

Utilización de Fireworks

Marcas comerciales

Afterburner, AppletAce, Attain, Attain Enterprise Learning System, Attain Essentials, Attain Objects for Dreamweaver, Authorware, Authorware Attain, Authorware Interactive Studio, Authorware Star, Authorware Synergy, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, Design in Motion, Director, Director Multimedia Studio, Doc Around the Clock, Dreamweaver, Dreamweaver Attain, Drumbeat, Drumbeat 2000, Extreme 3D, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand, FreeHand Graphics Studio, Generator, Generator Developer's Studio, Generator Dynamic Graphics Server, Knowledge Objects, Knowledge Stream, Knowledge Track, Lingo, Live Effects, Macromedia, Macromedia M Logo & Design, Macromedia Flash, Macromedia Xres, Macromind, Macromind Action, MAGIC, Mediamaker, Object Authoring, Power Applets, Priority Access, Roundtrip HTML, Scriptlets, SoundEdit, ShockRave, Shockmachine, Shockwave, Shockwave Remote, Shockwave Internet Studio, Showcase, Tools to Power Your Ideas, Universal Media, Virtuoso, Web Design 101, Whirlwind y Xtra son marcas comerciales de Macromedia, Inc. y pueden estar registradas en Estados Unidos y en jurisdicciones de otros países. Otros nombres de productos, logotipos, diseños, títulos, palabras o frases utilizados en esta publicación pueden ser marcas registradas, marcas de servicios o nombres comerciales de Macromedia, Inc. o de otras entidades, y pueden estar registradas en jurisdicciones de otros países.

Apple, el logotipo de Apple, Macintosh, Power Macintosh, Mac OS y LaserWriter son marcas comerciales registradas de Apple Computer, Inc. Adobe, Adobe Type Manager, Illustrator y Photoshop son marcas comerciales de Adobe Systems Incorporated. CorelDRAW es una marca comercial registrada de Corel Corporation o Corel Corporation Limited en Canadá, EE.UU. y otros países. Java y todas las marcas comerciales y logotipos basados en Java son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sun Microsystems, Inc. en EE.UU. y en otros países. GIF-LZW está patentado en EE.UU. con el No. 4.558.302 y equivalentes extranjeros. Este software se basa en parte en el trabajo de Independent JPEG Group. El formato Graphics Interchange Format es Copyright © de CompuServe Incorporated. GIF es una marca de servicio propiedad de CompuServe Incorporated. Porciones Copyright © 1988-1992 de Sam Leffler. Porciones Copyright © 1991, 1992 de Silicon Graphics. Imágenes © 1994 de PhotoDisc, Inc.

Esta guía contiene vínculos a sitios Web de terceros que no se encuentran bajo el control de Macromedia, y de cuyos contenidos Macromedia no es responsable. El acceso a cualquier sitio Web de otras empresas que se mencione en esta guía es responsabilidad exclusiva del usuario. Macromedia proporciona estos vínculos sólo como una ayuda, pero su inclusión no implica que Macromedia haga suyo o acepte el contenido de dichos sitios.

Aclaración de responsabilidades de Apple

APPLE COMPUTER, INC. NO OFRECE NINGUNA GARANTÍA, EXPRESA O IMPLÍCITA, DEL PAQUETE DE SOFTWARE ADJUNTO, SU COMERCIABILIDAD O SU ADECUACIÓN PARA ALGÚN PROPÓSITO EN PARTICULAR. LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS NO ESTÁ PERMITIDA EN ALGUNOS ESTADOS. LA EXCLUSIÓN ANTERIOR PUEDE NO SERLE DE APLICACIÓN. ESTA GARANTÍA LE PROPORCIONA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. ES POSIBLE QUE DISPONGA DE OTROS DERECHOS QUE VARÍEN DE UNOS ESTADOS A OTROS.

Fireworks ha sido creado por Macromedia, Inc. © 2000. Todos los derechos reservados. Patentes en EE.UU. 5.353.396, 5.361.333, 5.434.959, 5.467.443, 5.500.927, 5.594.855 y 5.623.593. Otras en curso. No se permite la copia, fotocopia, reproducción, traducción o conversión mediante ningún medio electrónico o mecánico, ya sea total o parcial, sin la previa autorización por escrito de Macromedia, Inc. Número de referencia ZFW40M1AASP

Agradecimientos

Escrito por Lynn Flink, Stephanie Gowin, Sarah Hanily, Robin Hunt-Smith, Gavan Murphy y Pamela Lu.

Editado por Gary White.

Proyecto dirigido por Erick Vera y Stuart Manning.

Producción por Sherri Harte y Rocky Angelucci.

Jefe de localización: Sami Kaied

Administrador del proyecto de localización: Gloria Figueroa

Especialista de producción para localización: Sherri Harte

Primera edición: diciembre de 2000

Macromedia, Inc.

600 Townsend St.

San Francisco, CA 94103 (EE.UU.)

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

Requisitos del sistema	17
Instalación de Fireworks	18
Aprendizaje de Fireworks.	18
Novedades de Fireworks 4.	19

CAPÍTULO 1

Tutorial	27
Visualización de la página Web finalizada	28
Abra el archivo Inicio	28
Adición de formas vectoriales	29
Creación de botones	31
Importación y modificación de imágenes de mapa de bits	37
Creación de un rollover desunido	44
Exportación del archivo Fireworks en HTML	46
Utilización de Fireworks con Dreamweaver	48
Pasos siguientes	48

CAPÍTULO 2

Conceptos básicos de Fireworks	49
Acerca de las imágenes vectoriales y de mapa de bits	49
Acerca del trabajo en Fireworks	51
Acerca del entorno de trabajo de Fireworks	52
Visualización de un documento de Fireworks	53
Visualización y elección de herramientas	53
Cambio de las opciones de herramientas	55
Uso de los paneles	56
Uso de menús contextuales	58
Configuración de preferencias	59
Configuración de preferencias de edición.	59
Establecimiento de preferencias de ejecución y edición	60

Gestión de carpetas externas y discos temporales	61
Configuración de las preferencias de importación de archivos de Photoshop	61
Cambio de conjuntos de métodos abreviados de teclado	61
Creación de métodos abreviados personales	62
Creación de métodos abreviados secundarios	63
Eliminación de métodos abreviados personales y sus conjuntos	63
Creación de una hoja de referencia para el conjunto de métodos abreviados actual	64
Anulación y repetición de varias acciones	64

CAPÍTULO 3

Configuración de documentos de Fireworks 67

Creación de un documento nuevo	67
Apertura de gráficos de otras aplicaciones	69
Apertura de archivos de FreeHand, Illustrator o CorelDRAW	70
Importación desde un escáner o cámara digital	72
Inserción de objetos en un documento de Fireworks	73
Nuevo muestreo de objetos pegados	75
Importación de archivos PNG	75
Visualización y navegación por el documento	75
Visualización de vistas múltiples de un documento	77
Control de la actualización en pantalla del documento	77
Cambio del lienzo	78
Cambio del tamaño, color y resolución del documento	78
Acerca del cambio de tamaño en Fireworks	80
Uso de reglas, guías y cuadrícula	83

CAPÍTULO 4

Trabajo con objetos 87

Selección de objetos en modo vectorial	87
Uso del panel Objeto	88
Uso de la herramienta Puntero	88
Uso de la herramienta Subselección	89
Uso de la herramienta Seleccionar detrás	89
Uso del panel Capas para seleccionar objetos	89
Modificación de una selección	90
Desplazamiento, copia, clonación y eliminación de objetos	91
Transformación y distorsión de objetos	92

Visualización de la información sobre transformaciones en el panel	
Información	93
Cambio de tamaño (escalado) de objetos.	93
Rotación de objetos.	94
Reflejado de objetos	94
Inclinación de objetos	95
Distorsión de objetos.	95
Transformaciones numéricas	95
Organización de objetos	96
Selección de objetos incluidos en grupos	97

CAPÍTULO 5

Trabajo con objetos vectoriales 101

Activación del modo Vector	102
Dibujo de formas básicas.	102
Dibujo de rectángulos con esquinas redondeadas	104
Dibujo de estrellas.	105
Dibujo y pintura de trazados de estilo libre	105
Uso de la herramienta Pluma	107
Remodelado de trazados con herramientas de edición del modo	
Vector	116
Plegado y remodelado de objetos vectoriales	116
Para volver a dibujar trazados	119
Corte de trazados en varios objetos distintos	119
Remodelado de objetos vectoriales con operaciones de trazado	120
Combinación de objetos de trazado.	120
Eliminación de porciones de un objeto de trazado.	121
Recorte de un trazado	122
Simplificación de un trazado	122
Expansión de un trazo.	123
Contracción o expansión de un trazado.	123

CAPÍTULO 6

Trabajo con mapas de bits 125

Acceso al modo Mapa de bits	125
Selección de áreas de píxeles	128
Selección de opciones de la herramienta Recuadro	128
Ajuste de un recuadro de selección	132
Adición o eliminación de píxeles mediante teclas modificadoras	132

Expansión y contracción de un recuadro	133
Selección de un área situada alrededor de un recuadro existente	134
Suavizado del borde de un recuadro	135
Pintura en modo Mapa de bits	135
Clonación de un área de píxeles.	138
Recorte de una imagen de mapa de bits.	139

CAPÍTULO 7

Uso de texto 141

Introducción de texto	142
Desplazamiento de bloques de texto	143
Tamaño automático de los bloques de texto	143
Edición de texto	144
Selección de una fuente, su tamaño y su estilo.	144
Definición de línea de base e interlineado	145
Definición del ajuste entre caracteres.	146
Definición de la dirección y orientación	147
Definición de la alineación	148
Aplicación de color al texto	149
Suavizado de los bordes de texto	149
Aplicación de trazos, rellenos, efectos y estilos al texto.	150
Almacenamiento de atributos de texto.	150
Asociación de texto a un trazado	151
Transformación de texto	153
Conversión de texto en trazados	153
Importación de texto.	154
Importación de texto de Photoshop	154
Importación de archivos RTF	154
Importación de texto ASCII	155
Administración de fuentes no encontradas	155

CAPÍTULO 8

Aplicación de colores, trazos y rellenos 157

Elección de colores	158
Aplicación de colores.	158
Muestreo de colores.	159
Personalización del panel Muestras	160
Cambio de grupos de muestras	161
Creación de colores.	163

Creación de colores con el selector de colores del sistema	165
Visualización de valores de color	165
Aplicación de trazos.	166
Cambio de trazos	167
Almacenamiento de trazos.	168
Aplicación de rellenos	169
Cambio de rellenos	170
Cambio de un relleno sólido	170
Aplicación de un relleno degradado.	171
Cambio de un relleno degradado.	172
Almacenamiento de rellenos como estilos	173
Aplicación de rellenos de patrón	173
Transformación y distorsión de rellenos de degradado y de patrón. . .	174
Establecimiento de bordes de relleno duros, suavizados o fundidos . .	174
Adición de textura a trazos y rellenos.	175
Adición de textura a un relleno	176
Uso de archivos externos como patrones y texturas	177
Tramados con colores de Websafe	177

CAPÍTULO 9

Ajuste de color y tono 179

Uso de filtros integrados y de conexión como efectos automáticos. . .	179
Uso del filtro Niveles para ajustar el rango tonal	180
Ajuste automático del rango tonal.	182
Ajuste del rango tonal mediante la función Curvas	182
Ajuste del rango tonal con los cuentagotas.	184
Ajuste de brillo y contraste	185
Aplicación de rellenos de color	186
Ajuste de matiz y saturación	187
Inversión de los valores de color de una imagen.	188
Desenfocado de una imagen	188
Transformación de las transiciones cromáticas en líneas.	190
Conversión de una imagen	191
Perfilado de una imagen	191

CAPÍTULO 10

Aplicación de efectos automáticos 193

Aplicación de un efecto automático.	193
Uso de Xtras de Fireworks como efectos automáticos	194
Uso de filtros de conexión de Photoshop como Efectos automáticos	194
Aplicación de efectos tradicionales.	195
Aplicación de bordes biselados	196
Aplicación de efectos de relieve	196
Aplicación de sombras e luces	197
Cambio de efectos automáticos	198
Reordenación de los efectos automáticos	198
Eliminación de efectos automáticos.	199
Creación de efectos automáticos personalizados	199
Almacenamiento de efectos automáticos como estilos	200
Utilización de la configuración predeterminada de los efectos automáticos.	201
Tratamiento del reajuste de los efectos automáticos	201
Aplicación de efectos a objetos agrupados	202

CAPÍTULO 11

Capas y enmascaramiento 203

La capa de Web	204
Trabajo con capas	205
Enmascaramiento de imágenes	208
Creación de máscaras de mapa de bits y de vectores.	210
Creación de una máscara utilizando un objeto existente	210
Utilización de texto como máscara	211
Creación de máscaras vacías	212
Utilización de los comandos Mostrar todo/Ocultar todas	212
Utilización de los comandos Mostrar/Ocultar selección.	212
Edición de máscaras	213
Utilización del panel Objeto durante el enmascaramiento	215
Mezcla de colores de relleno de objetos superpuestos.	215
Acerca de los modos de mezcla	216
Ejemplos de modos de mezcla	218
Aplicación del efecto automático Relleno de color.	220
Trabajo con Photoshop	220
Importación de máscaras de capa de Photoshop	220
Importación de capas agrupadas de Photoshop	220

CAPÍTULO 12

Uso de bibliotecas, estilos y URL. 221

Acerca de los estilos	221
Uso de estilos	222
Acerca de símbolos e instancias	224
Uso de la biblioteca de símbolos	224
Acerca del panel URL	228
Trabajo con URL	228
Introducción de un URL absoluto o relativo	230

CAPÍTULO 13

Creación de botones y barras de navegación. . . 233

Acerca de los botones	233
Creación de botones	234
Creación de botones	235
Adición del estado Abajo.	236
Adición del estado Sobre y Abajo	236
Asignación de un URL al botón	237
Cambio de un botón	238
Dibujo y edición en el Área activa	239
Edición de texto para botones	239
Uso de efectos de biselado para dibujar estados de un botón	240
Inserción de botones de la biblioteca	241
Importación de una copia de símbolo de botón al documento actual	241
Inserción de un botón de la biblioteca	241
Importación de un símbolo de botón preinstalado	241
Creación de una barra de navegación con botones.	242
Conversión de rollovers de Fireworks en botones.	243
Inserción de un botón de origen externo	243

CAPÍTULO 14

Utilización de zonas interactivas y divisiones . . . 245

Creación de zonas interactivas y de mapas de imagen	245
Asignación de valores URL a zonas interactivas	247
Organización de valores URL con el panel URL	248
Especificación de texto Alt.	248
Elección de una opción Destino	248
Modificación de zonas interactivas	249
Aplicación de comportamientos arrastrar y colocar a zonas interactivas	249

Exportación de mapas de imágenes	250
Acerca de las divisiones	251
Optimización de una imagen	251
Adición de interactividad en áreas de su documento	251
Creación de divisiones.	252
Superposición de divisiones.	253
Asignación de valores URL a divisiones.	253
Creación de divisiones de texto	254
Creación de divisiones no rectangulares.	254
Visualización de las divisiones y de las guías de división.	256
Uso del solapamiento de división	257
Visualización y asignación de nombres en el panel Capas	257
Denominación de divisiones mediante la Capa de Web.	258
Denominación automática de divisiones	259
Denominación personalizada de archivos de división	261
Uso de tablas anidadas y espaciadores	262
Actualización de una división dentro de un documento HTML	262

CAPÍTULO 15

Creación de rollovers	263
Acerca de los rollovers	263
Creación de rollovers simples mediante el panel Comportamientos. . . .	264
Configuración de la división, imágenes y fotogramas.	264
Aplicación del comportamiento Rollover simple a la división	264
Uso del panel Comportamientos.	265
Uso de comportamientos arrastrar y colocar para crear efectos de imagen de intercambio	267
Creación de un rollover de intercambio de imagen utilizando una única división	268
Asociación de comportamientos arrastrar y colocar	268
Creación de rollovers desunidos mediante comportamientos arrastrar y colocar	270
Configuración de los objetos Web, imágenes y fotogramas	270
Uso de comportamientos arrastrar y colocar para crear el rollover desunido	271
Eliminación de comportamientos arrastrar y colocar	273
Asignación de vínculos de URL a rollovers	273
Creación de menús emergentes	274
Creación de entradas de menú emergente	274
Definición del aspecto de un menú emergente	275

Edición de un menú emergente.	276
Cambio de la posición de un menú emergente	276
Exportación de un menú emergente	276
Creación de rollovers con forma irregular	277
Creación de rollovers con divisiones superpuestas	278
Uso de archivos externos como imágenes de rollover	278
Uso de zonas interactivas sobre las divisiones para conseguir una interactividad más compleja	279

CAPÍTULO 16

Creación de animaciones 281

Acerca de las animaciones	281
Trabajo con símbolos de animación.	282
Trabajo con fotogramas	287
Configuración de la demora de fotogramas	287
Visualización y ocultación de fotogramas durante la reproducción	288
Asignación de nombres a fotogramas de animación.	288
Adición, desplazamiento, copia y eliminación de fotogramas.	289
Desplazamiento de objetos seleccionados en el panel Fotogramas	290
Uso compartido de capas entre fotogramas	290
Uso de papel cebolla	291
Exportación de la animación.	293
Trabajo con animaciones existentes	295
Uso de varios archivos como una única animación	296

CAPÍTULO 17

Optimización de gráficos 297

Optimización en el área de trabajo	298
Definición de ajustes de optimización para divisiones	299
Uso del solapamiento de división	300
Almacenamiento y reutilización de ajustes.	301
Presentación preliminar de los ajustes de optimización y comportamientos	302
Presentación preliminar de botones y rollovers	302
Estimación del tiempo de descarga del archivo	303
Comparación de los ajustes de optimización	303
Selección de formatos de archivos	304
Elección del formato GIF	304
Elección del formato JPEG	305

Elección del formato PNG	305
Elección de los ajustes de optimización para archivos GIF y PNG. . .	306
Elección de la profundidad de color	306
Elección de una paleta de color	306
Tramado para conseguir una aproximación a los colores no presentes .	307
Ajuste de la pérdida para reducir el tamaño de archivo	307
Definición de áreas transparentes.	307
Eliminación de todos los colores no utilizados de la paleta.	307
Entrelazado: descarga por segmentos.	307
Elección de los ajustes de optimización para archivos JPEG.	308
Compresión JPEG progresivo	308
Reducción de la calidad para reducir el tamaño de archivo	309
Suavizado de los bordes para aumentar la compresión	309
Perfilado de bordes de color y aumento del detalle.	310
Archivos JPEG progresivos	310
Optimización de paletas de colores	310
Elección de la paleta de color adecuada	310
Establecimiento del número de colores de una paleta	311
Visualización de colores en una paleta	312
Bloqueo de colores en una paleta.	313
Edición de colores en una paleta	313
Definición de colores Websafe.	314
Almacenamiento de paletas	314
Asignación de transparencia	315
Suavizado para que coincida el color de fondo del resultado	316
Eliminación de halos de gráficos para la Web	317

CAPÍTULO 18

Exportación.	319
-----------------------------	------------

Exportación de una imagen.	320
Resultados de la exportación	321
Exportación con el Asistente de exportación	321
Optimización y presentación preliminar durante la exportación	322
Presentación preliminar de la optimización en Presentación preliminar de la exportación	323
Exportación de fotogramas o capas como varios archivos.	324
Exportación de una área	325
Exportación de una división	326
Uso de espaciadores en tablas anidadas durante la división	327
Exportación de trazados vectoriales	328

Exportación a FreeHand e Illustrator	328
Exportación a Macromedia Flash	329
Copia y pegado de trazados seleccionados	330
Exportación a bibliotecas de Dreamweaver	331
Exportación a Director	331
Exportación a Photoshop	332
Personalización de archivos para la exportación a Photoshop	333
Exportación al formato WBMP	333
Exportación de capas CSS	334
Exportación a Lotus Domino Designer	334
Uso del comando Actualizar HTML	335
Edición de imágenes Fireworks incluidas en Dreamweaver	335
Configuración de HTML	336

CAPÍTULO 19

[Uso conjunto de Fireworks y Dreamweaver](#) 337

Inclusión de archivos de Fireworks en Dreamweaver	337
Ejecución de Fireworks desde Dreamweaver	341
Edición de archivos de Fireworks colocados en Dreamweaver	343
Optimización de imágenes y animaciones de Fireworks colocadas en Dreamweaver	346
Actualización de código HTML de Fireworks colocado en Dreamweaver	349
Creación de álbumes de fotografías Web	350

CAPÍTULO 20

[Automatización de tareas repetitivas](#) 353

Búsqueda y reemplazo	354
Selección del origen para la búsqueda	355
Búsqueda y reemplazo en varios archivos	355
Búsqueda y reemplazo de texto	356
Búsqueda y reemplazo de fuentes	357
Búsqueda y reemplazo de colores	357
Búsqueda y reemplazo de URL	358
Búsqueda y reemplazo de colores que no sean Websafe	358
Proceso por lotes	359
Cambio de la configuración de optimización con un proceso por lote .	361
Cambio de la escala de gráficos con un proceso por lotes	362
Búsqueda y sustitución durante un proceso por lotes	362

Modificación de los nombres de archivo mediante un proceso por lotes	363
Ejecución de comandos con un proceso por lotes	364
Realización de copias de seguridad de archivos procesados por lotes . .	364
Almacenamiento de procesos por lotes como archivos de comandos .	365
Ejecución de archivos de comandos mediante arrastrar y colocar	366
Historial del proyecto	366
Gestión de búsquedas con el historial del proyecto	366
Visualización e impresión del historial del proyecto	367
Creación de archivos de comandos	367
Extensión de Fireworks	368
Creación de archivos de comandos con el panel Historial	368
Reproducción de pasos o comandos	369
Cambio de nombre y supresión de comandos	370
Edición o personalización de un archivo de comandos	370

CAPÍTULO 21

Fireworks para usuarios de Photoshop 371

Uso de métodos abreviados de Photoshop en Fireworks	371
Importación de archivos de Photoshop a Fireworks	372
Edición de mapas de bits y vectores.	373
Degradados	375
Capas	376
Grupos	378
Máscaras	378
Herramienta	380
Ajustes de filtro y tono	381
Efectos	382
Automatización de tareas.	382
Animación	383
Optimización para la Web.	385
Exportación de archivos de Fireworks a Photoshop	385

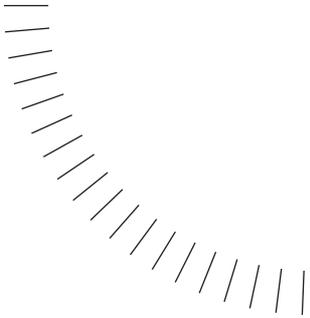
CAPÍTULO 22

El código HTML de Fireworks 389

Archivos HTML?	389
Preguntas más frecuentes sobre el código HTML de Fireworks	390
¿Qué ocurre si no estoy familiarizado con el código HTML?	390
¿Cómo se inserta código HTML de Fireworks en un archivo HTML? .	390

¿Qué puede ocurrir si utilizo otros códigos además del código HTML de Fireworks?	390
¿Cómo se insertan botones en un archivo HTML?	391
¿Cómo se insertan las divisiones en un archivo HTML?	391
¿Qué se necesita saber sobre JavaScript para pegarlo en un archivo HTML?	391
Si modifico el documento Fireworks, ¿cómo actualizo solamente el código HTML pertinente?	392
¿Se utiliza normalmente Fireworks para diseñar páginas Web completas?	392
¿Cómo se actualizan las imágenes de Fireworks exportadas a Dreamweaver?	392
¿Cuál es la mejor forma de integrar Fireworks en el flujo de trabajo con otras aplicaciones?	392
¿Qué ocurre si no dispongo de Dreamweaver?	393
Si se pega código en Microsoft FrontPage 98, ¿el código se altera y los vínculos se rompen?	393
¿Dónde puedo obtener ayuda técnica en caso de que algo no funcione?	393

ÍNDICE ALFABÉTICO 395



INTRODUCCIÓN

Fireworks 4 es la solución perfecta para diseñar y producir elementos gráficos para la Web. Se trata del primer entorno de producción que afronta con éxito los grandes retos de los diseñadores y desarrolladores de gráficos Web.

Utilice Fireworks® para crear, editar y animar gráficos Web, añadir interactividad avanzada y optimizar imágenes en un entorno profesional. Fireworks combina las herramientas de edición de mapas de bits y de vectores. En Fireworks, todos los elementos pueden editarse en cualquier momento. El flujo de trabajo puede automatizarse para satisfacer las necesidades de cambio y actualización.

Fireworks se integra con otros productos de Macromedia como FreeHand, Director, Dreamweaver™ y Macromedia Flash™, así como con otras aplicaciones gráficas y editores HTML de su preferencia, para ofrecer una solución Web global. De forma sencilla, es posible exportar gráficos de Fireworks con código HTML y JavaScript™ adaptado al editor de HTML que se utilice.

Requisitos del sistema

Para ejecutar Fireworks se requiere el siguiente equipo y software:

- Para Microsoft Windows™: procesador Intel Pentium® (se recomienda Pentium II) con Windows 95, 98, ME, 2000 o NT 4 (con Service Pack 5) o posterior; 64 MB de RAM más 100 MB de espacio disponible de disco; monitor con resolución de 800 x 600 y visualización de 256 colores (se recomienda una resolución de 1024 x 768 y millones de colores); ratón o tableta digitalizadora y unidad de CD-ROM.
- Para Macintosh®: procesador Power Macintosh (se recomienda G3 o superior) con sistema 8.6 o 9.x; 64 MB de RAM más 100 MB de espacio libre de disco; Adobe Type Manager® 4 o posterior para utilizar fuentes Type 1; monitor de color (se recomienda una resolución de 1024 x 768 y millones de colores); ratón o tableta digitalizadora y unidad de CD-ROM.

Instalación de Fireworks

Antes de instalar Fireworks, asegúrese de que su sistema cumple los requisitos indicados en “Requisitos del sistema” en la página 17. Consulte el documento Léame incluido en el CD-ROM de Fireworks para ver la información más reciente sobre el producto.

Para instalar Fireworks en Windows:

- 1 Introduzca el CD de Fireworks 4 en la unidad de CD-ROM.
- 2 Inicie la instalación:
 - En Windows, el programa de instalación de Fireworks se inicia automáticamente. En caso contrario, seleccione Inicio > Ejecutar. Haga clic en Examinar y elija el archivo Setup.exe del CD de Fireworks 4. Haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Ejecutar.
 - En Macintosh, haga doble clic en el icono del instalador de Fireworks 4.
- 3 Siga las instrucciones de la pantalla. El programa de instalación solicitará la introducción de la información necesaria.
- 4 Si el sistema lo solicita, reinicie el ordenador.

Aprendizaje de Fireworks

Existen diversos recursos para aprender a utilizar Fireworks, como el manual impreso, el sistema de ayuda ejecutable desde la aplicación, lecciones interactivas en la pantalla y diversas fuentes de información basadas en la Web.

Ayuda de Fireworks está disponible siempre que la aplicación esté activa. Contiene el mismo material que este manual, además de otra información.

Tutorial de Fireworks es una introducción interactiva a las características clave de Fireworks que puede terminarse en apenas una hora. Incluye tareas comunes de Fireworks como la optimización de imágenes GIF y JPEG, y la creación de animaciones y rollover. Si no está familiarizado con Fireworks, comience con las lecciones del menú Ayuda y, a continuación, ejecute el tutorial.

Lecciones de Fireworks son una serie de lecciones breves en pantalla que se centran en características específicas de Fireworks, desde los principios básicos de la animación hasta la creación de rollover y menús emergentes. Los pasos de cada lección duran alrededor de 10 minutos. Si no conoce Fireworks, comience el aprendizaje por las lecciones y siga con el tutorial.

La **aplicación Fireworks** contiene un gran número de cuadros de diálogo y cuadros de ayuda emergente para ayudarle a utilizar el programa. La ayuda emergente aparece al situar brevemente el puntero sobre un elemento de la interfaz de usuario.

Uso de Fireworks incluye información sobre las funciones básicas y avanzadas de Fireworks. Si ha utilizado Photoshop pero no está familiarizado con Fireworks, lea “Fireworks para usuarios de Photoshop” en la página 371 para hacer más fácil la transición. Si piensa aprovechar las ventajas de la integración de Fireworks y Dreamweaver, lea “Uso conjunto de Fireworks y Dreamweaver” en la página 337.

Extensión de Fireworks incluye información sobre la escritura de JavaScript para automatizar tareas de Fireworks. Todos los comandos y parámetros de Fireworks pueden controlarse con comandos especiales de JavaScript que Fireworks sabe interpretar. Existe una versión PDF de Extensión de Fireworks que puede descargarse en <http://www.macromedia.com/support/fireworks/extend.html>.

Centro de asistencia de Fireworks es un sitio Web que se actualiza con regularidad con la información más reciente sobre Fireworks, consejos de usuarios expertos, temas avanzados, ejemplos y actualizaciones. Visite el centro de asistencia para obtener noticias sobre Fireworks y cómo sacar el máximo provecho del programa en <http://www.macromedia.com/support/fireworks/>.

Grupo de discusión de Fireworks ofrece un animado intercambio de técnicas útiles entre los usuarios, el personal de asistencia técnica y el equipo de desarrollo de Fireworks. Utilice un lector de grupos de noticias para consultar <news://forums.macromedia.com/macromedia.fireworks>.

Novedades de Fireworks 4

Fireworks 4 ofrece muchas características nuevas para mejorar la práctica del diseño enfocado a la Web.

Interfaz de usuario de Macromedia

Una interfaz de usuario conocida y coherente ayuda a los diseñadores a trabajar de forma fluida en Macromedia Flash, Dreamweaver, Dreamweaver UltraDev y Fireworks. Sea cual sea el producto de diseño Web de Macromedia que utilice, verá los mismos iconos, herramientas, barras de herramientas y términos dondequiera que sea posible.

La interfaz de usuario de Macromedia dispone de métodos abreviados de teclado personalizables. Puede instalar métodos abreviados de teclado para utilizarlos en otras aplicaciones gráficas, de Macromedia o no, o bien configurar los suyos propios.

Un miniejecutor situado en la parte inferior de la ventana del documento permite acceder con rapidez a los paneles comunes de Fireworks.

Para más información sobre la nueva interfaz de usuario, consulte “Conceptos básicos de Fireworks” en la página 49.

Compatibilidad con Dreamweaver

¡Fireworks y Dreamweaver funcionan de forma conjunta mejor que nunca!

La edición de ida y vuelta de tablas permite modificar y actualizar código HTML y JavaScript e imágenes desde Dreamweaver manteniendo las ediciones realizadas en las tablas. Esto permite actualizar las imágenes de tablas HTML colocadas en Dreamweaver conservando los cambios realizados en el propio código HTML fuera de Fireworks. Si cambia comportamientos, introduce texto nuevo, cambia el vínculo o realiza otras modificaciones, puede actualizar los cambios gráficos sin sobrescribir el código HTML en Dreamweaver.

La mejorada ventana Ejecutar y editar ejecuta Fireworks desde una aplicación anfitriona como Dreamweaver o Macromedia Flash. Puede modificar documentos creados en Fireworks, hacer clic en Hecho y volver a trabajar en la aplicación anfitriona.

Si ejecuta y edita imágenes de Fireworks colocadas en Dreamweaver, el inspector de propiedades de Dreamweaver le permitirá saber si está modificando una imagen o una tabla. Haga clic en el botón Editar del inspector de propiedades para efectuar un seguimiento del archivo PNG origen.

Para más información sobre la compatibilidad de Fireworks y Dreamweaver, consulte “Uso conjunto de Fireworks y Dreamweaver” en la página 337.

Comportamientos de arrastrar y colocar

Crear imágenes intercambiadas y rollover desunidos es tan sencillo como arrastrar el activador al destino con comportamientos de arrastrar y colocar. Cada una de las divisiones y zonas interactivas contiene ahora un control de comportamiento que simplemente se arrastra para asignar comportamientos. Una vez arrastrado el control, se abre automáticamente un cuadro de diálogo que permite asignar el comportamiento a un fotograma.

En la capa de Web, los comportamientos de arrastrar y colocar muestran los distintos vínculos existentes. Haga clic en un control de comportamiento y añada más comportamientos a una división o zona interactiva desde un menú contextual. Los comportamientos de arrastrar y colocar son idénticos a los comportamientos que se asignan de forma tradicional en Fireworks, pero más sencillos de aplicar y manejar. Visualice, modifique y asigne comportamientos en el panel Comportamientos. Para más información, consulte “Aplicación de comportamientos arrastrar y colocar a zonas interactivas” en la página 249.

Menús emergentes

Es probable que haya visto menús de navegación en tiempo en ejecución de muchos sitios Web innovadores, pero o no sabe cómo funcionan o bien no ha tenido tiempo para ello. Fireworks ha agregado el comando Menú emergente a su creciente abanico de características de ahorro de tiempo.

Puede crear un menú emergente mediante texto estilizado o ser más creativo utilizando gráficos para los elementos de los menús emergentes. En cualquier caso, el comando Menú emergente convierte las tareas más difíciles en algo muy sencillo. Es posible utilizar las mismas familias de fuentes que en Dreamweaver. Para más información, consulte “Creación de rollovers” en la página 263.

Mejoras en las máscaras y en los paneles Capas y Fotogramas

El nuevo panel Capas muestra una vista en miniatura de todos los objetos de cada capa, incluyendo las divisiones y zonas interactivas de la capa de Web. Es posible crear una máscara de vectores o de mapa de bits en el panel Capas mediante miniaturas y el botón Añadir máscara, o con el método habitual de pegar.

Desde el panel Capas es posible seleccionar, denominar, mover y eliminar objetos individuales con rapidez. Es posible ocultar, mostrar, bloquear o desbloquear varias capas mediante el arrastre hacia abajo de las columnas Ocultar/Mostrar y Bloquear/Desbloquear del panel Capas. Las configuraciones de Opacidad y del modo de mezcla se encuentran en una ubicación intuitiva del panel Capas.

El panel Fotogramas permite asignar también nombre a fotogramas individuales para facilitar el manejo de fotogramas y rollover, así como para importar capas como fotogramas. Consulte “Capas y enmascaramiento” en la página 203 y “Creación de animaciones” en la página 281.

Opciones de exportación e importación reorganizadas y ampliadas

El cuadro de diálogo Exportar de Fireworks 4 es más fácil de utilizar. El diseño es más lógico y las opciones no aplicables al formato de exportación actual aparecen atenuadas u ocultas. Las opciones de Exportación especial se encuentran ahora en el cuadro de diálogo Exportar.

Fireworks ha mejorado la capacidad de exportación e importación de diversos formatos de archivo:

La exportación de archivos PSD de Photoshop le permite elegir entre conservar la editabilidad del aspecto o conservar la calidad del aspecto de Fireworks, o bien allanar capas en una imagen totalmente representada. También se puede decidir la posibilidad de conservar la editabilidad de los efectos y el texto.

La importación de archivos PSD de Photoshop se ha mejorado con la nueva funcionalidad de capas y fotogramas de Fireworks. Por ejemplo, cuando se importan capas como fotogramas, los nombres de capas de Photoshop se convierten en nombres de fotogramas de Fireworks. Cada una de las capas de Photoshop se convierte en un objeto de una capa en Fireworks. Las máscaras de capa de Photoshop se importan intactas a Fireworks como máscaras de objeto de imagen.

La importación de archivos de FreeHand 9 permite un control independiente del suavizado del texto y de los objetos. Lo mismo ocurre con otros formatos de importación de vectores como Illustrator y CorelDRAW.

La exportación de Director permite exportar capas o divisiones, así como código HTML, a Director si se tiene instalado Import Xtra for Director. Si selecciona Insertar > Fireworks > HTML de Fireworks, los gráficos se importan tanto a la etapa como a la evaluación, manteniendo intactos los puntos de registro. Para descargar Xtra, acceda a www.macromedia.com/support/director/xtras.html.

La importación de archivos EPS no está disponible en Fireworks. El archivo se representa como una imagen de mapa de bits.

La importación y exportación de archivos WBMP también está disponible en Fireworks 4. El formato de archivo WBMP está optimizado para equipos informáticos inalámbricos.

Para más información sobre la exportación desde Fireworks, consulte “Exportación con el Asistente de exportación” en la página 321.

Mejoras de la práctica del usuario

Fireworks ha mejorado el funcionamiento de muchas funciones para facilitar la práctica del usuario.

- Al crear un botón, éste reside en una capa normal, lo mismo que otros objetos vectoriales.
- Si las divisiones se solapan de forma accidental, la división superior del orden de apilamiento se activa en el área de solapamiento. Fireworks divide los archivos bajo exportación en función del perímetro de la división superior; no exporta los archivos sobrantes del área de solapamiento.
- El puntero muestra el tamaño y la forma del pincel o del borrador al elegir la preferencia Cursores de tamaño de pincel.
- Es posible conmutar fácilmente entre el original y la presentación preliminar con los menús correspondientes de las visualizaciones 2-arriba y 4-arriba.
- El panel Información permite ver información sobre las transformaciones a medida que se transforman objetos.
- Es posible ocultar el borde rayado que aparece cuando se está en modo Mapa de bits si se desactiva la opción Mostrar borde rayado.
- Al arrastrar el puntero fuera de la ventana del documento, los documentos situados fuera de la ventana se desplazarán en la dirección de la posición del puntero. Además, es posible desplazarse fuera del lienzo del documento para poder ampliar y trabajar por los bordes de la ilustración.
- La selección con Recuadro es más suave y precisa.

- De forma predeterminada, aparecen selectores de relleno para poder modificar rápidamente el relleno de patrón o degradado de los objetos vectoriales. Además, un nuevo botón Editar en el panel Relleno facilita la modificación de los degradados.
- Al arrastrar un extremo de un trazado hasta cerca del extremo de un trazado con características de trazo similares, los dos trazados se juntan.

Compresión JPEG progresivo

La utilización de las herramientas Recuadro y la opción Configuración JPEG selectivo permite identificar las partes importantes de una imagen JPEG que se desea mostrar como una imagen de gran calidad. Después puede reducirse el tamaño total del archivo de la imagen comprimiendo las partes menos importantes de la misma.

Mejoras de la herramienta Pluma

La herramienta Pluma se ha mejorado para tener un mejor control al dibujar y editar gráficos vectoriales. Los nuevos punteros inteligentes indican lo que va a hacer al utilizar la herramienta. Si se mantiene presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) se cambia de la herramienta Pluma a la herramienta Subselección para controlar mejor el puntero.

Rectángulos con ángulos redondeados

La nueva herramienta Rectángulo redondeado permite definir un radio de ángulo antes de dibujar un rectángulo. También es posible modificar el radio de ángulo de un rectángulo seleccionado dibujado con la herramienta Rectángulo redondeado.

Controles de animaciones en vivo en el espacio de trabajo

Fireworks dispone ahora de una interfaz de usuario de animaciones en vivo que permite definir la ubicación de inicio y final directamente en la pantalla, similar a la de Director y Macromedia Flash. Fireworks utiliza símbolos de animación y una línea de animación con puntos de inicio y final claros y puntos intermedios que representan los fotogramas de la animación.

Cuando se selecciona un símbolo de animación, el panel Objeto muestra propiedades de animación como el número de fotogramas, escala, opacidad y rotación. La animación seleccionada puede editarse al cambiar los valores en el panel Objeto.

Los archivos GIF animados se importan ahora como símbolos de animación. Consulte “Creación de animaciones” en la página 281.

Proceso por lotes

Fireworks dispone de una interfaz de usuario de proceso por lotes que presenta de forma lógica las opciones del proceso. Ahora es posible determinar la ubicación y el nombre de la carpeta de salida al configurar las tareas de proceso por lotes.

Las opciones se visualizan en paneles en lugar de aparecer ocultas en menús emergentes. Primero, se seleccionan los archivos para procesar por lotes en el cuadro de diálogo Lote. A continuación, se introduce la información en los paneles, que están organizados para dirigirle a través del proceso de configuración.

El primer panel permite elegir las acciones que se realizarán en el proceso por lotes y su orden. El segundo panel permite seleccionar cómo guardar y hacer una copia de seguridad de los archivos procesados.

Para más información, consulte “Proceso por lotes” en la página 359.

Nuevo cuadro de diálogo Configuración de HTML

Las opciones de HTML son fáciles de encontrar y de seleccionar con el nuevo cuadro de diálogo Configuración de HTML. Las opciones están organizadas en cuatro paneles de fichas: General, que permite definir las preferencias globales; Nombre de archivo, que permite definir las convenciones de nombre, las asociaciones (Macintosh) y las extensiones de los archivos; Tabla, que permite definir cómo se exportan las tablas HTML; y Específico del documento, que permite definir opciones para el documento actual, como denominación de divisiones manual o automática.

El cuadro de diálogo Configuración de HTML permite controlar con precisión muchas variables de salida de códigos HTML, JavaScript e imágenes.

La personalización de la configuración y de las variables de exportación permite que la salida de Fireworks se ajuste a métodos de trabajo, directrices de estilo y requisitos de la aplicación servidor específicos. Es posible especificar el estilo HTML (genérico, Dreamweaver, GoLive™, FrontPage® o personalizado) y las extensiones (.htm, .html, .HTML, .asp, .jsp, .php, .shtml o personalizada).

Puede incluir comentarios HTML, forzar el uso de minúsculas en los nombres de archivo y definir un estilo de suplementos (ninguno, transparente de 1 píxel o de imagen). Es posible establecer el color y el contenido de las celdas vacías. Los usuarios de Macintosh pueden especificar los valores de Archivo y Creador para los archivos exportados.

Fireworks 4 simplifica la tarea de configurar una convención para la asignación de nombres de divisiones. Puede elegir cada una de las partes de la convención en una serie de menús emergentes de la ficha Específico del documento del cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Mejoras del texto

Fireworks 4 realiza un seguimiento independiente del color del texto y del color de relleno. Si selecciona un color de texto, Fireworks continúa utilizando el mismo color para el siguiente bloque de texto que se crea.

Además, si elige otra herramienta de dibujo y cambia el trazo o el relleno y, a continuación, vuelve a la herramienta Texto, el último color de texto utilizado se restaura en la herramienta Texto.

Ahora se puede volver a situar un bloque de texto en el espacio de trabajo mientras el Editor de texto está abierto.

CAPÍTULO 1

Tutorial

Este tutorial permite experimentar la versatilidad de Fireworks. Al realizar el tutorial, descubrirá cómo Fireworks unifica las funciones para realizar una gran variedad de tareas específicas en una solución fácil de utilizar. Además, Fireworks ofrece funciones únicas que automatizan las tareas más complejas de la creación de objetos Web, páginas Web completas y texto y gráficos con Efectos automáticos.

Contenido

Al realizar el tutorial, en menos de dos horas, deberá reproducir un flujo de trabajo típico de producción con Fireworks para el diseño de una página Web. El flujo de trabajo incluye las tareas siguientes:

- Creación de formas vectoriales y texto
- Importación y edición de imágenes de mapa de bits
- Alineación de objetos en un documento
- Creación de botones de JavaScript
- Adición de vínculos a botones
- Uso del panel Historial
- Creación de rollovers simples y desunidos
- Exportación del archivo como HTML

Lo que debe conocer

Aunque el tutorial está diseñado para los usuarios sin experiencia en Fireworks, debe conocer las técnicas básicas descritas en las lecciones de Fireworks. Estas lecciones interactivas ofrecen información práctica sobre los temas siguientes:

- Presentación de Fireworks
- Creación de animaciones
- Creación de divisiones
- Creación de rollovers arrastrando y colocando comportamientos
- Creación de un menú emergente
- Automatización de tareas repetitivas

Para ver una lección, elija Ayuda > Lecciones y realice su selección en la lista. Asegúrese de comprender los conceptos presentados en las lecciones antes de iniciar el tutorial.

