende Segmente ändern 95
    - benachbarte Segmente krümmen 95
    - Donuts 84
    - einen Punkt auswählen 94
    - Ellipsen 81
    - geschliffene Rechtecke 83
    - konvertieren zu geraden oder Kurvenpfaden 93
    - Kreisdiagramme 84
    - L-Formen 84
    - Linien 81
    - Objekte verzerren 54
    - Pfade teilen 100
    - Pfeile 83
    - Polygone 82, 84
    - Rechtecke 81
    - schräge Rechtecke 84
    - Spiralen 84
    - Sterne 82
    - Verbindungslinien 84
    - Zeigerwerkzeug 39, 42
    - Zeilenabstand 111
    - Zeilenzwischenraum 111
      - Siehe auch* Zeilenabstand
    - Zellenrandeigenschaften 232
    - Zentriertes Weichzeichnen, Filter 77
    - Ziehen und Ablegen 17
    - Ziehen-Vorschau (Voreinstellung) 346
    - Zoom 29
      - einen bestimmten Bereich 30
      - voreingestellte Intervalle verwenden 30
    - Zoomwerkzeug 30
    - Zusammengesetzte Pfade 100
    - zusammengesetzte Pfade 100
    - zusammensetzen 174
    - zuschneiden
      - Dokumente 35
      - Leinwand 35
    - Zuschneiden (Befehl) 101
    - Zwiebelschichteneffekt
      - aktuellen und benachbarten Frame anzeigen 242
      - alle Bilder anzeigen 242
      - ausschalten 242
      - benutzerdefinierte Anzeige 242
      - definiert 242
      - mehrere Frames bearbeiten 242
      - nächstes Bild anzeigen 242
      - Schaltflächeneditor 217