Visualización de la página Web finalizada

Además, antes de comenzar el tutorial, puede ver el archivo de tutorial terminado para comprobar cómo aparecerá el proyecto finalizado después de exportarlo como un archivo HTML.

- 1 En la carpeta de la aplicación Fireworks 4, abra Tutorial\Complete.
- 2 Seleccione el archivo Final.htm y arrástrelo hasta una ventana abierta de navegador.

En el tutorial, terminará una versión parcial de esta página para Compass, una agencia de viajes de aventura. También añadirá vínculos de la barra de botones a dos páginas Web adicionales que componen el sitio Compass.

- 3 Sitúe el puntero sobre la barra de botones de la parte superior de la página Web y advierta el efecto rollover - un botón cambia cuando el puntero está sobre él. Advierta también el rollover desunido - la imagen grande cambia al situar el puntero sobre un botón.
- 4 Haga clic en el botón Registro de viaje para probar el vínculo, utilice, después, el botón Atrás de su navegador para volver a la página Final.htm.
- 5 Después de ver la página Web, puede cerrarla o dejarla abierta como referencia al realizar el tutorial.

Nota: La carpeta Tutorial incluye además el documento Fireworks utilizado para generar el archivo HTML. Para ver este documento, abra el archivo Fireworks 4\Tutorial\Complete\Final.png.

Abra el archivo Inicio

Después de ver las lecciones y de abrir el archivo Final.htm en un navegador; puede comenzar el proyecto.

- 1 En Fireworks, elija Archivo > Abrir. Desplácese hasta la carpeta de aplicación de Fireworks 4 y abra Tutorial\Inicio\Inicio.png.

Los archivos de Fireworks del entorno de creación tienen la extensión PNG. Al finalizar un documento Fireworks, puede exportarlo en diferentes formatos.

- 2 Elija Archivo > Guardar como y asigne el nombre MiArchivo.png al archivo. Guarde MiArchivo.png en la misma carpeta Inicio.

Al realizar una copia del archivo, guardará los resultados de su trabajo sin modificar el archivo original para que otros usuarios puedan realizar el tutorial en otro momento.

Nota: Durante el tutorial, podrá deshacer cualquier cambio realizado. Fireworks puede deshacer varios de sus cambios recientes, dependiendo del número de niveles de deshacer definidos en Preferencias. Para deshacer, elija Editar > deshacer.

Conforme avance en el tutorial, recuerde guardar su trabajo con frecuencia.

Adición de formas vectoriales

Una forma vectorial es una descripción matemática de una forma geométrica, a diferencia de un mapa de bits que define una imagen como una cuadrícula de píxeles coloreados. Los dos tipos de gráficos ofrecen ventajas: por ejemplo, las formas vectoriales son fáciles de editar mientras que las imágenes de mapa de bits son adecuadas para las ilustraciones con variaciones complejas de color, como las fotografías.

Otras aplicaciones ofrecen herramientas para editar las formas vectoriales o las imágenes de mapa de bits, Fireworks permite trabajar con ambos tipos de gráficos. De forma predeterminada, Fireworks se abre en el modo de vectores. Ahora utilizará el modo de vectores para crear una forma que transformará en un botón.

Creación de una forma vectorial

El panel Herramientas, que debe utilizar para crear una forma vectorial, contiene herramientas para vectores y para mapas de bits y herramientas cuya función cambia dependiendo del modo en el que se encuentre.

- 1 Elija Ver > Guías y compruebe que están seleccionadas las opciones Mostrar guías y Ajustar a guías. En caso contrario, seleccione ambas.

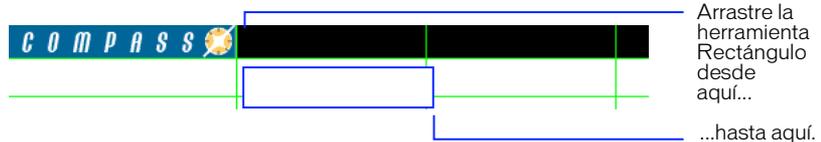
Advierta las guías de color verde, de forma predeterminada, en el documento. Constituyen una ayuda para la alineación de objetos en el lienzo.

- 2 Si el panel Capas no está visible, elija Ventana > Capas, y seleccione la capa Botones utilizando la herramienta Puntero para hacer clic en el título de la capa.

Conocerá más detalles sobre el panel Capas y sus ventajas más adelante. Por el momento, sólo necesita saber que la función básica del panel Capas es la

organización de conjuntos de objetos. Al seleccionar la capa Botones, los botones que cree se colocarán en la misma capa del documento.

- 3 Si el panel Herramientas no está visible, elija Ventana > Herramientas. En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Rectángulo. Sitúe el puntero en forma de cruz en la esquina superior izquierda de la celda que aparece en la ilustración siguiente, y arrastre hasta la esquina contraria de la celda, de forma que el rectángulo se ajuste entre las guías.



Adición de un relleno degradado

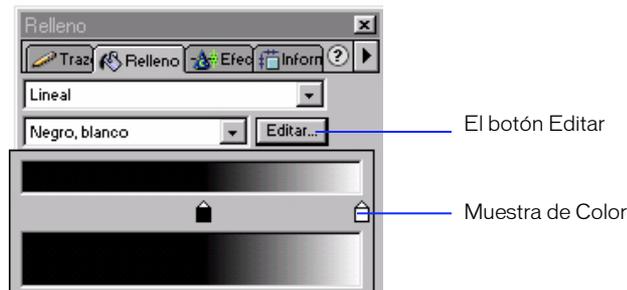
Unos retoques creativos más y la forma vectorial se asemejará a un botón. Primero, añadirá colores degradados y después Efectos automáticos. Un degradado presenta unas variaciones sutiles de un color o transiciones entre dos o más colores. Añadirá un degradado lineal en la forma vectorial.

- 1 Si el panel Relleno no está visible, elija Ventana > Relleno, y compruebe que la forma vectorial está aún seleccionada. En el panel Relleno, utilice el menú emergente Categoría de relleno para seleccionar Lineal.

Nota: En el modo de vectores, el modo en el que se encuentra ahora, utilice la herramienta Puntero para seleccionar un objeto. Un trazado de selección (azul claro de forma predeterminada) alrededor del objeto indica que dicho objeto está seleccionado.

- 2 En el menú emergente Nombre del relleno, seleccione Negro, Blanco.
- 3 Haga clic en Editar y arrastre la muestra de color de la izquierda hacia la derecha para oscurecer ligeramente el degradado.

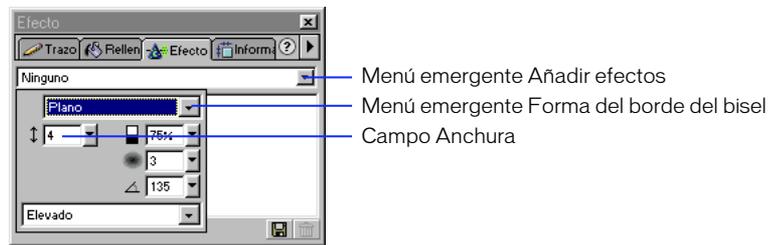
Cuando añada texto de color más claro en el botón, aparecerá más legible sobre un relleno ligeramente más oscuro.



Aplicación de efectos automáticos

Gracias a los Efectos automáticos de Fireworks, es posible añadir al texto y gráficos, diferentes efectos especiales, como biseles y relieves.

- 1 Si el panel Efecto no está visible, elija Ventana > Efecto, y compruebe que la forma vectorial está aún seleccionada.
- 2 En el menú emergente Añadir efectos de la parte superior del panel Efecto, elija Bisel y Relieve > Bisel interior.
Aparecerán otros campos en el panel Efecto.
- 3 En el menú emergente Forma del borde del bisel, elija Pendiente.
- 4 Para reducir la anchura del bisel, desplace el deslizador emergente Anchura hasta 4, o escriba 4 n el campo Anchura y pulse Intro.



Nota: Después de añadir un Efecto automático, haga clic en el botón Información del panel Efecto para modificarlo.

Creación de botones

A continuación, puede transformar la forma vectorial en un botón al convertirla en un símbolo de botón. (Un *símbolo* es un elemento reutilizable que se encuentra almacenado en la biblioteca del documento). Después, creará estados adicionales de botón para el efecto rollover en el Editor de botones. En Fireworks, puede determinar el objeto que aparecerá durante el efecto rollover para cuatro estados diferentes de botón. Consulte “Creación de botones y barras de navegación” en la página 233. En este caso, creará un rollover que intercambia formas cuando el puntero se sitúe sobre el botón.

Conversión de la forma en un símbolo de botón

Para crear un botón, primero debe crear un símbolo.

- 1 Seleccione la forma vectorial y elija Insertar > Convertir en símbolo.
- 2 En el cuadro de diálogo Propiedades de símbolo, asigne el nombre MiBotón al símbolo.

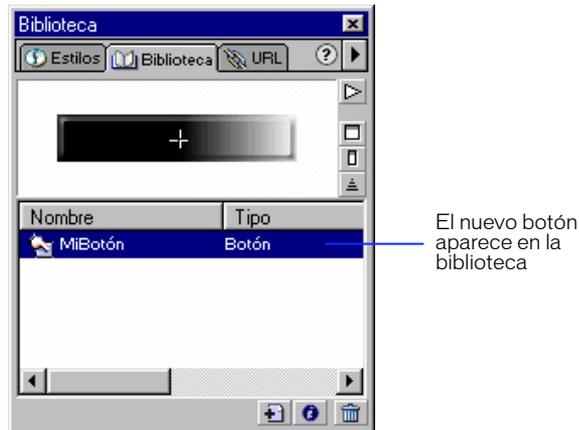
- 3 Seleccione Botón como el tipo y haga clic en Aceptar (Windows) o en OK (Macintosh).



Advierta cómo ha cambiado en el lienzo la forma vectorial. El botón presenta una superposición que indica que es una división, dicha superposición no aparecerá en el archivo exportado. La pequeña flecha de la esquina inferior izquierda del botón indica que el objeto es una instancia del símbolo MiBotón que aparece en la biblioteca. Después, utilizará el control circular de comportamiento para crear un rollover desunido.



- 4 Para ver el símbolo de botón en la Biblioteca, elija Ventana > Biblioteca.



Adición de texto en el botón

Para añadir texto en el botón, primero debe abrir el botón en el Editor de botones y, después, abrir el Editor de texto.

- 1 Con la herramienta Puntero, haga doble clic en la instancia de MiBotón en el lienzo.

Aparece el Editor de botones.

- A** 2 En el panel Herramientas, seleccione la herramienta Texto y haga clic en el lado izquierdo del Editor de botones.

- 3 En el Editor de texto, elija Impact como fuente, 16 puntos como tamaño y seleccione alineación centrada.

- 4 Compruebe que no selecciona ningún atributo de estilo, como negrita y cursiva.

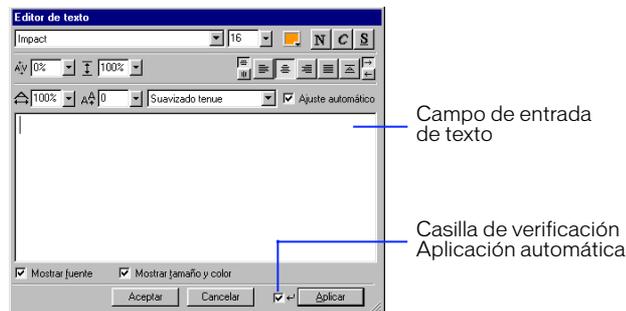
- 5 Utilice el cuadro de color de fuente para seleccionar un matiz de naranja; también puede escribir un valor hexadecimal en el campo.

El archivo Final.png utiliza un matiz de naranja cuyo valor hexadecimal es #FF9900.

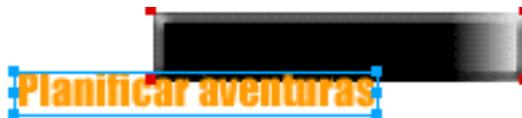
- 6 Compruebe que ha seleccionado Suavizado tenue en el campo Nivel de suavizado y de seleccionar Ajuste de caracteres automático.

El Suavizado alisa los bordes del texto y el ajuste de caracteres determina el espaciado entre distintas combinaciones de letras para mejorar el aspecto de dichas cuando aparecen juntas.

- 7 Compruebe también que la casilla de verificación Aplicación automática, no el botón Aplicar, está seleccionada de forma que pueda ver el texto conforme lo escribe.



- 8 En el campo de entrada de texto, escriba **Planificar aventuras** y haga clic en Aceptar (Windows) o en OK (Macintosh).



Alineación del texto

Para alinear el texto del botón, debe utilizar comandos de menú.

- 1 Con la herramienta Puntero, seleccione el botón y haga clic manteniendo pulsada la tecla Mayús para seleccionar el texto.
- 2 Elija Modificar > Alinear > Centrar verticalmente.
- 3 Elija Modificar > Alinear > Centrar horizontalmente.

Nota: Si el degradado es demasiado tenue para el texto, deslice la muestra de color de la izquierda del botón hacia la derecha para oscurecer el degradado.



Creación de un rollover

Acaba de diseñar la forma en que aparecerá el botón en su estado Arriba, cuando el puntero del usuario no ha tocado el botón. Ahora, utilizará el Editor de botones para diseñar el estado Sobre del botón: el aspecto del botón cuando el puntero está sobre el botón.

- 1 Haga clic en la ficha Sobre del Editor de botones y haga clic en Copiar gráfico Arriba en la parte inferior derecha de la ventana.

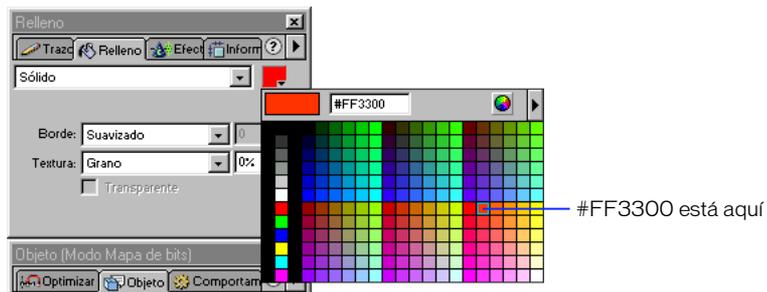
La función Copiar gráfico Arriba le ahorra tener que crear otro botón similar.



- 2 Utilice la herramienta Puntero para seleccionar el botón. Abra menú emergente Conjuntos de preestablecidos de degradado de color del panel Relleno y seleccione Blanco, Negro.

Advierta que ahora se han invertido los colores de degradado para realizar una transición desde el blanco al negro.

- 3 Con la herramienta Puntero, haga clic en el texto del botón. En el panel Relleno, utilice el cuadro de color para seleccionar un matiz de rojo como #FF3300.



- 4 Seleccione el botón y deslice la muestra de color de la derecha hacia la izquierda hasta que el degradado sea lo suficientemente oscuro para que el texto sea legible.



- 5 Cierre el Editor de botones haciendo clic en el botón Cerrar.
- 6 Utilice la herramienta Puntero para mover el botón en la línea guía.

Recuerde guardar su trabajo con frecuencia.

Utilizando el Editor de botones acaba de crear un botón de rollover sin tener escribir código JavaScript. Cuando exporte el archivo como HTML, el código JavaScript del rollover se incluye en el archivo HTML.

Visualización del comportamiento del botón

EL panel Comportamientos permite ver y asociar comportamientos JavaScript a botones, divisiones y zonas interactivas. Si mira ahora el panel Comportamientos, verá que incluye el comportamiento rollover.

Elija Ventana > Comportamientos para ver el panel Comportamientos.



Presentación preliminar del botón

La ficha Presentación preliminar, que se encuentra en la parte superior izquierda de la ventana del documento, muestra cómo aparecerá el documento en un navegador Web. La ficha Original no muestra el rollover, puede ver la acción en la ficha Presentación preliminar.

- 1 En el panel Herramientas, haga clic en el icono Ocultar divisiones en la parte inferior del panel para ocultar la superposición de color verde.



- 2 Haga clic en la ficha Presentación preliminar.
- 3 Mueva el puntero sobre el botón Adventure Travel para ver el efecto de rollover.

Nota: Además de utilizar la ficha Presentación preliminar, puede elegir Archivo > Presentación preliminar en el navegador y elegir un navegador. El navegador muestra una versión temporal del archivo.

Creación de varias instancias de un único símbolo

Ahora conoce las ventajas de utilizar símbolos almacenados en la Biblioteca: no es necesario repetir los pasos para crear dos o más botones de rollover. Sólo debe arrastrar dos instancias del símbolo de botón desde la Biblioteca hasta el lienzo. Después modificará el texto de las dos instancias sin afectar al símbolo original.

- 1 Para salir de la Presentación preliminar, haga clic en la ficha Original.
- 2 En el panel Biblioteca, seleccione MiBotón y arrastre la instancia de botón hasta el lienzo, colóquela junto al botón existente de Planificar aventuras de forma que se ajuste con las guías.
- 3 Arrastre otra instancia del mismo botón y colóquela junto al segundo botón. (Asegúrese de no arrastrar el control circular de comportamiento). De nuevo, utilice las guías para alinear el botón con los otros dos.



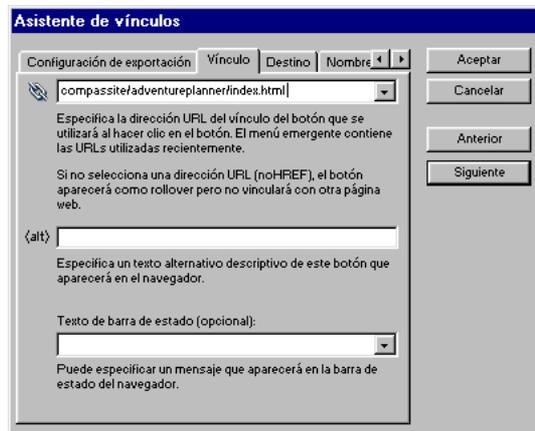
- 4 Con la segunda instancia de MiBotón seleccionada, abra el panel Objeto (elija Ventana > Objeto si el panel no está visible). Seleccione el texto en el campo Texto de botón y sustitúyalo con **Comprobar estado**. Después, pulse Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
- 5 Un cuadro de diálogo solicita si desea editar todas las instancias del botón o sólo la actual. Haga clic en Actual.
- 6 Repita los pasos 4 y 5 con el último botón, esta vez cambie el texto a **Registro de viaje**.
- 7 Utilice la ficha Presentación preliminar para ver los botones de rollover. Al finalizar, vuelva a la ficha Original.



Asignación de valores URL a los botones

Los botones proporcionan, generalmente, un método de navegación. Para especificar los vínculos de cada uno de los botones, utilice el Asistente de vínculos.

- 1 En el lienzo, seleccione el botón Planificar aventuras, y haga clic en el Asistente de vínculos en el panel Objeto.
- 2 En la ficha Vínculo del cuadro de diálogo Asistente de vínculos, escriba **compassite/adventureplanner/index.html** en el menú emergente superior y haga clic en Aceptar (Windows) o en OK (Macintosh).



- 3 Seleccione el botón Comprobar estado en el lienzo y utilice el Asistente de vínculos para asignarle el valor URL **compassite/checkconditions/index.html**.
- 4 Seleccione el botón Registro de viaje en el lienzo y asigne el valor URL **compassite/travelog/index.html**.

Después tendrá la oportunidad de probar los vínculos, una vez que haya exportado el documento.

Importación y modificación de imágenes de mapa de bits

Hasta ahora ha trabajado en el modo de vectores. Fireworks también ofrece funciones para crear, importar y modificar imágenes de mapa de bits. Es posible añadir Efectos automáticos a los gráficos de mapa de bits del mismo modo que lo haría con formas vectoriales. Además, puede corregir y eliminar colores en la imagen de mapa de bits.

En este tutorial, importará imágenes de mapa de bits, las modificará y utilizará para crear rollovers desunidos - una imagen cambia en un área del documento en respuesta a la presencia del puntero sobre otra área.

Añadir una capa

Las capas ofrecen un método para organizar conjuntos de objetos de un documento en planos análogos a superposiciones transparentes.

Nota: Si tiene experiencia con Photoshop, debe tener en cuenta que el término *capa* tiene un significado diferente en Fireworks. En Fireworks, un objeto es cualquier elemento que cree o importe, como una forma vectorial o imagen de mapa de bits; los objetos se colocan sobre capas.

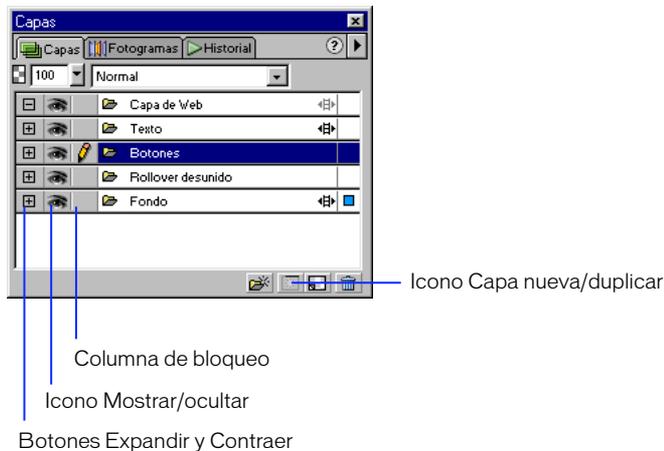
Gracias a las capas, pueden modificarse objetos en una capa sin afectar a los otros objetos de otra capa. Las capas también ofrecen un método para organizar los elementos, como colocar todos los botones en una capa (tal como hizo anteriormente en el tutorial) y todas las imágenes de mapa de bits en otra.

Ahora añadirá una nueva capa, asignará un nombre e importará dos mapas de bits en la capa como preparación para la creación de un rollover desunido.

- 1 Si el panel Capas no está visible, elija Ventana > Capas, o haga clic en el icono Mostrar capas en la parte inferior derecha de la ventana de aplicación.

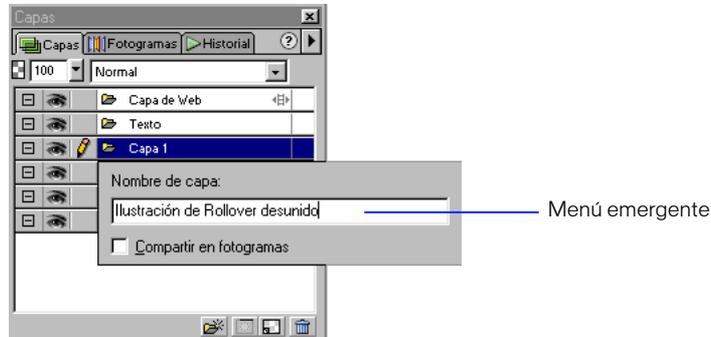


Tenga en cuenta que el tutorial tiene cinco capas, incluida la capa de Web predeterminada para los objetos Web. Es posible utilizar los botones para expandir y contraer para mostrar u ocultar la lista de objetos en una capa. Puede ocultar una capa en el lienzo haciendo clic en el icono Mostrar/Ocultar.



- 2 Elija Insertar > Capa, o haga clic en el icono Capa nueva/duplicar en la parte inferior del panel.
- 3 Para cambiar el nombre de la capa nueva, haga doble clic en el nombre existente en el panel Capas.

- 4 En el campo Nombre de capa del menú emergente que aparece, escriba **Ilustración de rollover desunido**. Compruebe que no está seleccionada la opción Compartir en fotogramas y haga clic en cualquier punto de la aplicación para cerrar el menú emergente.



- 5 En el panel Capas, compruebe que el icono capas de la capa de Web no está visible y que la superposición de división de color verde no aparece en el lienzo. Si fuera necesario, haga clic en el icono Mostrar/ocultar para ocultar la capas de Web.

Nota: Después de configurar todos los objetos de una capa, puede bloquear la capa haciendo clic en el icono Bloquear/Desbloquear para evitar cambios inadvertidos.

Adición de fotogramas

En un navegador Web, un rollover intercambia rápidamente un imagen con otra. Para crear un rollover, Fireworks utiliza fotogramas, semejantes a la imágenes de una animación, para almacenar el contenido del rollover.

Cuando un rollover desunido intercambia imágenes que ocupan la misma área del lienzo, debe crear un fotograma independiente para cada imagen que se intercambie. Más adelante, en este tutorial, deberá arrastrar y colocar comportamientos para especificar que los fotogramas que añade aparecen como un rollover desunido.

Para crear un rollover desunido, debe añadir dos nuevos fotogramas e importar una imagen de mapa de bits en cada uno de los fotogramas.

- 1 Con la capa Ilustración de rollover desunido seleccionada, abra el panel Fotogramas (elija Ventana > Fotogramas, si fuera necesario).

Nota: Es posible que se pregunte por qué el panel Fotogramas indica que su documento sólo tiene un fotograma, aunque el rollover simple de los botones requiere dos fotogramas: uno para el estado Arriba y otro para el estado Sobre. Los fotogramas de los botones aparecen en el panel Fotogramas únicamente cuando está activo el Editor de botones.

- 2 Elija Insertar > Fotograma, o haga clic en el icono Fotograma nuevo/duplicado del panel Fotogramas.
- 3 En el panel Fotogramas, haga doble clic en Fotograma 2, el nuevo fotograma añadido, y asigne el nombre **Comprobar estado**.
- 4 Elija Insertar > Fotograma y asigne el nombre **Registro de viaje**.



Icono Fotograma nuevo/duplicado

Importación de la primera imagen de mapa de bits

Fireworks ofrece varios métodos para añadir una imagen existente en un documento; puede cortar y pegar, arrastrar y colocar y utilizar el comando Importar, que es el método que se describirá ahora.

- 1 Con la capa Ilustración de rollover desunido seleccionada en el panel Capas y el fotograma Comprobar estado seleccionado en el panel Fotogramas, elija Archivo > Importar.

Nota: El lienzo sólo muestra los objetos de Comprobar estado, el segundo fotograma.

- 2 En el cuadro de diálogo Importar, abra Tutorial\Start\Assets dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks y haga doble clic en Check_Cond.png.
- 3 Sitúe el puntero de importación en la esquina en que la tercera guía horizontal corta el borde izquierdo del lienzo, tal como se muestra en la ilustración siguiente, después, haga clic para importar la nueva imagen.



Haga clic aquí con el puntero de importación

Importación de la segunda imagen de mapa de bits

Ahora, en el tercer fotograma, importará la imagen de mapa de bits asociada con el botón Registro de viaje.

- 1 Con la capa Ilustración de rollover desunido seleccionada en el panel Capas y el fotograma Registro de viaje seleccionado en el panel Fotogramas, elija Archivo > Importar.
- 2 En el cuadro de diálogo Importar, abra Tutorial\Start\Assets dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks y haga doble clic en Trav_Log.png.
- 3 Sitúe el puntero de importación en la misma esquina utilizada para importar el mapa de bits anterior y haga clic para importar la nueva imagen.



Eliminación de píxeles con colores similares y adición de corrección de color

Después de importar la imagen de mapa de bits asociada con el botón Comprobar estado, habrá notado que los colores son brillantes en comparación con los otros colores del documento. Ya que una imagen con tono sepia sería más coherente con las imágenes existentes, eliminará el espacio blanco del mapa de bits y utilizará la corrección de color para proporcionar a la imagen un tono sepia. La herramienta Varita mágica permite suprimir un área de píxeles de color similar.

- 1 En el panel Fotogramas, seleccione el fotograma Comprobar estado.

La capa Ilustración de rollover desunido debe estar seleccionada en el panel Capas.



- 2 Haga doble clic en la herramienta Varita mágica para abrir el panel Opciones de herramientas.

- 3 Utilice el deslizador Tolerancia para seleccionar 15 y seleccione Suavizado en el menú emergente Borde.

Los valores bajos de tolerancia indican a la Varita mágica que debe seleccionar colores adyacentes muy similares al color del píxel seleccionado. El Suavizado alisa las líneas dentadas.



- 4 Con la Varita mágica, haga clic en cualquier punto del espacio en blanco de la derecha del mapa de bits.

El borde rayado que aparece alrededor del lienzo indica que se encuentra en el modo mapa de bits. Se selecciona el área de píxeles blancos del mapa de bits.



- 5 Pulse Retroceso (Windows) o Suprimir (Macintosh), también puede elegir Editar > Cortar para suprimir los píxeles blancos.
- 6 Elija Modificar > Salir del modo Mapa de bits.
- 7 Si fuera necesario, haga clic, con la herramienta Puntero, para seleccionar la imagen de mapa de bits.
No haga doble clic ya que volvería al modo Mapa de bits.
- 8 En el panel Efecto, elija Ajustar color > Relleno de color en el menú emergente Efecto.
- 9 En el cuadro de color del panel Efecto, seleccione un matiz marrón claro (el archivo Final.png utiliza un valor hexadecimal #CC6600).

- 10 Desplace el deslizador Nivel de tinta hasta 35% y pulse Intro. Ahora la imagen de mapa de bits tiene una suave tinta sepia.

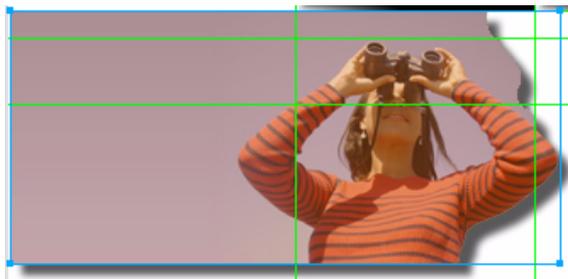


Adición de una sombra

- 1 En el panel Efecto, con el mapa de bits seleccionado, elija Sombrear e iluminar > Sombra en el menú emergente Efecto.
- 2 Desplace el deslizador Distancia hasta 10 y haga clic fuera del panel.



El deslizador Distancia permite indicar la anchura y la ubicación de la sombra.



Automatización de tareas con el panel Historial

La imagen de mapa de bits importada para el botón Registro de viaje también necesita corrección de color y una sombra. En lugar de repetir los pasos para añadir estos efectos, se utilizará el panel Historial para automatizar las tareas repetitivas.

- 1 En el panel Fotogramas, seleccione el fotograma Registro de viaje.
- 2 Con la herramienta Puntero, seleccione la imagen Registro de viaje (la imagen con la pluma y el mapa que ha importado) en el lienzo.
- 3 Elija Ventana > Historial.
- 4 En la lista de comandos del panel Historial, haga clic en la última aparición de Establecer efecto y haga clic manteniendo pulsada la tecla Mayús en el penúltimo comando Establecer efecto.



- 5 Haga clic en Volver a reproducir en el panel Historial y advierta cómo Fireworks ejecuta los comandos para modificar la imagen de mapa de bits en el lienzo.

Recuerde guardar su trabajo con frecuencia.

Creación de un rollover desunido

Para crear un rollover desunido, cada objeto que compone el rollover debe tener un objeto de división asociado. Los objetos de división aparecen en la capa de Web del documento. Creará un objeto de división para las imágenes de mapa de bits, después arrastre y coloque comportamientos para crear el rollover desunido.

Inserción de una división

Ya que los dos objetos del rollover deben ser objetos de división, añadirá una división a una imagen.

- 1 En el panel Fotogramas, seleccione el fotograma Comprobar estado.

- 2 En el lienzo, utilice la herramienta Puntero para seleccionar la imagen de la mujer con prismáticos y elija Insertar > División.

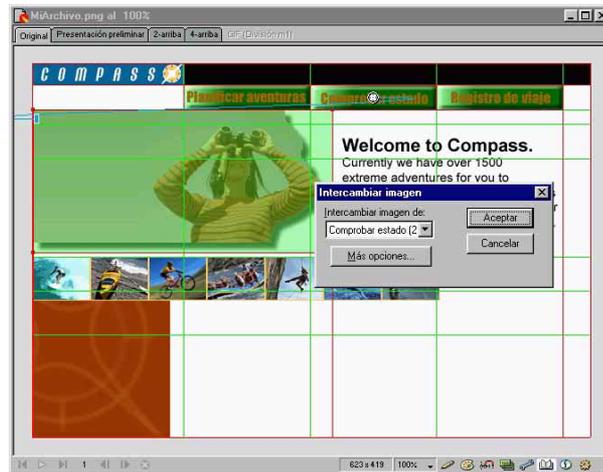
Aparece una superposición de color verde para indicar un objeto de división. El panel Capas incluye ahora la división en la capa de Web.

Arrastre y colocación para crear el rollover desunido

Para asociar la imagen con el botón, sólo debe arrastrar el puntero desde el control del comportamiento para el botón hasta la división sobre la imagen que aparecerá durante el rollover desunido.

- 1 Con la herramienta Puntero, seleccione el botón Comprobar estado.
- 2 Haga clic en el control de comportamiento que se encuentra en el centro del botón Comprobar estado y arrástrelo hasta la división que cubre las imágenes que ha importado.

Una línea azul, la línea de comportamiento, se ajusta a la división, de este modo se indica que las dos divisiones están asociadas. Aparece el cuadro de diálogo Intercambiar imagen.



- 3 En el cuadro de diálogo, compruebe que está intercambiando la imagen del fotograma Comprobar estado, y haga clic en Aceptar (Windows) o en OK (Macintosh).

De esta forma tan fácil, acaba de crear un rollover desunido.

Recuerde guardar su trabajo con frecuencia.

Adición del último rollover desunido

Realizará pasos similares para crear un rollover desunido para el botón Registro de viaje.

- 1 En el lienzo, seleccione el botón Registro de viaje y arrastre el control de comportamiento del botón hasta la división de la imagen de mapa de bits.
- 2 En el cuadro de diálogo, seleccione Registro de viaje (Fotograma 3) como imagen de intercambio y haga clic en Aceptar (Windows) o en OK (Macintosh).



- 3 Haga clic en la ficha Presentación preliminar y sitúe el puntero sobre los botones para ver el rollover desunido. Para salir de la Presentación preliminar, haga clic en la ficha Original.

Exportación del archivo Fireworks en HTML

Enhorabuena, ha finalizado el trabajo en el documento de Fireworks. El paso siguiente es la exportación del documento para que pueda aparecer en un navegador. Fireworks permite exportar en diferentes formatos Web y de impresión; en este caso, exportará el documento en HTML. Tenga en cuenta que el proceso de exportación no modifica el archivo PNG - aún puede modificar el archivo PNG y volverlo a exportar si lo desea.

Exportación del archivo

Para exportar un documento, debe utilizar el cuadro de diálogo Exportar.

- 1 Guarde el archivo y elija Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, abra Tutorial\Start\Export en la carpeta de aplicación de Fireworks.

Advierta que en el campo Nombre de archivo HTML aparece, de forma predeterminada, el mismo nombre que el archivo PNG.

- 3 En el menú emergente División, compruebe que la opción Exportar divisiones está seleccionada.

Cuando seleccione Exportar divisiones, los botones funcionarán en el archivo HTML.

4 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta.

Fireworks creará una subcarpeta para las imágenes dentro de la carpeta de exportación.

5 Haga clic en Opciones para comprobar que aparece Dreamweaver en el menú emergente Estilo de HTML y, después, haga clic en Aceptar (Windows) o en OK (Macintosh).

6 En el cuadro de diálogo Exportar, haga clic en Guardar.

Visualización del documento exportado en un navegador

Los nuevos archivo creados durante el proceso de exportación aparecen en la carpeta de exportación.

1 Localice la carpeta Tutorial\Start\Export y ábrala.

2 Advierta que Fireworks ha creado el archivo HTM. Si abre la subcarpeta Images, verá que Fireworks también ha creado los archivos gráficos para todas las imágenes. Cada división de Fireworks se exporta como un archivo independiente.

3 En la carpeta Export, arrastre el archivo MiArchivo.htm que ha creado hasta un navegador Web abierto.

4 En el navegador, haga clic en los botones que ha añadido para probar los vínculos, después puede utilizar el botón Atrás del navegador para volver al archivo MiArchivo.htm.

5 Pruebe las otras funciones que ha incluido.

6 La mayoría de los navegadores Web permiten ver el código original con un comando similar a Ver > Código fuente. Localice y ejecute el comando que permite ver el código.

```

MiArchivo.htm - Bloc de notes
Archivo  Edición  Buscar  Ayuda

<html>
<head>
<title>MiArchivo.jpg</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;">
<meta name="description" content="FUA DU4 HTML">
<!-- Fireworks 4.0 Dreamweaver 4.0 Target. Created Tue Sep 19 04:43:37 GMT-0700 (Pacific Daylight Time) 2000-->
<script language="JavaScript">
<!-- hide

function MM_findObj(n, d) { //v0.0
  var p,i,x;  if(!d) d=document; if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length) {
    d=parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0,p);}
  if(!(x=d[n])&&d.all) x=d.all[n]; for (i=0;i&&d.layers.length;i++) x=d.layers[i][n];
  for(i=0;i&&d.layers&&i<d.layers.length;i++) x=MM_findObj(n,d.layers[i].document); return
  x;
}

function MM_swapImage() { //v0.0
  var i,j=0,x,a=MM_swapImage.arguments; document.MM_sr=new Array;
  for(i=0;i<(a.length-2);i+=3)
    if ((x=MM_findObj(a[i]))!=null){document.MM_sr[j++]=x; if(tx.oSrc) x.oSrc=x.src;
    x.src=a[i+2];}
}

function MM_swapImgRestore() { //v0.0
  var i,x,a=document.MM_sr; for(i=0;a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++) x.src=x.oSrc;
}

function MM_preloadImages() { //v0.0
  var d=document; if(d.images){ if(!d.MM_p) d.MM_p=new Array();
  var i,j=d.MM_p.length,a=MM_preloadImages.arguments; for(j=0; j<a.length; j++)
    if (a[j].indexOf("#")!=0) d.MM_p[j]=new Image; d.MM_p[j++].src=a[j];}

  // stop hiding -->
</script>

</head>
<body topmargin="0" leftmargin="0" bgcolor="#FFFFFF">
```

- 7 Desplácese por el código. Si conoce el lenguaje JavaScript, reconocerá el código que Fireworks ha creado. Si no conoce este lenguaje, puede apreciar que Fireworks no ofrece ningún motivo para aprenderlo.

Utilización de Fireworks con Dreamweaver

Si está interesado en conocer cómo utilizar conjuntamente Fireworks y Dreamweaver, asegúrese de realizar el tutorial de Fireworks y Dreamweaver. En él se presentan los conceptos básicos para utilizar Dreamweaver con Fireworks para editar, optimizar e insertar gráficos Web en páginas HTML. Aprenderá cómo importar una imagen de Fireworks o un archivo de tabla en un documento de Dreamweaver y seguir modificando el archivo con las numerosas herramientas de edición de Dreamweaver. También se describe cómo utilizar la función ejecutar-y-editar, que permite utilizar Fireworks para editar y optimizar una imagen de Fireworks o tabla de divisiones colocadas en Dreamweaver, y volver a Dreamweaver con todas las actualizaciones intactas. Para realizar el tutorial Fireworks y Dreamweaver, visite <http://www.macromedia.com/support/dreamweaver/programs.html>.

Pasos siguientes

Ha llevado a cabo las tareas más importantes del flujo de trabajo de producción de una página Web con Fireworks. Estas tareas incluyeron lo siguiente:

- Creación de formas vectoriales y texto
- Importación y edición de imágenes de mapa de bits
- Alineación de objetos en un documento
- Creación de botones de JavaScript
- Adición de vínculos a botones
- Uso del panel Historial
- Creación de rollovers simples y desunidos
- Exportación del archivo como HTML

Si desea información más detallada sobre las funciones tratadas en el tutorial y sobre otras funciones de Fireworks, consulte el índice de este manual o busque en los temas de ayuda de Fireworks. Además, puede visitar el galardonado Centro de asistencia de Macromedia en <http://www.macromedia.com/support/fireworks>.

CAPÍTULO 2

Conceptos básicos de Fireworks

Fireworks es una aplicación de vanguardia para el diseño de imágenes y gráficos que se utilizan en la Web. Sus novedades solucionan con éxito los principales problemas con que se enfrentan los diseñadores gráficos y desarrolladores en la Web.

Fireworks es una herramienta de diseño increíblemente flexible y apta para los diseñadores gráficos y de la Web. Su amplia gama de herramientas permite crear imágenes con algunas de las mejores funciones de las aplicaciones de gráficos vectoriales y de mapas de bits en una sola aplicación. Puede realizar la edición con la flexibilidad característica de los objetos vectoriales y aplicar efectos de mapa de bits, incluidos biseles, iluminación, sombras y, ahora, filtros de Photoshop, que permiten volver a dibujar mientras se edita.

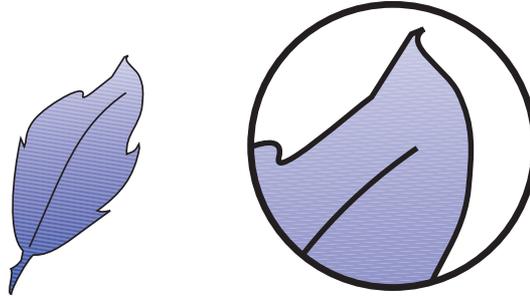
Gracias a la aparición de Fireworks, los diseñadores de sedes Web ya no tienen que cambiar continuamente entre las aplicaciones que permiten realizar una tarea específica, que no son menos de una docena. Los efectos automáticos de carácter no eliminador evitan la frustración que acarrea tener que volver a crear los gráficos Web desde el principio después de realizar una simple modificación. Mediante la generación de JavaScript, Fireworks facilita la creación de rollovers. Además, las funciones de optimización permiten comprimir el tamaño del archivo de gráficos Web sin perjudicar la calidad.

Acerca de las imágenes vectoriales y de mapa de bits

Los sistemas informáticos muestran las imágenes en formato de vectores o de mapa de bits. Es muy importante comprender la diferencia entre ambos formatos para poderlos utilizar de la forma más eficaz. Fireworks permite crear imágenes con las herramientas de dibujo vectores o de mapa de bits, así como importar y manipular imágenes vectoriales o de mapa de bits creadas con otras aplicaciones.

Imágenes vectoriales

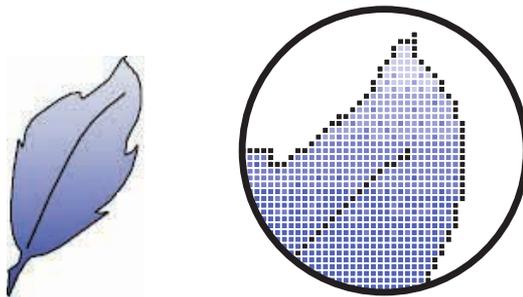
Los elementos gráficos vectoriales representan imágenes mediante líneas y curvas, llamadas vectores, que también tienen propiedades de color y posición. Por ejemplo, la imagen de una hoja se puede definir por una serie de puntos conectados por líneas de distintas formas y grosores, que dan por resultado el contorno de la hoja. El color de la hoja lo determina el color del contorno y el área que encierra dicho contorno.



Cuando se edita una imagen vectorial, se modifican las propiedades de las líneas y curvas que describen su forma. La posición, el tamaño, la forma y el color de las imágenes de vectores puede cambiarse sin que por ello pierdan calidad. Se pueden solapar objetos para que aparezcan sólo parcialmente y alterar su transparencia. Las imágenes vectoriales no dependen de la resolución, es decir que pueden verse en dispositivos de salida de distintas resoluciones sin que se vea alterada su calidad.

Imágenes de mapa de bits

Los elementos gráficos de mapa de bits representan imágenes mediante puntos de color, denominados *píxeles*, que están organizados en una cuadrícula. La misma pantalla del ordenador es una gran cuadrícula de píxeles. En un gráfico de mapa de bits, la imagen de la hoja anterior estaría determinada por el valor específico de posición y color de cada píxel de la cuadrícula. Cada punto tiene asignado un color, y cuando se presenta en la resolución adecuada, los puntos se juntan, como las teselas de un mosaico, y forman la imagen.



Cuando se edita una imagen de mapa de bits, se modifican los píxeles y no las líneas y curvas. Estas imágenes de mapa de bits dependen de la resolución, ya que los datos que las definen están fijados en una cuadrícula que tiene un tamaño determinado. Cuando se aumenta el tamaño de un elemento gráfico de mapa de bits, sus bordes pueden quedar desiguales al redistribuir los píxeles en la cuadrícula. La visualización de un elemento gráfico de mapa de bits en un dispositivo de salida con menor calidad de resolución que la propia imagen, también reduce su calidad.

Acerca del trabajo en Fireworks

Cuando se diseñan elementos gráficos con Fireworks, pueden crearse imágenes de mapa de bits o vectoriales, efectos Web como rollovers y menús emergentes, manipular gráficos para reducir el tamaño de archivo, y automatizar las tareas más frecuentes para evitar trabajos repetitivos.

Una vez que el documento está terminado, se puede exportar como archivo HTML si el objetivo es utilizarlo en la Web, o como archivo de Photoshop o Illustrator si se precisa continuar trabajando con él.

Creación de elementos gráficos

Fireworks permite dibujar en las dos modalidades: vectores y mapa de bits. En modo Vector, se dibujan y editan trazados; en modo Mapa de bits, se editan píxeles.

En Fireworks se pueden crear imágenes de vectores y mapa de bits nuevas mediante la selección de las herramientas adecuadas en el panel Herramientas y su aplicación en el lienzo. Cada modo de dibujo tiene un juego de herramientas propio. Algunas herramientas son exclusivas de un modo; otras se utilizan en ambos modos, pero tienen funciones diferentes. Para obtener más información, consulte “Trabajo con objetos” en la página 87 y “Trabajo con mapas de bits” en la página 125.

Creación de objetos Web

Los objetos Web son los pilares sobre los que Fireworks se basa para crear páginas Web interactivas. Los objetos Web son zonas interactivas o divisiones. Las divisiones cortan la imagen en varias secciones, y permiten aplicar comportamientos, animación y URL (Uniform Resource Locator) a las distintas partes de la imagen. Las divisiones permiten exportar las secciones con ajustes de configuración diferentes. Las zonas interactivas permiten asignar un vínculo de URL a parte o a toda la imagen, así como ciertos comportamientos. Para obtener más información, consulte “Utilización de zonas interactivas y divisiones” en la página 245.

Optimización

En Fireworks se pueden optimizar los gráficos Web para reducir al máximo el tamaño de archivo, y obtener sitios Web que se descarguen rápidamente. Con las eficaces técnicas de optimización que ofrece Fireworks, pueden conseguirse documentos realmente pequeños sin alterar la calidad de la información.

Por ejemplo, se puede seleccionar información del fondo de una fotografía y reducir el número de colores de esa parte específica. También se puede dividir una imagen en porciones y aplicar a cada una el formato que más convenga.

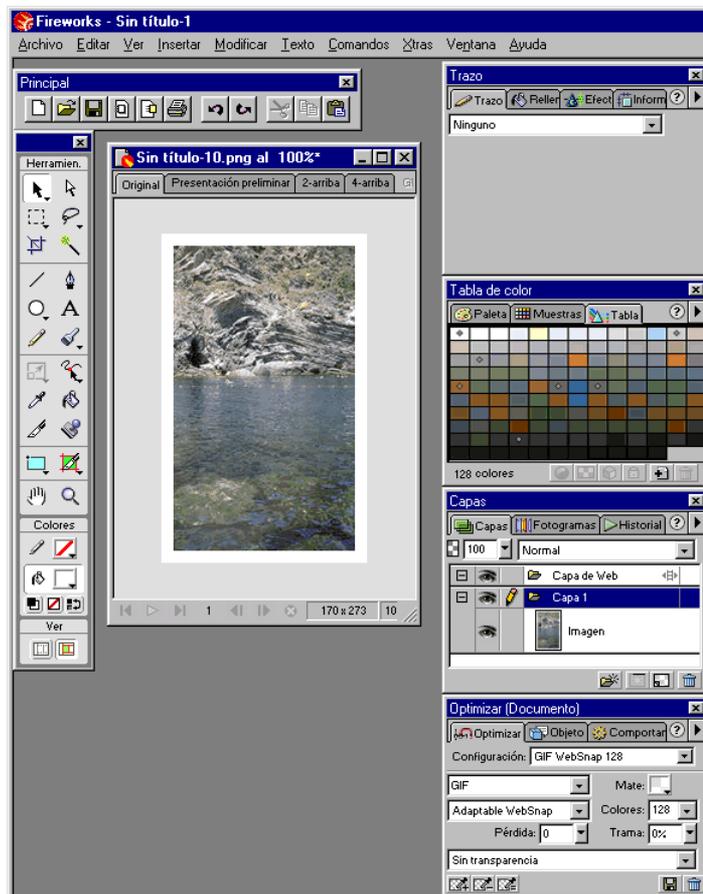
Exportación de documentos

Una vez optimizado, el trabajo debe enviarse a un archivo que sea visible en un navegador Web o compatible con otra aplicación de imágenes o Web. El archivo PNG original de Fireworks no se modifica, sean cuales sean los parámetros de exportación que se elijan. De esta forma, pueden exportarse numerosos formatos Web y de impresión a partir del mismo archivo de origen.

Las imágenes también pueden optimizarse como parte del proceso de exportación, ya que durante la exportación están disponibles todas las opciones de optimización.

Acerca del entorno de trabajo de Fireworks

Cuando se abre Fireworks 4 por primera vez, la pantalla muestra una barra de menús en su parte superior, un panel de Herramientas en la izquierda y varios paneles con fichas en la derecha. Al abrir un documento, Fireworks abre una ventana de documento en el centro.



Visualización de un documento de Fireworks

En la ventana del documento, la barra de títulos muestra el nombre del documento y el porcentaje de ampliación actual. También se ven las lengüetas de cuatro fichas. Cada una presenta una vista del documento. El documento PNG de Fireworks en uso se muestra en la ventana de documento Original. Las tres lengüetas restantes permiten ver versiones de exportación del documento.



La ficha Original y las tres fichas de presentación preliminar se encuentran en la esquina superior izquierda del área de trabajo.

Para mostrar el documento PNG original:

En la ventana del documento, haga clic en la ficha Original.

Presentación preliminar de documentos

La ficha Presentación preliminar muestra la imagen tal como aparecería en un navegador Web, conforme a los parámetros de exportación activos. En las vistas 2-arriba y 4-arriba se comparan las presentaciones preliminares según los parámetros variables de exportación. También pueden utilizarse las vistas 2-arriba y 4-arriba, para comparar versiones mejoradas con el documento original.

Para mostrar una presentación preliminar de exportación:

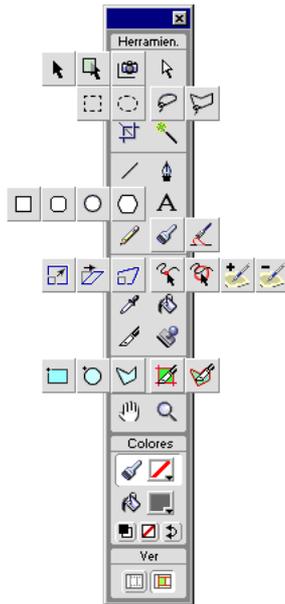
Haga clic en la ficha Presentación preliminar, 2-arriba o 4-arriba de la ventana de documento.

Utilice los paneles Optimizar y Tabla de color para modificar la configuración de exportación. Estos paneles, junto con Presentación preliminar, realizan las mismas funciones que el cuadro de diálogo Exportar presentación preliminar de versiones anteriores de Fireworks, lo que supone una mejora del área de trabajo.

En la ventana Presentación preliminar puede ver el comportamiento de los rollovers y las barras de navegación, además de animaciones.

Visualización y elección de herramientas

El panel Herramientas contiene las herramientas necesarias para crear, seleccionar y modificar objetos. En Windows, las barras de herramientas Principal y Modificar proporcionan fácil acceso a muchos comandos. Los usuarios de Macintosh pueden elegir estos comandos en los menús.



El panel Herramientas contiene docenas de herramientas, algunas de las cuales están agrupadas, tal como se ilustra. Los grupos de herramientas se identifican por el pequeño triángulo situado en la esquina inferior derecha de la herramienta.

Haga clic en una herramienta para seleccionarla. De forma alternativa, puede pulsar las teclas de método abreviado para cambiar rápidamente de herramienta. Para obtener más información sobre las teclas de método abreviado, consulte “Cambio de conjuntos de métodos abreviados de teclado” en la página 61.

Nota: Puede ver el método abreviado de cada tecla si coloca el cursor sobre el icono de la herramienta en el panel Herramientas, y espera a que aparezca el rótulo correspondiente. El método abreviado es la letra que aparece tras el nombre de la herramienta.

Para elegir una herramienta alternativa en un grupo de herramientas:

- 1 Haga clic y mantenga presionado el botón del ratón sobre cualquier herramienta que presente un triángulo en su esquina inferior derecha.
- 2 Arrastre el cursor hasta la herramienta alternativa apropiada y suelte el botón del ratón. La herramienta elegida aparece en el panel de herramientas.

Nota: La función de algunas herramientas cambia según se editen objetos vectoriales o de mapa de bits. Para obtener más información sobre las herramientas de Fireworks, consulte “Trabajo con objetos vectoriales” en la página 101 y “Trabajo con mapas de bits” en la página 125

Reorganización de barras de herramientas (solo Windows)

Las barras de herramientas se pueden mostrar u ocultar, desacoplar o desplazar arriba y abajo.

Para mostrar u ocultar el panel Herramientas o una barra de herramientas:

Seleccione Ventana > Herramientas o elija una barra de herramientas en el submenú Ventana > Barras de herramientas.

Cuando una barra de herramientas no está acoplada, puede hacer clic en el botón Cerrar de la parte superior derecha de la barra de título.

Para desacoplar una barra de herramientas:

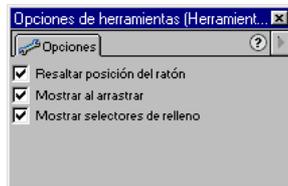
Arrastre la barra de herramientas lejos de la posición en la que estaba acoplada. La barra de herramientas se convierte en un panel flotante.

Para acoplar una barra de herramientas:

- 1 Desplace la herramienta en uso sobre la barra de título.
- 2 Arrastre la barra de herramientas hasta la zona donde desee acoplarla en la parte inferior o superior de la ventana de la aplicación.

Cambio de las opciones de herramientas

En el panel Opciones de herramientas se muestran las opciones relacionadas con la herramienta activa. Por ejemplo, en las opciones de la herramienta Puntero se incluyen Resaltar posición del ratón, Mostrar al arrastrar y Mostrar selectores de relleno. Para obtener información sobre opciones de herramientas concretas, consulte los apartados del manual donde se presentan las distintas herramientas.



Para mostrar u ocultar el panel Opciones de herramientas:

- Haga doble clic en una herramienta del panel Herramientas.
- Elija Ventana > Opciones de herramientas.

Uso de los paneles

Los paneles son mandos de control flotantes que ayudan a modificar distintos aspectos de diseño del objeto seleccionado. Con los paneles se puede trabajar en fotogramas, capas, símbolos, muestras de color y otros. Por ejemplo, puede utilizarse el panel Efecto para seleccionar un efecto y aplicarlo a un objeto.

Los paneles pueden arrastrarse por separado, por lo que es posible agrupar los controles en función de las necesidades propias.

La barra de inicio automático de paneles contiene iconos para abrir y cerrar los paneles que se utilizan con más frecuencia, como los de Trazo, Capas, Comportamientos u Optimizar, y está situada en la parte inferior de la ventana del documento.



Los paneles **Objeto**, **Trazo**, **Relleno** y **Efecto** permiten controlar numerosas características de los objetos.

El panel **Mezclador de color y muestras** administra la paleta de colores del documento actual.

Los paneles **Capas** y **Fotogramas** permiten organizar la estructura de un documento y contienen opciones destinadas a crear, eliminar y manipular las capas y los fotogramas. El panel Fotogramas contiene opciones para la creación de animaciones.

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

El panel **Historial** incluye una lista de los nuevos comandos que puede deshacer y rehacer de forma rápida. También se puede elegir comandos para repetirlos y guardar secuencias de comandos en uno solo.

El panel **Biblioteca** contiene símbolos gráficos, de botón y de animación. Las instancias de la biblioteca pueden arrastrarse fácilmente desde la biblioteca hasta el documento. También es posible realizar cambios globales en ellas modificando solamente el símbolo.

Los paneles **Optimizar** y **Color** permiten gestionar la configuración que controla el tamaño de objeto y el tipo de archivo.

El **Historial del proyecto** permite exportar archivos seleccionados con sus últimos ajustes de exportación, y seleccionar los archivos de un proceso por lotes.

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

El panel **Opciones de herramienta** permite editar la configuración de la herramienta Puntero actual.

El panel **Estilos** permite modificar el aspecto de objetos y texto. Fireworks incorpora y pone a su servicio una serie de estilos que pueden elegirse.

Para mostrar u ocultar un panel:

Elija el panel en el menú Ventana.

Todos los paneles tienen un menú emergente de opciones.



Para elegir una opción del menú emergente Opciones de un panel:

- 1 Haga clic en el botón de flecha derecha que está situado junto a la esquina superior derecha del panel. Aparece el menú emergente Opciones.
- 2 Elija un comando del menú emergente Opciones.

Algunos controles de los paneles tienen un menú emergente, paletas de colores, controles deslizantes o diales.

Para utilizar un menú emergente de opciones:

- 1 Haga clic en la flecha abajo situada junto al cuadro.
- 2 Modifique el valor:
 - Elija una opción o una muestra de color.
 - Arrastre el control deslizante o el dial.
 - Escriba la primera letra de la opción que desee elegir (Windows). Pulse esa letra varias veces para recorrer todas las opciones que empiezan por esa misma letra.

Para introducir información en un cuadro de texto de un panel:

- 1 Haga clic en el cuadro de texto.
- 2 Escriba un valor.
- 3 Pulse Intro.

Para combinar dos o más paneles:

- 1 Arrastre un panel flotante sobre otro panel flotante. Cuando aparezca el borde resaltado en el panel situado debajo, suelte el botón del ratón.
- 2 Haga clic en una ficha del panel para situarlo delante.

Para eliminar una ficha de un panel:

Arrastre la lengüeta de la ficha fuera del panel.

Para ocultar un panel o un grupo de paneles con fichas:

Haga clic en el botón de cierre de la parte superior del panel o de la ventana del grupo de paneles.

Para ocultar todos los paneles o mostrar los paneles ocultos:

- Elija Ver > Ocultar paneles.

Nota: Los paneles que estaban ocultos cuando se seleccionó Ocultar paneles permanecen ocultos al desactivar esta opción.

Para restablecer la posición predeterminada de los paneles:

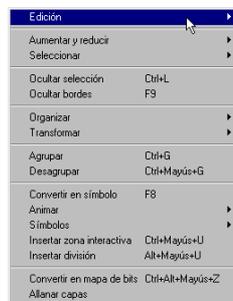
- Elija Comandos > Conjuntos de diseño de paneles > 1024 x 768.

Para restablecer las preferencias de la aplicación:

- 1 Salga de Fireworks.
- 2 Borre el archivo de preferencias llamado Fireworks 4 Preferences de la carpeta de Fireworks (Windows) o de la carpeta Sistema\Preferencias (Macintosh).
- 3 Reinicie Fireworks.

Uso de menús contextuales

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



Para utilizar un menú contextual:

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

Configuración de preferencias

Mediante la configuración de preferencias de Fireworks se controla la presentación general de la interfaz de usuario, así como la edición y la ubicación de las carpetas.

Para establecer preferencias:

- 1 Elija Editar > Preferencias.
- 2 Seleccione el grupo de preferencias que desea modificar. (Para más información sobre los grupos de preferencias, consulte los apartados siguientes).
- 3 Realice las modificaciones que desee y elija Aceptar.

Configuración de preferencias generales

El número de pasos de deshacer y los valores predeterminados de color son preferencias generales.

Pasos de Deshacer permite establecer los pasos se pueden deshacer/rehacer con un número entre el 0 y el 100. Esta configuración afecta tanto al comando Editar > Deshacer como al panel Historial.

Mientras más alto sea el número de operaciones que deshacer, más memoria necesitará Fireworks.

Colores predeterminados permite establecer los colores predeterminados para las pinceladas, los rellenos y los resaltes de trazados.

Interpolación permite elegir uno de los cuatro métodos de escala que Fireworks utiliza para interpolar píxeles al ajustar la escala de una imagen:

- La interpolación bicúbica, además de ser el método predeterminado, es el que suele proporcionar resultados más nítidos y de mayor calidad.
- La interpolación bilineal ofrece resultados más nítidos que la interpolación suave, pero menos precisos que la bicúbica.
- La interpolación suave, que era la empleada en Fireworks 1, proporciona un desenfoque suave y detalles menos precisos. Este método resulta útil cuando los demás generan resultados no deseados.
- Con la interpolación de vecino más cercano, los bordes aparecen dentados y se ofrece un contraste pronunciado sin desenfoque. El efecto es similar al que se produce al aumentar o reducir una imagen con la herramienta Zoom.

Configuración de preferencias de edición

Las preferencias de edición permiten controlar la forma del cursor y las ayudas visuales del modo de trabajo Mapa de bits.

Cursores precisos sustituye los cursores por el puntero en forma de cruz.

Eliminar objetos al recortar permite borrar permanentemente píxeles u objetos situados fuera del recuadro delimitador de una selección cuando se elige Editar > Recortar el documento o Modificar > Tamaño del lienzo.

Cursores de tamaño de pincel determina el tamaño y la forma de los cursores de la herramienta Borrador y de la herramienta Pincel para aumentar la precisión del dibujo o borrado.

Nota: En casos de pinceles de muchas puntas, suele mostrarse un cursor en forma de cruz.

Expandir para rellenar el documento amplía el borde rayado para que abarque el lienzo completo de un documento al activar el modo Mapa de bits, lo que permite editar los píxeles de todo el documento. Cuando esta función está desactivada, sólo se pueden editar los píxeles del borde del objeto de mapa de bit seleccionado.

Abrir en modo Mapa de bits abre cualquier archivo de imágenes directamente en modo Mapa de bits. Desactive esta función para abrir todos los archivos en modo vector.

Desactivar “Ocultar bordes” desactiva la opción Ocultar bordes de forma automática al entrar o salir del modo Mapa de bits.

Mostrar borde rayado activa de forma automática un borde de rayas alrededor de las imágenes de mapa de bits cuando está activo el modo Mapa de bits.

Distancia de selección permite especificar la distancia mínima que debe existir entre el cursor y un objeto para que este pueda seleccionarse. La distancia de selección puede estar entre 1 y 10 píxeles.

Distancia de ajuste permite especificar la distancia que debe existir entre un objeto que está moviéndose y la línea de la guía o de la cuadrícula más cercana para que se ajuste a ella. La distancia de ajuste solo funciona si está activa la función Ajustar a cuadrícula o Ajustar a guías. Puede establecerse una Distancia de ajuste de entre 1 y 10 píxeles.

Establecimiento de preferencias de ejecución y edición

Es posible determinar si el archivo PNG origen de Fireworks se abrirá al editar u optimizar desde Dreamweaver.

Al editar con aplicaciones externas permite determinar si el archivo PNG origen de Fireworks se abrirá cuando se pretenda utilizar Fireworks para editar imágenes desde dentro de Dreamweaver u otro editor HTML.

Al optimizar de aplicaciones externas permite determinar si el archivo PNG origen de Fireworks se abrirá cuando se pretenda optimizar un elemento gráfico con el comando de Dreamweaver Optimizar imagen en Fireworks.

Para más información sobre cómo trabajar con objetos de Fireworks en Dreamweaver, consulte “Edición de archivos de Fireworks colocados en Dreamweaver” en la página 343.

Gestión de carpetas externas y discos temporales

Las preferencias de la ficha Carpetas proporcionan acceso a los filtros de conexión de Photoshop, a los archivos de texturas y a los archivos de patrones de origen externo. Asimismo, permiten especificar si se desea que Fireworks almacene los archivos de caché temporales.

Materiales adicionales (Filtros de conexión Photoshop, Texturas y Patrones) son carpetas de destino que contienen filtros de conexión, texturas y patrones. Estas carpetas pueden estar incluidas en otra carpeta del disco duro, en un CD-ROM o en otra unidad externa, e incluso en un volumen de red.

- Los filtros de conexión de Photoshop aparecen en el menú Fireworks Xtras y el panel Efectos.
- Las texturas o los patrones almacenados como archivos PNG aparecen como opciones de los menús emergentes Patrón y Textura en el panel Relleno, y del menú emergente Texturas en el panel Trazo.

Consulte “Uso de Xtras de Fireworks como efectos automáticos” en la página 194 y “Uso de filtros de conexión de Photoshop como Efectos automáticos” en la página 194. Para obtener más información sobre texturas y patrones, consulte “Aplicación de colores, trazos y rellenos” en la página 157.

Discos temporales (Primario y Secundario) permite especificar la ubicación donde Fireworks debe almacenar los archivos de caché temporales, que en ocasiones pueden tener un tamaño considerable. Si su sistema dispone de más de un disco duro, puede definir el disco que tenga más espacio libre como disco temporal principal. Puede especificar un disco duro secundario por si se agota el espacio libre del disco principal.

Configuración de las preferencias de importación de archivos de Photoshop

Las preferencias del panel Importar permiten controlar algunos aspectos relacionados con la conversión de archivos cuando se importan archivos de Photoshop.

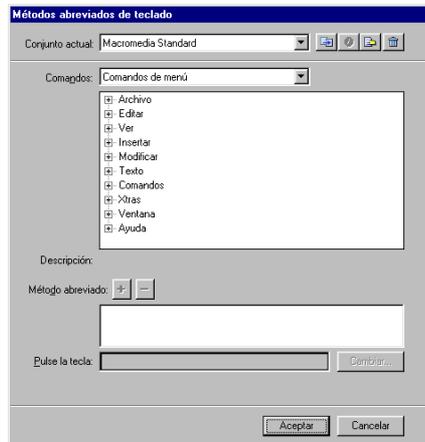
Para obtener más información sobre las preferencias de importación, consulte “Importación de archivos de Photoshop a Fireworks” en la página 372.

Cambio de conjuntos de métodos abreviados de teclado

Fireworks permite utilizar métodos abreviados de teclado para seleccionar comandos de menú, elegir herramientas del panel Herramientas y acelerar diversas tareas que no tienen comandos de menú. Con los métodos abreviados aumenta el rendimiento ya que permiten realizar las acciones sencillas con gran rapidez. Si está acostumbrado a utilizar los métodos abreviados de otra aplicación como FreeHand, Illustrator, Photoshop o productos que utilicen el estándar Macromedia, puede cambiar al sistema de métodos abreviados que prefiera.

Para cambiar el conjunto de métodos abreviados actual:

- 1 Seleccione Métodos abreviados de teclado en el menú Editar.
- 2 Seleccione el conjunto que prefiera en el campo Conjunto actual.



Cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado

Creación de métodos abreviados personales

Pueden crearse métodos abreviados de teclado personales. Para ello, puede hacer una copia de cualquiera de los conjuntos instalados y modificarla según lo necesite. Los conjuntos de métodos abreviados personales siempre se crean a partir de alguno de los conjuntos ya instalados. Los conjuntos de métodos abreviados se atienen a ciertas normas generales:

- Es necesario incluir la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) con los comandos de menú).

Nota: La única excepción a esta regla es cuando se asignan teclas de función (de F2 a F12) a comandos de menús.

- En Fireworks, los métodos abreviados de herramientas no pueden incluir teclas modificadoras (como Control, Mayús y Alt en Windows, o Comando, Mayús, Opción y Control en Macintosh). Los métodos abreviados suelen consistir en una tecla de letra o de número.

Para crear un método abreviado personal para un comando de menú, una herramienta u otra acción:

- 1 Abra el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.
- 2 Haga clic en el botón Duplicar conjunto.

- 3 En el cuadro de diálogo Duplicar conjunto, introduzca un nombre para el conjunto personal y haga clic en Aceptar.

El nombre del nuevo conjunto personal aparece en el campo Conjunto actual.

- 4 Seleccione la categoría de método abreviado apropiada en la lista de Comandos.

- Elija Comandos de menú si desea crear un método abreviado personal para los comandos accesibles desde la barra de menús.
- Elija Herramientas si desea crear un método abreviado personal para alguna herramienta del panel Herramientas.
- Elija Varios si desea crear un método abreviado personal para una serie de acciones predefinidas.

Una vez seleccionados, todos los métodos abreviados posibles de la categoría concreta aparecen en la lista desplazable de Comandos.

- 5 Seleccione en la lista el comando cuyo método abreviado desee modificar.

El método abreviado aparecerá en la lista de métodos abreviados.

- 6 Especifique el nuevo método abreviado en el campo Pulse la tecla.

- 7 Haga clic en Cambiar.

Creación de métodos abreviados secundarios

Puede crear métodos abreviados secundarios si necesita varias formas de realizar una acción. Los métodos abreviados secundarios aparecen en la lista de métodos abreviados, debajo del método abreviado principal. Además, también puede crear un método abreviado cuando no exista ninguno para una acción.

Para crear un método abreviado secundario o un método donde no exista otro anterior:

- 1 Siga los pasos 1 - 6 del procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Añadir método abreviado (+).
- 3 Introduzca el método abreviado.

Eliminación de métodos abreviados personales y sus conjuntos

Todos los métodos abreviados personales así como los conjuntos de métodos abreviados personales pueden borrarse.

Para borrar un conjunto de métodos abreviados personal:

- 1 Abra el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.

- Haga clic en el botón Suprimir conjunto.



- Seleccione el conjunto que desee eliminar en la lista que muestra el cuadro de diálogo Suprimir conjunto.
- Haga clic en el botón Suprimir.
- Seleccione el conjunto que desee eliminar en la lista que muestra el cuadro de diálogo Suprimir conjunto.

Para borrar un método abreviado personalizado:

- Seleccione el método abreviado personalizado en la lista de métodos abreviados.
- Haga clic en el botón Eliminar método abreviado (-).

Creación de una hoja de referencia para el conjunto de métodos abreviados actual

Una hoja de referencia consiste en el registro del conjunto de métodos abreviados actual almacenado en formato de tabla HTML. La hoja de referencia puede imprimirse, o verse en un navegador Web.

Para crear una hoja de referencia:

- Abra el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.
- Haga clic en el botón Exportar conjunto como HTML, situado a la derecha del campo Conjunto actual.

Aparece el cuadro de diálogo Guardar.

- Introduzca el nombre de la hoja de referencia y seleccione la ubicación adecuada del archivo.
- Haga clic en Guardar.

Anulación y repetición de varias acciones

El panel Historial permite ver, modificar y repetir las acciones realizadas para crear el documento. En este panel se enumeran las acciones más recientes que se han realizado en Fireworks, conforme al número especificado en la preferencia Pasos de Deshacer. El panel Historial permite realizar lo siguiente:

- Deshacer y rehacer con rapidez las acciones más recientes mediante el marcador de deshacer del panel Historial.

- Elegir las últimas acciones realizadas y repetirlas con el botón Volver a reproducir.
- Guardar un grupo de acciones recientes como comando personalizado y seleccionarlo en el menú Comando para volver a utilizar el grupo como un solo comando. Para obtener más información sobre la creación de comandos mediante el panel Historial, consulte “Creación de archivos de comandos” en la página 367.



Para deshacer y rehacer acciones:

- 1 Elija Ventana > Historial para abrir el panel Historial.
- 2 Arrastre el marcador hacia arriba o hacia abajo con el ratón.

Para repetir acciones:

- 1 Si los comandos se van a aplicar a objetos, seleccione los objetos.
- 2 En el panel Historial, resalte los comandos que quiera repetir. Utilice Mayús-clic para resaltar un rango de comandos.
- 3 Haga clic en el botón Volver a reproducir de la parte inferior del panel Historial.

Para almacenar acciones para su uso posterior:

- 1 Resalte las acciones en el panel Historial las acciones que desea almacenar.
- 2 Haga clic en el botón Guardar de la parte inferior del panel.
- 3 Introduzca el nombre de comando y haga clic en Aceptar para añadir el comando al submenú Modificar > Comando.

Para utilizar el comando personalizado guardado:

Elija el nombre del comando en el submenú Comando.

CAPÍTULO 3

Configuración de documentos de Fireworks

Si se selecciona Archivo > Nuevo para crear un documento nuevo en Fireworks, se crea un tipo de documento Portable Network Graphic (PNG). PNG es el formato de archivo nativo de Fireworks. Después de crear gráficos en Fireworks, éstos pueden exportarse como si tuvieran otros formatos gráficos para Web conocidos, por ejemplo JPEG, GIF y GIF animado. Al exportar un gráfico con otro formato de archivo, el archivo PNG original de Fireworks no se modifica y puede utilizarse siempre que se desee.

Con el documento PNG abierto es posible ampliar o reducir los gráficos. También se puede cambiar el tamaño y la resolución del documento, así como girar el lienzo a la derecha e invertirlo o desplazar lateralmente la imagen importada. Al activar la vista de gama se muestra el aspecto que tendrá el gráfico en monitores Macintosh o Windows.

Se pueden abrir archivos Photoshop, FreeHand, Illustrator, archivos sin comprimir CorelDRAW[®], WBMP, EPS y animaciones GIF. Asimismo, se pueden importar imágenes de una cámara digital o de un escáner. También puede exportar a otros formatos de archivo.

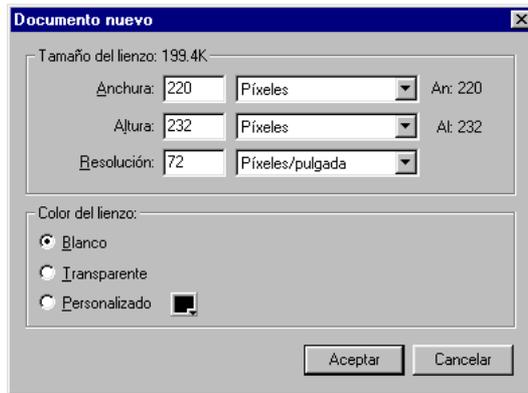
Creación de un documento nuevo

Para crear un gráfico Web en Fireworks, primero es preciso configurar un documento nuevo o abrir uno existente. En el caso de un documento nuevo, es mejor configurarlo correctamente al principio que realizar muchos cambios más adelante.

Si desea basar el tamaño de un documento nuevo en otro gráfico, primero copie el gráfico en el Portapapeles. Si desea obtener una lista de las aplicaciones desde las que se pueden copiar datos, consulte “Pegado en Fireworks” en la página 74.

Para crear un documento nuevo:

- 1 Elija Archivo > Nuevo. Se abre el cuadro de diálogo Documento nuevo.



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

Es preciso que cualquier gráfico creado pueda adaptarse al lienzo.

- 3 Introduzca la resolución en píxeles por pulgada o en píxeles por centímetro.
- 4 Seleccione el color blanco, un color transparente u otro personalizado para el lienzo.

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

- 5 Haga clic en Aceptar para abrir el documento nuevo.

Para crear un documento nuevo del mismo tamaño que un objeto existente:

- 1 Copie un objeto en el Portapapeles de:

- Otro documento de Fireworks
- Un navegador Web
- Cualquiera de las aplicaciones enumeradas en “Pegado en Fireworks” en la página 74.

- 2 Elija Archivo > Nuevo. Se abre el cuadro de diálogo Documento nuevo, en el que aparecen la altura y la anchura del objeto situado en el Portapapeles.

- 3 Establezca la resolución y el color del lienzo y, a continuación, haga clic en Aceptar.

- 4 Elija Editar > Pegar para pegar el objeto del Portapapeles en el documento nuevo.

Para abrir un documento existente:

- 1 Elija Archivo > Abrir. Aparece el cuadro de diálogo Abrir.
- 2 Seleccione el archivo y haga clic en Abrir.

Apertura de gráficos de otras aplicaciones

Fireworks permite abrir archivos de otras aplicaciones o con otros formatos de archivo, incluidos Photoshop, FreeHand, Illustrator, archivos sin comprimir de CorelDRAW, WBMP, EPS y GIF animados.

Cuando se abre un formato de archivo distinto a PNG mediante Archivo > Abrir, se crea un documento nuevo de Fireworks. El nuevo documento es un archivo PNG, mientras que el archivo original no se modifica.

Apertura de archivos de Fireworks 1

En Fireworks 1, la capa de fondo es una imagen permanente que abarca todo el lienzo y bajo la cual no es posible colocar objetos ni capas. Los documentos de Fireworks 4 no poseen una capa de fondo permanente.

Al abrir documentos de Fireworks 1 en Fireworks 4, la capa de fondo del documento de Fireworks 1 se convierte en un objeto de mapa de bits y se sitúa como una capa compartida en la parte inferior del documento. Además, el solapamiento de URL del documento de Fireworks 1 se convierte en la capa Web.

Para más información sobre capas, consulte “Capas y enmascaramiento” en la página 203.

Apertura de archivos de Photoshop

Cuando se abre un archivo de Photoshop en Fireworks, de manera predetermina la edición de las capas de texto sigue siendo posible y las capas de Photoshop se convierten en objetos de Fireworks. La configuración de importación de Photoshop puede modificarse para que las capas de Photoshop se conviertan en fotogramas de Fireworks y las capas de texto en imágenes de mapas de bits. Para más información sobre la modificación de las opciones de archivos de Photoshop, consulte “Importación de archivos de Photoshop a Fireworks” en la página 372.

Nota: En Windows, los nombres de archivo de Photoshop deben incluir la extensión PSD para que Fireworks reconozca correctamente este tipo de archivos.

Para abrir archivos de Photoshop:

- 1 Elija Archivo > Abrir.
- 2 Seleccione un archivo y haga clic en Abrir.

Apertura de archivos de FreeHand, Illustrator o CorelDRAW

Es posible abrir un dibujo vectorial de FreeHand, Illustrator o CorelDRAW y aplicarle las modificaciones de Fireworks, como las pinceladas y los rellenos con textura.

Fireworks permite importar archivos CDR sin comprimir, creados con CorelDRAW 7 u 8 para Windows. Fireworks no puede abrir ni importar archivos CMX o archivos CDR comprimidos.

Dado que CorelDRAW incluye un conjunto de funciones distintas de las utilizadas en Fireworks, se producen los siguientes cambios al importar archivos CDR:

- El contenido de la página maestra se repite en cada fotograma de Fireworks.
- Sólo se importan los dos objetos finales de una mezcla de CorelDRAW. Los objetos se agrupan después de la importación.
- Las dimensiones se convierten en objetos vectoriales.
- Se importa texto regular. No se admite la mayor parte de los parámetros de texto y párrafo.
- Los colores se convierten en RVA.

Para abrir archivos de FreeHand, Illustrator o CorelDRAW:

- 1 Elija Archivo > Abrir.
- 2 En el cuadro de diálogo Opciones de archivos vectoriales, elija las opciones que desee:



Escala permite especificar el porcentaje de escala del archivo importado.

Anchura y altura permite especificar en píxeles la anchura y altura del archivo importado.

Resolución permite especificar la resolución del archivo importado.

Suavizado permite suavizar los objetos importados para que no aparezcan bordes dentados.

Nota: Para cambiar los objetos seleccionados a Suavizado o Borde duro, utilice Modificar > Alterar trazado > Relleno duro, Relleno suavizado y Fundir relleno después de importar.

Conversión de archivos permite especificar cómo deben gestionarse los documentos de varias páginas al importarlos:

- Abrir una página sólo permite importar la página especificada.
- Abrir páginas como fotogramas permite importar todas las páginas del documento y coloca cada una de ellas en un fotograma distinto.
- Recordar capas permite mantener la estructura de capas del archivo importado.
- Convertir capas en fotogramas permite colocar cada capa del documento importado en un fotograma diferente.

Incluir capas invisibles permite importar los objetos de capas desactivadas. De lo contrario, las capas invisibles no se tienen en cuenta.

Incluir capas de fondo permite importar los objetos situados en la capa de fondo del documento. De lo contrario, la capa de fondo no se tiene en cuenta.

Representar como imágenes permite convertir en una imagen grupos complejos, mezclas o rellenos de mosaico e incluir cada uno de ellos en un documento de Fireworks como un solo objeto de bitmap. Especifique un número en el cuadro de texto para determinar el número de objetos que puede contener un grupo, mezcla, o relleno en mosaico antes de convertir a mapa de bits durante la importación.

Apertura de GIF animados

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

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

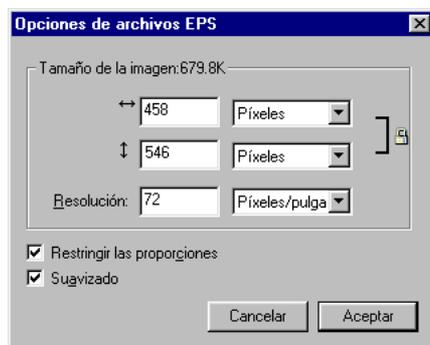
Nota: Al importar un GIF animado, la configuración de la demora de fotogramas cambia a 0,20 segundos. Si fuera necesario, utilice el panel de Fotogramas para restablecer la configuración original.

- Una animación GIF puede abrirse del mismo modo que un archivo GIF normal. Cada elemento del GIF se sitúa como imagen independiente en su propio fotograma Fireworks. Si lo desea, también puede convertir el gráfico en un símbolo de animación.

Apertura de archivos EPS

Fireworks abre los archivos EPS como imágenes de mapa de bits allanados si no puede abrirlos como un vector.

Al importar un archivo EPS a un documento existente, se abre el cuadro de diálogo Opciones de archivos EPS.



Unidades de medida permite determinar las unidades en las que se muestran las proporciones de la imagen. Dichas unidades pueden ser píxeles, porcentajes, pulgadas y centímetros.

Resolución muestra la resolución en píxeles por unidad.

Restringir las proporciones permite abrir el archivo con la misma proporción de tamaño que el original.

Suavizado permite suavizar el archivo EPS abierto.

Apertura de archivos WBMP

Fireworks permite abrir archivos WBMP. Dichos archivos son de 1 bit (monocromo) optimizados para dispositivos informáticos móviles. Este formato se utiliza en páginas WAP (Wireless Application Protocol, protocolo de aplicaciones inalámbricas).

Importación desde un escáner o cámara digital

Para importar imágenes conseguidas mediante un escáner o una cámara digital, utilice los módulos TWAIN o los filtros de conexión de Photoshop Acquire (Macintosh). Las imágenes de un escáner o una cámara digital que se importan en Fireworks, se abren como documentos nuevos.

Nota: Fireworks no puede digitalizar imágenes a menos que se hayan instalado los controladores de software, los módulos y los filtros de conexión apropiados. Para obtener instrucciones específicas sobre la instalación, configuración y opciones, consulte la documentación del módulo TWAIN o del filtro de conexión de Photoshop.

En un Macintosh, Fireworks busca de forma automática los filtros de conexión de Photoshop Acquire en la carpeta Fireworks 4\Output\Xtras. Si desea cambiar de ubicación los filtros de conexión, debe indicar a Fireworks otra ubicación.

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

- 1 En Fireworks, elija Editar > Preferencias.
- 2 Seleccione la ficha Carpetas.
- 3 Elija Filtros de conexión Photoshop.
- 4 Haga clic en Examinar y desplácese hasta la carpeta que contenga los filtros de conexión de Photoshop.

Para importar una imagen de un escáner o cámara digital:

- 1 Conecte el escáner o la cámara a la computadora.
- 2 Instale el software que acompaña al escáner o la cámara.
- 3 En Fireworks, seleccione Archivo > Digitalizar y seleccione un módulo TWAIN o filtro de conexión Photoshop Acquire que corresponda al dispositivo desde el cual desee importar una imagen.

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

- 4 Siga las instrucciones y aplique la configuración.

La imagen importada se abre como documento nuevo de Fireworks.

Inserción de objetos en un documento de Fireworks

Es posible importar, arrastrar y colocar o copiar y pegar objetos, imágenes o texto creado en otras aplicaciones, así como imágenes de una cámara digital o de un escáner, en un documento de Fireworks.

Procedimiento de arrastre y colocación

En Fireworks, es posible arrastrar objetos vectoriales, imágenes de mapa de bits o texto de otras aplicaciones que admitan el uso de este procedimiento:

- FreeHand 7 o posterior
- Flash 3 o posterior
- Photoshop 4 o posterior

- Illustrator 7 o posterior
- Microsoft Office 97 o posterior
- Microsoft Internet Explorer 3 o posterior
- Netscape Navigator 3 o posterior
- CorelDRAW 7 o posterior

Para arrastrar y colocar en Fireworks:

Arrastre un gráfico de otra aplicación a un documento abierto de Fireworks.

Pegado en Fireworks

Puede utilizar el Portapapeles para cortar y pegar cualquiera de los formatos siguientes:

- FreeHand 7 o posterior
- Illustrator
- PNG
- PICT (Macintosh)
- DIB (Windows)
- BMP (Windows)
- Texto ASCII
- EPS
- WBMP

Al pegar en Fireworks un objeto copiado de otra aplicación, éste queda centrado en el documento activo.

Cada modo de edición gestiona los datos pegados de manera diferente:

- En el modo de vectores, la copia de una selección de píxeles produce un objeto de mapa de bits rectangular, que utiliza transparencia alfa para preservar el aspecto de la selección. Los objetos vectoriales mantienen los atributos vectoriales.
- En el modo de mapa de bits, copiar un gráfico vectorial u objeto de imagen hace que la selección de píxeles siga flotando hasta que se anule la selección. Una vez anulada, la selección pasa a formar parte de la imagen.

Nuevo muestreo de objetos pegados

Cuando se pega un mapa de bits con resolución distinta de la del documento de Fireworks de destino, Fireworks presenta un mensaje en el que se pregunta si se quiere volver a muestrear la imagen.

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

- Para mantener la altura y la anchura original de los datos pegados, añadiendo y eliminando píxeles según sea necesario, elija Volver a muestrear.
- Para mantener los píxeles originales, lo que puede hacer que el tamaño relativo de la imagen pegada aumente o disminuya más de lo esperado, elija No muestrear de nuevo.

Importación de archivos PNG

En la capa de dibujo actual se pueden importar archivos PNG de Fireworks. Los objetos de zona interactiva y de división se sitúan en la capa Web del documento. Para más información, consulte “Visualización y asignación de nombres en el panel Capas” en la página 257.

Para importar un archivo PNG a un documento de Fireworks:

- 1 Elija Archivo > Importar para abrir el cuadro de diálogo Importar.
- 2 Desplácese hasta el archivo y haga clic en Abrir.
- 3 Sitúe el cursor de importación en el lugar en que desee situar la esquina superior izquierda de la imagen:
 - Haga clic para importar la imagen de tamaño completo.
 - Arrastre el cursor de importación para cambiar el tamaño de la imagen al importar. Fireworks mantiene las proporciones de la imagen.

Visualización y navegación por el documento

Es posible controlar el aumento del documento, el número de vistas y el modo de visualización de éste. Asimismo, puede desplazarse por el documento para ver otras partes del mismo con facilidad. Esto resulta útil si se amplía el documento de forma que ya no sea posible ver el gráfico entero.

Ampliación y reducción de un documento

En Fireworks, el rango de aumento puede establecerse entre el 6% y el 6400%. Al aumentar, puede desplazarse fuera de los bordes del lienzo hasta el área gris.



Elija el aumento o reducción en el menú emergente.

El menú emergente Zoom de la ventana del documento y la herramienta Zoom y Mano en el panel Herramientas.

Para ampliar un documento:

- Elija la herramienta Zoom y haga clic dentro de la ventana de documento en la que quiera situar el nuevo punto central.
- Seleccione una configuración de aumento en el menú emergente de aumento.
- Seleccione Ver > Aumentar y elija una opción de aumento.

Para reducir un documento:

- Seleccione una configuración de aumento en el menú emergente de aumento.
- Elija Ver > Reducir y elija una opción de reducción.

Para ampliar un área determinada:

Arrastre un área de selección con la herramienta Zoom.

Para reducir el documento a partir de un área de selección:

Mantenga pulsado Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre un área de selección con la herramienta Zoom.

Para volver al tamaño de 100%:

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

Para desplazarse por el documento:

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

Nota: Durante el desplazamiento, al llegar al borde del documento, la vista continúa desplazándose unos pocos píxeles hasta el área gris.

Para acomodar el documento en la vista actual:

Haga doble clic en la herramienta Mano.

Visualización de vistas múltiples de un documento

Utilice varias vistas para ver un documento con distintos niveles de aumento al mismo tiempo. Los cambios realizados en una vista, de forma automática aparecen con distintos niveles de aumento en las distintas vistas.

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

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

Para disponer las vistas del documento en mosaico:

Elija Ventana > Mosaico horizontal o Ventana > Mosaico vertical.

Para cerrar una vista del documento:

Haga clic en el botón Cerrar de la ventana.

Control de la actualización en pantalla del documento

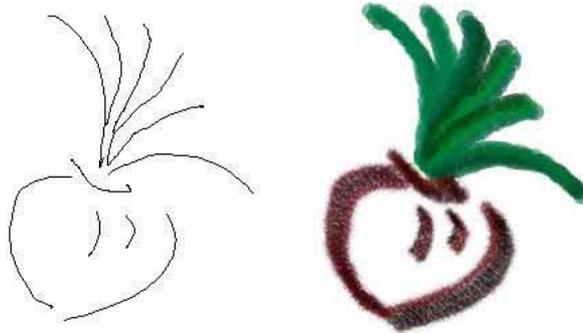
Los modos de visualización influyen en la presentación en pantalla de un documento, no así en los datos del objeto ni en la calidad del resultado.

- En el modo de pantalla completa, el documento se muestra con todos los detalles y colores disponibles.
- En el modo de borrador, los trazados se muestran con una anchura de 1 píxel sin relleno, y las imágenes aparecen con X.

- Con Macintosh Gamma (Windows) o Windows Gamma (Macintosh), la función Pantalla completa se modifica para mostrar el aspecto del gráfico en otras plataformas. Mientras utiliza la plataforma Windows, utilice este comando para ver la presentación del gráfico en Macintosh y viceversa.

Para cambiar a otro modo de visualización:

Seleccione Pantalla completa en el menú Ver.



Cambio del lienzo

Las características del lienzo se definen al crear un documento nuevo de Fireworks por primera vez. Pero después, aún puede retroceder y cambiar el tamaño y color, así como la resolución de la imagen. Cuando se trabaja con un documento, se puede rotar el lienzo y recortar las partes no deseadas del mismo.

Cambio del tamaño, color y resolución del documento

Fireworks permite cambiar con facilidad el tamaño y el color, así como las características de resolución de la imagen.

Para cambiar el tamaño del lienzo:

- 1 Elija Modificar > Tamaño del lienzo.
- 2 Haga clic en un botón Anclaje para especificar los lados del lienzo que se van a ampliar o eliminar en Fireworks y, a continuación, haga clic en Aceptar.

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

- 3 Introduzca las dimensiones nuevas en los campos An. y Al.

Para cambiar el color del lienzo:

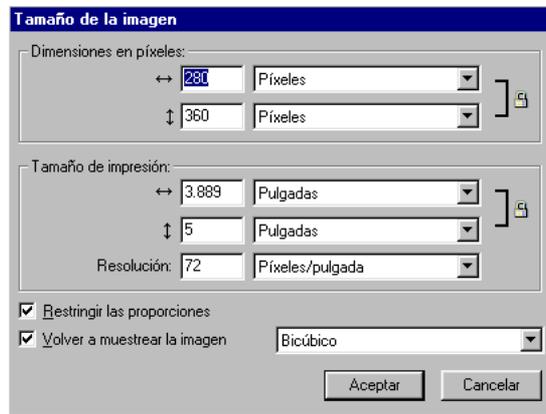
- 1 Elija Modificar > Color del lienzo.
- 2 Seleccione una de las siguientes opciones:
 - Blanco
 - Transparente
 - Personalizado

Si elige Personalizado, haga clic en el cuadro de color para seleccionar un color en la ventana emergente del cuadro de colores.

- 3 Haga clic en Aceptar.

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

- 1 Elija Modificar > Tamaño de la imagen. Se abre el cuadro de diálogo Tamaño de la imagen.



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

También puede cambiarse la unidad de medida. Si desactiva Volver a muestrear la imagen, podrá cambiar los valores de Resolución o Tamaño de impresión, pero no podrá modificar las dimensiones en píxeles.

- 3 En los cuadros de texto Tamaño de impresión, introduzca las dimensiones horizontal y vertical que se van a utilizar para imprimir la imagen. También puede cambiarse la unidad de medida.

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

Como unidades se puede elegir píxeles/pulgadas o píxeles/cm o Volver a muestrear la imagen. Si se cambia el valor de Resolución también cambia el valor de dimensiones en píxeles.

- 5 Para mantener la misma proporción entre las dimensiones vertical y horizontal, elija Restringir las proporciones. Desactive Restringir proporciones para cambiar la anchura y la altura por separado.
- 6 Seleccione Volver a muestrear imagen para añadir o suprimir píxeles al cambiar la imagen de tamaño y obtener la misma apariencia con un tamaño distinto.
- 7 Haga clic en Aceptar.

Acerca del cambio de tamaño en Fireworks

En Fireworks, el muestreo nuevo es distinto del utilizado en la mayoría de aplicaciones de edición de imágenes. Fireworks contiene objetos de imagen de mapa de bits basados en píxeles y objetos vectoriales basados en trazado.

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

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

Nota: Cuando se cambia el tamaño de una imagen, las guías, los objetos de la zona interactiva y los objetos de división también cambian de tamaño.

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

Para modificar el tamaño de una imagen de mapa de bits, ajuste la resolución o vuelva a muestrear la imagen. Cuando se ajusta la resolución, en realidad se cambia el tamaño de los píxeles de la imagen, de manera que, en un espacio determinado entran más o menos píxeles. Al ajustar la resolución sin volver a muestrear, no se produce pérdida de datos.

- El muestreo por reducción o la supresión de píxeles para reducir la imagen conlleva una disminución de la calidad en todos los casos debido a que se descartan píxeles para cambiar el tamaño de la imagen.

- El muestreo por aumento o adición de píxeles para aumentar el tamaño de la imagen puede conllevar una disminución de la calidad de la imagen al añadirse algunos píxeles con este propósito; además, los píxeles añadidos no siempre se corresponden exactamente con los de la imagen original.



Imagen original y después de muestrear por reducción

Rotación del lienzo

La rotación del lienzo resulta útil cuando la imagen importada está invertida o girada. El lienzo se puede girar 180 grados, 90 grados a la derecha o 90 grados a la izquierda.

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



Imagen antes y después de girarla 180 grados

Para girar el lienzo:

- 1 Elija Modificar > Rotar lienzo.
- 2 Elija una opción de rotación.

Recorte del lienzo

Si el documento contiene una imagen rodeada por espacio adicional en blanco, puede recortar el lienzo. También puede borrar el espacio vacío del lienzo recortando la imagen. Para más información, consulte “Recorte de un trazado” en la página 122 y “Recorte de una imagen de mapa de bits” en la página 139.



Original



Lienzo recortado

Para recortar el lienzo:

Elija Modificar > Recortar lienzo para eliminar automáticamente los píxeles sobrantes del borde del documento.

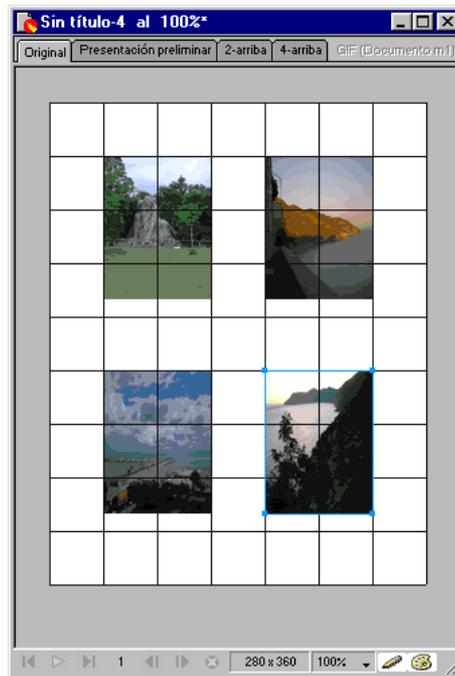
Cada borde del lienzo se recorta hasta los bordes del objeto u objetos del documento.

Si el documento contiene más de un fotograma, la opción Recortar el lienzo aplica el recorte a todos los objetos de todos los fotogramas, no sólo al fotograma actual.

También puede recortar el lienzo mediante Modificar > Ajustar lienzo. Este comando permite expandir el lienzo para ajustar los objetos que se superan los límites, además de recortar el lienzo como con el comando Recortar lienzo.

Uso de reglas, guías y cuadrícula

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



Uso de reglas

Las reglas ayudan a organizar y planificar la disposición del trabajo. Las reglas siempre realizan la medición en píxeles, independientemente de la unidad de medida utilizada al crear el documento.

Para mostrar y ocultar las reglas:

Elija Ver > Reglas.

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



Uso de guías

Las guías son líneas que se arrastran de las reglas al lienzo del documento. Se utilizan como ayuda cuando se dibuja y facilitan la colocación y alineación de los objetos. Utilice las guías para comenzar o para marcar las partes más importantes de un documento, por ejemplo los márgenes, el punto central del documento y las áreas donde vaya a realizar una tarea especial. También se puede exportar la imagen como tabla HTML que está dividida a lo largo de las guías.

Para facilitar la alineación de los objetos, Fireworks permite ajustar los objetos en las guías.

Para evitar activar las guías de forma accidental, bloquéelas.

Nota: Las guías no residen en una capa y no pueden exportarse con un documento. Sólo son herramientas de diseño.

Las guías son distintas a las guías de división. Para más información sobre las guías de división, consulte "Utilización de zonas interactivas y divisiones" en la página 245.

Para crear una guía horizontal o vertical:

- 1 Haga clic y arrástrela de la regla correspondiente.
- 2 Sitúe la guía en el lienzo y suelte el botón del ratón.
Para volver a colocar la guía, arrástrela de nuevo.

Para mover una guía a una determinada posición:

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

Para mostrar u ocultar guías:

Elija Ver > Guías > Mostrar guías.

Para encajar los objetos en las guías:

Elija Ver > Guías > Ajustar a guías.

Para cambiar el color de las guías:

- 1 Elija Ver > Guías > Editar guías.
- 2 En la ventana emergente del cuadro de color, seleccione nuevo color para la guía y haga clic en Aceptar.

Para bloquear o desbloquear todas las guías:

Elija Ver > Guías > Bloquear guías.

Para eliminar una guía:

Arrastre la guía fuera del lienzo.

Uso de la cuadrícula

Utilice la cuadrícula para visualizar un sistema de líneas horizontales y verticales en el lienzo. La cuadrícula es útil para colocar los objetos con precisión. Se puede ver, editar, cambiar el tamaño y el color de la cuadrícula.

Nota: La cuadrícula no reside en una capa y no puede exportarse con un documento. Es tan solo una herramienta de diseño.

Para mostrar y ocultar la cuadrícula:

Elija Ver > Cuadrícula > Mostrar cuadrícula.

Para encajar los objetos en la cuadrícula:

Elija Ver > Cuadrícula > Ajustar a cuadrícula.

Para cambiar el color de la cuadrícula:

- 1 Elija Ver > Cuadrícula > Editar cuadrícula.
- 2 En la ventana emergente del cuadro de color, seleccione el nuevo color para la cuadrícula y haga clic en Aceptar.

Para cambiar el tamaño de las celdas de la cuadrícula:

- 1 Elija Ver > Cuadrícula > Editar cuadrícula.
- 2 Escriba los valores correspondientes en los campos para el espacio horizontal y vertical y haga clic en Aceptar.

CAPÍTULO 4

Trabajo con objetos

Al trabajar en modo vectorial en Fireworks, es necesario manipular objetos vectoriales, bloques de texto, símbolos, divisiones y gráficos de mapas de bits. Para realizar cualquier acción con un objeto existente en modo vectorial, primero es preciso seleccionarlo.

Una vez seleccionado, el objeto se puede mover, copiar, suprimir o editar. Además, se pueden utilizar las herramientas de transformación para rotar, escalar e inclinar objetos en modo vectorial sin perder la calidad de la resolución. En documentos con varios objetos, para organizar los objetos, éstos se pueden apilar, agrupar y alinear.

Selección de objetos en modo vectorial

Fireworks posee varias herramientas que permiten seleccionar objetos vectoriales. Estas herramientas también pueden utilizarse para seleccionar bloques de texto, símbolos, objetos de Web y gráficos de mapas de bit en modo vectorial. En “Selección de áreas de píxeles” en la página 128 se describen métodos para seleccionar píxeles en modo de mapa de bits.



Puede elegir las siguientes opciones:

- Para seleccionar un objeto vectorial, utilice la herramienta Puntero. Consulte “Uso de la herramienta Puntero” en la página 88.
- Para seleccionar un objeto y puntos concretos, utilice la herramienta Subselección. Consulte “Uso de la herramienta Subselección” en la página 89.

- Para seleccionar un objeto situado detrás de otro objeto, utilice la herramienta Seleccionar detrás. Consulte “Uso de la herramienta Seleccionar detrás” en la página 89.
- Para seleccionar un área que se exportará como archivo individual, utilice la herramienta Exportar área.

Uso del panel Objeto

Al seleccionar un objeto, el panel Objeto identifica la selección. Cuando se selecciona un único objeto, en la barra de títulos del panel Objeto se describe por tipo de objeto, como rectángulo, división, trazado o texto. Si se selecciona más de un objeto, la barra de títulos del panel Objeto y la barra de estado muestran el número.

Nota: Los objetos seleccionados también se identifican en la barra de estado situado en la parte inferior de la ventana del documento en Windows.



En el panel Objetos también se muestra la información y la configuración para algunos de los objetos seleccionados. Por ejemplo, al seleccionar un trazado para el vector, el panel Objeto muestra los botones para establecer la configuración de la ubicación del trazo del trazado respecto al trazado del vector. También muestra un menú emergente que contiene opciones para transformar el objeto vectorial.

Por ejemplo, una vez seleccionada una división, en el panel Objeto se puede establecer si será una división de imagen o texto. También puede asignarse un URL, escribir texto alt, especificar el destino de un vínculo y definir la convención de denominación para imágenes de divisiones exportadas. Además se puede cambiar el color de la división.

En el panel Objeto se incluye información sobre configuraciones específicas en contexto con información sobre varios objetos que puede seleccionarse en Fireworks.

Uso de la herramienta Puntero

La herramienta Puntero permite seleccionar objetos al hacer clic o al arrastrar un área de selección alrededor de parte o de la totalidad de los objetos. Con la herramienta Puntero no se pueden seleccionar puntos concretos, es preciso utilizar la herramienta Subselección. Consulte “Selección de puntos” en la página 114.

Para seleccionar un objeto mediante clic:

Mueva la herramienta Puntero sobre el trazado del objeto y haga clic.

Si el objeto tiene relleno, para seleccionar el relleno haga clic en el mismo.

Para obtener una presentación preliminar de la posible selección, elija la opción Resaltar posición del ratón en el panel Opciones de herramientas. Una línea roja resalta el trazado del objeto cuando el cursor se encuentra en posición para seleccionarlo.

Para seleccionar objetos mediante el arrastre:

Arrastre la herramienta Puntero sobre uno o varios objetos.

Uso de la herramienta Subselección

La herramienta Subselección, al igual que la herramienta Puntero, permite seleccionar objetos al hacer clic o cuando se arrastra un área de selección alrededor de los mismos. Sin embargo, la herramienta Subselección permite:

- Seleccionar y mover puntos.
- Editar los trazados adyacentes a los puntos mediante el arrastre de selectores de punto. Consulte “Remodelado de trazados con herramientas de edición del modo Vector” en la página 116.
- Seleccionar y modificar un objeto situado en un grupo o trazado compuesto. Consulte “Agrupación de objetos” en la página 96.

Para cambiar de la herramienta Puntero a la herramienta Subselección y viceversa, pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh).

Uso de la herramienta Seleccionar detrás

Cuando se trabaja con gráficos que contienen varios objetos, utilice la herramienta Seleccionar detrás para seleccionar un objeto oculto u ocultado por otros objetos.

Para seleccionar un objeto detrás de otros objetos:

Haga clic varias veces en la herramienta Seleccionar detrás sobre los objetos apilados y alterne entre los objetos, uno por uno, hasta que haya seleccionado el objeto que desee.

Nota: Además, para seleccionar un objeto difícil de alcanzar, haga clic en las vistas en miniatura del panel Capas.

Uso del panel Capas para seleccionar objetos

El panel Capas contiene una miniatura con nombre para cada objeto de cada capa de un documento. Cada objeto se incluye en el panel Capas en la capa en la que se ha ubicado. Cuando se selecciona un objeto, aparece un pequeño indicador de selección azul a la derecha del nombre de la capa en el panel Capas.

Para seleccionar un objeto en el panel Capas:

Haga clic en la miniatura o en el nombre del objeto.

Para mover objetos seleccionados de una capa a otra:

- Arrastre la miniatura del objeto a otro nombre de capa del panel Capas.
- Arrastre el pequeño indicador de selección azul de una capa a otra en el panel Capas.

Modificación de una selección

Una vez seleccionado un objeto, se pueden añadir objetos a la selección y anular la selección de los objetos seleccionados. Se puede seleccionar o anular la selección de todos los objetos de cada capa de un documento mediante un solo comando. Se puede ocultar el trazado de selección para editar un objeto seleccionado al mismo tiempo que se ve tal y como aparecerá en la Web o impreso.

Para añadir una selección:

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

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

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

Para seleccionarlo todo en todas las capas de un documento:

Elija Editar > Seleccionar todo. Para anular la selección de todos los objetos seleccionados, elija Editar > Anular selección.

Seleccionar todo no selecciona objetos ocultos.

Además, es preciso anular la selección de la opción Editar sólo una capa para seleccionar todos aquellos objetos de todas las capas de un documento. Si se selecciona la opción Editar sólo una capa seleccionada, sólo se pueden seleccionar objetos de la capa vigente. Consulte “Uso del panel Capas para seleccionar objetos” en la página 89.

Para ocultar el trazado de un objeto seleccionado:

Elija Ver > Ocultar bordes.

Nota: Para identificar el objeto seleccionado con el contorno del trazado y los puntos ocultos, observe la barra de estado (Windows) o el panel Objetos.

Para ocultar los objetos seleccionados:

Elija Ver > Ocultar la selección. Para volverlos a ver, elija Ver > Mostrar todo.

Para ocultar objetos tanto cuando están seleccionados como cuando no lo están, haga clic o arrastre por la columna capa/objeto mostrar/ocultar en el panel Capas.

Nota: Los objetos ocultos no se exportan.

Desplazamiento, copia, clonación y eliminación de objetos

Para mover objetos seleccionados se pueden arrastrar por el lienzo, cortar y pegar, pulsar las teclas de flechas o especificar coordenadas de ubicación en el panel Información. Mediante el Portapapeles se pueden mover objetos seleccionados de Fireworks a otras aplicaciones y viceversa. Para copiar objetos, péguelos en el Portapapeles o arrástrelos. Un objeto situado en el lienzo puede suprimirse en cualquier momento.

Para mover una selección:

- Arrástrela con la herramienta Puntero, Subselección o Seleccionar detrás.
- Pulse cualquier tecla de flecha para mover la selección en incrementos de 1 píxel. Mantenga pulsada la tecla Mayús para moverlo en incrementos de 10 píxeles.
- En el panel Información, introduzca las coordenadas X e Y para la ubicación de la esquina superior izquierda de la selección. Las coordenadas de la esquina superior izquierda del lienzo son X=0 e Y=0. Las coordenadas se expresan en píxeles.

Para mover o copiar objetos seleccionados mediante el pegado:

- 1 Seleccione uno o varios objetos.
- 2 Elija Editar > Cortar o Editar > Copiar. El objeto se corta o copia en el Portapapeles.
- 3 Elija Editar > Pegar.

Nota: En Fireworks, al crear un documento nuevo con una selección en el Portapapeles, el tamaño del lienzo cambia a las dimensiones predeterminadas de la selección del Portapapeles.

Para duplicar una selección:

Elija Editar > Duplicar.

Los duplicados de la selección aparecen en cascada a partir del original; cada nuevo duplicado se convierte en el objeto seleccionado.

Para clonar una selección:

Elija Editar > Clonar.

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

Para alejar del original una clonación seleccionada con una precisión de píxel por píxel, utilice las teclas de flechas. Esto es muy útil si se desea mantener una determinada distancia entre las clonaciones o la alineación de las clonaciones.

Para eliminar objetos seleccionados:

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

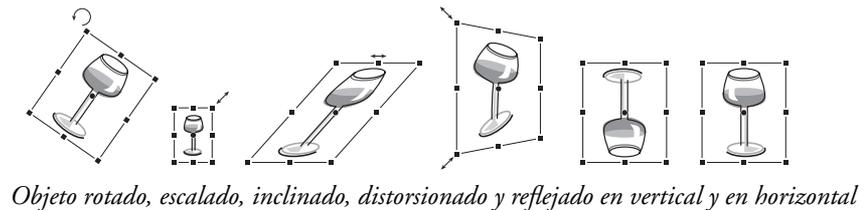
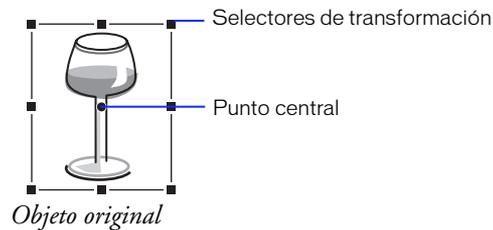
Transformación y distorsión de objetos

Un objeto o grupo en modo vector se puede escalar, rotar, reflejar, distorsionar o inclinar mediante las herramientas Transformar y los comandos de menú.



Herramientas Transformar

Seleccione una herramienta o comando del menú Transformar para visualizar los selectores de transformación alrededor de los objetos seleccionados.



Para editar los objetos seleccionados mediante los selectores de transformación:

- 1 Elija una herramienta Transformar. A medida que se mueve el cursor hacia la selección, éste cambia para indicar la transformación actual.
- 2 Arrastre para transformar los objetos.

Visualización de la información sobre transformaciones en el panel Información

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



- Para el escalado y las transformaciones libres, el panel Información muestra la anchura (An.) y la altura (Al.) del objeto original antes de la transformación y el porcentaje de aumento o disminución de la anchura y la altura durante la transformación.
- Para la inclinación y la distorsión, el panel Información muestra las coordenadas X e Y de la cuadrícula del objeto original antes de la transformación y las coordenadas X e Y durante la transformación.

Después de soltar el botón del ratón y alejar el cursor del objeto, la información sobre el color sustituye la información sobre la transformación.

Para ver la información de la transformación durante la transformación:

Elija Ventana > Información.

Cambio de tamaño (escalado) de objetos

Al escalar un objeto se amplía o reduce horizontal o verticalmente o en ambas direcciones.

Para escalar un objeto seleccionado:

- 1 Muestre los selectores de transformación:



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

- 2 Arrastre los selectores de transformación:

- Para escalar el objeto tanto horizontal como verticalmente, arrastre uno de los selectores de esquina. Las proporciones se modifican a medida que se escalan.
- Para escalar el objeto horizontal o verticalmente, arrastre un selector lateral.

Para escalar los objetos seleccionados también se puede introducir una anchura (An.) y altura (Al.) nuevas en el panel Información.

Rotación de objetos

Cuando se hace rotar un objeto, éste gira sobre su centro. Un objeto se puede rotar arrastrando sus selectores de transformación o eligiendo un ángulo preestablecido.

Para rotar un objeto seleccionado 90 o 180 grados:

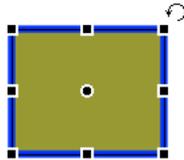
Elija Modificar > Transformar y elija el comando Rotación en el submenú.

Para rotar un objeto seleccionado arrastrándolo:



1 Elija cualquiera de las herramientas de transformación.

2 Mueva el cursor fuera del objeto hasta que aparezca el cursor de rotación.



3 Arrastre para rotar el objeto.

Para restringir la rotación a incrementos de 45 grados desde el plano horizontal, mantenga pulsada la tecla Mayús y mueva el cursor más allá de los selectores.

Para cambiar de lugar el eje de rotación:

Arrastre el punto central alejándolo del centro.

Para restablecer el eje de rotación en el centro de la selección, haga doble clic en el punto central.

Reflejado de objetos

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

Para reflejar un objeto seleccionado:

Elija Modificar > Transformar > Reflejar horizontalmente o Reflejar verticalmente.

Inclinación de objetos

La inclinación transforma un objeto tumbándolo a lo largo del eje horizontal, vertical o ambos. Un objeto se puede inclinar arrastrándolo.

Para inclinar un objeto seleccionado:

1 Muestre los selectores de transformación:



- Elija la herramienta Inclinación.
- Elija Modificar > Transformar > Inclinación.

2 Arrastre un selector para inclinar el objeto.

Para lograr la ilusión de perspectiva:

Arrastre un punto de esquina.

Nota: Para arrastrar el punto de esquina de un rectángulo, que era un grupo cuando se dibujó con la herramienta Rectángulo desagrúpelos primero.

Distorsión de objetos

Al distorsionar un objeto, sus lados o esquinas se mueven en la dirección en la que se arrastra la herramienta Distorsionar.

Para distorsionar un objeto seleccionado:

1 Muestre los selectores de transformación:



- Elija la herramienta Distorsionar.
- Elija Modificar > Transformar > Distorsión.

2 Arrastre un selector para distorsionar el objeto.

Transformaciones numéricas

En lugar de arrastrar para escalar, cambiar el tamaño o rotar un objeto, puede transformarlo utilizando valores específicos.

Para escalar o rotar objetos seleccionados mediante valores específicos:

1 Elija Modificar > Transformar > Transformación numérica.

Se abre el cuadro de diálogo Transformación numérica.

2 En el menú emergente, elija el tipo de transformación que desea realizar en la selección actual:

- Escalar
- Cambiar tamaño
- Rotar

- 3 Elija Restringir las proporciones para mantener las proporciones horizontales y verticales al escalar o cambiar el tamaño de una selección.
- 4 Elija Atributos de escala para transformar el relleno, el trazo y los efectos de los objetos junto con el objeto. Anule la selección de Atributos de escala para transformar sólo el trazado.
- 5 Escriba valores numéricos para transformar la selección y haga clic en Aceptar.

Organización de objetos

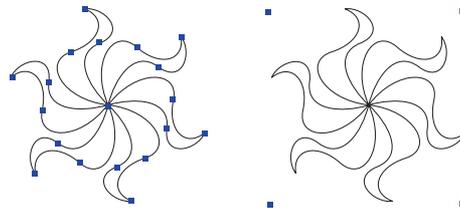
Cuando se trabaja con varios objetos en un único documento, si lo desea puede utilizar varias técnicas para organizar el documento:

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

Agrupación de objetos

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

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



Agrupación de objetos seleccionados como un único objeto.

Para agrupar dos o más objetos seleccionados:

Elija Modificar > Agrupar.

Para desagrupar un grupo seleccionado, elija Modificar > Desagrupar.

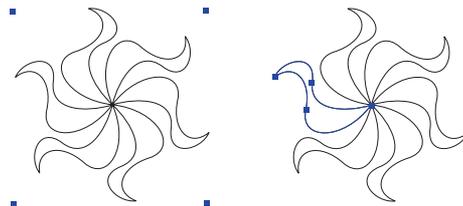
Selección de objetos incluidos en grupos

Para trabajar con objetos individuales incluidos en un grupo, desagrupe los objetos o utilice la herramienta Subselección para subseleccionar objetos individuales y dejar el grupo intacto.



Herramienta Subselección

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



Subselección de un objeto incluido en un grupo.

Para seleccionar un objeto que forma parte de un grupo:

Elija la herramienta Subselección y haga clic en objeto o arrastre un área de selección alrededor. Para añadir objetos o anular la selección, mantenga pulsada la tecla Mayús al mismo tiempo que hace clic o arrastra.

Para seleccionar un grupo que contiene un objeto subseleccionado:

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

Para seleccionar todos los objetos de un grupo seleccionado:

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

Apilamiento de objetos

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

Observe que las capas también afectan al orden de apilamiento. Por ejemplo, si un documento tiene dos capas denominadas Capa 1 y Capa 2 y la Capa 1 se encuentra debajo de la Capa 2 en el panel Capas, entonces el contenido de la Capa 2 aparece delante del contenido de la Capa 1. Para cambiar el orden de las capas, arrastre la capa del panel Capas a otra posición. Consulte “Capas y enmascaramiento” en la página 203.

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

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

Si se selecciona más de un grupo, los grupos se sitúan delante o detrás de todos los grupos no seleccionados, al mismo tiempo que mantienen su orden unos respecto a otros.

Alineación de objetos

Los comandos de **Alinear** del menú **Modificar** permiten alinear los objetos seleccionados sobre el eje horizontal o vertical. Los objetos pueden alinearse verticalmente en el borde derecho, izquierdo o en el centro de los objetos seleccionados u horizontalmente a lo largo del borde superior, inferior o en el centro de los objetos seleccionados. Los bordes se determinan mediante recuadros delimitadores que abarcan cada objeto seleccionado.

Gracias a los comandos de **Alinear**, los objetos seleccionados se pueden distribuir de manera que los centros y los bordes se separen de forma uniforme. Es posible cambiar el tamaño de los objetos seleccionados para que las dimensiones horizontales o verticales de todos los objetos coincidan con los del objeto seleccionado más grande. También se pueden alinear los objetos seleccionados en el lienzo. A los objetos seleccionados se les puede aplicar uno o más comandos **Alinear**.

Para alinear objetos seleccionados:

- Elija **Modificar > Alinear > Izquierda** para alinear los objetos con el objeto seleccionado situado más a la izquierda.

- Elija Modificar > Alinear > Centrar verticalmente para alinear los puntos centrales de los objetos en el eje vertical.
- Elija Modificar > Alinear > Derecha para alinear los objetos con el objeto seleccionado situado más a la derecha.
- Elija Modificar > Alinear > Arriba para alinear los objetos con el objeto seleccionado situado más arriba.
- Elija Modificar > Alinear > Centrar horizontalmente para alinear los puntos centrales de los objetos en el eje horizontal.
- Elija Modificar > Alinear > Abajo para alinear los objetos con el objeto seleccionado situado más abajo.

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

Elija Modificar > Alinear > Distribuir anchuras o Modificar > Alinear > Distribuir alturas.

Organización de objetos entre capas

El panel Capas ofrece otra perspectiva del control de la organización. Para mover objetos seleccionados de una capa a otra, arrastre la miniatura del objeto o el indicador de selección azul del panel Capas a otra capa. Consulte “Capas y enmascaramiento” en la página 203.

CAPÍTULO 5

Trabajo con objetos vectoriales

Un objeto vectorial es un elemento gráfico computarizado cuya forma se define mediante una serie de líneas y curvas, denominadas *vectores*, conectadas por puntos que forman un trazado. El color del trazo de los objetos vectoriales corresponde a su trazado, y su relleno ocupa el área interior del mismo. El trazado y el relleno determinan el aspecto de la imagen que se imprime o publica en la Web.

Fireworks tiene muchas herramientas que permiten dibujar y editar objetos vectoriales mediante distintas técnicas. Las herramientas de forma permiten dibujar con rapidez líneas rectas, círculos y elipses, cuadrados y rectángulos, estrellas y polígonos equiláteros de 3 a 360 lados.

Se pueden dibujar trazos de vectores de estilo libre con las herramientas Lápiz, Pincel y Pluma. La herramienta Pluma permite dibujar formas complejas con curvas suaves y líneas rectas punto a punto.

Fireworks permite modificar los objetos vectoriales después de su creación de varias maneras. Se puede cambiar la forma de un objeto mediante el desplazamiento, la adición o el borrado de puntos. Pueden utilizarse selectores (o tiradores) de punto para cambiar la forma de los segmentos de trazados adyacentes. Las herramientas de Estilo libre permiten cambiar la forma de los objetos mediante la edición directa de los trazados.

Los comandos del menú Modificar proporcionan más opciones para la edición de objetos, como la creación de un objeto mediante la combinación de otros o a partir de la intersección de varios, o la expansión de los trazos de un objeto. También se pueden importar imágenes de mapas de bits y vectoriales, y manipularlas en modo Vector.

Activación del modo Vector

Fireworks tiene dos modos de dibujo: el modo Vector y el modo Mapa de bits. Para dibujar objetos vectoriales, debe activarse el modo Vector.

Nota: En versiones anteriores de Fireworks, el modo Vector se denominaba modo de objetos.

Cuando Fireworks se encuentra en modo Mapa de bits, el lienzo está rodeado por un borde rayado.

Para alternar entre el modo Mapa de bits y el modo Vector:

Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en Salir del modo de mapa de bits, en la parte inferior de la ventana del documento.



Botón Salir del modo Mapa de bits

- Elija Modificar > Salir del modo Mapa de bits.
- Pulse la tecla Esc.
- Elija una herramienta que sólo funcione en el modo Vector, como la herramienta Pluma.

Dibujo de formas básicas

Cuadrados, rectángulos, círculos, óvalos, estrellas y otros polígonos son muy fáciles de dibujar con las herramientas de formas básicas. Puede dibujar rectángulos con esquinas redondeadas y ajustar el radio de la esquina después de dibujar el rectángulo. También se puede dibujar gran variedad de estrellas, desde pequeñas y con puntas afiladas hasta gruesas y romas.

Las herramientas de dibujo de formas básicas se encuentran en la sección de herramientas de dibujo del panel Herramientas. Cuando se utiliza una herramienta de dibujo o pintura para crear un objeto, la herramienta aplica a éste los atributos de trazo y relleno actuales. Para cambiar estos atributos, así como los atributos de trazo y relleno de objetos que ya existen, consulte “Aplicación de colores, trazos y rellenos” en la página 157.



Todas las herramientas de dibujo de formas

Nota: Con las herramientas de formas básicas se pueden pintar píxeles en modo Mapa de bits. Consulte “Pintura en modo Mapa de bits” en la página 135.

Dibujo de líneas, rectángulos y elipses

Utilice la herramienta Línea, Rectángulo o Elipse para dibujar con rapidez formas básicas. La herramienta Rectángulo dibuja los rectángulos como si fueran objetos agrupados. Para desplazar un punto de esquina de un rectángulo, debe desagrupar el rectángulo o utilizar la herramienta Subselección. Para dibujar rectángulos con esquinas redondeadas, consulte “Dibujo de rectángulos con esquinas redondeadas” en la página 104.

Para dibujar una línea, un rectángulo o una elipse:

- 1 Elija la herramienta Línea, Rectángulo o Elipse.
- 2 También pueden establecerse atributos de trazo y relleno. Consulte “Aplicación de colores, trazos y rellenos” en la página 157.
- 3 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar la forma.

En el caso de la herramienta Línea, al arrastrar con la tecla Mayús pulsada se restringe el dibujo de líneas a incrementos de 45 grados a partir de la horizontal.

En cuanto a la herramienta Rectángulo o Elipse, mantenga pulsada Mayús mientras arrastra el ratón para restringir el recorte a un cuadrado o un círculo.

Para dibujar una línea, un rectángulo o una elipse a partir de un punto central concreto:

Sitúe el cursor en el punto central y mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la herramienta de dibujo.

Para restringir una forma y dibujarla respecto a un punto central:

Sitúe el cursor en el punto central y mantenga pulsada las teclas Mayús+Alt (Windows) o Mayús+Opción (Macintosh) mientras arrastra la herramienta de dibujo.

Para cambiar el tamaño de una línea, un rectángulo o una elipse seleccionadas:

- Arrastre un punto.
- Introduzca nuevos valores de anchura (An.) o altura (Al.) en el panel Información.
- Elija Transformar > Escala y arrastre un tirador de control.

Dibujo de rectángulos con esquinas redondeadas

Es posible dibujar rectángulos con esquinas redondeadas mediante la herramienta Rectángulo redondeado y especificando como radio para la esquina un valor comprendido entre 0% y 100% antes de dibujar, o mediante el panel Objeto para ajustar la redondez de la esquina de los rectángulos seleccionados. La herramienta Rectángulo redondeado dibuja los rectángulos como si fueran objetos agrupados. Para desplazar los puntos de un rectángulo por separado, debe desagrupar el rectángulo o utilizar la herramienta Subselección.

Para dibujar un rectángulo con esquinas redondeadas:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Rectángulo redondeado para abrir el panel Opciones.
- 2 Para indicar la redondez de las esquinas, escriba un número entre 0 y 100 o arrastre el control deslizante:

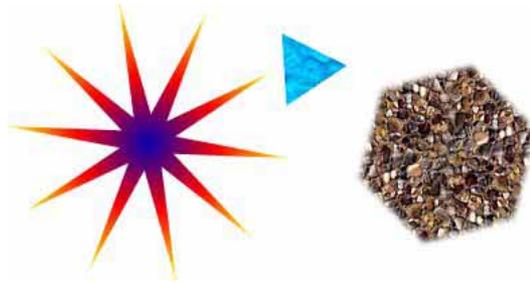
Puede ajustar la redondez de las esquinas conforme va dibujando, si pulsa las teclas de flecha Arriba y Abajo las veces necesarias.

Para redondear las esquinas de un rectángulo seleccionado:

Introduzca un valor en el campo Redondez del panel Objeto y pulse Intro.

Dibujo de polígonos

Con la herramienta Polígono se pueden dibujar todos los polígonos equiláteros, desde un triángulo hasta un polígono de 360 caras.



Para dibujar un polígono:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Polígono para abrir el panel Opciones de la herramienta Polígono.
- 2 Elija Polígono en el menú emergente Forma.
- 3 Introduzca el número de lados del polígono:
 - Utilice el control deslizante para elegir de 3 a 25 lados.

- Introduzca un número entre 3 y 360 en el cuadro de texto Lados.

4 Arrastre el ratón para trazar el polígono.

Para restringir la orientación de un polígono a incrementos de 45 grados, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras dibuja. La herramienta Polígono dibuja siempre respecto a un punto central.

Dibujo de estrellas

Con la opción Estrella de la herramienta Polígono, se pueden dibujar estrellas con entre 3 y 360 puntos y toda la gama de ángulos de punto.

Para dibujar una estrella:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Polígono para abrir el panel Opciones.
- 2 Elija Estrella en el menú emergente Forma.
- 3 Introduzca el número de puntas de la estrella.
- 4 Elija Ángulo Automático o introduzca un ángulo. Los valores más cercanos a 0 determinan puntas más largas y estrechas; por el contrario, cuanto más cerca de 100, las puntas son más cortas y romas.
- 5 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar la estrella.

Para restringir la orientación de una estrella a incrementos de 45 grados, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón. La herramienta Polígono dibuja siempre respecto a un punto central.

Dibujo y pintura de trazados de estilo libre

Pueden dibujarse trazados de estilo libre con las herramientas Lápiz o Pincel, casi del mismo modo que se harían con un lápiz o pincel.



Herramientas Lápiz y Pincel

Los atributos de relleno y de trazo de los trazados pueden cambiarse con las herramientas Lápiz y Pincel. Consulte “Aplicación de colores, trazos y rellenos” en la página 157. Las herramientas Lápiz y Pincel también pueden utilizarse en modo Mapa de bits. Consulte “Trabajo con mapas de bits” en la página 125.

Uso de la herramienta Lápiz

En modo Vector, la herramienta Lápiz dibuja un trazado vectorial con trazos de 1 píxel. Aunque los trazos de Lápiz pueden modificarse, y también se les puede añadir relleno a los objetos seleccionados que se hayan dibujado con esta herramienta, la herramienta Lápiz siempre vuelve a su trazo original de 1 píxel cada vez que se utiliza para dibujar otro objeto.

Para dibujar un objeto vectorial con un trazo de lápiz de 1 píxel:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Lápiz para abrir el panel Opciones, y elija o anule la selección de las opciones de la herramienta Lápiz:
 - Suavizado** aplica un borde suave a las líneas que se dibujan.
 - Borrado automático** dibuja el color de relleno en el trazo.
 - Preservar transparencia** restringe el dibujo de trazos de la herramienta Lápiz a los píxeles existentes, sin permitirlo en las zonas transparentes de la imagen. Esta opción solo funciona en el modo mapa de bits.
- 2 El nombre del trazo también puede cambiarse por 1 píxel blando, Lápiz coloreado o Pintada en el panel Trazo. El color del trazo puede cambiarse con cualquier cuadro de colores de trazo. Consulte “Dibujo y pintura de trazados de estilo libre” en la página 105.
- 3 Para dibujar, arrastre el ratón. Para restringir el trazado a una línea vertical u horizontal, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón.
- 4 Suelte el botón del ratón para terminar el trazado. Para cerrar el trazado, suelte el botón del ratón cuando el cursor haya regresado al punto de inicio del trazado.

Nota: Con la herramienta Lápiz se pueden pintar píxeles en modo Mapa de bits. Consulte “Pintura en modo Mapa de bits” en la página 135.

Uso de la herramienta Pincel

La herramienta Pincel cuenta con varias categorías de trazos: aerógrafo, pulverizador, caligráfico, ceras o artificial. Dentro de cada categoría hay docenas de trazos, incluidos rotuladores finos y gruesos, óleos, bambú, hebras, confeti, 3D, pasta de dientes o pintura viscosa.

Aunque los trazos pueden parecer pintura o tinta, todos ellos tienen puntos como cualquier objeto vectorial. Ello implica que se puede cambiar la forma de sus trazos moviendo sus puntos. Tras remodelar el trazado, su trazo vuelve a dibujarse.

De esta forma, es posible editar una pintura entera sin tener que borrar ni volver a dibujar trazos.



Pintura editada mediante el desplazamiento de puntos vectoriales

También puede modificar los trazos existentes y añadir rellenos para seleccionar objetos dibujados con la herramienta Pincel. Los parámetros de trazo y relleno modificados se mantienen en usos posteriores de la herramienta dentro del documento actual. Si se cambia la categoría del trazo a Lápiz con la herramienta Pincel aún activa, la próxima vez que se use volverá a la categoría de trazo Básico.

Para pintar un trazado vectorial de estilo libre:

- 1 Haga clic en la herramienta Pincel.
Las opciones de esta herramienta solo funcionan en modo Mapa de bits.
- 2 También pueden establecerse atributos de trazo y relleno. Consulte “Aplicación de colores, trazos y rellenos” en la página 157.
- 3 Para dibujar, arrastre el ratón. Para restringir el trazado a una línea vertical u horizontal, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón.
- 4 Suelte el botón del ratón para terminar el trazado. Para cerrar el trazado, suelte el botón del ratón cuando el cursor haya regresado al punto de inicio del trazado.

Nota: Con la herramienta Pincel se pueden pintar píxeles en modo Mapa de bits. Consulte “Pintura en modo Mapa de bits” en la página 135.

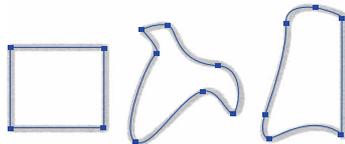
Uso de la herramienta Pluma

Un método de dibujar y editar objetos vectoriales en Fireworks es el de trazar puntos como si se estuviera dibujando un dibujo de ‘conecta los puntos’. Al hacer clic en cada punto con la herramienta Pluma, el trazado del objeto vectorial se dibuja automáticamente desde el último punto colocado con el ratón.

Además de conectar los puntos con segmentos rectos, la herramienta Pluma puede dibujar lo que se conoce como curvas Bezier, que son segmentos curvos de derivación matemática. Cada tipo de punto, ya sea punto de esquina o de curva, determina si las curvas adyacentes son líneas rectas o curvas.

- Un punto de esquina indica que al menos uno de los segmentos adyacentes es recto.
- Un punto de curva indica que al menos uno de los segmentos adyacentes es curvo.

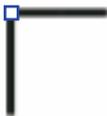
Todos los puntos de los objetos vectoriales, se hayan dibujado con la herramienta Pluma o con cualquier otra herramienta de dibujo de Fireworks, tienen tiradores de control. La posición del tirador de control de cada punto determina la forma de los segmentos adyacentes. La forma de los objetos vectoriales se puede cambiar si se arrastran los tiradores de control con las herramientas Pluma o Subselección. También puede cambiar la forma de un objeto cambiando un punto de recto a curvo.



Herramienta Pluma

Dibujo de segmentos de trazado rectos

Para dibujar segmentos de línea recta con la herramienta Pluma basta con hacer clic para colocar los puntos. Con cada clic de la herramienta Pluma se traza un punto de esquina.



Para dibujar un trazado con segmentos de línea recta:



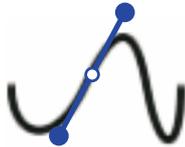
- 1 Elija la herramienta Pluma.
- 2 Active las opciones que desee del panel Opciones:

- Mostrar presentación preliminar de la pluma muestra una presentación preliminar del segmento de línea que se obtendría con el clic siguiente.
 - Mostrar puntos sólidos permite dibujar puntos sólidos.
- 3 Haga clic para colocar el primer punto de esquina.
 - 4 Desplace el cursor y haga clic para colocar el siguiente punto. Un segmento de línea recta une los dos puntos.
 - 5 Continúe trazando puntos. Segmentos rectos unirán el espacio entre ellos.
 - 6 Termine el trazado, abierto o cerrado:
 - Haga doble clic en el último punto para terminar el trazado como trazado abierto.
 - Elija otra herramienta para terminarlo como trazado abierto. Cuando se eligen determinadas herramientas y, a continuación, se vuelve a la herramienta Pluma, el siguiente clic continúa dibujando el objeto.
 - Para cerrar el trazado haga clic en el primer punto que trazó. Los puntos inicial y final del trazado cerrado coinciden.

Nota: El bucle que se forma cuando un trazado se superpone a sí mismo no constituye un trazado cerrado. Sólo son cerrados los trazados que comienzan y terminan en el mismo punto.

Dibujo de segmentos de trazado curvos

Para dibujar segmentos de trazado curvos, basta con hacer clic y arrastrar el ratón conforme se trazan los puntos. Conforme se dibuja, el punto actual muestra los tiradores.



Para dibujar un objeto con segmentos curvos:

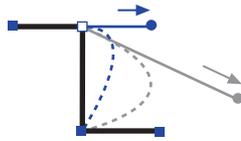


- 1 Elija la herramienta Pluma.
- 2 Haga clic para colocar el primer punto de esquina.
- 3 Sitúese en el punto siguiente; a continuación, haga clic y arrastre para generar un punto de curva. Cada vez que se hace clic y se arrastra, Fireworks extiende el segmento de línea hasta el nuevo punto.
- 4 Continúe trazando puntos. Si hace clic y arrastra un punto nuevo, se produce un punto de curva; si solo se hace clic se crea un punto de esquina.

5 Termine el trazado, abierto o cerrado:

- Haga doble clic en el último punto para terminar el trazado como trazado abierto.
- Elija otra herramienta para terminarlo como trazado abierto. Cuando se eligen determinadas herramientas y, a continuación, se vuelve a la herramienta Pluma, el siguiente clic continúa dibujando el objeto.
- Haga clic en el primer punto que trazó, para cerrar el trazado. Los puntos inicial y final del trazado cerrado coinciden.

Ajuste de la forma de un segmento de trazado recto



Para ajustar un segmento de trazado recto:

1 Seleccione el trazado con la herramienta Puntero o Subselección.



2 Haga clic en un punto con la herramienta Subselección, para seleccionarlo.

Los puntos de esquina seleccionados aparecen como cuadrados sólidos azules.

3 Arrastre el punto a otra posición.

Ajuste de la forma de un segmento de trazado curvo

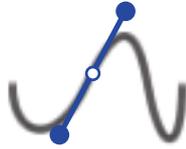


Para ajustar la curva Bezier de un segmento de trazado:

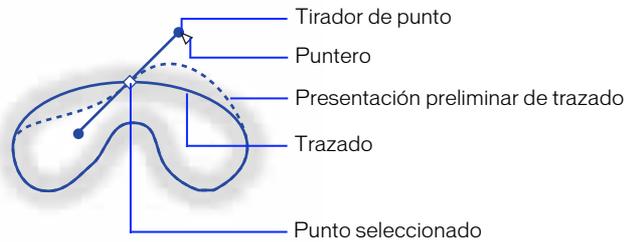
1 Seleccione el trazado con la herramienta Puntero o Subselección.

- Haga clic en un punto de curva con la herramienta Subselección, para seleccionarlo.

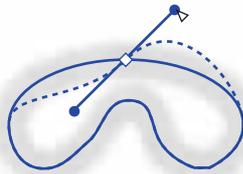
Los puntos de curva seleccionados aparecen como círculos sólidos azules. Los tiradores de control se proyectan a partir del punto.



- Arrastre el punto, o uno de sus tiradores, a una nueva posición. La presentación preliminar del trazado azul muestra dónde se dibujará el nuevo trazado si se suelta el botón del ratón.



Por ejemplo, arrastre el tirador de control izquierdo hacia abajo. Observe cómo sube el tirador de control derecho.



Para restringir el movimiento del tirador a ángulos de 45 grados:

Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón.

Conversión de segmentos de trazado en rectos o curvos

Los segmentos de trazado rectos quedan intersectados por puntos de esquina. Los segmentos de trazado curvos contienen puntos de curva.



Los segmentos de trazado rectos pueden convertirse en segmentos curvos, y viceversa, si se convierten sus puntos.



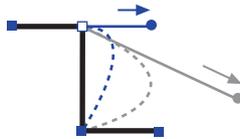
Para convertir en punto de curva un punto de esquina de un trazado seleccionado:



1 Elija la herramienta Pluma.

2 Haga clic en un punto de esquina y arrástrelo alejándolo.

Los tiradores se extenderán curvando los segmentos adyacentes.

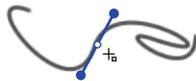


Para convertir en punto de esquina un punto de curva de un trazado seleccionado:

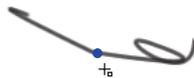


1 Elija la herramienta Pluma.

2 Haga clic en un punto de curva para convertirlo.



Los tiradores se retraen y los segmentos adyacentes se vuelven líneas rectas.



Para mover un punto:

Arrástrelo con la herramienta Subselección.

El trazado se vuelve a dibujar para reflejar la nueva posición del punto.

Para cambiar la forma de un segmento de trazado:

Arrastre un tirador de punto.

Continuación de un trazado existente

Para continuar dibujando un trazado abierto existente:

- 1 Elija la herramienta Pluma.
- 2 Haga clic en el punto final y continúe dibujando el trazado.
- 3 El cursor de la herramienta Pluma cambia para indicar que se está añadiendo a un trazado.

Fusión de dos trazados abiertos

Pueden conectarse dos trazados abiertos para formar uno continuo. Cuando se conectan dos trazados, el nuevo trazado adquiere los atributos de trazo, relleno y efectos del trazado situado más arriba.

Para combinar dos trazados abiertos:

- 1 Haga clic en el punto final de uno de los trazados.
- 2 Mueva el puntero hasta el punto final del otro trazado y haga clic.

Unión automática de trazados iguales abiertos

Resulta muy sencillo unir un trazado abierto con otro de características similares en cuanto a trazo y relleno.

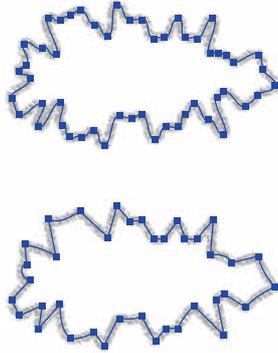
Para unir automáticamente dos trazados abiertos:

- 1 Seleccione un trazado abierto.
- 2 Elija la herramienta Subselección y arrastre un punto final del trazado a unos píxeles del final del trazado similar. El punto final se encaja en el otro trazado y los dos se convierten en uno solo.

Inclusión y eliminación de puntos en un trazado

Es posible añadir puntos a un trazado y suprimir los ya existentes. La adición de puntos a un trazado concede control sobre un segmento determinado del trazado.

Pueden eliminarse puntos de un trazado para cambiar su forma o para simplificar su edición.



Para insertar un punto en un trazado seleccionado:

Con la herramienta Pluma, haga clic en cualquier lugar del trazado que no contenga un punto.

Para convertir un punto de curva en otro de esquina:

Haga clic en un punto de curva con la herramienta Pluma.

Para eliminar un punto de un segmento de trazado seleccionado:

- Haga clic con la herramienta Pluma en un punto de esquina de un objeto seleccionado.
- Haga clic con la herramienta Pluma en un punto de curva de un objeto seleccionado.
- Seleccione un punto con la herramienta Subselección y pulse Suprimir o Retroceso.

Selección de puntos

Con la herramienta Pluma sólo se puede seleccionar un punto. Para seleccionar varios puntos, utilice la herramienta Subselección y mantenga pulsada Mayús mientras hace clic en cada punto. O bien, arrastre la herramienta Subselección alrededor de los puntos que desea seleccionar.

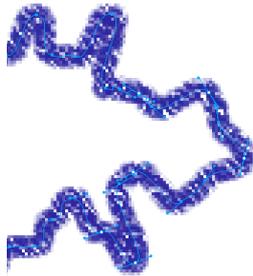
Antes de seleccionar un punto con la herramienta Pluma, seleccione el trazado con la herramienta Puntero. Si no lo hace, la herramienta Pluma dibujará un nuevo trazado en lugar de seleccionar un punto del trazado existente.

Para seleccionar puntos específicos:



- 1 Elija la herramienta Subselección.

- 2 Haga clic en un punto, o mantenga pulsada Mayús y haga clic en varios puntos uno a uno.



Para ver los tiradores de un punto de curva:

Haga clic en él con la herramienta Subselección. Si alguno de los puntos más cercanos al punto seleccionado es un punto de curva, el tirador más cercano también se muestra.

Para ver los tiradores más próximos del punto de curva en los lados de un punto de esquina:

- 1 Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre desde el punto con la herramienta Subselección.
- 2 Para ver el segundo tirador de punto, repita el paso anterior.

La presentación preliminar del trazado muestra dónde se dibujará el nuevo trazado si se suelta el botón del ratón.



Arrastre un tirador de punto con la herramienta Subselección para editar segmentos de trazado adyacentes.

Para doblar un segmento adyacente hasta un punto de esquina:

- 1  Elija la herramienta Subselección.
- 2 Seleccione un punto de esquina.
- 3 Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra un tirador de punto para doblar el segmento adyacente.

Remodelado de trazados con herramientas de edición del modo Vector

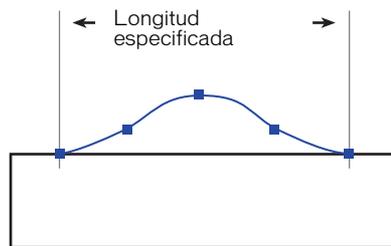
Además de arrastrar puntos y tiradores de punto, Fireworks tiene diversas herramientas que sirven para editar objetos vectoriales directamente.



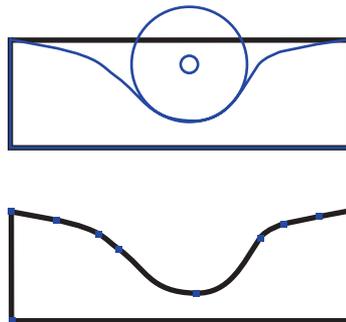
Herramientas de edición del modo Vector: Estilo libre, Remodelar área, Depurador de trazados, Volver a dibujar trazado y Cuchillo

Plegado y remodelado de objetos vectoriales

Utilice la herramienta Estilo libre para doblar y remodelar objetos vectoriales sin necesidad de manipular sus puntos. Es posible empujar o estirar cualquier parte de un trazado independientemente de dónde se encuentren sus puntos. Fireworks añade, mueve o elimina automáticamente puntos situados a lo largo del trazado mientras se cambia la forma del objeto vectorial.



La herramienta Estilo libre estira un segmento de trazado



La herramienta Estilo libre empuja un segmento del trazado; el nuevo trazado refleja la reducción

A medida que mueve el ratón por un trazado seleccionado, el cursor cambia al de ampliación o reducción, según su posición relativa al trazado seleccionado.

Este cursor	Indica que
	La herramienta Estilo libre está utilizándose.
	La herramienta Estilo libre está utilizándose y el cursor de ampliación está preparado para ampliar el trazado seleccionado.
	La herramienta Estilo libre está utilizándose y el cursor está ampliando el trazado seleccionado.
	La herramienta Estilo libre está utilizándose y el cursor de reducción está activo.
	La herramienta Remodelar área está en uso y el cursor está activo. El área comprendida entre el círculo interno y el círculo externo representa la intensidad reducida.

Cuando el cursor está dentro, el trazado se puede ampliar. Cuando no está dentro, se puede reducir. El tamaño del cursor de reducción puede cambiarse.

Para ampliar trazados seleccionados:

- 1 Elija la herramienta Estilo libre.
- 2 Sitúe el cursor sobre el trazado seleccionado.

El cursor cambia al cursor de ampliación.



- 3 Arrastre el trazado.

Para reducir trazados seleccionados:

- 1 Elija la herramienta Estilo libre.

El cursor cambia al cursor de reducción.



- 2 Apunte sobre algo alejado del trazado.
- 3 Arrastre hacia el trazado para reducirlo. Presione ligeramente sobre el trazado seleccionado para cambiarlo de forma.

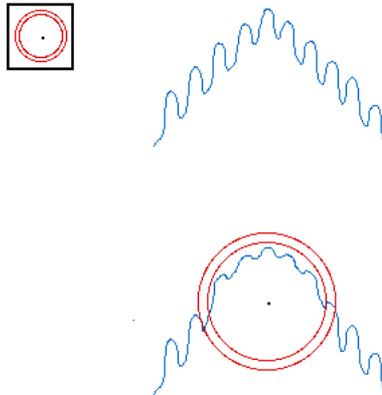
Para cambiar el tamaño del cursor de reducción, siga una de estas indicaciones:

- Pulse 2 o la tecla de flecha Derecha para aumentar la anchura del cursor.
- Pulse 1 o la tecla de flecha Derecha para reducir la anchura del cursor.
- Para establecer el tamaño del cursor y la longitud de segmento del trazado afectado, introduzca un valor del 1 al 500 en el cuadro de texto Tamaño del panel Opciones. Este valor indica el tamaño en píxeles del cursor.

Nota: La herramienta Estilo libre también responde a la presión de una tableta Wacom u otras compatibles.

Distorsión de trazados

Utilice la herramienta Remodelar área para ampliar el área de todos los trazados seleccionados dentro del círculo exterior del cursor de esta herramienta.



El círculo interior del cursor representa el límite de la herramienta a su máxima potencia. El área situada entre el círculo interior y el exterior remodela los trazados con una fuerza menor al nivel máximo. El círculo exterior del cursor determina su ampliación gravitacional. Es posible establecer la fuerza.

Nota: La herramienta Remodelar área también responde a la presión de una tableta Wacom u otra compatible.

Para distorsionar los trazados seleccionados:

- 1 Elija la herramienta Remodelar área.
- 2 Arrastre el ratón por los trazados para volver a dibujarlos.

Para cambiar el tamaño del cursor de Remodelar área:

- Haga clic y mantenga pulsado el botón del ratón mientras pulsa 2 o la tecla de flecha Derecha para aumentar el tamaño del cursor.

- Haga clic y mantenga pulsado el botón del ratón mientras pulsa 1 o la tecla de flecha Izquierda para reducir el tamaño del cursor.
- Para establecer el tamaño del cursor y la longitud de segmento del trazado afectado, introduzca un valor del 1 al 500 en el cuadro de texto Tamaño del panel Opciones. Este valor indica el tamaño en píxeles del cursor.

Para establecer la fuerza del círculo interior del cursor de Remodelar área:

Introduzca un valor del 1 al 100 en el cuadro de texto Fuerza del panel Opciones. Este valor indica el porcentaje de fuerza del cursor. A mayor porcentaje, mayor fuerza.

Para volver a dibujar trazados

Utilice la herramienta Volver a dibujar trazado para redibujar un segmento del trazado seleccionado, conservando sus características de trazo, relleno y efectos.



Para volver a dibujar un segmento de un trazado seleccionado:



1 Elija la herramienta Volver a dibujar trazado.

2 Sitúe el cursor sobre el trazado.

El cursor cambiará por el de Volver a dibujar trazado.

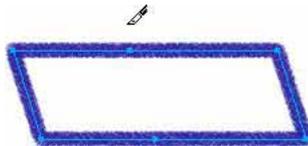
3 Arrastre el ratón para volver a dibujar un segmento de trazado. La porción del trazado que se va a volver a dibujar se resalta en color rojo.

4 Suelte el botón del ratón para reemplazar el segmento de trazado.

Corte de trazados en varios objetos distintos



Utilice la herramienta Cuchillo para cortar un trazado en otros dos o más trazados.



Nota: Si selecciona una imagen de mapa de bits, la herramienta Cuchillo se convierte en la herramienta Borrador.

Para cortar un trazado seleccionado:

- 1 Elija la herramienta Cuchillo.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Arrastre el cursor a través del trazado.
 - Haga clic en el trazado.
- 3 Anule la selección del trazado.

Remodelado de objetos vectoriales con operaciones de trazado

Puede utilizar las operaciones de trazado del menú Modificar para combinar o alterar trazados existentes y crear nuevas formas. En algunas de estas operaciones, el orden de apilamiento de los objetos de trazado seleccionados define la manera en que funciona la operación. Para obtener más información sobre cómo disponer el orden de apilamiento de los objetos seleccionados, consulte “Apilamiento de objetos” en la página 98.

Nota: El hecho de utilizar una operación de trazado suprime cualquier información relativa a la presión o la velocidad de los trazados.

Combinación de objetos de trazado

Los objetos de trazado se pueden combinar en un solo objeto.

Para crear un trazado continuo a partir de dos abiertos:

- 1 Elija la herramienta Subselección.
- 2 Seleccione dos extremos en dos trazados abiertos.
- 3 Elija Modificar > Unir.

Para crear un trazado compuesto:

- 1 Seleccione dos o más trazados abiertos o cerrados.
- 2 Elija Modificar > Unir.

Para dividir un trazado compuesto:

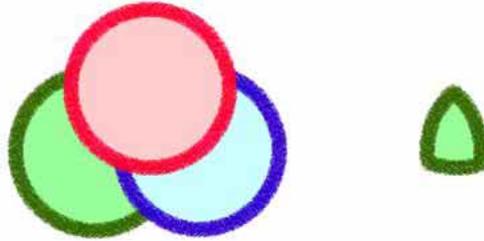
- 1 Seleccione el trazado compuesto.
- 2 Elija Modificar > Separar.

Para combinar trazados cerrados en otro trazado que abarque el área completa de los originales:

Elija Modificar > Combinar > Unir. El trazado de resultado utiliza los atributos de trazo y relleno del objeto situado detrás.

Creación de un objeto a partir de la intersección de otros objetos

Puede crear un objeto a partir de la intersección de dos o más objetos.

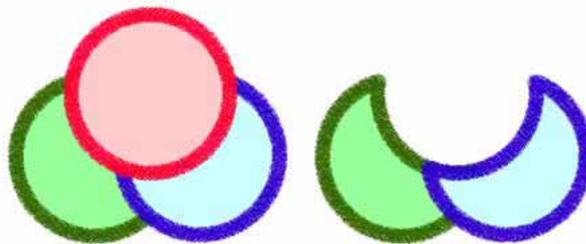


Para crear un trazado cerrado que abarque el área común a todos los trazados cerrados seleccionados:

Elija Modificar > Combinar > Intersectar. El trazado de resultado utiliza los atributos de trazo y relleno del objeto de trazado situado detrás.

Eliminación de porciones de un objeto de trazado

Se pueden eliminar las partes de un objeto de trazado seleccionado que queden solapadas por otro objeto de trazado seleccionado que esté situado delante.



Para eliminar porciones de un objeto de trazado:

- 1 Seleccione el objeto de trazado que define el área que desea eliminar.
- 2 Elija Modificar > Organizar > Poner en primer plano.

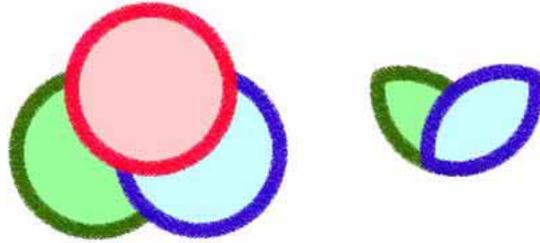
3 Mantenga pulsada la tecla Mayús y añada a la selección el objeto del trazado cuyas partes desea eliminar.

4 Elija Modificar > Combinar > Perforar.

Los atributos de trazo y de relleno no se modifican.

Recorte de un trazado

Puede eliminar porciones de un trazado fuera del área definida por otro trazado seleccionado que esté situado delante.



Para recortar un trazado seleccionado:

1 Seleccione el objeto de trazado que define el área que va a recortar.

2 Elija Modificar > Organizar > Poner en primer plano.

3 Mantenga pulsada Mayús y añada a la selección el objeto de trazado que va a recortar.

4 Elija Modificar > Combinar > Recortar.

El objeto de resultado conserva los atributos de trazo y relleno del objeto de trazado situado detrás.

Simplificación de un trazado

Puede suprimir puntos de un trazado manteniendo su forma global.

Para simplificar un trazado seleccionado:

Elija Modificar > Modificar el trazado > Simplificar.

Expansión de un trazo

Puede convertir el perímetro del trazo del trazado seleccionado en otro trazado cerrado. El resultado crea la ilusión de un trazado sin relleno y con el mismo trazo que el relleno del objeto original.



Para expandir el trazo de un objeto seleccionado:

- 1 Elija **Modificar > Modificar el trazado > Expandir trazo**, para abrir el cuadro de diálogo **Expandir trazo**.



- 2 Establezca la anchura del trazado cerrado final.
- 3 Especifique un tipo de esquina: en ángulo, redonda o biselada.
- 4 Si elige la esquina en ángulo, establezca el ángulo mínimo, que es el punto en que una esquina de este tipo se convierte automáticamente en otra biselada. El ángulo mínimo es la relación entre la longitud de la esquina en ángulo y la anchura del trazo.
- 5 Elija una opción de terminación: unida, cuadrada o redonda, y haga clic en **Aceptar**.

Reemplaza al trazado original un trazado cerrado con la forma del original y con sus mismos atributos de trazo y relleno.

Contracción o expansión de un trazado

Puede contraer o expandir el trazado de un objeto seleccionado tanto como desee.

Para expandir o contraer el trazado seleccionado:

- 1 Elija Modificar > Modificar el trazado > Cambiar el tamaño, para abrir el cuadro de diálogo Modificar tamaño de trazado.
- 2 Elija una dirección para contraer o expandir el trazado:
 - Hacia dentro contrae el trazado.
 - Hacia afuera expande el trazado.
- 3 Establezca la anchura entre el trazado original y el que va a contraer o expandir.
- 4 Especifique un tipo de esquina: en ángulo, redonda o biselada.
- 5 Si elige la esquina en ángulo, establezca el ángulo mínimo, que es el punto en que una esquina de este tipo se convierte automáticamente en otra biselada. El ángulo mínimo es la relación entre la longitud de la esquina en ángulo y la anchura del trazo.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Un objeto de trazado más pequeño o más grande con los mismos atributos de trazo y relleno reemplazará al objeto original.

CAPÍTULO 6

Trabajo con mapas de bits

Las imágenes de mapas de bits están compuestas de píxeles, que son pequeños cuadrados que se combinan como las teselas de un mosaico para crear una imagen. Un ejemplo de imagen de mapa de bits sería una fotografía en color digitalizada. Además de las herramientas de dibujo y edición de vectores, Fireworks dispone de una gran variedad de herramientas para el tratamiento de imágenes de mapas de bits.

Entre las opciones de edición de mapas de bits se incluyen la pintura y el dibujo con las herramientas tradicionales de aplicaciones de edición de mapas de bits, el cambio de color de los píxeles, la eliminación de píxeles, la duplicación de elementos de la imagen con la herramienta Sello, el fundido de los bordes de la imagen, el recorte de las imágenes y su transformación.

Acceso al modo Mapa de bits

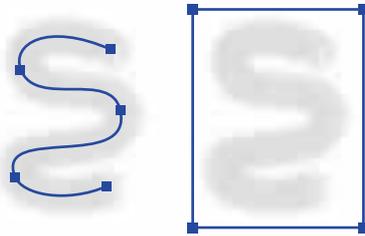
Fireworks activa este modo cuando se elige una herramienta del modo Mapa de bits, como por ejemplo el Lazo, cuando se hace doble clic en una imagen de mapa de bits o cuando se selecciona una imagen de mapa de bits en el panel Capas. En modo Mapa de bits, Fireworks muestra el documento enmarcado por un borde rayado. Este borde recuerda al usuario que está activo el modo Mapa de bits y que se están editando píxeles.

Nota: En versiones anteriores de Fireworks, al modo Mapa de bits se le denominaba modo de edición de imágenes.



En el modo Mapa de bits, el lienzo aparece rodeado de un borde rayado.

Durante el dibujo y la edición en modo Mapa de bits, se pintan píxeles individuales en la imagen. A diferencia del dibujo de objetos en modo Vector, cualquier dibujo que se realiza en modo Mapa de bits cambia los píxeles eliminando los que pudiera haber con anterioridad.



Objeto vectorial con un trazado y puntos, e imagen de mapa de bits compuesta de píxeles en su totalidad

Activación y desactivación del modo Mapa de bits

Para editar los píxeles del mapa de bits importado, abierto o creado, es necesario pasar del modo Vector al modo Mapa de bits.

Para activar el modo Mapa de bits:

- Seleccione un objeto de imágenes de mapa de bits con cualquiera de las siguientes herramientas: Recuadro, Recuadro oval, Lazo, Lazo poligonal, Varita mágica, Borrador o Sello.
- Haga doble clic en una imagen de mapa de bits con la herramienta Puntero.
- Haga clic en la miniatura de una imagen de mapa de bits, en el panel Capas.
- Seleccione un objeto de imágenes de mapa de bits, y elija Modificar > Editar mapa de bits.

Para volver al modo Vector desde el modo Mapa de bits:

- Haga clic en el botón Detener situado en la parte inferior de la ventana del documento.
- Haga doble clic fuera del lienzo con cualquier herramienta de selección.
- Utilice una herramienta de selección para hacer doble clic en un área de la ventana de documento que esté fuera del lienzo.



Botón Detener

- Seleccione un objeto vectorial en el panel Capas.
- Elija Modificar > Salir del modo Mapa de bits.
- Pulse la tecla Esc.

Para ocultar temporalmente el borde listado:

Elija Ver > Ocultar bordes. Al salir del modo Mapa de bits, se desactiva la opción Ocultar bordes.

Para establecer que el borde rayado se mantenga oculto:

- 1 Elija Editar > Preferencias.
- 2 En el cuadro de diálogo Preferencias, elija la ficha Edición.
- 3 Anule la selección de Mostrar borde rayado y haga clic en Aceptar.

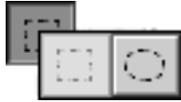
Para evitar que el borde de rayas aparezca alrededor de todo el documento:

- 1 Elija Editar > Preferencias.
- 2 En el cuadro de diálogo Preferencias, elija la ficha Edición.
- 3 Anule la selección de Expandir para rellenar el documento y haga clic en Aceptar.

Resulta muy útil cuando el documento contiene imágenes de mapa de bits pequeñas y quiere que el borde rayado rodee solo a la imagen de mapa de bits seleccionada.

Selección de áreas de píxeles

En modo Mapa de bits, las herramientas de selección principales son las herramientas Recuadro y Recuadro oval, las herramientas Lazo y Lazo poligonal, y la herramienta Varita mágica.



Herramientas Recuadro y Recuadro oval



Herramientas Lazo y Varita mágica

Las herramientas de selección de píxeles definen el área de píxeles que se desea seleccionar. Tras dibujar el recuadro de selección, puede hacer clic y arrastrar la herramienta Puntero para seleccionar los píxeles:

- Los píxeles incluidos en el recuadro de selección pueden moverse o cambiarse de tamaño.
- Es posible crear una selección flotante de píxeles que puede editar, mover, cortar o copiar si hace clic dentro del recuadro.

Cuando está activa una herramienta de recuadro de selección, se puede mantener pulsadas las teclas Control (Windows) o Comando (Macintosh) para pasar provisionalmente a la herramienta Puntero y arrastrar el recuadro para crear una selección de píxeles flotante.

Selección de opciones de la herramienta Recuadro

Al hacer doble clic en la herramienta Recuadro, Lazo o Varita mágica, aparece el panel Opciones de herramientas con opciones específicas de la herramienta. Las opciones de borde están disponibles en todas las herramientas de selección de píxeles:

Duro crea una selección de recuadro con un borde definido.

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

Fundido permite fundir el borde de la selección de píxeles.

Las opciones de estilo sólo están disponibles en las herramientas Recuadro:

Normal permite crear un recuadro con valores de altura y anchura independientes.

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

Tamaño fijo limita la altura y la anchura a las dimensiones establecidas.

Para seleccionar un área de píxeles rectangular u ovalada:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Recuadro o Recuadro oval para abrir el panel Opciones de herramientas.
- 2 Elija opciones de Estilo y Borde.
- 3 Arrastre el ratón para seleccionar píxeles.



Nota: Mantenga pulsada la tecla Mayús para dibujar recuadros cuadrados o circulares. Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para empezar a dibujar desde el centro.

Para seleccionar un área de píxeles de estilo libre:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Lazo para abrir el panel Opciones de herramientas.
- 2 Elija una opción de Borde.

- 3 Arrastre el cursor alrededor de los píxeles que desee seleccionar.



Para seleccionar un área poligonal de píxeles:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Lazo polígono para abrir el panel Opciones de herramientas y elija una opción de Borde.
- 2 Haga clic para definir el contorno de la selección.
- 3 Cierre el polígono:
 - Haga clic en el punto inicial.
 - Haga doble clic en el espacio de trabajo.



Nota: Mantenga pulsada la tecla Mayús para restringir los segmentos de la herramienta Lazo poligonal a incrementos de 45 grados.

Para seleccionar un área de píxeles de colores similares:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Varita mágica para abrir el panel Opciones de herramientas.

- 2 Elija una opción de Borde y arrastre el control deslizante para establecer el nivel de tolerancia.

La tolerancia permite establecer la gama de colores que se seleccionan al hacer clic en un píxel con la herramienta Varita mágica. Si introduce el valor 0 y hace clic en un píxel, sólo se seleccionan los píxeles adyacentes que tengan exactamente el mismo color. Si introduce el valor 65, se selecciona una amplia gama de colores afines.

- 3 Haga clic en el área cuyo color desee seleccionar. Alrededor de los píxeles seleccionados aparece un recuadro.



Píxeles seleccionados con una tolerancia de 87

Para seleccionar colores similares:

- 1 Seleccione un área de color con una herramienta de recuadro o lazo.
- 2 Elija Editar > Seleccionar similar. Alrededor de los píxeles seleccionados aparece un recuadro.

El valor de tolerancia actual definido en el panel Opciones de la herramienta Varita mágica determina el rango de colores similares que está seleccionado.

Para eliminar un recuadro de selección:

- Dibuje otro recuadro o haga clic fuera de la selección actual con la herramienta recuadro o lazo.
- Elija Editar > Anular selección.
- Salga del modo Mapa de bits.

Ajuste de un recuadro de selección

Después de seleccionar los píxeles con una herramienta de recuadro o lazo, puede mover el borde del recuadro, sin tocar los píxeles que incluye, para editarlo. Las teclas modificadoras permiten añadir píxeles al borde del recuadro, o eliminar píxeles de éste, de forma manual.

También es posible expandir o contraer el borde del recuadro de selección conforme a un valor especificado, seleccionar un área adicional al rededor del recuadro de selección, suavizar el borde del recuadro o crear una selección de píxeles flotante. La selección flotante permite editar, mover, cortar o copiar el área de píxeles seleccionada.

Desplazamiento de un recuadro de selección

Los recuadros de selección pueden moverse sin que afecte a los píxeles que delimitan.

Para desplazar el recuadro de selección:

- Arrástrelo con una herramienta de recuadro o lazo.
- Utilice las teclas de flecha para desplazar el recuadro de selección en incrementos de 1 píxel.
- Pulse Mayús y utilice las teclas de flecha para realizar desplazamientos de 10 en 10 píxeles.

Adición o eliminación de píxeles mediante teclas modificadoras

Pueden utilizarse teclas modificadoras para añadir o eliminar píxeles del borde parpadeante del recuadro de selección. También se puede seleccionar los píxeles situados en la intersección de dos recuadros de selección superpuestos.

Para añadir píxeles a una selección de recuadro:

Mantenga pulsada Mayús mientras selecciona el área de píxeles que desea añadir. Se pueden añadir píxeles a la selección aunque no sean adyacentes a la selección original.

Para anular la selección de píxeles dentro de un recuadro de selección y perforar partes de la selección:

Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras selecciona el área de píxeles cuya selección desea anular.

Para utilizar un segundo recuadro donde seleccionar píxeles de un recuadro:

- 1 Mantenga pulsadas las teclas Alt+Mayús (Windows) u Opción+Mayús (Macintosh) mientras crea otro recuadro de selección superpuesto al borde del recuadro original.
- 2 Suelte el botón del ratón. Sólo se seleccionan los píxeles situados en la intersección de los dos recuadros.



Recuadro rectangular sobre el recuadro original



Selección de píxeles resultante

Expansión y contracción de un recuadro

Una vez que se ha dibujado un recuadro para seleccionar píxeles, se puede ampliar o contraer su borde.

Para ampliar el borde de un recuadro:

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

Para contraer el borde de un recuadro:

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

Selección de un área situada alrededor de un recuadro existente

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



Recuadro original



Después de enmarcarlo con un recuadro adicional

Para seleccionar un área situada alrededor de un recuadro existente:

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

Suavizado del borde de un recuadro

Con Fireworks se pueden eliminar los píxeles sobrantes de los bordes de los recuadros de selección. Esta función resulta muy útil cuando aparecen píxeles sobrantes por el borde del recuadro de selección de píxeles, después de utilizar la herramienta Varita mágica.



Selección de píxeles antes y después del suavizado

Para suavizar el borde de un recuadro:

- 1 Elija **Modificar > Recuadro > Suavizar**.
- 2 Introduzca un radio de muestra para especificar el grado de suavizado que se quiere aplicar, y haga clic en **Aceptar**.

Creación de una selección flotante de píxeles

Cuando se dibuja un recuadro de selección y se arrastra a una posición diferente, los píxeles que contiene no se desplazan con el recuadro. Si desea desplazar, editar, cortar o copiar una selección de píxeles, primero cree con ellos una selección flotante.

Para crear una selección flotante de píxeles:

Tras dibujar un recuadro de selección, arrástrelo con la herramienta **Puntero**.

Las selecciones flotantes puede moverse por toda el área que delimita el borde rayado. Al seleccionar otros píxeles o salir del modo Mapa de bits, los píxeles quedan definitivamente situados en la nueva posición.

Pintura en modo Mapa de bits

Para crear una imagen de mapa de bits, se debe importar o abrir, dibujar o pintar en modo Mapa de bits, o convertirse de objeto vectorial en objeto de mapa de bits. Para más información sobre la importación de imágenes, consulte “Inserción de objetos en un documento de Fireworks” en la página 73.

En Fireworks, los archivos de imágenes de mapa de bits, como los JPEG, se abren en modo Mapa de bits.

Se pueden convertir objetos vectoriales seleccionados en un solo objeto de mapa de bits. También puede convertir cualquier número de objetos de mapa de bits seleccionados en un único objeto de mapa de bits. La conversión de Vector a Mapa de bits es técnicamente irreversible, excepto cuando puede utilizarse la opción Editar > Deshacer o la acción aún está disponible en el panel Historial. Las imágenes de mapas de bits no pueden convertirse en objetos vectoriales.

Para crear un mapa de bits nuevo:

Inserte una imagen de mapa de bits vacía:

- En un área vacía del documento, arrastre una herramienta de recuadro o lazo.
- Elija Insertar > Mapa de bits vacío.

Para convertir en imagen de mapa de bits los objetos vectoriales seleccionados:

Elija Modificar > Convertir en mapa de bits.

Uso de herramientas de dibujo en modo Mapa de bits

Se pueden utilizar las herramientas de formas básicas y las de Línea, Lápiz y Pincel para pintar píxeles en modo Mapa de bits. Cuando se pinta en modo Mapa de bits, en lugar de dibujar vectores se pintan píxeles. Cualquier cosa que se pinte sustituirá a los píxeles de la imagen.

Si el documento ya tiene un recuadro de selección, estas herramientas solo pintan píxeles dentro del recuadro. Consulte “Selección de áreas de píxeles” en la página 128.

Si pinta líneas y trazos que amplían una imagen de mapa de bits, su tamaño se recorta automáticamente al salir del modo Mapa de bits. La imagen se recorta en forma de rectángulo conforme al tamaño de los píxeles utilizados, y desaparece el espacio transparente que la rodea.

Para pintar píxeles en modo Mapa de bits:

- 1 Elija una herramienta de formas básicas, o la herramienta Línea, Lápiz o Pincel.
- 2 Ajuste las opciones de trazo en el panel Trazo. Si está utilizando una herramienta de formas básicas también puede ajustar las opciones de relleno.
- 3 Para dibujar, arrastre el ratón.

Cambio de colores de píxeles con la herramienta Cubo de pintura

Después de seleccionar los píxeles, también puede utilizar la herramienta Cubo de pintura para cambiar el color de éstos por el color del cuadro de color de relleno.



Herramienta Cubo de pintura

Para aplicar el color de relleno a los píxeles seleccionados:

- 1 Elija un color en el cuadro de colores de relleno.
- 2 Haga doble clic en la herramienta Cubo de pintura.
- 3 En el panel Opciones de herramientas, elija Rellenar sólo selección.
- 4 Haga clic en el recuadro de selección. El color de relleno se aplica a los píxeles seleccionados.

Borrado de píxeles

Utilice la herramienta Borrador para eliminar píxeles, o para pintar los píxeles con un color diferente.



Herramienta Borrador

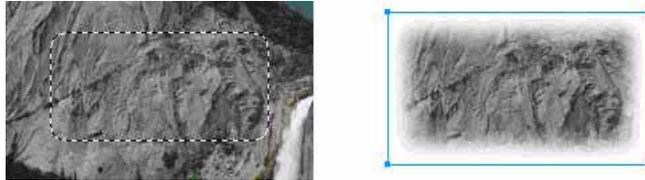
De forma predeterminada, el cursor de la herramienta Borrador tiene forma de goma de borrar y representa el tamaño actual del borrador. El tamaño y el aspecto del cursor de la herramienta Borrador pueden cambiarse. Para obtener información, consulte “Configuración de preferencias” en la página 59.

Para borrar píxeles:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Borrador para abrir el panel Opciones de herramientas.
- 2 Establezca el color del borrador en el menú emergente Borrar con:
 - Transparente** convierte en transparente el área borrada.
 - Color de relleno** selecciona el color del cuadro de color de relleno.
 - Color de trazo** selecciona el color del cuadro de color del trazo.
 - Color del lienzo** selecciona el color del lienzo del documento.
- 3 Elija un borrador cuadrado o redondo.
- 4 Arrastre el control deslizante de Suavidad de bordes para establecer la suavidad del borde del borrador.
- 5 Arrastre el control deslizante de Tamaño del borrador para establecer el tamaño del borrador.
- 6 Arrastre la herramienta Borrador sobre los píxeles que quiera borrar o pintar con un color diferente.

Fundido de selecciones de píxeles

Al fundir una selección, los píxeles de la imagen no se desenfocan; sólo se desenfocan los bordes de la selección. Resulta muy útil cuando se desea eliminar un objeto de una foto. Mediante el fundido, el área copiada se mezcla fácilmente con los píxeles circundantes.



Para fundir los bordes de una selección de píxeles:

- 1 Elija **Modificar > Recuadro > Fundido** para abrir el cuadro de diálogo Selección de fundido.
- 2 Escriba un valor para establecer el radio del fundido y haga clic en **Aceptar**.

El valor del radio determina el número de píxeles que se desenfocan a cada lado del borde de selección.

Clonación de un área de píxeles

Para duplicar áreas de una imagen de mapa de bits, utilice la herramienta Sello. Cuando se clona un área, aparecen dos cursores. El círculo azul indica el área que se quiere clonar (el *origen*) y el cursor en forma de sello señala el lugar en el que se desea colocar el duplicado.



Herramienta Sello

La clonación es útil cuando se quiere arreglar una fotografía que presenta rayas. Basta con duplicar un área de la foto y colocarla sobre el área de la raya.



Cursores con forma de sello

La clonación también es útil para crear efectos especiales, como la duplicación de la cara de una persona o de determinados rasgos faciales.

Para clonar partes de una imagen de mapa de bits:

- 1 Haga doble clic en la herramienta Sello.
- 2 En el panel Opciones de herramientas, seleccione una opción de origen:
 - Fijo permite bloquear el cursor de origen (el círculo azul) en un área concreta de la imagen para que pueda duplicarla varias veces. El cursor en forma de sello y el cursor de origen circular no se desplazan a la vez.
 - Alineado permite desbloquear el cursor de origen para que pueda duplicar distintas áreas de una imagen. Los dos cursores se mueven a la vez.



- 3 Seleccione una opción de Muestra:
 - Imagen permite hacer un duplicado de la imagen seleccionada solamente.
 - Documento permite duplicar cualquier área del documento, incluidos los objetos de trazado existentes.
- 4 Arrastre el control deslizante de tamaño del sello para establecer el tamaño del cursor de Sello.
- 5 En la ventana de presentación preliminar de Suavidad de bordes, arrastre el control deslizante para ajustar la suavidad del borde de la herramienta Sello.
- 6 Sitúe el cursor en el área que desee clonar y haga clic con el botón del ratón.
- 7 Mueva el cursor de Sello hasta el área donde desea situar el duplicado y haga clic con el botón del ratón.

Nota: Para cambiar la ubicación del cursor de origen, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras hace clic con la herramienta Sello.

Recorte de una imagen de mapa de bits

Utilice Editar > Recortar mapa de bits seleccionado para retirar partes de una imagen de mapa de bits. Por ejemplo, si tiene una fotografía que se ha tomado a demasiada distancia, puede eliminar todo el fondo de la foto y mantener únicamente el objeto principal de la foto.



Herramienta Recortar

Para recortar una imagen de mapa de bits:

- 1 Elija Editar > Recortar mapa de bits seleccionado. Aparecen los tiradores de recorte.
- 2 Ajuste los tiradores de recorte hasta que el recuadro delimitador abarque el área de la imagen de mapa de bits que desee conservar:
 - Arrastre los tiradores.
 - Mantenga pulsada la tecla Mayús y utilice las teclas de flecha.



- 3 Haga doble clic dentro del recuadro delimitador o pulse Intro para recortar la imagen. Los elementos situados fuera del cuadro delimitador se eliminan.

Para cancelar el comando de recorte, pulse la tecla Esc.

CAPÍTULO 7

Uso de texto

Fireworks tiene numerosas funciones de texto que suelen reservarse para las aplicaciones de edición de sobremesa más sofisticadas. Puede crear texto en una gran variedad de fuentes y tamaños, ajustando su acercamiento, espaciado, color, interlineado, línea de base y otras características. La combinación de las funciones de edición de texto de Fireworks con la amplia variedad posible de trazos, rellenos, efectos y estilos hará que los textos sean un elemento vivo de sus diseños gráficos.

La posibilidad de editar el texto en cualquier momento, incluso después de aplicar efectos automáticos como sombras o biseles, facilita la corrección de errores ortográficos. También podrá copiar objetos que incluyan texto y cambiar el texto en cada copia. El texto vertical, el texto transformado, el texto anexo a un trazado y el texto convertido en trazado o imágenes, aumenta más las posibilidades del diseño.

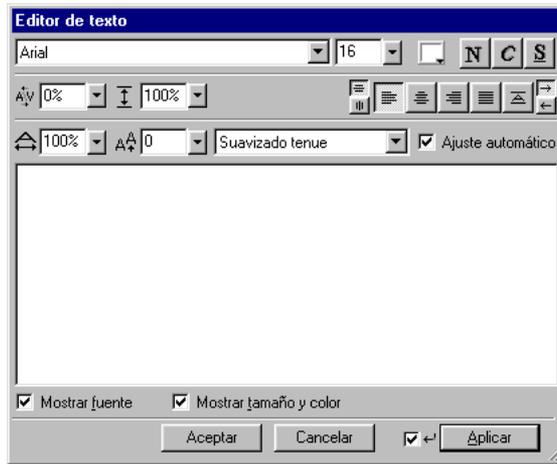
Puede importar texto sin que pierda sus atributos de RTF (Rich Text Format). Además, cuando se importa un documento de Photoshop, el texto que contiene sigue siendo editable. Fireworks se ocupa de las fuentes no instaladas al realizar una importación solicitando al usuario que elija una fuente de sustitución.

Introducción de texto

Introduzca, asigne formato y modifique el texto de los gráficos utilizando la herramienta Texto y el Editor de texto.



Herramienta Texto



Editor de texto

El texto de los documentos de Fireworks va incluido en un rectángulo con tiradores denominado bloque de texto.

Para introducir texto:

- 1 Elija la herramienta Texto.
- 2 Haga clic en el lugar del documento donde desea que empiece el bloque de texto.
Se abre el Editor de texto.
- 3 Seleccione el color, la fuente, el tamaño, el espaciado y otras características de texto.
- 4 Escriba el texto. Para introducir un salto de línea, pulse Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
- 5 Seleccione el texto en el Editor de texto para asignarle formato después de escribirlo.

6 Para ver el texto en el documento a medida que lo escribe en el Editor de texto:

- Elija la opción de aplicación automática en el Editor de texto.



- Haga clic en Aplicar.

7 Haga clic en Aceptar.

El texto aparece como bloque de texto en el documento de Fireworks.

Nota: Fireworks memoriza el color del texto aparte del color de relleno, y lo conserva para la siguiente entrada o sesión.

Para volver a abrir el Editor de texto:

Haga doble clic en el bloque de texto.

Desplazamiento de bloques de texto

Puede seleccionar un bloque de texto y moverlo a cualquier lugar del documento, de manera idéntica a los demás objetos. Los bloques de texto también pueden moverse con el Editor de texto abierto.

Para desplazar un bloque de texto:

Arrástrelo a la nueva ubicación.

Tamaño automático de los bloques de texto

Los bloques de texto de Fireworks cambian de tamaño automáticamente. A medida que se escribe una línea, el bloque de texto se expande. Si se borra texto, el bloque se reduce de tamaño para adaptarse al texto restante. Los bloques de texto de varias líneas no ajustan su tamaño de forma automática.

Para controlar la anchura del texto ajustado en un bloque de texto, se debe cambiar el tamaño del bloque.



Para cambiar el tamaño de un bloque de texto:

Arrastre un tirador de cambio de tamaño.

Edición de texto

Dentro de un bloque de texto se pueden cambiar todos los aspectos, como el tamaño, fuente, espaciado, interlineado y línea de base del texto.

Los atributos de un bloque de texto pueden cambiarse con el menú Texto o con el Editor de texto. El menú Texto ofrece un método rápido para cambiar atributos. Si necesita realizar modificaciones detalladas, mejor utilice el Editor de texto.

Al editar texto, sus atributos de trazo, relleno y efecto también se actualizan.

Para editar texto en el Editor de texto:

- 1 Haga doble clic en el bloque de texto.
- 2 En el área de presentación preliminar del Editor de texto, resalte el texto que desea cambiar.
- 3 Realice y aplique sus cambios.

Para obtener más información sobre cómo modificar los atributos de texto, consulte las secciones correspondientes en este capítulo.

- 4 Haga clic en Aceptar.

Selección de una fuente, su tamaño y su estilo

Cuando se cambian los atributos de fuente, tamaño y estilo del texto dentro de un bloque, puede utilizarse el Editor de texto y también los comandos del menú Texto.

Nota: Si desea utilizar fuentes Type 1 en Macintosh, debe tener instalado Adobe Type Manager 4 o una versión posterior.

De forma predeterminada, el Editor de texto muestra el texto con la fuente y el tamaño de fuente actuales. Un bloque de texto puede contener muchas fuentes y tamaños distintos.

También puede verse texto en el Editor de texto con la fuente y el tamaño de fuente del sistema. Esta opción resulta muy útil cuando se está utilizando una fuente o un tamaño de fuente difícil de leer mientras se escribe.

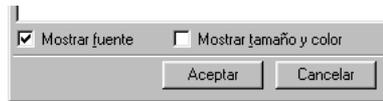
Para ver el texto en la fuente del sistema:

En el Editor de texto, anule la selección de Mostrar fuente.



Para ver texto con el tamaño predeterminado:

En el Editor de texto, anule la selección de Mostrar tamaño y color.



Para cambiar la fuente, su tamaño y su estilo con el Editor de texto:

- 1 En el Editor de texto, resalte los caracteres que desea cambiar.
- 2 Para cambiar la fuente, elija una nueva en el menú emergente de fuentes.



- 3 Para cambiar el tamaño de fuente, elija uno nuevo en el menú emergente de tamaños.
- 4 Para aplicar un estilo con negrita, cursiva o subrayado, haga clic en el botón de estilo correspondiente.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Para cambiar la fuente, su tamaño y su estilo con el menú Texto:

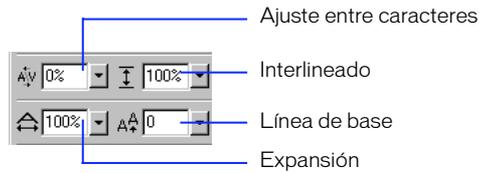
- 1 Seleccione el bloque o los bloques de texto. Puede cambiar los atributos de uno o más bloques de texto de forma simultánea, si mantiene pulsada la tecla Mayús mientras selecciona los bloques.
- 2 Para cambiar la fuente, elija Texto > Fuente y selecciónela en el submenú.
- 3 Para cambiar el tamaño de fuente, elija Texto > Tamaño y seleccione el tamaño en el submenú.
- 4 Para cambiar el estilo, elija Texto > Estilo y seleccione un estilo en el submenú.

Definición de línea de base e interlineado

La línea de base determina el acercamiento del texto por encima, por debajo o sobre su línea de base natural. Utilice la línea de base para crear caracteres de subíndice y de superíndice.

El interlineado determina la distancia entre las líneas adyacentes en un párrafo. Propiamente dicho, el interlineado es el porcentaje del tamaño de punto en que las líneas de texto se han separado entre cada línea de base.

Utilice el Editor de texto para establecer la línea de base y el interlineado.



Menús emergentes de Interlineado (arriba) y Línea base (abajo)

Para establecer la línea de base y el interlineado:

- 1 En el Editor, seleccione los caracteres que desee cambiar.
- 2 En el menú emergente Línea de base, elija la cantidad de superíndice o subíndice que se aplicará al texto.
- 3 En el menú emergente Interlineado, elija un valor. El valor predeterminado es 100%.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Definición del ajuste entre caracteres

El ajuste entre caracteres aumenta o reduce la separación entre determinados pares de letras, con el fin de mejorar su presentación. La mayoría de fuentes incluye información que reduce automáticamente la separación entre determinados pares de letras, como “TA” o “Va”. De forma predeterminada, Fireworks utiliza dicha información cuando presenta el texto, pero es posible desactivar esta función en el caso de utilizar tamaños de fuente pequeños o cuando el texto no esté suavizado.

El ajuste entre caracteres también puede aumentar o reducir el espaciado entre más de dos caracteres distintos.

Utilice el Editor de texto para establecer el acercamiento de los caracteres.

Para desactivar el ajuste automático de caracteres:

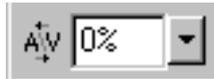
En el Editor de texto, no seleccione Ajuste automático.



Para establecer el ajuste entre caracteres:

- 1 Seleccione los caracteres en el Editor de texto:
 - Para ajustar el espaciado entre dos caracteres, haga clic entre ellos.
 - Para el ajuste entre los caracteres, resalte los que desea cambiar.

2 Escriba un valor de acercamiento.



Cero representa el ajuste normal. Los valores positivos alejan las letras entre sí. Los valores negativos acercan las letras.

Definición de la dirección y orientación

La dirección del texto determina si el texto fluye de derecha a izquierda o de izquierda a derecha. De forma predeterminada, el texto fluye de izquierda a derecha.

Fireworks skrowerIF

Texto que fluye de izquierda a derecha y de derecha a izquierda

La orientación del texto determina si el bloque de texto se orienta en sentido horizontal o vertical. De forma predeterminada, el texto se orienta en sentido horizontal.

Fireworks

F
i
r
e
w
o
r
k
s

Orientación horizontal y vertical

Utilice el Editor de texto para establecer la orientación y dirección del texto. Estas configuraciones se aplican sólo a bloques de texto completos.



Botones del Editor de texto para la orientación, alineación y dirección del texto

Para establecer la orientación con el Editor de texto:

Haga clic en el botón Texto horizontal o Texto vertical.



Para establecer la orientación del texto seleccionado con el menú Texto:

Elija un comando el submenú Texto > Alinear.

Para establecer la dirección utilizando el Editor de texto:

Haga clic en el botón De izquierda a derecha o De derecha a izquierda vertical.



Definición de la alineación

La alineación determina la posición de cada línea de texto en un párrafo en relación a los bordes izquierdo y derecho del bloque de texto. El texto se puede alinear hacia el borde izquierdo o derecho del bloque, se puede centrar en su interior, o se puede alinear hacia los bordes izquierdo y derecho a la vez (justificación completa). De forma predeterminada, el texto se alinea hacia la izquierda.

Para lograr un efecto de estiramiento o encajar el texto en un determinado espacio, puede establecer la alineación de manera que el texto se estire para llenar el bloque horizontalmente, en el caso de texto orientado en esa dirección, o verticalmente, en el caso de texto con orientación vertical).

Fireworks
Fireworks

Texto horizontal estirado para rellenar un bloque de texto

Utilice el menú Texto o el Editor de texto para establecer la alineación. Puede establecer la alineación para determinados párrafos de un bloque de texto.



Para establecer la alineación con el Editor de texto:

- 1 Seleccione el texto de un bloque de texto.
- 2 Haga clic en el botón de alineación Izquierda, Centrado, Derecha, Justificado o Expandido.

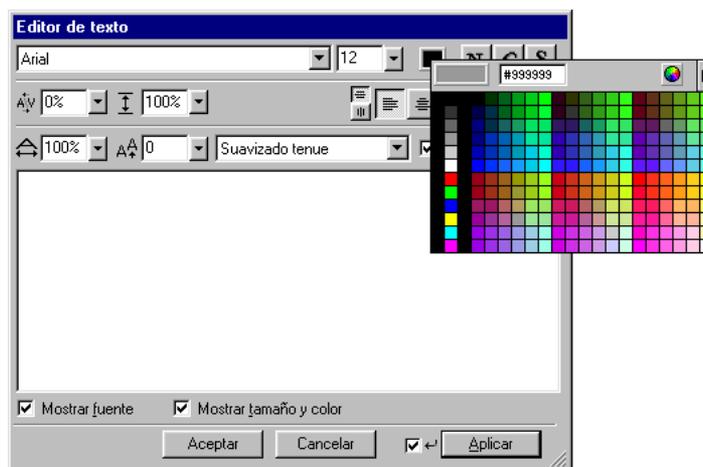
Aplicación de color al texto

De forma predeterminada, el texto es negro y no tiene trazo. Si se cambia el color del texto, Fireworks utiliza el nuevo color en el texto hasta que se vuelva a cambiar. El color de texto elegido se mantiene en memoria a lo largo de distintos documento y sesiones de Fireworks.

Puede aplicar el color a todo el bloque de texto o sólo a determinados caracteres.

Para establecer el color del texto:

- Elija un color en la ventana emergente del cuadro de color del Editor de texto.
- Seleccione el bloque de texto y elija un color en la ventana emergente del cuadro de color del panel Efecto.



Ventana emergente del cuadro de color

Suavizado de los bordes de texto

Para que se alise el borde del texto es necesario suavizarlo. De este modo los bordes del texto se funden con el fondo y el texto aparecerá más claro y legible cuando tenga un gran tamaño.

Utilice el Editor de texto para establecer el suavizado. El suavizado se aplica a todos los caracteres de un bloque de texto.

Para aplicar un borde de suavizado al texto seleccionado:

- 1 Abra el Editor de texto.
- 2 En el menú emergente Suavizado del Editor de texto, elija una opción: nítido, fuerte o tenue.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Nota: Cuando se abren en Fireworks archivos de vectores, como los de FreeHand, el texto aparece suavizado. Este atributo puede cambiarse con el Editor de texto. Para obtener más información sobre la apertura de archivos de vectores, consulte “Apertura de archivos de FreeHand, Illustrator o CorelDRAW” en la página 70.

Aplicación de trazos, rellenos, efectos y estilos al texto

Puede aplicar trazos, rellenos, efectos y estilos de la misma manera que se aplican a los demás objetos. Puede aplicar alguno o todos al mismo bloque de texto. Es posible aplicar cualquier estilo del panel Estilos al texto, aunque no sea un estilo de texto. También pueden guardarse los atributos de texto como estilo.

El texto sigue siendo editable. Los trazos, rellenos, efectos y estilos se actualizan automáticamente en respuesta a la edición.



Texto al que se ha aplicado un trazo relleno, efecto y estilo

Para más información sobre trazos y rellenos, consulte “Aplicación de colores, trazos y rellenos” en la página 157. Para más información sobre la utilización de estilos, consulte “Acerca de los estilos” en la página 221. Para más información sobre los efectos automáticos, consulte “Aplicación de un efecto automático” en la página 193.

Almacenamiento de atributos de texto

Los atributos que se aplican al texto, como trazo, relleno y efectos, pueden guardarse como estilo en el panel Estilos. Cuando se guardan atributos de texto como estilo, no se guarda el texto sino solamente los efectos.

Para guardar atributos de texto como estilo:

- 1 Cree un objeto de texto y aplíquelo los efectos que desee.
- 2 Seleccione el objeto de texto y elija Nuevo estilo en el menú emergente Opciones del panel Estilos.
- 3 Elija las propiedades que desea que formen parte del nuevo estilo y asígnele un nombre.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Asociación de texto a un trazado

Para quitar al texto las limitaciones de los bloques rectangulares, puede dibujar un trazado y unirle texto. El texto fluye a lo largo de la forma del trazado y se puede editar. Para más información sobre el dibujo de tipos de trazados diferentes, consulte “Dibujo de rectángulos con esquinas redondeadas” en la página 104 y “Dibujo de polígonos” en la página 104.

Un trazado al que se une texto pierde temporalmente sus atributos de trazo, relleno y efecto. Todos los atributos de trazo, relleno y efecto se aplican solo al texto y no al trazado. Cuando se separa el texto del trazado, éste recupera sus atributos de trazo, relleno y efectos.

Para colocar texto en un trazado:

- 1 Mantenga presionada la tecla Mayús mientras selecciona un bloque de texto y un trazado.
- 2 Elija Texto > Unir al trazado.

Para separar el texto del trazado seleccionado:

Elija Texto > Separar del trazado.

Para editar el texto anexo a un trazado:

- Haga doble clic en el objeto de texto-en-trazado para abrir el Editor de texto.
- Elija la herramienta Texto y seleccione el texto que desea editar.

Para cambiar la forma del trazado:

- 1 Elija Texto > Separar del trazado.
- 2 Edite el trazado.
- 3 Después de editar el trazado, vuelva a colocar el texto en el trazado.

Si un texto anexo a un trazado abierto excede la longitud de éste, el texto sobrante vuelve al principio y repite la forma del trazado.

**Macromedia
Fireworks**

El texto de un trazado vuelve al principio y repite la forma del trazado.

El orden en que se dibuja un trazado determina la dirección del texto que se le anexa. Por ejemplo, si dibuja un trazado de derecha a izquierda, el texto anexado aparece invertido de arriba hacia abajo y de derecha a izquierda.

Texto anexo a un trazado dibujado de derecha a izquierda

Se puede invertir la dirección o cambiar la orientación del texto anexo a un trazado. También se puede cambiar el punto inicial del texto en el trazado.

Para cambiar la orientación del texto en el trazado seleccionado:

- 1 Elija Texto > Orientación y seleccione una orientación.

Para invertir la dirección del texto en el trazado seleccionado:

- 1 Elija Texto > Invertir dirección.

Texto girado alrededor de un trazado

Texto vertical alrededor de un trazado

Texto inclinado en vertical alrededor de un trazado

Texto inclinado en horizontal alrededor de un trazado

Para mover el punto inicial de un texto anexo a un trazado:

- 1 Seleccione el objeto de texto-en-trazado.
- 2 En el panel Objeto, introduzca un valor en el cuadro de texto Desplazamiento del texto.

Transformación de texto

Puede transformar los bloques de texto de la misma manera que puede transformar otros objetos. Puede escalar, rotar, inclinar y reflejar texto para crear efectos originales.



El texto transformado se puede seguir editando, aunque las transformaciones acusadas pueden hacer que sea poco legible. La transformación del texto no cambia el tamaño de punto. Para más información, consulte “Transformación y distorsión de objetos” en la página 92.

Conversión de texto en trazados

Se puede convertir el texto en un trazado y editar a continuación la forma de las letras como si se tratara de un objeto vectorial. Una vez convertido el texto en trazado, pueden utilizarse todas las herramientas de edición de vectores para editarlo, que ya no podrá editarse como texto.

Una razón para convertir el texto en trazado es cuando se desea abrir un documento cuyo texto utiliza una fuente no disponible en su sistema.

Nota: La conversión de texto en trazados no es necesaria para ver una determinada fuente en un navegador Web, porque el texto se exporta a un formato de mapa de bits, como por ejemplo GIF.

Para convertir el texto seleccionado en trazados:

Seleccione Texto > Convertir en trazados.

El texto convertido en trazados retiene todos sus atributos visuales, aunque sólo puede editarse como trazado.

Importación de texto

Puede utilizar texto de otros documentos si lo arrastra y coloca o lo copia y pega de un documento fuente en el documento de Fireworks actual.

También puede abrir o importar un archivo de texto completo en Fireworks.

Fireworks puede importar los siguientes formatos de texto:

- RTF (rich text format)
- ASCII (sólo texto)

Puede abrir o importar texto de un archivo:

1 Elija un comando de Archivo:

- Elija Archivo > Abrir.
- Elija Archivo > Importar.

2 Desplácese a la carpeta que contiene el archivo.

3 Elija el archivo y haga clic en Aceptar.

Importación de texto de Photoshop

Puede abrir o importar un archivo de Photoshop completo, y puede copiar y pegar o arrastrar y colocar texto de un archivo de Photoshop en el archivo de Fireworks actual.

Si sólo desea utilizar algunas palabras o caracteres de otro archivo y no le importa que después el texto no pueda editarse, utilice la función de arrastrar y colocar o copiar y pegar. El texto se incluye en píxeles y no podrá editarse como texto.

Si desea que el texto se pueda editar como texto, abra o importe el archivo completo.

Nota: La capa de texto conserva el nombre.

Importación de archivos RTF

Al importar texto RTF, Fireworks mantiene los siguientes atributos:

- Fuente, tamaño y estilo (negrita, cursiva, subrayado)
- Alineación (izquierda, derecha, centrada, justificada)
- Interlineado
- Línea de base
- Ajuste entre caracteres
- Escala horizontal

- Color del primer carácter

Todos los demás datos RTF no se tienen en cuenta.

Fireworks no puede importar texto RTF mediante las operaciones de copiar y pegar o arrastrar y colocar.

Importación de texto ASCII

Puede importar texto ASCII utilizando cualquiera de los métodos de importación. El texto ASCII importado se establece en la fuente predeterminada actual, con un tamaño de 12 píxeles, y utiliza el color de relleno actual.

Administración de fuentes no encontradas

Si abre un documento de Fireworks que contiene fuentes no instaladas en su sistema, se abrirá el cuadro de diálogo Fuentes no encontradas.

Se pueden elegir fuentes que reemplacen a las fuentes no encontradas. Si no elige fuentes de sustitución, el texto aparecerá en la fuente predeterminada del sistema. Puede editar y guardar el texto.

Cuando se vuelva a abrir el archivo en un sistema que tenga instaladas las fuentes originales, Fireworks las recordará y utilizará.

Para seleccionar una fuente de sustitución:

- 1 Elija una fuente no encontrada en la lista Cambiar fuente no encontrada.
- 2 Elija una fuente de sustitución en la lista 'A', y haga clic en Aceptar.

La próxima vez que abra un documento con las mismas fuentes no encontradas, el cuadro de diálogo Fuentes no encontradas incluirá las fuentes elegidas.

Para dejar una fuente no encontrada sin cambios:

Haga clic en No modificar.

CAPÍTULO 8

Aplicación de colores, trazos y rellenos

Fireworks ofrece un amplio conjunto de opciones a la hora de elegir los colores de un elemento gráfico. Pueden utilizarse muestras de color para mantener el aspecto de la imagen en distintos navegadores Web y plataformas informáticas conforme se trabaja. Además de las muestras de color predeterminadas, se pueden utilizar las de los sistemas Windows o Macintosh, e incluso crear grupos de muestras de color propios.

Se puede utilizar cualquiera de los modelos de color Hexadecimal, RVA, CMA, MSB o Escala de grises para mezclar colores. Además, los colores del documento pueden verse expresados en cualquiera de estos modelos de color.

Las opciones de trazo de los objetos gráficos de Fireworks abarcan desde líneas finas de lápiz hasta anchas tiras que recuerdan a la pintura con aerosol; las opciones de relleno incluyen colores sólidos, degradados multicolor y patrones de Mapa de bits. Después de aplicar un relleno de degradado o de patrón, puede editarlo en el espacio de trabajo. Además de los patrones de Fireworks, puede utilizarse prácticamente cualquier otra imagen como base de un patrón de relleno. También puede añadirse textura a trazos y rellenos. Además, los atributos de relleno y trazo de un objeto pueden guardarse como estilos para, más adelante, aplicarlos a otros objetos. Consulte “Uso de bibliotecas, estilos y URL” en la página 221.

Elección de colores

Se puede utilizar el panel Muestras para elegir un nuevo color conforme se crean elementos gráficos. Los colores del panel Muestras también aparecen en las ventanas emergentes de los cuadros de color de los paneles Trazo y Relleno, del Mezclador de colores y del panel Efecto.



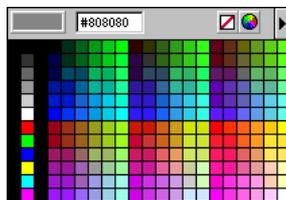
Panel Muestras

Para abrir el panel Muestras:

Elija Ventana > Muestras.



Cuadros de color del panel Herramientas



Ventana emergente del cuadro de color

Para abrir una ventana emergente de cuadros de color:

Haga clic en el cuadro de colores o en la flecha contigua.

Aplicación de colores

Para aplicar colores al trazo o relleno de los objetos de un trazado se puede utilizar el panel Muestras o una ventana emergente de cuadros de color.

Para aplicar un color a un objeto seleccionado:

- 1 Haga clic en el cuadro de color de trazo o de relleno para seleccionarlo.
- 2 Elija un color:
 - En el panel Muestras, haga clic en una muestra para aplicar el color al trazo o relleno del objeto seleccionado. El color se asigna a continuación al cuadro de color activo.
 - Abra la ventana emergente del cuadro de color y haga clic en una muestra, o escriba el valor hexadecimal de un color en el cuadro de texto de valores.

Muestreo de colores

Se puede tomar un color de cualquier parte de la pantalla, incluidos otros documentos abiertos de Fireworks, y aplicarlo a los objetos seleccionados. Este proceso se denomina *muestreo* y permite identificar y utilizar exactamente los colores necesarios para editar e integrar elementos gráficos. También se puede identificar el valor hexadecimal de cualquier color antes o después de aplicarlo a los objetos seleccionados.

Nota: Para ello, debe utilizarse el modo de color de 24 ó 32 bits.

Para aplicar un color desde cualquier lugar de la pantalla a un objeto seleccionado:

- 1 Seleccione el cuadro de color de trazo o de relleno en el panel Herramientas y se abrirá la ventana emergente de colores. El cursor adopta la forma de cuentagotas.
- 2 Haga clic en cualquier lugar de la pantalla para elegir un color. El color se aplicará al objeto seleccionado.

Nota: Con la tecla Mayús presionada, haga clic para elegir un color Websafe.

Para identificar el valor hexadecimal de un color:

- 1 Abra la ventana emergente del cuadro de color de trazo, relleno o efecto. El cursor adopta la forma de cuentagotas.
- 2 Sitúe el cursor sobre un color. El valor hexadecimal del color aparece en la ventana emergente del cuadro de color.

Nota: Haga clic en el campo hexadecimal para introducir el valor hexadecimal específico de un color.

Para cambiar el conjunto de colores:

Elija un conjunto de colores en el menú emergente Opciones del panel del cuadro de color. El ajuste predeterminado es el que utiliza el panel Muestras.

Personalización del panel Muestras

Se pueden añadir, suprimir, reemplazar y clasificar las muestras de color del panel Muestras. Estos cambios se actualizan de forma automática en la ventana emergente de cuadros de color.



También se pueden añadir y suprimir grupos completos de muestras. Para obtener información, consulte “Cambio de grupos de muestras” en la página 161.

Nota: Las operaciones de adición o eliminación de muestras no se anulan con Editar > Deshacer.

Para añadir el color de un documento de Fireworks al panel Muestras:

-  Elija la herramienta Cuentagotas en el panel Herramientas.
- Haga clic en el color que desee añadir.
- En el panel Muestras, sitúe el cursor en el espacio abierto detrás de la última muestra. El cursor adopta la forma de cubo de pintura.
- Haga clic para añadir la muestra.

Para añadir un color desde cualquier punto de la pantalla al panel Muestras:

-  Abra una ventana emergente de cuadros de color. El cursor adopta la forma de cuentagotas.
- Haga clic en cualquier lugar de la pantalla, incluso en otro documento de Fireworks, para elegir un color.
- En el panel Muestras, sitúe el cursor en el espacio abierto detrás de la última muestra. El cursor adopta la forma de cubo de pintura.
- Haga clic para añadir la muestra.

Nota: Cuando en el menú emergente Opciones de la ventana emergente de cuadros de color se encuentra seleccionado Adaptar a WebSafe, cualquier color que seleccione el cursor con forma de cuentagotas también se adaptará a la paleta Websafe.

Para guardar la selección de color producto del muestreo:

- Añada los colores seleccionados al panel Muestras.

- 2 En el menú emergente Opciones del panel Muestras, haga clic en Guardar muestras.
- 3 Se abre el cuadro de diálogo Exportar muestras. Elija un nombre de archivo y un directorio y haga clic en Guardar.

Para reemplazar una muestra por otro color:

- 1 Seleccione la herramienta Cuentagotas en el panel Herramientas.
- 2 Haga clic en un color.
Este color se aplica al objeto seleccionado y se convierte en el color de trazo o relleno activo.
- 3 Mantenga presionada Mayús y apunte a una muestra del panel Muestras.
El cursor adopta la forma de cubo de pintura.
- 4 Haga clic en la muestra para reemplazarla por el nuevo color.

Para eliminar una muestra del panel Muestras:

- 1 Mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y apunte a una muestra. El cursor adopta la forma de tijeras.
- 2 Haga clic en la muestra para retirarla del panel Muestras.

Para borrar todo el panel Muestras:

Elija Borrar muestras en el menú emergente Opciones del panel Muestras.

Para recuperar las muestras de color predeterminadas:

Elija la paleta Sistema Windows o Sistema Macintosh en el menú emergente Opciones del panel Muestras.

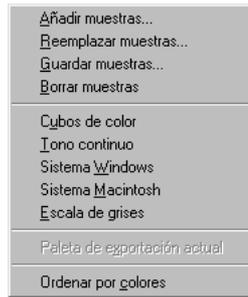
Para ordenar las muestras por color:

Elija Ordenar por colores en el menú emergente Opciones del panel Muestras.

Cambio de grupos de muestras

Es muy fácil cambiar de grupo de muestras o crear uno propio. Fireworks permite elegir de entre los siguientes grupos de muestras: Cubos de color, Tono continuo, Sistema Macintosh, Sistema Windows, Escala de grises y los grupos personales de muestras que se importen de archivos ACT o GIF.

Utilice el panel Muestras para elegir un grupo de muestras.



Menú emergente Opciones del panel Muestras

Para elegir un grupo de muestras:

Elija un grupo de muestras en el menú emergente Opciones del panel Muestras.

Para elegir un grupo de muestras personal:

- 1 Elija Reemplazar muestras en el menú emergente Opciones del panel Muestras.
- 2 Desplácese a la carpeta y elija un archivo.
- 3 Haga clic en Abrir.

Las muestras de color del grupo de muestras personal reemplazarán a las que había previamente.

Nota: Para obtener información sobre la creación de grupos de muestras personales, consulte “Optimización de paletas de colores” en la página 310.

Para anexas un grupo a las muestras que se encuentran en el panel Muestras:

- 1 Elija Añadir muestras en el menú emergente Opciones del panel Muestras.
- 2 Desplácese a la carpeta, elija un archivo de grupo de muestras y haga clic en Aceptar.

Fireworks añade muestras de archivos GIF o ACT de Photoshop. Las muestras nuevas se anexas a continuación de las muestras actuales.

Para guardar un grupo personal de muestras de color:

- 1 Elija Guardar muestras en el menú emergente Opciones del panel Muestras.
- 2 Asigne un nombre al nuevo grupo de muestras y haga clic en Guardar.

Creación de colores

Cree sus propios colores y aplíquelos a los objetos, añádalos al panel Muestras, o utilícelos para formar un nuevo grupo de muestras. Puede crear colores utilizando el Mezclador de colores o seleccionar colores mediante el selector de colores del sistema.

Creación de color con el Mezclador de colores

Utilice el Mezclador de colores para leer los valores del color activo y crear otros nuevos.



Puede crear sus propios colores utilizando cualquiera de los siguientes modelos: RVA, Hexadecimal, MSB, CMA y Escala de grises.

De manera predeterminada, el Mezclador de colores identifica los colores RVA según el sistema de color hexadecimal, presentando los valores correspondientes del rojo (R), el verde (V) y el azul (A). Los valores RVA hexadecimales se calculan a partir de la serie comprendida entre 00 y FF.

Elija	Para expresar componentes de color como
RVA	Valores de rojo, verde y azul, donde cada componente puede tener un valor entre 0 y 255. 0-0-0 corresponde al negro y 255-255-255 al blanco.
Hexadecimal	Valores de rojo, verde y azul, donde cada componente puede tener un valor hexadecimal comprendido entre 00 y FF. 00-00-00 corresponde al negro y FF-FF-FF al blanco.
MSB	Valores de matiz, saturación y brillo, donde Matiz tiene un valor comprendido entre 0 y 360 grados, y Saturación y Brillo un porcentaje entre 0 y 100.
CMA	Valores de cian, magenta y amarillo, donde cada componente tiene un valor entre 0 y 255. 0-0-0 corresponde al blanco y 255-255-255 al negro.
Escala de grises	Un porcentaje del color negro. El componente Negro (N) tiene un valor comprendido entre el 0 y el 100%, donde 0 representa el color blanco, 100 el color negro, y entre ambos hay tonos de gris.

Se pueden elegir otros modelos de color en el cuadro emergente Opciones del Mezclador de colores. El valor de cada componente del color actual cambia en cada modelo de color.

Para ver el Mezclador de colores:

Elija Ventana > Mezclador de colores.

Para desplazarse por los modelos en la barra de color:

Con la tecla Mayús presionada, haga clic en la barra de colores situada en la base del panel Mezclador de colores.

Las opciones del Mezclador de colores no cambian.

Para aplicar un color de la barra al objeto seleccionado:

- 1 En el Mezclador de colores, haga clic en el cuadro de color de trazo o de relleno para utilizarlo como paleta activa.
- 2 Mueva el cursor sobre la barra de colores. El cursor adopta la forma de cuentagotas.
- 3 Haga clic para seleccionar un color.
El color se aplica al objeto seleccionado y se convierte en el color activo de trazo o de relleno.

Para crear un color en el Mezclador de colores:

- 1 Anule la selección de todos los objetos antes de mezclar un color, para impedir que se editen objetos no deseados al mezclar los colores.
- 2 Haga clic en el cuadro de color de trazo o de relleno para seleccionarlo como destino del nuevo color.
- 3 Elija un modelo de color en el menú emergente Opciones del Mezclador de colores.
- 4 Especifique los valores de los componentes del color:
 - Escriba valores en los cuadros de texto de los componentes de color.
 - Utilice los controles deslizantes emergentes.
 - Seleccione un color en la barra de colores.

Puede añadir el color al panel Muestras para volver a utilizarlo. Para obtener información, consulte “Personalización del panel Muestras” en la página 160.

Creación de colores con el selector de colores del sistema

Puede crear colores utilizando el cuadro de diálogo Color (Windows) o el Selector de colores de Apple (Macintosh) en lugar de utilizar el panel Muestras y el Mezclador de colores.

Para mostrar el selector de colores del sistema:

- Haga doble clic en cualquier cuadro de color.
- Haga clic en el botón del selector de colores del sistema, en la ventana emergente de cuadros de color.



Visualización de valores de color

Para identificar valores de color específicos, utilice el panel Información, una ventana emergente del cuadro de color o el Mezclador de colores. Se pueden ver los valores de color de casi todos los objetos visibles en cualquier aplicación que esté abierta, incluido el escritorio, en la ventana emergente de cuadros de color. El valor del color activo de trazo y relleno puede verse en el Mezclador de colores o en la ventana emergente de cuadros de color.

Para ver el panel Información:

Elija Ventana > Información.

Para ver el Mezclador de colores:

Siga uno de estos procedimientos:

- Elija Ventana > Mezclador de colores.
- Haga clic en la lengüeta Mezclador del panel Colores.

Para ver el valor de color de cualquier parte del documento desde el panel Información:

Sitúe el cursor sobre el objeto que contiene el color que desea ver.

Para ver el valor del color del trazo o relleno activo:

Siga uno de estos procedimientos:

- Para valores RVA u otros valores de color del sistema, mire en el Mezclador de colores.
- Para valores hexadecimales, mire en cualquier ventana emergente de cuadros de color.

De forma predeterminada, los valores RVA aparecen en el panel Información y en el Mezclador de colores, y los valores hexadecimales se muestran en la ventana

emergente del cuadro de color. No obstante el sistema de valores que se muestra en el Mezclador de colores o el panel Información se puede modificar en cualquier momento.

Para mostrar información del color de los demás modelos:

Elija otro modelo de color en el panel Información o en el menú emergente Opciones del Mezclador de colores.

Aplicación de trazos

Los atributos de trazo de las herramientas Pluma, Lápiz y Pincel pueden cambiarse con el fin de aplicar los nuevos atributos al siguiente objeto que se dibuje; también es posible aplicar atributos a los objetos una vez dibujados. Solo pueden aplicarse trazos a objetos de texto o de vectores.

El color de trazo vigente aparece en el cuadro de color del trazo del panel Herramientas. Si desea cambiar el color de trazo de una herramienta de dibujo, utilice el panel Herramientas.



En el panel Herramientas, el icono del pincel identifica al cuadro de color de trazo.

El color de trazo, así como otros atributos del trazo, también puede cambiarse en el panel Trazo. Asimismo, se puede elegir entre gran variedad de puntas de pincel y tamaños de punta. Consulte “Cambio de trazos” en la página 167.

Para cambiar el color de trazo de las herramientas de dibujo:

- 1 En el cuadro de color de trazo del panel Herramientas, haga clic en el mismo cuadro de color, o en el triángulo contiguo, para abrir la ventana emergente.
- 2 Elija un color de trazo en el conjunto de muestras.
- 3 Elija una herramienta de dibujo.
- 4 Arrastre el ratón para dibujar el objeto.

Para cambiar el color de trazo del objeto seleccionado:

Elija una muestra de color en la ventana emergente del cuadro de color de trazo o de relleno del panel Herramientas.

Para intercambiar colores de relleno y de trazo:



Haga clic en el botón Intercambiar colores del Mezclador de colores o del panel Herramientas.

Para restablecer los valores predeterminados de color:



Haga clic en el botón Colores predeterminados.

Para eliminar todos los atributos de trazo del objeto seleccionado:

Haga clic en el botón Sin trazo ni relleno. El trazo o relleno actuales se establece en Ninguno.

Para utilizar un color del selector del sistema:



1 Elija el selector de colores del sistema en el menú emergente del cuadro de colores.

Se abre el cuadro de diálogo Color (Windows) o el selector de colores de Apple (Macintosh).

2 Elija un color en el selector del sistema y haga clic en Aceptar.

Este color se convertirá en el nuevo color de trazo. Para obtener más información sobre cómo añadir un color del selector al panel Muestras, consulte “Personalización del panel Muestras” en la página 160.

Cambio de trazos

Se pueden cambiar trazos para crear trazados con una serie determinada de características de pluma o pincel, desde trazados finos tipo lápiz hasta pinturas anchas tiras que recuerdan a la pintura con aerosol o con óleo. Las texturas de trazo aumentan el número de posibilidades creativas.

Con el panel Trazo y el cuadro de diálogo Editar trazo, se puede controlar totalmente cada característica del pincel, como la cantidad de tinta, el tamaño y forma de la punta, la textura, el efecto de los bordes y el aspecto. Asimismo, los ajustes de sensibilidad permiten controlar cómo una pluma sensible a la presión afecta al aspecto de los trazos. También puede guardar el pincel resultante para utilizarlo más adelante.

Los trazos de pincel recién creados adoptan el color actual que aparece en el cuadro de color de trazo.



Utilice el panel Trazo para cambiar el trazo aplicado al objeto.

Para ver el panel Trazo:

Elija Ventana > Trazo.

Para cambiar los atributos de trazo del objeto seleccionado:

- 1 En el panel Trazo, elija a categoría del trazo, como por ejemplo Lápiz, Aceite o Acuarela en el menú emergente Categoría del trazo.
- 2 Elija un trazo en el menú emergente Nombre del trazo.
- 3 Para cambiar el color del trazo, elija una muestra en la ventana emergente del cuadro de color.
- 4 Modifique la suavidad de los bordes con el control deslizante de Suavidad de bordes, situado junto a la presentación preliminar de Punta.
- 5 Elija una textura en el menú emergente Textura, e introduzca un valor de intensidad. Para más información, consulte “Adición de textura a trazos y rellenos” en la página 175.

Nota: Algunas categorías de trazos tienen aplicada una textura predeterminada.

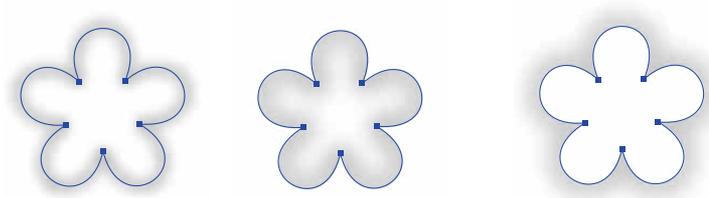
Almacenamiento de trazos

Se pueden cambiar determinadas características del trazo, como la cantidad de tinta o la forma y sensibilidad de la punta, y guardar estas características personales del trazo a modo de estilo, para volver a utilizarlo en otros documentos. Para obtener información sobre cómo guardar estilos, consulte “Uso de bibliotecas, estilos y URL” en la página 221.

Para guardar trazos personales exclusivamente en el documento actual, utilice el menú emergente Opciones del panel Trazo para modificar los atributos de trazo de pincel. Se pueden modificar los atributos del trazo o crear y guardar trazos personales propios.

Colocación del trazo en el trazado

De manera predeterminada, el trazo de pincel de un objeto aparece centrado en el trazado. No obstante, hay opciones para colocar el trazo del pincel completamente dentro o fuera del trazado. Ello permite controlar el tamaño global de los objetos trazados y conseguir efectos creativos, como los trazos en los bordes de botones biselados.



Trazo centrado, trazo dentro del trazado y trazo fuera del trazado



Utilice los botones de Situación del trazo del panel Objeto para cambiar la orientación de las pinceladas.

Para mover un trazo de pincel dentro o fuera del trazado seleccionado:

- 1 Elija un botón de Situación del trazo en el panel Objeto: Interior, Centrado, Exterior.
- 2 También puede elegir Relleno sobre trazo.

Por lo general, el trazo se superpone al relleno. Al seleccionar Relleno sobre trazo, el relleno se dibuja sobre el trazo. Si selecciona esta opción con un objeto que tiene relleno opaco, las partes del trazo que caen dentro del trazado se oscurecen. Los rellenos con un grado de transparencia pueden tintarse o mezclarse con trazos de pincel incluidos en el trazado.

Aplicación de rellenos

Los atributos de relleno de las herramientas de dibujo Rectángulo, Rectángulo redondeado, Elipse y Polígono pueden modificarse para aplicar los nuevos atributos al siguiente objeto de este tipo que se dibuje. Puede dibujar objetos con rellenos sólidos, degradados o de patrón.

El color de relleno actual aparece en el cuadro de color de relleno del panel Herramientas. Si desea cambiar el relleno de una herramienta de dibujo, utilice el panel Herramientas.



En el panel Herramientas, el icono del cubo de pintura representa al cuadro de color de relleno.

El panel Relleno permite cambiar el color de relleno de una herramienta de dibujo. En este panel puede elegir entre una variedad de rellenos degradados y de patrón. Asimismo, puede cambiar las características de relleno de un objeto después de dibujarlo.

Los objetos que se dibujan con la herramienta Pincel, Lápiz o Pluma no aparecen rellenos. El relleno debe añadirse después de dibujar el objeto.

Para cambiar el color de relleno de las herramientas de formas básicas:

- 1 En el cuadro de color de relleno del panel Herramientas, haga clic en la flecha abajo situada junto al cuadro de color para abrir la ventana emergente del cuadro de color.
- 2 Elija un color de relleno en el conjunto de muestras.
- 3 Elija la herramienta Rectángulo, Elipse o Polígono.
- 4 Arrastre el ratón para dibujar el objeto.

Cambio de rellenos

Los cambios de relleno permiten crear trazados que combinen características de solidez, transparencia, trama o degradados, desde colores sólidos hasta otros degradados que recuerdan el satén, ondas o pliegues. También pueden cambiarse atributos de relleno, como por ejemplo el color, el borde, la textura o la transparencia.

Los rellenos de degradado personales se pueden guardar para utilizarlos en el documento actual o en otros. Para guardar el relleno degradado y utilizarlo en varios documentos, guárdelo como si fuera un estilo. Para obtener más información sobre los estilos, consulte “Uso de bibliotecas, estilos y URL” en la página 221.

Cuando se crea un nuevo relleno, este adopta el color actual que aparece en el cuadro de color de relleno del panel panel Efecto.



Utilice el panel Relleno para editar los atributos de relleno.

Cambio de un relleno sólido

Un relleno sólido es sencillamente un color sólido que llena el interior de un objeto. You can change an object’s fill color in the Tools panel, Fill panel, or Color Mixer.

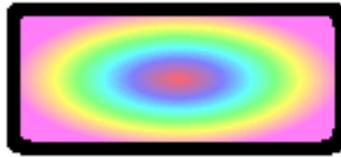
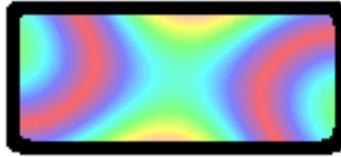
Para editar el relleno sólido de un objeto seleccionado:

- 1 En el panel Relleno, elija Sólido en el menú emergente Categoría de relleno.
- 2 En la ventana emergente del cuadro de color, elija un color.

El relleno aparece en el objeto seleccionado y se convierte en el color de relleno activo.

Aplicación de un relleno degradado

Todas las categorías de relleno distintas de Ninguno, Sólido, Patrón y Tramado Web son rellenos de *degradado*. Los rellenos degradados mezclan colores para crear distintos efectos.



Objetos con rellenos degradados Satén, Radial, y Lineal

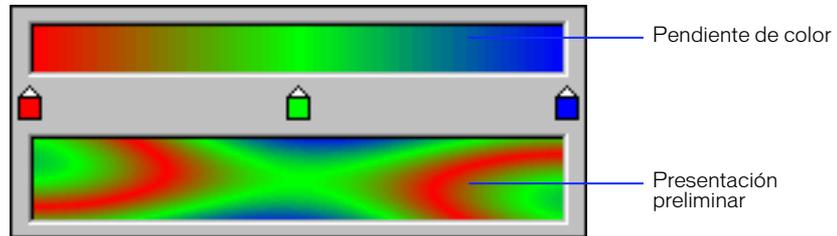
Para aplicar un relleno degradado al objeto seleccionado:

- 1** En el panel Relleno, elija un degradado en el menú emergente Categoría de relleno.
- 2** En el menú emergente Nombre del relleno, elija una combinación de colores de relleno, como Rojo, Verde, Azul o Pasteles.

El relleno aparecerá en el objeto seleccionado, convirtiéndose en el relleno activo.

Cambio de un relleno degradado

Los rellenos degradados se pueden modificar, cambiar de nombre o borrar desde la ventana emergente Editar degradado.



Ventana emergente Editar degradado de color

Para abrir la ventana emergente Editar degradado:

- 1 Seleccione un objeto que tenga un relleno degradado o elija un relleno degradado en el menú emergente Categoría de relleno.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en el botón Editar del panel Relleno.
 - Elija Editar degradado en el menú emergente Opciones del panel Relleno.

Se abre la ventana emergente de edición de degradados con la pendiente de color y la presentación preliminar del degradado.

Para ajustar la transición entre los colores del relleno:

Arrastre las muestras de color a la izquierda o la derecha.

Para añadir una nueva muestra de color al degradado:

Haga clic en el área entre la pendiente de color y la presentación preliminar.

Para eliminar una muestra de color del degradado:

Arrastre la muestra alejándola de la ventana emergente Editar degradado.

Para cambiar el color de una muestra:

- 1 Haga doble clic en la muestra de color.
- 2 Elija un color en la ventana emergente.

Cuando haya terminado de editar el degradado, pulse Intro o haga clic fuera de la ventana emergente Editar degradado. El relleno de degradado aparecerá en los objetos que haya seleccionado y se convertirá en el relleno activo.

Almacenamiento de rellenos como estilos

Los cambios que se hacen en la configuración de rellenos de color degradado pueden guardarse como estilo y utilizarse en muchos documentos. Consulte “Uso de bibliotecas, estilos y URL” en la página 221. También puede guardar un relleno degradado para utilizarlo solo dentro del documento actual.

Aplicación de rellenos de patrón

Además de los rellenos sólidos y de degradado, un objeto de trazado también se puede llenar con un gráfico de mapa bits, que se denomina relleno de *patrón*. Fireworks se suministra con más de una docena de rellenos de patrón, como la alfombra bereber, las hojas de photinia o la pared de ladrillos.



También puede utilizarse un archivo de mapa de bits como relleno de patrón. Estos son los formatos que pueden utilizarse como patrones: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF, y PICT (solo Macintosh). Si un archivo de patrón es una imagen transparente de 32 bits, esa transparencia tendrá efecto en el relleno cuando lo utilice con Fireworks. Cuando la imagen no es de 32 bits, la transparencia se hace opaca.

Para incluir un patrón externo en el cuadro emergente Nombre del relleno y utilizarlo en todos los documentos, copie el archivo de patrón en la carpeta Fireworks 4\Configuration\Patterns.

Para aplicar un relleno de patrón al objeto seleccionado:

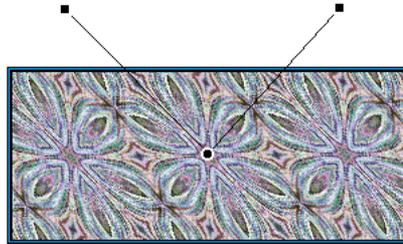
- 1 En el panel Relleno, elija Patrón en el menú emergente Categoría de relleno.
- 2 Elija un patrón:
 - Elija el patrón en el menú emergente de nombres de patrones.
 - Para utilizar un patrón externo, elija Otro en el menú emergente de nombres de patrones y localice un archivo de patrones.

El relleno de patrón aparecerá en el objeto seleccionado y se convertirá en el color de relleno activo.

Nota: Aunque el relleno de patrón está activo y se aplicará a los siguientes objetos que se dibuje, no se muestra en el cuadro de color del relleno en del panel Herramientas, el panel Relleno o el Mezclador de colores.

Transformación y distorsión de rellenos de degradado y de patrón

Se puede mover, rotar, inclinar y cambiar la anchura del relleno de patrón o degradado de un objeto. Al seleccionar un objeto con un relleno de estos tipos y elegir la herramienta Puntero o Cubo de pintura, aparece una serie de tiradores en el objeto o cerca de él. Arrastre estos tiradores para ajustar el relleno del objeto.



Utilice los tiradores de relleno para ajustar de forma interactiva un relleno de patrón o degradado.

Para mover el relleno dentro de un objeto:

Arrastre el tirador redondo, o haga clic en otra posición del relleno con la herramienta Cubo de pintura.

Para rotar el relleno:

Arrastre las líneas que unen los tiradores.

Para ajustar la anchura e inclinación del relleno:

Arrastre un tirador cuadrado.

Establecimiento de bordes de relleno duros, suavizados o fundidos

En Fireworks, se puede establecer que el borde de un relleno sea una línea regular sólida, o bien un borde suavizado o fundido. De forma predeterminada, los bordes están suavizados. El suavizado alisa los bordes dentados que pueden presentar los objetos redondeados como elipses y círculos, al mezclar sutilmente el borde con el fondo.

El fundido, sin embargo, produce una mezcla visible a ambos lados del borde. El borde adquiere así un efecto de alisado casi luminoso.

Para cambiar el borde del relleno de un objeto seleccionado:

- 1 En el panel Relleno, elija una opción en el menú emergente Borde: Borde duro, Suavizado o Fundido.
- 2 Para obtener un borde fundido, elija también el número de píxeles que se fundirán a cada lado del borde. El número predeterminado es 10. Puede elegir entre el 0 y el 100. Cuanto más sea el nivel, mayor es el grado de fundición.



Adición de textura a trazos y rellenos

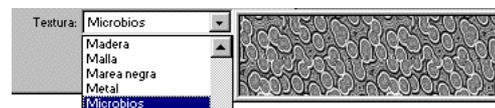
Se pueden crear efectos dimensionales tanto para los trazos como para los rellenos mediante la adición de textura. Además de las texturas que proporciona Fireworks, pueden utilizarse otras texturas existentes. Para más información sobre la utilización de texturas externas, consulte “Uso de archivos externos como patrones y texturas” en la página 177.

Adición de textura a un trazo

Las texturas modifican el brillo del trazo, pero no el matiz, por lo que dan a los trazos un aspecto menos mecánico y más orgánico, como si se estuviera pintando sobre una superficie con textura. Las texturas tienen más efecto cuando se utilizan trazos anchos. Se puede añadir una textura a cualquier trazo. Fireworks se suministra con varias texturas que se pueden elegir, como Gasa, Marea negra o Lija.



Utilice el panel Trazo para añadir una textura a un trazo de pincel.



El menú emergente Textura muestra una presentación preliminar de la textura resaltada.

Para añadir textura al trazo de un objeto seleccionado:

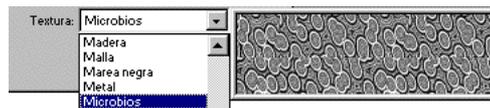
- 1 En el panel Trazo, elija una categoría del trazo en el menú emergente de categorías y un trazo concreto en el menú emergente de nombres de trazo.
- 2 Elija una textura:
 - Elija la textura en el menú emergente Textura.
 - Para utilizar una textura externa, elija Otra en el menú emergente Textura. Desplácese hasta un archivo de textura. Estos son los archivos que pueden utilizarse con formatos de textura: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF y PICT (solo Macintosh).
- 3 Escriba un porcentaje entre 0 y 100 para controlar la profundidad de la textura. A mayor porcentaje, mayor es la intensidad de la textura.

Adición de textura a un relleno

Las texturas modifican el brillo de un relleno, aunque no el matiz, y le dan un aspecto menos mecánico y más orgánico. Se puede añadir una textura a cualquier relleno. Fireworks se suministra con varias texturas que se pueden elegir, como Gasa, Marea negra o Lija. También se pueden utilizar archivos de mapa de bits como texturas. De esta forma, es posible crear prácticamente cualquier tipo de textura personal.



Utilice el panel Relleno para añadir una textura a un relleno.



El cuadro emergente Textura muestra una presentación preliminar de la textura resaltada.

Para añadir una textura al relleno de un objeto seleccionado:

- 1 En el panel Relleno, elija un tipo de relleno en el menú emergente Categoría de relleno.
- 2 Elija una textura:

- Elija la textura en el menú emergente Textura.
 - Para utilizar una Textura externa, elija Otra en el menú emergente Textura y desplácese a un archivo de textura.
- 3 Escriba un porcentaje entre 0 y 100 para controlar la profundidad de la textura. A mayor porcentaje, mayor es la intensidad de la textura.
 - 4 Elija Transparente para introducir un grado de transparencia en el relleno. El porcentaje de Textura también controla el grado de transparencia.

Uso de archivos externos como patrones y texturas

También se pueden utilizar como texturas archivos de mapa de bits de otras aplicaciones. Estos son los archivos que pueden utilizarse con formatos de textura: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF y PICT (solo Macintosh). Para añadir una textura externa al menú emergente Textura y poderla utilizar en todos los documentos, copie el archivo de textura en la carpeta Fireworks 4\Configuration\Textures.

Para utilizar una textura externa:

- 1 En el panel Relleno, elija un tipo de relleno en el menú emergente Categoría de relleno.
- 2 Si no se añadió la textura al menú emergente Texto, elija Otra en el menú emergente Textura y desplácese a un archivo de textura. De lo contrario, seleccione la textura en el menú emergente Textura.
- 3 Escriba un porcentaje entre 0 y 100 para controlar la profundidad de la textura. A mayor porcentaje, mayor es la intensidad de la textura.
- 4 Para que las áreas más claras de la textura sean transparentes, elija Transparente. El porcentaje de Textura también controla el grado de transparencia.

Tramados con colores de Websafe

Algunas veces será necesario utilizar colores que no sean Websafe. Por ejemplo, el logotipo de una empresa puede tener un color que no esté incluido en la paleta Websafe. Para obtener un color Websafe que no cambie ni se degrade cuando se exporte con una paleta Websafe, utilice un relleno de tramado Web.

El tramado Web es el método por el que dos colores de la paleta se combinan para obtener otro color lo más parecido posible que no está en esa paleta. Tenga presente que el tramado Web puede aumentar de forma considerable el tamaño de archivo.



Los rellenos de tramado Web se crean con dos colores Websafe.

Para utilizar el relleno de tramado Web:

- 1 Seleccione un objeto que contenga un color que no sea Websafe.
- 2 En el panel Relleno, elija Tramado Web como categoría de relleno.

El relleno no Websafe del objeto aparece en el cuadro de color de relleno situado junto al tipo de relleno. Los dos colores de tramado Websafe se muestran en los cuadros de colores que aparecen debajo. El tramado Web aparece en el objeto y se convierte en su color de relleno activo.

Nota: Definición de un relleno de tramado Web con resultados de fundido y suavizado en colores que no son Websafe.

Para crear la ilusión de verdadero relleno transparente en un navegador web:

- 1 En el panel Relleno, aplique un relleno de tramado Web al objeto seleccionado.
- 2 Seleccione Transparente.
- 3 Exporte el objeto como un archivo GIF o PNG estableciendo Transparencia de índice o Transparencia alfa.

Cuando vea la imagen en un navegador Web, el fondo de la página Web se verá a través de todos los demás píxeles del relleno de tramado Web, creando así el efecto de transparencia. Tenga presente que no todos los navegadores admiten archivos PNG.

CAPÍTULO 9

Ajuste de color y tono

Los filtros del menú Xtras y del panel de efectos automáticos ayudan a mejorar los colores en las imágenes de mapa de bits. Fireworks incluye muchos filtros nuevos de ajuste de colores, que permiten ajustar el contraste, el brillo, el matiz y la saturación del color, así como el rango tonal de una imagen.

Además, los filtros permiten desenfocar o perfilar una imagen y crear una presentación exclusiva mediante la asignación de colores o la inversión de éstos. Sin embargo, estos filtros no son los únicos. Pueden añadirse filtros de conexión de Photoshop al menú Xtras y al panel de efectos automáticos.

Estos filtros se utilizan sobre todo para imágenes de mapa de bits, como fotografías digitales. No obstante, también pueden aplicarse a objetos vectoriales. La aplicación de un filtro a un objeto vectorial a través del menú Xtras convierte el objeto en un mapa de bits.

Los efectos que se crean con estos filtros son reversibles; se puede utilizar el comando Deshacer o el panel Historial. Además, los filtros aplicados desde el panel de efectos automáticos son reversibles y se pueden modificar a través del mismo panel.

Uso de filtros integrados y de conexión como efectos automáticos

En Fireworks se pueden aplicar filtros de conexión de Photoshop y los integrados del menú Xtras a una imagen a través del panel Efecto, lo que los convierte en efectos automáticos. Consulte “Uso de filtros de conexión de Photoshop como Efectos automáticos” en la página 194 y “Uso de Xtras de Fireworks como efectos automáticos” en la página 194.

Uso del filtro Niveles para ajustar el rango tonal

Se puede utilizar el filtro Niveles para corregir mapas de bits que tengan una concentración de píxeles elevada en resaltados, medios tonos o sombras. Un mapa de bits con todo el rango tonal debe tener un número equilibrado de píxeles en todas las áreas: resaltos, medios tonos y sombras. Los mapas de bits con una alta concentración de píxeles claros (brillos) tienen un aspecto descolorido, mientras que los que presentan un exceso de píxeles de medios tonos resultan insípidos y apagados. Un mapa de bits con demasiados píxeles oscuros (sombras) impide apreciar gran parte de los detalles.

El filtro Niveles convierte los píxeles más oscuros y más claros a blanco y negro, y a continuación vuelve a distribuir los medios tonos de forma proporcional. Esto permite generar una imagen con detalles bien definidos en todos sus píxeles.

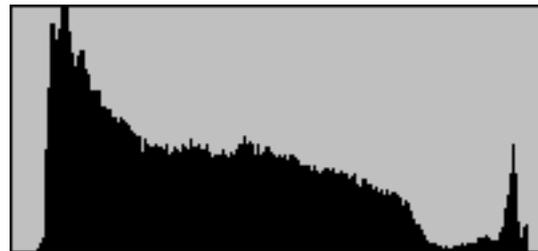


Original con una concentración elevada de píxeles claros



Después de ajustar la imagen con el filtro Niveles

El histograma del cuadro de diálogo Niveles sirve para ver la distribución de píxeles en un mapa de bits. Se trata de una representación gráfica de la distribución de píxeles en resaltados, medios tonos y sombras de un mapa de bits.



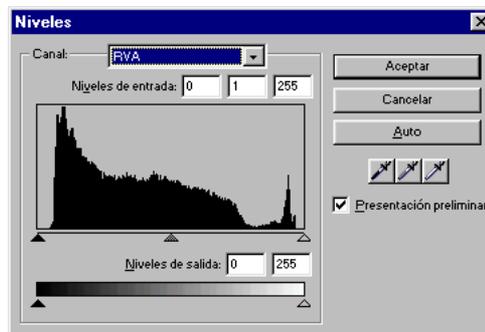
Histograma

El histograma sirve para determinar cuál es la mejor manera de corregir el rango tonal de una imagen. Una concentración alta de píxeles en las zonas de sombras o resaltados indica que se puede mejorar la imagen mediante la aplicación de las funciones Niveles o Curvas.

El eje horizontal muestra los valores de color del más oscuro (0) al más claro (255). El eje horizontal muestra a la izquierda los píxeles más oscuros, a la derecha los más brillantes y en el centro los medios tonos. El eje vertical muestra el número de píxeles en cada nivel de brillo. Por lo general, se ajustan en primer lugar resaltados y sombras. El ajuste de medios tonos en segundo lugar permite mejorar los valores de brillo sin que ello afecte a los resaltados ni a las sombras.

Para ajustar resaltados, medios tonos y sombras:

- 1 Seleccione la imagen en modo vectorial o de mapa de bits.
- 2 Abra el cuadro de diálogo Niveles:
 - Elija Xtras > Ajustar color > Niveles.
 - Elija Ajustar color > Niveles en el menú emergente del panel Efecto.



- 3 Para ver los cambios en el espacio de trabajo, seleccione Presentación preliminar. La imagen se actualiza automáticamente conforme se realizan cambios.
- 4 En el menú emergente Canal, elija entre la aplicación de cambios a canales de color individuales (rojo, verde o azul) o a todos los canales (RVA).
- 5 Arrastre los controles deslizantes para los niveles de entrada, situados bajo el histograma, y ajuste resaltados, medios tonos y sombras.

El control deslizante situado a la derecha ajusta los resaltados, con valores de 255 a 0; el control central ajusta los medios tonos con valores entre 10 y 0,19; el control de la izquierda ajusta las sombras, entre 0 y 255. Los valores se introducen automáticamente en los cuadros Niveles de entrada conforme se mueven los controles.

Nota: El valor de sombra no puede superar el valor de resalte y viceversa.

- 6 Para ajustar los valores de contraste de la imagen, arrastre los controles deslizantes de los niveles de salida.

Arrastre el control derecho para ajustar los resaltados con valores de 255 a 0 y mueva el control izquierdo para ajustar las sombras entre 0 y 255. Los valores se introducen automáticamente en los cuadros Niveles de salida conforme se mueven los controles.

Para más información sobre la utilización de los botones de cuentagotas para ajustar el rango tonal, consulte “Ajuste del rango tonal con los cuentagotas” en la página 184.

Ajuste automático del rango tonal

Mediante el filtro Niveles automáticos se pueden definir automáticamente los píxeles más claros y más oscuros de una imagen. El filtro Niveles automáticos es idéntico al filtro Niveles, excepto que Fireworks efectúa los ajustes en lugar del usuario.

Para ajustar resaltados, medios tonos y sombras de forma automática:

- 1 Seleccione la imagen en modo vectorial o de mapa de bits.
- 2 Elija Niveles automáticos:
 - Elija Xtras > Ajustar color > Niveles automáticos.
 - Elija Ajustar color > Niveles automáticos en el menú emergente Efecto del panel Efecto.

Nota: También pueden ajustarse de forma automática los resaltados, los medios tonos y las sombras mediante el botón Auto de los cuadros de diálogo Niveles o Curvas.

Ajuste del rango tonal mediante la función Curvas

La función Curvas se parece a Niveles, pero ofrece un control más preciso del rango tonal. Mientras que Niveles utiliza los resaltos, sombras y medios tonos para corregir el rango tonal, las Curvas permiten ajustar cualquier color del rango tonal, sin afectar al resto de los colores. Por ejemplo, se puede utilizar Curvas para corregir un destello de color producido por las condiciones de iluminación.

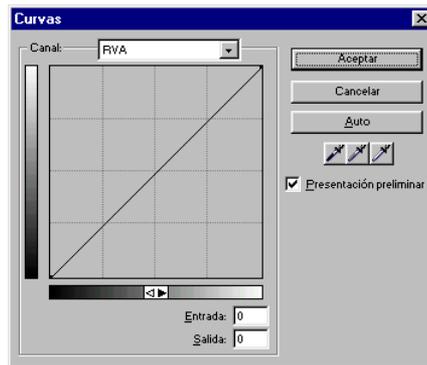
La cuadrícula del cuadro de diálogo Curvas representa los siguientes valores de brillo:

- En el eje horizontal se representa el brillo original de los píxeles (mostrado en el cuadro Entrada).
- En el eje vertical se representan los nuevos valores de brillo (mostrados en el cuadro Salida).

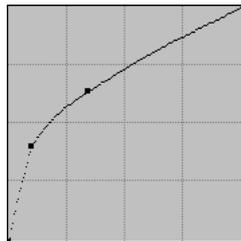
Al abrir el cuadro de diálogo Curvas por primera vez, la línea diagonal indica que no se han realizado cambios y, por consiguiente, los valores de entrada y salida son los mismos para todos los píxeles.

Para ajustar un punto específico del rango tonal:

- 1 Seleccione la imagen en modo vectorial o de mapa de bits.
- 2 Abra el cuadro de diálogo Curvas:
 - Elija Xtras > Ajustar color > Curvas.
 - Elija Ajustar color > Curvas en el menú emergente del panel Efecto.



- 3 Seleccione Presentación preliminar para ver los cambios en el espacio de trabajo. La imagen se actualiza automáticamente conforme se realizan cambios.
- 4 En el menú emergente Canal, elija si desea aplicar los cambios a los canales de color individuales o a todos los colores.
- 5 Para ajustar la curva, seleccione un punto en la línea diagonal de la cuadrícula y arrástrelo a una posición nueva.
 - Cada punto de la curva tiene valores de entrada y salida propios. Al arrastrar un punto, los valores de entrada y salida se actualizan automáticamente.
 - La curva muestra valores de brillo entre 0 y 255, donde 0 representa las sombras.



Curva después de mover un punto para ajustarla

Nota: Al hacer clic en el botón Auto se obtienen los mismos resultados que al hacer clic en el botón Auto del cuadro de diálogo Niveles.

Para eliminar un punto de la curva:

Arrastre el punto fuera de la cuadrícula.

Nota: No es posible eliminar los puntos finales de la curva.

Ajuste del rango tonal con los cuentagotas

Los niveles de resaltados, sombras y medios tonos pueden ajustarse con los botones de cuentagotas para estos tres rangos, en los cuadros de diálogo Niveles y Curvas.

Por ejemplo, es posible que tenga una imagen que contiene mucho blanco y que, por consiguiente, parece desgastada. Haga clic en el cuentagotas de resaltado y, a continuación, en un píxel de la imagen que no sea tan blanco. El nuevo color se asigna al resaltado de la imagen para aumentar el contraste.

Para ajustar el rango tonal mediante un cuentagotas:

1 Abra el cuadro de diálogo Niveles o Curvas y elija un canal de color en el menú emergente Canal.

2 Elija el cuentagotas adecuado:

- El cuentagotas de resaltado (cuentagotas con tinta blanca) restablece el valor de resaltados.



- El cuentagotas de sombra (cuentagotas con tinta negra) restablece el valor de sombras.



- El cuentagotas de medio tono (cuentagotas con tinta gris) restablece el valor de medios tonos.



3 Haga clic en un píxel de la imagen y, a continuación, en Aceptar.

Ajuste de brillo y contraste

El filtro Brillo/Contraste permite modificar el contraste o el brillo de todos los píxeles de una imagen. Este comando afecta a los resaltados, las sombras y los medios tonos de una imagen.

El filtro Brillo/Contraste puede utilizarse cuando se manipulan imágenes que no precisan una corrección sustancial. Para más información sobre los procedimientos de corrección tonal, consulte “Inversión de los valores de color de una imagen” en la página 188 y “Ajuste del rango tonal mediante la función Curvas” en la página 182.



Original

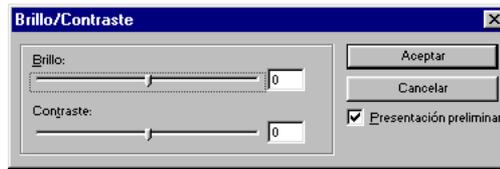


Después de ajustar el brillo

Para ajustar el brillo o el contraste:

- 1 Seleccione la imagen en modo vectorial o de mapa de bits.

- 2 Elija Xtras > Ajustar color > Brillo/Contraste. Se abre el cuadro de diálogo Brillo/Contraste.



- 3 Seleccione Presentación preliminar para ver los cambios en el espacio de trabajo. La imagen se actualiza automáticamente conforme se realizan cambios.
- 4 Arrastre los controles deslizantes Brillo y Contraste para ajustar la configuración. El rango de valores es de -100 a 100.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Aplicación de rellenos de color

Puede utilizar el efecto Relleno de color para cambiar rápidamente el color de los objetos al sustituir todos los píxeles con otro color o mezclando un color de un objeto existente. Si se opta por la mezcla, el color se añade encima del objeto. La mezcla de un color en un objeto existente funciona de modo parecido al filtro Matiz/Saturación; sin embargo, permite aplicar de forma rápida un color específico, elegido en un panel de muestras de color.

Para añadir el efecto Relleno de color a un objeto o área de píxeles seleccionados:

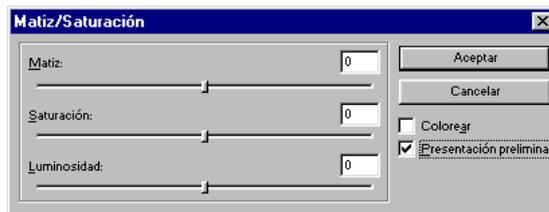
- 1 En el menú emergente del panel Efecto elija Ajustar color > Relleno de color.
- 2 Seleccione un modo de mezcla. El valor predeterminado es Normal.
Para más información sobre los modos de mezcla, consulte "Acerca de los modos de mezcla" en la página 216.
- 3 Elija un color de relleno en el menú emergente de muestras de color.
- 4 Elija un porcentaje de opacidad para el color de relleno y pulse Intro.

Ajuste de matiz y saturación

Puede utilizar Matiz/Saturación para ajustar el color, su pureza (lo que se conoce como *saturación*) y su luminosidad en una imagen.

Para ajustar el matiz o la saturación:

- 1 Seleccione la imagen en modo vectorial o de mapa de bits.
- 2 Abra el cuadro de diálogo Matiz/Saturación:
 - Elija Ajustar color > Matiz/Saturación en el menú emergente del panel Efecto.
 - Elija Xtras > Ajustar color > Matiz/Saturación.



- 3 Seleccione Presentación preliminar para ver los cambios en el espacio de trabajo. La imagen se actualiza automáticamente conforme se realizan cambios.
- 4 Elija Colorear para convertir una imagen RVA en una imagen de dos tonos o para añadir color en una imagen de escala de grises.

Cuando se elige Colorear, los controles deslizantes Matiz y Saturación cambian sus valores. El matiz cambia entre 0 y 360. La saturación cambia de 0 a 100.
- 5 Arrastre el control deslizante Saturación para ajustar la pureza de los colores. El rango de valores es de -100 a 100.
- 6 Arrastre el control deslizante Matiz para ajustar el color de la imagen. El rango de valores es de -180 a 180.
- 7 Arrastre el control deslizante Luminosidad para ajustar la luminosidad de los colores. El rango de valores es de -100 a 100.
- 8 Haga clic en Aceptar.

Inversión de los valores de color de una imagen

El filtro Invertir se puede utilizar para cambiar cada color de un objeto o una imagen por su inverso correspondiente en la rueda de colores. Por ejemplo, si se aplica Invertir a un objeto de imagen rojo ($R=255$, $V=0$, $A=0$), el color cambia a azul claro ($R=0$, $V=255$, $A=255$).



Original



Después de la inversión

Para invertir colores:

- 1 Seleccione un objeto vectorial o de mapa de bits.
- 2 Elija Xtras > Ajustar color > Invertir.

Desenfoque de una imagen

Los comandos de Desenfocar permiten incrementar el desenfoque de los píxeles en imágenes de mapa de bits. Las opciones de desenfoque incluyen Desenfocar, Desenfocar más y Desenfoque gaussiano. El comando Desenfocar más aplica el triple de desenfoque que el comando Desenfocar. La opción Desenfoque gaussiano aplica una media ponderada de desenfoque a cada píxel, lo que produce un efecto de halo.



Antes de utilizar el desenfoque gaussiano



Después de utilizar el desenfoque gaussiano

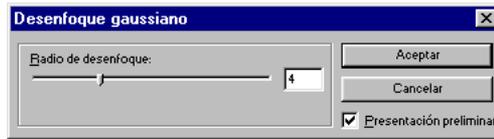
Para desenfocar una imagen:

- 1** Seleccione una imagen en modo vectorial o de mapa de bits.
- 2** Seleccione una opción de desenfoque:
 - Elija Xtras > Desenfocar > Desenfocar o Desenfocar más.
 - Elija Desenfocar > Desenfocar o Desenfocar más en el menú emergente Efecto del panel Efectos.

Para desenfocar una imagen mediante la opción Desenfoque gaussiano:

- 1** Seleccione la imagen en modo vectorial o de mapa de bits.
- 2** Abra el cuadro de diálogo Desenfoque gaussiano:
 - Elija Xtras > Desenfocar > Desenfoque gaussiano.

- Elija Desenfocar > Desenfoco gaussiano en el menú emergente del panel Efecto.



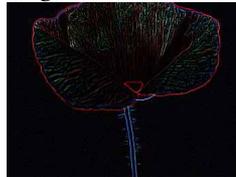
- 3 Seleccione Presentación preliminar para ver los cambios en el espacio de trabajo. La imagen se actualiza automáticamente conforme se realizan cambios.
- 4 Para establecer la intensidad del efecto, arrastre el control deslizante Radio de desenfoco. El rango de valores es de 0,1 a 250. Si se incrementa el radio, se produce un efecto de desenfoco más pronunciado.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Transformación de las transiciones cromáticas en líneas

La opción Buscar bordes se puede utilizar para identificar las partes de una imagen que constituyen transiciones cromáticas. Esta función permite transformar las transiciones en líneas. Cuando se utiliza en imágenes de mapa de bits, esta función confiere a la imagen la apariencia de un esbozo.



Original



Después de aplicar Buscar bordes

Para cambiar las transiciones cromáticas a líneas en un objeto seleccionado:

Elija la opción Buscar bordes:

- Elija Otro > Buscar bordes en el menú emergente del panel Efecto.
- Elija Xtras > Otro > Buscar bordes.

Conversión de una imagen

Puede utilizarse el filtro Convertir en alfa para convertir un objeto o un texto en una transparencia degradada, basada en el grado de transparencia de la imagen.

Para convertir una imagen seleccionada en alfa:

Elija la opción Convertir en alfa:

- Elija Otro > Convertir en alfa en el menú emergente del panel Efecto.
- Elija Xtras > Otro > Convertir en alfa.

Perfilado de una imagen

Con el filtro Perfilar pueden corregirse imágenes borrosas o desenfocadas. El comando Perfilar incluye tres opciones: Perfilar, Perfilar más y Desperfilar máscara. Perfilar permite ajustar el foco de una imagen borrosa mediante el incremento del contraste de los píxeles adyacentes. Perfilar más permite aumentar el contraste de los píxeles adyacentes casi tres veces más que Perfilar. Desperfilar máscara permite perfilar una imagen mediante el ajuste del contraste de sus bordes. De las tres, la última es la que proporciona un mayor control y, por lo tanto, suele ser la opción ideal para perfilar una imagen.



Original



Después de perfilar

Para perfilar una imagen:

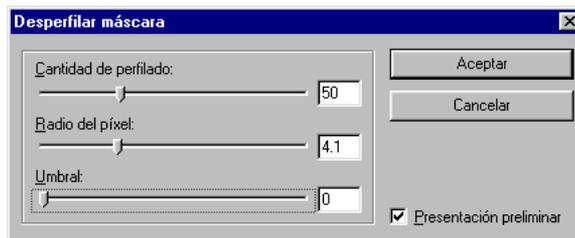
- 1 Seleccione la imagen en modo vectorial o de mapa de bits.
- 2 Elija una opción de perfilado:

- Elija Xtras > Perfilar > Perfilar o Perfilar más.
- Elija Perfilar > Perfilar o Perfilar más en el menú emergente Efecto del panel Efectos.

Nota: Si perfila demasiado la imagen, puede estropearla.

Para perfilar una imagen mediante la función Desperfilear máscara:

- 1 Seleccione la imagen en modo vectorial o de mapa de bits.
- 2 Abra el cuadro de diálogo Desperfilear máscara:
 - Elija Perfilar > Desperfilear máscara en el menú emergente del panel Efecto.
 - Elija Xtras > Perfilar > Desperfilear máscara.



- 3 Seleccione Presentación preliminar para ver cómo afectan los cambios a la imagen.
- 4 Arrastre el control deslizante Cantidad de perfilado para seleccionar la cantidad de este efecto que se va a aplicar, en un porcentaje de 1 a 500.
- 5 Arrastre el control deslizante Radio del píxel para seleccionar un radio de 0,1 a 250.

Al incrementar el radio, aumenta el área de gran contraste alrededor de cada borde del píxel.

- 6 Arrastre el deslizador Umbral para seleccionar un umbral de 0 a 255. Los valores de utilización más frecuente son los comprendidos entre 2 y 25.

Al incrementar el umbral, sólo se perfilan los píxeles de la imagen que presentan más contraste. Al reducir el valor de umbral, también se incluyen los píxeles de menor contraste.

Si el valor de umbral es 0, se perfilan todos los píxeles de la imagen.

- 7 Haga clic en Aceptar.

CAPÍTULO 10

Aplicación de efectos automáticos

Los efectos de Fireworks son automáticos, es decir al editar un objeto los resultados se ven conforme se aplican. Estos efectos pueden activarse y desactivarse con facilidad, lo que simplifica la comparación de las distintas versiones de un gráfico.

Fireworks incluye una amplia selección de trazos y rellenos con los que se pueden crear una amplia gama de atractivos gráficos para el sitio Web. Pero, ¿qué le parecería poder crear un borde biselado alrededor de los botones para simular un relieve? ¿O generar un iluminado suave que emane de una imagen? ¿O, incluso añadir una sutil sombra para añadir profundidad al texto?

Estos y otros muchos efectos se aplican con facilidad en Fireworks. Además, puede aplicar efectos a un objeto con solo hacer clic en el panel Efecto. Los efectos automáticos se pueden editar y eliminar con la facilidad con la que se aplican.

En Fireworks 4 se pueden utilizar filtros de Xtras, como Desenfoque gaussiano y Perfilado, para los Efectos automáticos. Una gran cantidad de filtros de conexión de Photoshop tienen ahora la flexibilidad de los Efectos automáticos.

Aplicación de un efecto automático

Utilice el panel Efecto para aplicar Efectos automáticos. A un objeto se le pueden aplicar varios efectos. Cada vez que se añade un efecto nuevo al objeto, aparecerá en la lista del panel Efecto. Aparece una casilla de verificación junto a cada efecto de la lista. De esta forma, un efecto puede activarse y desactivarse.



— Guarde, modifique, asigne un nombre y elimine efectos.

— Elija una categoría de efecto.

— Ver una lista de efectos.

Panel Efecto

Para aplicar un Efecto automático a un objeto seleccionado:

1 Elija un efecto en el menú emergente Efecto.

El efecto se añade a la lista Efecto.

2 Si se abre una ventana emergente o cuadro de diálogo, introduzca los valores del efecto.

Haga clic en Aceptar para cerrar un cuadro de diálogo. Pulse Intro o haga clic en cualquier punto del área de trabajo para cerrar una ventana emergente.

Nota: El panel Efecto no está disponible en modo mapa de bits.

3 Repita los pasos 1 y 2 para aplicar varios Efectos automáticos.

Uso de Xtras de Fireworks como efectos automáticos

En Fireworks, es posible aplicar todos los filtros del menú Xtras como efectos automáticos mediante el panel Efecto. De este modo se podrá editar o quitar el filtro de un objeto en cualquier momento. También se pueden editar objetos a los que aplicó los filtros.

Utilice el menú Xtras para aplicar filtros sólo cuando esté seguro de que no va necesitar quitar o editar el filtro. Para más información sobre el uso del menú Xtras, consulte “Ajuste del rango tonal con los cuentagotas” en la página 184.

Nota: Si se aplica un filtro Xtra mediante el menú Xtras, el filtro puede editarse sólo en el caso de que Deshacer esté disponible. Al cerrar y volver a abrir una imagen, el filtro ya no se puede eliminar porque el panel Historial no está seleccionado.

Uso de filtros de conexión de Photoshop como Efectos automáticos

Al instalar un filtro de conexión de Photoshop en Fireworks, se añade al menú Xtras y al panel Efecto. Utilice el menú Xtras para aplicar filtros de conexión de Photoshop sólo cuando esté seguro de que no desea editar o eliminar el efecto de un objeto.

Utilice el panel Efecto para aplicar filtros de conexión de Photoshop como Efectos automáticos. Algunos de filtros de conexión de Photoshop no pueden utilizarse como Efectos automáticos.

Nota: Al compartir un archivo de Fireworks en el que se ha aplicado un filtro de conexión de Photoshop como efecto automático, el receptor del archivo debe tener instalado el filtro de conexión para ver dicho efecto. Los efectos incorporados de Fireworks, se almacenan en el archivo de Fireworks. El receptor no necesita instalar archivos adicionales para ver el efecto.

Para instalar filtros de conexión de Photoshop:

- 1 En el menú emergente Opciones del panel Efecto, elija Localizar filtros de conexión.
- 2 Abra la carpeta en la que se encuentran los filtros de conexión de Photoshop y haga clic en Aceptar.
- 3 Reinicie Fireworks para cargar los filtros de conexión.

Nota: Si mueve los filtros de conexión a otra carpeta, debe repetir los pasos anteriores o seleccionar Editar > Preferencias y hacer clic en la ficha Carpetas para cambiar la ruta de acceso a los filtros de conexión. Después debe reiniciar Fireworks.

Para aplicar un filtro de conexión de Photoshop a un objeto seleccionado como un efecto automático:

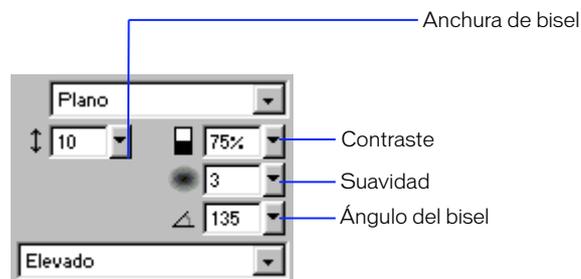
Elija el filtro de conexión en el cuadro emergente Efecto del panel Efecto.

Aplicación de efectos tradicionales

Con Fireworks se pueden crear efectos Web, como biseles, sombras, resplandores y relieves. Además se puede personalizar cada efecto para obtener exactamente el aspecto que se desee. La configuración del efecto puede modificarse en cualquier momento.

Al elegir los efectos Bisel, Relieve, Sombra o Iluminado, aparece una ventana emergente de edición en el panel Efecto para configurar el efecto. Las opciones de la ventana emergente de edición cambian según el efecto elegido.

Experimente con diferentes valores hasta obtener el aspecto que desee. Si más adelante desea cambiar la configuración del efecto, consulte “Cambio de efectos automáticos” en la página 198.



Ventana emergente de edición Bisel interior

Aplicación de bordes biselados

Al aplicar un borde biselado a un botón le proporciona el aspecto de un botón en relieve. Se puede crear un bisel interior o exterior.



Bisel interior y bisel exterior

Para aplicar un borde biselado a un objeto seleccionado:

- 1 En el panel Efecto, elija la opción Bisel:
 - Bisel y Relieve > Bisel interior
 - Bisel y Relieve > Bisel exterior
- 2 Edite la configuración del efecto en la ventana emergente de edición.
- 3 Al finalizar, haga clic fuera de la ventana de edición o pulse Intro para cerrarla.

Aplicación de efectos de relieve

Utilice el efecto Relieve para que una imagen aparezca elevada o hundida respecto al fondo. El relieve hace que los botones aparezcan pulsados o no respecto a su entorno. Se puede aplicar un efecto de relieve hundido o relieve elevado.



Relieve hundido y relieve elevado sobre un lienzo azul

Para aplicar un efecto de relieve:

- 1 Abra el menú emergente Efecto para obtener una lista de los efectos disponibles.
- 2 Elija un efecto Relieve:
 - Bisel y Relieve > Relieve hundido
 - Bisel y Relieve > Relieve elevado
- 3 Edite la configuración del efecto en la ventana emergente de edición.
Si desea que aparezca el objeto original, seleccione Mostrar objeto.
- 4 Al finalizar, haga clic fuera de la ventana de edición o pulse Intro para cerrarla.

Nota: Para la compatibilidad con versiones anteriores, los efectos de relieve en objetos de documentos anteriores se abren sin seleccionar la casilla de verificación Mostrar objeto.

Aplicación de sombras e luces

Fireworks facilita la aplicación de sombras, sombras interiores y luces a objetos. Se puede especificar el ángulo de la sombra para simular el ángulo de la luz brillando sobre el objeto.



Efectos de sombra, sombra interior y luz

Para aplicar una sombra o una sombra interior:

- 1 Abra el menú emergente Efecto para obtener una lista de los efectos disponibles.
- 2 Elija una opción de sombra:
 - Sombrear e iluminar > Sombra
 - Sombrear e iluminar > Sombra interior
- 3 Edite la configuración del efecto en la ventana emergente de edición:
 - Arrastre el control deslizante de distancia para definir la distancia de la sombra respecto al objeto.
 - Arrastre el control deslizante de opacidad para definir el porcentaje de transparencia en la sombra.
 - Seleccione Sólo sombra para ocultar el objeto y mostrar sólo la sombra.
- 4 Al finalizar, haga clic fuera de la ventana de edición o pulse Intro para cerrarla.

Para aplicar una luz:

- 1 Abra el menú emergente Efecto para obtener una lista de los efectos disponibles.
- 2 Elija Sombrear e iluminar > Iluminado.
- 3 Edite la configuración del efecto en la ventana emergente de edición:
 - Arrastre el control deslizante Desplazamiento para indicar la distancia del resplandor con respecto al objeto.
 - Arrastre el control deslizante de opacidad para definir el grado de transparencia del iluminado.
 - Seleccione el menú emergente del cuadro de color para definir el color de iluminado.

- 4 Al finalizar, haga clic fuera de la ventana de edición o pulse Intro para cerrarla.
- Para más información sobre efectos, consulte “Ajuste del rango tonal con los cuentagotas” en la página 184.

Cambio de efectos automáticos

Utilice el botón Información asociado del panel Efecto para cambiar un efecto aplicado a un objeto.



Para editar un efecto automático:

- 1 En el panel Efecto, haga clic al botón Información situado junto al efecto que desea editar. Se abre una ventana de edición emergente o un cuadro de diálogo.

Nota: Si no se puede editar uno de los efectos, el botón Información aparece atenuado. Por ejemplo, no se puede editar Niveles automáticos.



La ventana emergente de edición de Sombra

- 2 Ajuste los valores del efecto.
- 3 Al finalizar, haga clic fuera de la ventana de edición emergente o pulse Intro para cerrar.

Reordenación de los efectos automáticos

Los efectos aplicados a un objeto pueden reordenarse. Al reordenarlos se cambia la secuencia en que se aplican en el objeto y esto puede alterar el aspecto del mismo.

En general, los efectos que modifican el interior de un objeto, como el efecto Bisel interior, deben aplicarse antes que los efectos que modifican el exterior del objeto.

Por ejemplo, aplique el efecto Bisel interior antes de aplicar los efectos Bisel exterior, Iluminado o Sombra.

Para reordenar los efectos aplicados a un objeto seleccionado:

En el panel Efecto, arrastre el efecto que desee mover a la posición deseada de la lista.

Los efectos situados al principio de la lista se aplican antes que los últimos de la lista.

Eliminación de efectos automáticos

Los efectos de un objeto se pueden eliminar con facilidad. Si se aplican varios efectos a un objeto se puede eliminar uno de ellos o todos.

Para más información sobre la desactivación de un efecto, consulte “Tratamiento del reajuste de los efectos automáticos” en la página 201.

Para quitar un efecto aplicado a un objeto seleccionado:

- 1 En el panel Efecto, seleccione el efecto que desee eliminar en la lista.
- 2 Haga clic en el botón Eliminar de la parte inferior del panel Efecto o arrastre el efecto al botón Eliminar.

Para quitar todos los efectos aplicados a un objeto seleccionado:

En el panel Efecto, elija Ninguno en el menú emergente Efecto.

Creación de efectos automáticos personalizados

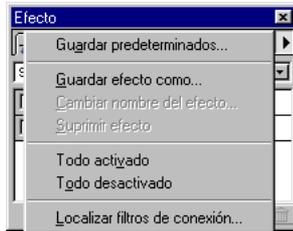
Utilice el menú emergente Opciones del panel Efecto para guardar la configuración de un efecto personalizado, cambiarle el nombre o suprimirlo. En Fireworks 4, los efectos guardados se almacenan con la aplicación. Si se asigna un nombre y se guarda la configuración de un efecto para un objeto, el efecto se encontrará disponible para cualquier documento que se abra después.

Si se asigna un nombre y se guardan varios efectos aplicados a un objeto, dichos efectos pueden aplicarse al mismo tiempo a otros objetos.

Nota: Al abrir documentos de versiones anteriores de Fireworks que contienen varios efectos, dichos efectos incluyen el título de sin nombre. Sin embargo, se mantienen todos los efectos. Cambie el nombre de los efectos mediante el panel Efecto.

Para guardar una configuración de efecto:

- 1 Seleccione Guardar efecto como en el menú emergente Opciones del panel Efecto.



Menú emergente Opciones del panel Efecto

- 2 Escriba un nombre para el efecto y luego haga clic en Aceptar. El efecto se añadirá al menú emergente del panel Efecto.

Para cambiar el nombre de una configuración de efecto personalizado:

- 1 Seleccione el efecto personalizado cuyo nombre desee cambiar en el panel Efecto.
- 2 Seleccione Cambiar nombre del efecto en el cuadro emergente Opciones del panel Efecto.
- 3 Escriba un nuevo nombre y haga clic en Aceptar.

No es posible cambiar el nombre o eliminar un efecto estándar de Fireworks.

Para eliminar un efecto personalizado con nombre:

- 1 Seleccione el objeto que contiene el efecto personalizado que desea suprimir o elija el efecto personalizado en el menú emergente Efecto.
- 2 Elija Suprimir efecto en el menú emergente Opciones del panel Efecto.

Almacenamiento de efectos automáticos como estilos

Para guardar y reutilizar un efecto, cree un estilo a partir del efecto. Los efectos automáticos son uno de los atributos que pueden guardarse como parte de un estilo. Para más información, consulte “Acerca de los estilos” en la página 221.

Utilización de la configuración predeterminada de los efectos automáticos

Si con frecuencia utiliza una determinada configuración para los efectos automáticos, puede hacer que dicha configuración sea predeterminada. Por ejemplo, si utiliza una determinada combinación de sombra e iluminación para los botones, guárdela como configuración determinada y aplíquela a los botones del documento. La configuración predeterminada se mantiene de un documento a otro y en las distintas sesiones.

Para guardar una configuración de efectos como predeterminada:

- 1 Seleccione el objeto que contiene la configuración de efecto que desee utilizar como valor predeterminado.
- 2 Elija Guardar predeterminados en el menú emergente Opciones del panel Efecto.

Para aplicar los efectos predeterminados a un objeto:

Elija Utilizar valores predeterminados en el menú emergente panel Efecto.

Tratamiento del reajuste de los efectos automáticos

Es posible que se tarde más tiempo en abrir en los archivos con numerosos efectos automáticos. Además, al cambiar el tamaño o editar un objeto con numerosos efectos, Fireworks puede tardar más tiempo en actualizar el objeto en la pantalla.

Puede desactivar temporalmente un efecto para acelerar la actualización de la pantalla.

Para activar o desactivar temporalmente un efecto en un objeto:

Seleccione o anule la selección de la casilla de verificación situado junto al efecto en el panel Efecto.

Para activar o desactivar temporalmente todos los efectos aplicados a un objeto:

Elija Todo activado y Todo desactivado en el menú emergente Opciones del panel Efecto.

Para obtener información sobre la eliminación permanente de los efectos, consulte “Eliminación de efectos automáticos” en la página 199.

Aplicación de efectos a objetos agrupados

Al aplicar un efecto a un grupo, se aplica a todos los objetos del grupo. Al desagrupar los objetos, cada objeto recupera los efectos que tuviera individualmente.

Puede aplicar un efecto a un objeto dentro de un grupo al seleccionar solo dicho objeto y utilizando la herramienta Subselección. Para más información sobre la desactivación temporal de un efecto, consulte “Selección de objetos incluidos en grupos” en la página 97.

CAPÍTULO 11

Capas y enmascaramiento

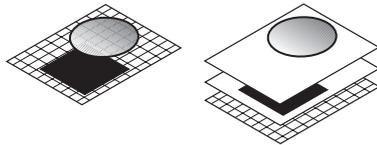
Las capas dividen los documentos de Fireworks en planos discretos, como si los componentes de una ilustración se dibujasen en distintas hojas superpuestas transparentes. Un documento puede estar compuesto por muchas capas y cada capa contener muchos objetos. En Fireworks, el panel Capas contiene una lista de las capas y los objetos contenidos en cada capa. Las capas de Fireworks equivalen a los conjuntos de capas de Photoshop 6. Las capas de Photoshop equivalen a objetos individuales de Fireworks.

Los métodos de enmascaramiento y de mezcla ofrecen otro nivel de control creativo. Es posible crear efectos únicos al mezclar los colores de objetos superpuestos. Fireworks dispone de varios modos de mezcla para ayudarle a conseguir el aspecto que desee.

Otro método de crear un efecto particular consiste en utilizar una máscara. El enmascaramiento permite utilizar un objeto vectorial o un objeto de mapa de bits para bloquear parte de la imagen subyacente. Por ejemplo, es posible crear un objeto vectorial elíptico para utilizarlo como máscara sobre una fotografía. Utilice Pegar como máscara para pegar el objeto vectorial como una máscara sobre la fotografía. Todo el área que está fuera de la elipse se recorta, mostrando sólo la parte de la imagen situada dentro de la elipse.

Acerca de las capas

Cada objeto de un documento reside en una capa. Puede crear todas las capas antes de comenzar a dibujar o añadir las a medida que sea preciso. El lienzo está situado debajo de todas las capas, aunque en sí mismo no sea una capa. Para más información sobre cómo trabajar con el lienzo, consulte “Cambio del lienzo” en la página 78.



El orden de los objetos puede verse en el panel Capas. Se trata del orden en que aparecen en el documento. En un documento, Fireworks apila las capas en función del orden en que se crearon, colocando la más reciente al principio del apilamiento. El orden de apilamiento determina la manera en que los objetos de una capa se superponen a los de otras. Es posible reorganizar el orden de apilamiento de las capas así como el de los objetos de una sola capa.

El panel Capas muestra el estado actual de todas las capas del fotograma actual de un documento. El nombre de la capa activa aparece resaltado. Puede expandir una capa para ver la lista de todos los objetos que contiene. Los objetos aparecen en las miniaturas.

Las máscaras se muestran también en el panel Capas. Es posible crear máscaras nuevas mediante el panel Capas. La selección de la miniatura de las máscaras permite editarlas. Para más información, consulte “Edición de máscaras” en la página 213.

Los controles de los modos de opacidad y de mezcla se encuentran también en el panel Capas. Para más información, consulte “Ajuste de la opacidad y aplicación de mezclas” en la página 219.



Si desea proteger todos los objetos de todas las capas menos la activa contra cambios o selecciones no deseados, elija Editar sólo una capa en el menú emergente de opciones del panel Capas. Al activarse esta opción aparece una marca de verificación (Windows) o un topo (Macintosh). Con la opción Editar sólo una capa activada sólo es posible seleccionar y editar los objetos de la capa actual.

La capa de Web

La capa de Web es una capa especial que aparece como la capa superior de cada documento. Contiene objetos Web, como divisiones y zonas interactivas, que se utilizan para asignar interactividad a los documentos Fireworks exportados. Para más información sobre objetos Web, consulte “Utilización de zonas interactivas y divisiones” en la página 245.

No es posible no compartir, suprimir, duplicar, mover ni cambiar el nombre de la capa de Web. Se comparte siempre en todos los fotogramas y los objetos Web son visibles en todos los fotogramas.

Para cambiar el nombre de una división o zona interactiva de la capa de Web:

- 1 Haga doble clic en la división o zona interactiva en el panel Capas.
- 2 Introduzca un nombre y haga clic fuera de la ventana o pulse Intro.

Nota: Si cambia el nombre de una división, dicho nombre se utilizará al exportarla.

Trabajo con capas

Al crear una nueva capa, se inserta una capa vacía antes de la capa actualmente seleccionada. La nueva capa pasa a ser la capa activa y aparece resaltada en el panel Capas. La creación de una capa duplicada añade una nueva capa que contiene los mismos objetos que la actualmente seleccionada. Los objetos duplicados conservan los modos de opacidad y de mezcla de los que se copiaron. Los cambios en los objetos duplicados no afectan a los originales.

Cada capa puede editarse de forma independiente. Esto significa que es posible realizar cambios en los objetos de una capa sin afectar a los objetos de las demás.

Para añadir una capa:

Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Nueva capa en el menú emergente de opciones del panel Capas. Seleccione Compartir en fotogramas para compartir los objetos de dicha capa en todos los fotogramas. Haga clic en Aceptar.



- Haga clic en el botón Nueva capa/Duplicar capa sin ninguna capa seleccionada.
- Seleccione Insertar > Capa.

Para activar una capa:

Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el nombre de la capa en el panel Capas.
- Seleccione un objeto de esa capa.

Los objetos que dibuje o pegue residirán inicialmente en la capa activa.

Para expandir o contraer los objetos de una capa:

Haga clic en el signo más (Windows) o triángulo (Macintosh) situado a la izquierda del nombre de la capa en el panel Capas.

Para asignar nombre a una capa:

- 1 Haga doble clic en el nombre de una capa en el panel Capas.

La ventana del nombre de capa se abre.

- 2 En el recuadro de texto Nombre de capa, escriba el nuevo nombre de la capa. Para cerrarla, haga clic fuera de la ventana o pulse Intro.

Nota: Es posible cambiar el nombre de los objetos de las capas. Haga clic en el objeto seleccionado e introduzca el nuevo nombre.

Para suprimir una capa:



Seleccione la capa y haga clic en el botón Suprimir capa, o arrastre la capa al botón Suprimir capa.

Para mostrar u ocultar una capa o los objetos de una capa:

Haga clic en el cuadrado de la columna central situada a la izquierda del nombre de la capa u objeto.



El icono de ojo indica que la capa es visible.

Para mostrar u ocultar varias capas u objetos:

Arrastre el puntero por la columna del icono de ojo del panel Capas.

Para mostrar u ocultar todas las capas y objetos:

Seleccione Mostrar todas u Ocultar todas en el menú emergente de opciones del panel Capas.

Nota: Las capas y los objetos ocultos no se exportan.

Para bloquear una capa:

Haga clic en el cuadrado de la columna situada a la izquierda del nombre de capa.



Un candado indica que la capa está bloqueada.

Para bloquear varias capas:

Arrastre el puntero por la columna del icono de candado del panel Capas.

Para bloquear o desbloquear todas las capas:

Seleccione Bloquear todas o Desbloquear todas en el menú emergente de opciones del panel Capas.

Nota: Los objetos de una capa bloqueada no se pueden editar.

Para compartir una capa entre varios fotogramas:



Elija Compartir esta capa en el menú emergente Opciones del panel Capas.

Nota: Si una capa se comparte en todos los fotogramas, al actualizar un objeto de esa capa se actualizará en todos los fotogramas. Resulta útil cuando objetos como los elementos de fondo deban aparecer en todos los fotogramas de una animación.

Para activar o desactivar la opción Editar sólo una capa:

En el menú emergente de opciones del panel Capas, seleccione Editar sólo una capa. Una marca de verificación indica que la opción está activada.

Desplazamiento de objetos en el panel Capas

Los objetos pueden moverse dentro de una capa o entre capas. El desplazamiento de objetos en el panel Capas cambia el orden de los objetos en el documento. El desplazamiento de objetos en un documento con los comandos Modificar > Organizar cambia el orden de los objetos en el panel Capas. Los objetos situados en la parte superior de una capa aparecen delante de los demás objetos de dicha capa.

Los objetos se muestran como miniaturas en el panel Capas. Al seleccionar un objeto de un documento se resalta en el panel Capas.

Para ver la lista de objetos individuales de una capa, haga clic en el signo más (Windows) o triángulo (Macintosh) situado a la izquierda del nombre de la capa en el panel Capas. Para expandir o contraer todas las capas, presione la tecla Alt y haga clic en el signo más o menos (Windows) o presione la tecla Opción y haga clic en el triángulo (Macintosh).

Para mover un objeto a otra capa:

Arrastre el objeto a la capa que desee.



Nota: Para cambiar el orden de apilamiento de los objetos de una capa, arrástrelos por la misma.

Para copiar objetos seleccionados en otra capa:

Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre el objeto a la capa que desee.

Para cambiar el nombre de un objeto:

- 1 Haga doble clic en el nombre del objeto en el panel Capas.
- 2 Escriba el nuevo nombre del objeto. Para cerrarlo, haga clic fuera del recuadro de texto o pulse Intro.

Duplicado de capas

Es posible añadir capas duplicadas y elegir dónde ubicarlas en el panel Capas. Una capa duplicada contiene los mismos objetos que la capa actualmente seleccionada. Las capas duplicadas tienen el mismo nombre que la capa original pero con un número adjunto.

Para duplicar una capa:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Arrastre la capa al botón Nueva capa/Duplicar capa.
 - Seleccione la capa y seleccione Duplicar capa en el menú emergente de opciones del panel Capas.
- 2 Si opta por la segunda posibilidad, elija el número de capas duplicadas que debe insertarse y dónde colocarlas en el orden de apilamiento.

Nota: La capa de Web es siempre la capa superior, por lo que elegir Arriba coloca la capa duplicada debajo de la capa de Web.

Organización de capas

El desplazamiento de capas en el panel Capas cambia el orden en que aparecen los objetos en un documento. La capa superior aparece delante de las demás capas. Los objetos de la capa superior aparecen delante de los objetos de las capas inferiores.

Para mover una capa:

Seleccione y arrastre el nombre de la capa hacia arriba o hacia abajo en el panel Capas.

Enmascaramiento de imágenes

Las máscaras se agregan a objetos para crear un efecto de corte en los mismos. Para enmascarar un objeto existente puede utilizarse una máscara vacía u otro objeto. Las máscaras son totalmente modificables.

Como objeto de máscara puede utilizarse un objeto vectorial o un objeto de mapa de bits.

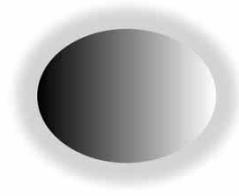
Las máscaras tienen dos funciones principales:

- El trazado de una máscara de vectores puede perfilar otro objeto o imagen. Enmascara el objeto o imagen subyacente con su trazado.
- Los píxeles de un objeto de máscara pueden afectar a la visibilidad de otro objeto. En Photoshop esto se denomina *máscara de capa*. Las máscaras se utilizan normalmente para definir transparencias degradadas para otros objetos.

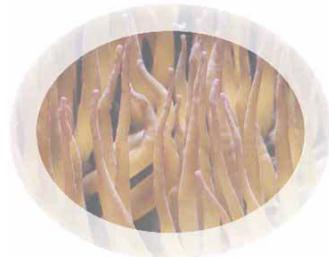
La edición de los atributos de trazo y de relleno del objeto de máscara le permitirá crear muchos efectos únicos.



Objeto de imagen y de máscara



Máscara de vectores



Máscara de mapa de bits

Creación de máscaras de mapa de bits y de vectores

Puede crear una máscara para un objeto mediante el panel Capas o el menú Modificar. Es posible utilizar un objeto vectorial o un objeto de mapa de bits como máscara. Las máscaras pueden consistir en más de un objeto.

Para crear una máscara de mapa de bits desde cero:



- 1 Seleccione el objeto que desee enmascarar.
- 2 Haga clic en el botón Añadir máscara situado en la parte inferior del panel Capas.
- 3 Dibuje la máscara con una herramienta de mapa de bits del panel Herramientas.

Nota: Para ello pueden utilizarse herramientas de mapa de bits como Pincel, Pluma, Rectángulo o Elipse.

Para crear una máscara de vectores desde cero:

- 1 Cree el trazado, objeto u objetos de texto que desee utilizar como máscara.
- 2 Corte o copie el objeto u objetos.
Presione la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios objetos.
- 3 Seleccione el objeto que desee enmascarar.
- 4 Pegar la máscara
 - Seleccione Editar > Pegar como máscara.
 - Seleccione Modificar > Máscara > Pegar como máscara.

Creación de una máscara utilizando un objeto existente

Es posible utilizar cualquier objeto como máscara. Para ello, utilice el comando Pegar como máscara para añadir el contenido del Portapapeles como máscara. También es posible crear una máscara utilizando varios objetos.

Para utilizar el contenido del Portapapeles como máscara:

- 1 Cree el objeto u objetos que desee utilizar como máscara.
Presione la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios objetos.
- 2 Coloque el objeto u objetos en el Portapapeles:
 - Seleccione Editar > Cortar.
 - Seleccione Editar > Copiar.

- 3 Seleccione el objeto que desee enmascarar.
- 4 Seleccione Editar > Pegar como máscara o bien Modificar > Máscara > Pegar como máscara.

Si ya existiera una máscara, puede optar entre reemplazarla o añadirla. La opción de Añadir crea una máscara compuesta por más de un objeto.

Para añadir una máscara al contenido del Portapapeles:

- 1 Seleccione el objeto que desee enmascarar.
- 2 Seleccione Editar > Cortar.
- 3 Seleccione el objeto que desee utilizar como máscara.
- 4 Seleccione Editar > Pegar dentro.

Agrupación de objetos para formar una máscara

Puede seleccionar dos o más objetos existentes y agruparlos para formar un objeto de máscara. El objeto superior se convierte en el objeto de máscara. Compruebe el panel Capas para ver qué objeto está en la parte superior. Los objetos de distintas capas pueden agruparse como un objeto de máscara. El objeto superior de la capa superior se convierte en el objeto de máscara.

Cabe la posibilidad de agrupar objetos como máscaras de mapa de bits o como máscaras de vectores. La opción Agrupar como máscara genera una máscara de mapa de bits. El comando correspondiente a Agrupar como máscara de vector se encuentra en Métodos abreviados de teclado, en la categoría Varios. Es lo mismo que utilizar Agrupar como máscara y seleccionar Contorno de trazado en el panel Objeto. Para más información, consulte “Utilización del panel Objeto durante el enmascaramiento” en la página 215.

Para agrupar objetos en un objeto enmascarado:

- 1 Presione la tecla Mayús y haga clic en dos o más objetos.
- 2 Seleccione Modificar > Máscara > Agrupar como máscara.

Utilización de texto como máscara

Habitualmente se utiliza texto como máscara para crear efectos interesantes. Seleccione Mostrar relleno y trazo en el panel Objeto para mostrar cualquier efecto adicional que aplique a la máscara de texto mediante los paneles Relleno y Trazo. También puede optar por aplicar la máscara utilizando su contorno de trazado o su aspecto de escala de grises. Para más información, consulte “Utilización del panel Objeto durante el enmascaramiento” en la página 215.

Para crear máscaras utilizando texto:

- 1 Cree el texto con el Editor de texto.
Consulte “Introducción de texto” en la página 142.
- 2 Copie o corte el objeto de texto en el Portapapeles.
- 3 Seleccione el objeto que desee enmascarar y seleccione Editar > Pegar como máscara.
Una máscara de vectores se añade al objeto.

Creación de máscaras vacías

Es posible añadir una máscara vacía a un objeto. Se trata de una máscara vacía que muestra todo el objeto o de una máscara negra que oscurece todo el objeto. La máscara vacía es totalmente editable.

Utilización de los comandos **Mostrar todo/Ocultar todas**

El comando **Mostrar todo** añade una máscara blanca vacía al objeto. El comando **Ocultar todas** añade una máscara negra al objeto.

Para utilizar los comandos **Mostrar todo y **Ocultar todas** para crear una máscara:**

- 1 Seleccione el objeto que desee enmascarar.
- 2 Crear la máscara
 - Seleccione **Modificar > Máscara > Mostrar todo** para mostrar el objeto.
 - Seleccione **Modificar > Máscara > Ocultar todas** para ocultar el objeto.
- 3 Seleccione la miniatura de máscara en el panel **Capas**.
- 4 Seleccione una herramienta de dibujo en el panel **Herramientas** para editar la máscara.

Utilización de los comandos **Mostrar/Ocultar selección**

Los comandos **Mostrar selección** y **Ocultar selección** se pueden utilizar en objetos de mapa de bits. El comando **Mostrar selección** añade una máscara de píxeles blanca que representa la selección de píxeles actual. Los demás píxeles del objeto se ocultan. El comando **Ocultar selección** añade una máscara de píxeles negra que representa la selección de píxeles actual. Los demás píxeles del objeto se muestran.

Para utilizar los comandos **Mostrar selección y **Ocultar selección** para crear una máscara:**

- 1 Elija la herramienta **Recuadro** o **Lazo** en el panel **Herramientas**.
- 2 Seleccione píxeles en el mapa de bits:

- Seleccione Modificar > Máscara > Mostrar selección para mostrar el área definida por la selección de píxeles.
- Seleccione Modificar > Máscara > Ocultar selección para ocultar las áreas definidas por la selección de píxeles.

Edición de máscaras

Una vez creadas, las máscaras permanecen totalmente editables. Las máscaras pueden modificarse, suprimirse y desactivarse. La desactivación de una máscara la elimina temporalmente. Una máscara desactivada puede activarse para mostrar su efecto en un objeto.



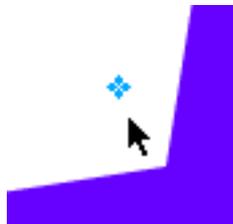
Las máscaras y los objetos pueden identificarse y editarse con facilidad utilizando las miniaturas del panel Capas. Al seleccionar una máscara para editarla, el icono de máscara aparece junto a ella en el panel Capas. Al seleccionar un objeto para editarlo, aparece el icono de pluma.

El tamaño de las miniaturas del panel Capas puede modificarse para mostrar detalles de objetos y máscaras con mayor claridad. Seleccione Opciones de miniaturas en el menú emergente de opciones del panel Capas. Desactive las miniaturas para ahorrar memoria.

Para editar una máscara:

1 Seleccione la máscara:

- Haga clic en la miniatura de máscara en el panel Capas.
- Seleccione Editar máscara en el menú emergente de opciones del panel Capas.
- Haga doble clic en el control de desplazamiento del objeto enmascarado.



2 Realice los cambios en la máscara

- Elija una herramienta del panel Herramientas y dibuje los cambios.
- Arrastre el control de desplazamiento de la máscara.
- Aplique los efectos a la máscara.

Aunque la propia máscara no es visible, los efectos de edición lo son inmediatamente.

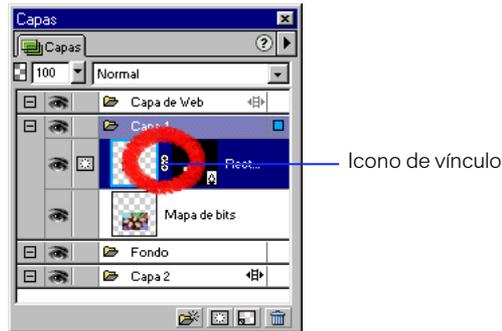
Para editar un objeto sin afectar a la máscara:

- 1 Haga clic en la miniatura del objeto en el panel Capas.
- 2 Realice los cambios en el objeto.

Nota: Al seleccionar un objeto enmascarado, los efectos aplicados al objeto se muestran en los paneles Relleno y Trazo.

Para desplazar un objeto sin afectar a la máscara:

- 1 Haga clic en el icono de vínculo de la miniatura de máscara en el panel Capas.



Esta acción desvincula el objeto de su máscara para que el objeto se desplace de forma independiente.

- 2 Arrastre el objeto.

Para convertir una máscara de vectores en una máscara de mapa de bits:

- 1 En el panel Capas, seleccione la miniatura de máscara.
- 2 Elija Modificar > Convertir en mapa de bits.

Nota: No es posible convertir una máscara de mapa de bits en una máscara de vectores.

Para desactivar o activar una máscara:

- 1 Seleccione el objeto enmascarado.
- 2 Active o desactive la máscara:
 - Seleccione Desactivar o Activar máscara en el menú emergente de opciones del panel Capas.
 - Seleccione Modificar > Máscara > Desactivar o Activar máscara.

Al desactivarse, aparece una X roja en la miniatura de la máscara. Para activarla, haga clic en la X.

Para suprimir una máscara:

- 1 Seleccione la máscara.
- 2 Suprimir la máscara
 - Seleccione Suprimir máscara en el menú emergente de opciones del panel Capas.
 - Seleccione Modificar > Máscara > Suprimir máscara.
- 3 Determine si aplicar la máscara a la imagen antes de suprimirla:
 - Aplicarla mantiene los cambios realizados en la máscara, pero ésta ya no se podrá editar.
 - No aplicarla ignora los cambios realizados y restaura la forma original del objeto.

Utilización del panel Objeto durante el enmascaramiento

Utilice el panel Objeto para asegurarse de que edita la máscara y para identificar el tipo de máscara en la que trabaja. Al seleccionarse una máscara, el panel Objeto permite modificar la forma de aplicarla.

Las máscaras de vectores pueden aplicarse utilizando su contorno de trazado. Este método emplea el contorno del trazado o texto como máscara. Seleccione Mostrar relleno y trazo para mostrar el relleno y el trazo de la máscara en el objeto enmascarado. El área situada fuera de la máscara se corta. Esto equivale a la acción de Pegar dentro de FreeHand.

Para enmascarar el objeto es posible aplicar máscaras de mapa de bits con su canal alfa en lugar del brillo de los píxeles.

Tanto las máscaras de mapa de bits como las de vectores pueden aplicarse utilizando su aspecto de escala de grises. Al aplicar una máscara utilizando su aspecto de escala de grises, la luminosidad de sus píxeles determina cuánto del objeto enmascarado se visualiza. Los píxeles luminosos muestran el objeto enmascarado. Los píxeles más oscuros de la máscara oscurecen la imagen y muestran el fondo.

Mezcla de colores de relleno de objetos superpuestos

La *composición* es el proceso de utilizar modos de mezcla para variar la transparencia o la interacción de colores de dos o más objetos superpuestos. Los modos de mezcla manipulan los valores de color de los objetos superpuestos. Asimismo, amplían el control del efecto de opacidad.

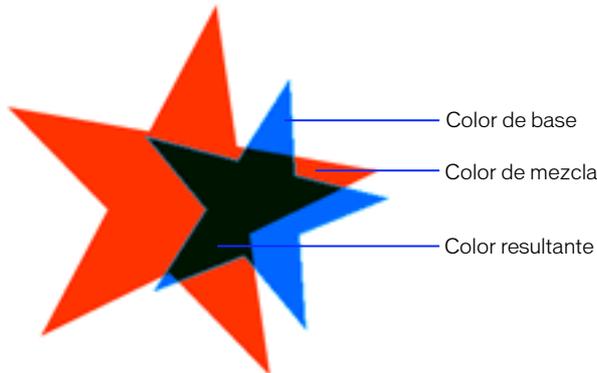
Acerca de los modos de mezcla

La selección de un modo de mezcla implica su aplicación a todo el aspecto de los objetos seleccionados. Determinados objetos incluidos en un documento o capa pueden tener modos de mezcla distintos que los de otros objetos incluidos en el mismo documento o capa.

Cuando se agrupan objetos con distintos modos de mezcla, el modo de mezcla del grupo prevalece sobre los modos de mezcla individuales de cada objeto. Éstos se restablecen al desagrupar los objetos.

Un modo de mezcla consta de estos elementos:

- Color de mezcla es el color al que se aplica el modo de mezcla.
- Opacidad es el grado de transparencia con el que se aplica el modo de mezcla.
- Color base es el color de los píxeles situados debajo del color de mezcla.
- Color resultante es el resultado del efecto del modo de mezcla sobre el color base.



Fireworks dispone de los siguientes modos de mezcla:

Normal no aplica ningún modo de mezcla.

Multiplicar multiplica el color base por el color de mezcla, lo cual produce colores más oscuros.

Pantalla multiplica el color inverso del color de mezcla por el color base, lo cual produce un efecto blanqueador.

Oscurecer selecciona el color más oscuro del color de mezcla y el color base para utilizarlos como color resultante. Este color solamente reemplaza los píxeles de color más claro que el color de mezcla.

Aclarar selecciona el color más claro del color de mezcla y el color base para utilizarlo como color resultante. Este color solamente reemplaza los píxeles de color más oscuro que el color de mezcla.

Diferencia sustrae el color de mezcla del color base o el color base del color de mezcla. El color con menos brillo se sustrae del color con más brillo.

Matiz combina el valor de matiz del color de mezcla con la luminancia y la saturación del color base para crear el color resultante.

Saturación combina la saturación del color de mezcla con la luminancia y el matiz del color base para crear el color resultante.

Color combina el matiz y la saturación del color de mezcla con la luminancia del color base para crear el color resultante y preservar los niveles de gris para colorear imágenes monocromáticas y teñir las imágenes de color.

Luminosidad combina la luminancia del color de mezcla con el matiz y la saturación del color base.

Invertir invierte el color base.

Tinta añade gris al color base.

Borrar elimina todos los píxeles del color base, incluidos los de la imagen de fondo.

Ejemplos de modos de mezcla



Imagen original



Normal



Multiplicar



Pantalla



Oscurecer



Aclarar



Diferencia



Matiz



Saturación



Color



Luminosidad



Invertir



Tinta



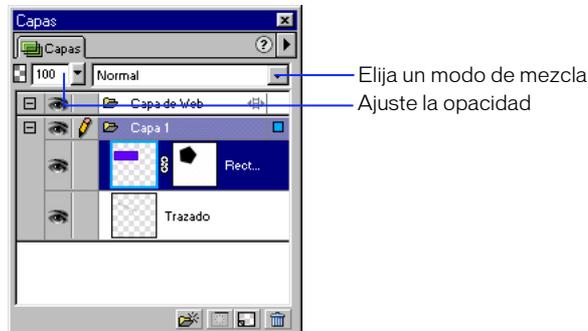
Borrar

Los modos de mezcla se comportan de forma distinta en el modo Vector y en el modo Mapa de bits.

- En modo Vector, el modo de mezcla afecta al objeto seleccionado.
- En modo Mapa de bits, el modo de mezcla afecta a la selección flotante de píxeles.
- En modo Mapa de bits sin selección flotante, el modo de mezcla afecta a las pinceladas y los rellenos de los objetos dibujados posteriormente.

Ajuste de la opacidad y aplicación de mezclas

Para ajustar la opacidad de los objetos seleccionados y aplicar los modos de mezcla, utilice el panel Capas. El valor 100 produce un objeto completamente opaco. El valor 0 (cero) produce un objeto completamente transparente.



Definir la opacidad y elegir un modo de mezcla en el panel Capas.

Para definir el modo de mezcla de los objetos existentes:

- 1 Con dos objetos superpuestos, seleccione el objeto superior.
- 2 En el menú emergente Modo de mezcla del panel Capas, seleccione una opción de mezcla.

Para definir un modo de mezcla predeterminado que se aplicará a los objetos conforme los dibuje:

- 1 Seleccione Editar > Anular selección para evitar la aplicación inadvertida del modo de mezcla.
- 2 En el panel Capas, seleccione un modo de mezcla como valor predeterminado.

Aplicación del efecto automático Relleno de color

Relleno de color es un efecto automático que permite ajustar el color de un objeto alterando la opacidad y el modo de mezcla del objeto. Produce el mismo efecto que superponer el objeto con otro de otra opacidad y modo de mezcla.

El efecto automático Relleno de color es totalmente compatible con el efecto de capa Relleno de color de Photoshop. Puede importar un gráfico de Photoshop que contenga el efecto en Fireworks y exportarlo de nuevo a Photoshop al finalizar.

Para aplicar el efecto automático Relleno de color a un objeto:

- 1 Seleccione el objeto al que aplicar el color.
- 2 En el menú emergente del panel Efecto, elija Relleno de color en el submenú Ajustar color.
- 3 Seleccione el color, modo de mezcla y opacidad.

Trabajo con Photoshop

Los objetos enmascarados pueden exportarse a Photoshop. Se convierten en máscaras de capa de Photoshop. Las máscaras, incluido el texto, permanecen editables. Si desea disponer de capacidad total de edición al exportar a Photoshop, seleccione Mantener editabilidad sobre el aspecto.

Importación de máscaras de capa de Photoshop

En Photoshop es posible enmascarar imágenes utilizando máscaras de capa o capas agrupadas. Fireworks permite importar imágenes que tengan máscaras de capa sin perder la posibilidad de editarlas. Las máscaras de capa se importan como máscaras de mapa de bits.

Para más información sobre las máscaras de capa de Photoshop, consulte “Máscaras” en la página 378.

Importación de capas agrupadas de Photoshop

Los archivos de Photoshop que contienen capas se importan con cada capa colocada como un objeto independiente en una sola capa de Fireworks. Las capas agrupadas se importan como capas individuales, como si se desagrupasen en Photoshop antes de importarlas a Fireworks. El efecto de recorte en las capas agrupadas de Photoshop se pierde en la importación.

Para más información sobre cómo recortar grupos en Photoshop, consulte “Grupos” en la página 378.

CAPÍTULO 12

Uso de bibliotecas, estilos y URL

En este capítulo se abarcan tres paneles donde se pueden almacenar y volver a utilizar símbolos, estilos y URL. Los símbolos se almacenan en el panel Biblioteca. Del mismo modo, los estilos se almacenan en el panel Estilos y los URL en el panel URL.

En el panel Estilos se incluyen un conjunto de estilos predefinidos de Fireworks. Sin embargo, si ha utilizado trazos, rellenos y otros atributos para que un objeto sea único, guarde los atributos como estilos. En lugar de reconstruir los atributos cada vez, guárdelos en el panel Estilos y aplique dicha combinación de atributos a otros objetos.

Los símbolos se almacenan en el panel Biblioteca. Existen tres tipos distintos de símbolos: botones, gráficos y animaciones. Se pueden crear símbolos nuevos y duplicar símbolos, importar símbolos existentes y editarlos.

Los URL (Uniform Resource Locators) se almacenan en el panel URL. Un URL es una dirección de una página o archivo específicos de Internet. Si utiliza la misma dirección URL con frecuencia, puede incluirla en el panel URL. Las direcciones URL se pueden organizar y agrupar en bibliotecas URL.

Acerca de los estilos

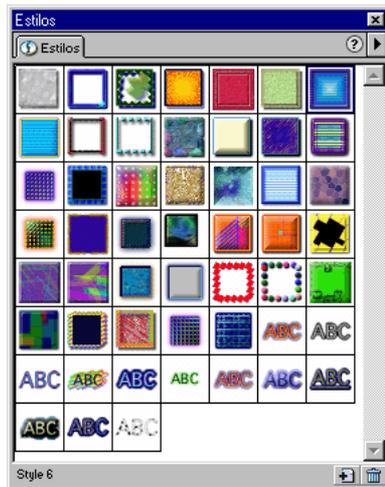
Para guardar y volver a aplicar un conjunto de rellenos, trazos, efectos y atributos de texto predeterminados, cree un estilo. Los estilos de Fireworks se parecen más a las mezclas de color en la paleta de un pintor que a los de un procesador de textos. Al aplicar un estilo, el objeto recoge todas las características del mismo.



Fireworks incluye muchos estilos predefinidos y éstos se pueden añadir, cambiar y eliminar. En el CD-ROM de Fireworks y en el sitio web de Macromedia se incluyen muchos estilos predefinidos adicionales que se pueden importar a Fireworks. También se pueden exportar los estilos y compartirlos con otros usuarios de Fireworks, o importarlos de otros documentos de Fireworks.

Uso de estilos

Utilice el panel Estilos para almacenar y aplicar los estilos a objetos o texto. Elija Ventana > Estilos para abrir el panel Estilos.



Panel Estilos

Una vez aplicado un estilo a un objeto, más adelante puede actualizarse sin que afecte al objeto original. Fireworks no realiza un seguimiento de los estilos aplicados a un objeto. Una vez suprimido un estilo, no se podrá recuperar. Si se suprime alguno de los estilos suministrados con Fireworks, puede recuperarlo junto con los otros estilos mediante el comando Restablecer estilos del menú emergente Opciones del panel Estilos. Sin embargo, al restablecer los estilos también se suprimen los estilos personalizados.

Para aplicar un estilo a un objeto o bloque de texto seleccionado:

Haga clic en un estilo del panel Estilos.

Para crear un estilo nuevo:

- 1 Cree un objeto o texto con las configuraciones de trazo, relleno, efecto o texto que desee.



- 2 Haga clic en el botón Nuevo estilo de la parte inferior del panel Estilos.
- 3 Elija las propiedades que desea que formen parte del estilo, asígnele un nombre y haga clic en Aceptar.

Aparecerá el icono correspondiente al estilo en el panel Estilos.

Para editar un estilo:

- 1 Elija Editar > Anular selección.
- 2 Haga doble clic en un estilo en el panel Estilos.
- 3 En el cuadro de diálogo Editar estilo, elija o anule la selección de los componentes que desee aplicar y haga clic en Aceptar.

Para basar un estilo nuevo en otro existente:

- 1 Aplique el estilo existente a un objeto seleccionado.
- 2 Edite los atributos del objeto.
- 3 Guarde los atributos como el estilo nuevo.

Para suprimir un estilo:

- 1 Seleccione un estilo en el panel Estilos.

Para suprimir varios estilos a la vez, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras hace clic.



- 2 Haga clic en el botón Suprimir estilo situado en el panel Estilos.

Para exportar estilos:

- 1 Seleccione uno o varios estilos en el panel Estilos.

Para seleccionar varios estilos, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras hace clic.

- 2 Elija Exportar estilos en el menú emergente Opciones del panel Estilo.
- 3 Escriba un nombre y una ubicación para el documento que contiene los estilos guardados.
- 4 Haga clic en Guardar.

Para importar estilos:

- 1 Elija Importar estilos en el menú emergente Opciones del panel Estilos.
- 2 Seleccione un documento que contenga los estilos que desee importar.

Todos los estilos del documento de estilos se importan y colocan directamente después del estilo seleccionado en el panel Estilos.

Para restablecer los estilos predeterminados en el panel Estilos:

Elija Restablecer estilos en el menú emergente Opciones.

Nota: Al restablecer los estilos al valor predeterminado se sobrescriben los estilos personalizados que pueda haber guardado.

Para cambiar el tamaño de los iconos de presentación preliminar de estilos:

Elija Iconos grandes en el menú emergente Opciones del panel Estilos para cambiar del tamaño de presentación preliminar grande a pequeño y viceversa.

Acerca de símbolos e instancias

Un símbolo representa un objeto, bloque de texto o grupo y puede ser un gráfico, una animación o un botón. Las instancias son representaciones de un objeto original Fireworks. El objeto se designa como símbolo. Cuando se modifica el objeto símbolo (original), las instancias (copia) cambian automáticamente para reflejar las modificaciones efectuadas en el símbolo.

Los símbolos son útiles cuando se desea volver a utilizar un elemento gráfico. Pueden utilizarse en distintos documentos. Los símbolos también son necesarios para crear botones y objetos de animación a lo largo de varios fotogramas. Para más información sobre la creación de objetos animados, consulte “Creación de símbolos de animación” en la página 283.

Utilice símbolos e instancias para modificar con facilidad copias del mismo objeto, compartir componentes a lo largo de estados rollover y para crear animaciones.

Uso de la biblioteca de símbolos

Cree y guarde símbolos en el panel Biblioteca. En el panel Biblioteca se almacenan símbolos de animación, gráficos y botones. Un símbolo se puede crear a partir de cualquier objeto, bloque de texto o grupo. Los símbolos pueden incluir otros símbolos.

Para crear un símbolo nuevo:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Para crear un símbolo nuevo desde cero, elija Insertar > Nuevo símbolo o elija Símbolo nuevo en el menú emergente Opciones del panel Biblioteca.
 - Para crear un símbolo a partir de un objeto existente, seleccione el objeto y elija Insertar > Convertir en símbolo.
- 2 En el cuadro de texto Nombre del cuadro de diálogo Propiedades de símbolo, escriba un nombre para el símbolo.

- 3 Elija un tipo de símbolo, Gráfico, Animación o Botón y haga clic en Aceptar.
- 4 Si se crea un símbolo desde cero, se abre el editor de símbolos y el editor de botones. Cree el objeto que va a utilizarse como símbolo y cierre el editor.

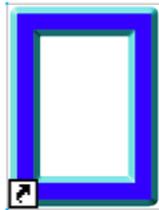
El símbolo aparecerá en la biblioteca y en el documento.

Para más información sobre la creación de símbolos de botones, consulte “Inserción de botones de la biblioteca” en la página 241. Para más información sobre la creación de símbolos animados, consulte “Creación de símbolos de animación” en la página 283.

Ubicación de instancias

Es posible añadir una o más instancias de un símbolo al documento actual.

Para situar una instancia, arrastre un símbolo del panel Biblioteca al documento actual.



Icono flecha que representa una instancia

Cambio de símbolos

Un símbolo se puede modificar en el editor de símbolos y cambiar de forma automática todas las instancias asociadas.

Nota: Al modificar una instancia se modifica el símbolo y el resto de las instancias. Para modificar sólo una instancia, consulte “Eliminación del vínculo entre una instancia y su símbolo” en la página 226.

Para cambiar un símbolo:

- 1 Abra el editor de símbolos:
 - Haga doble clic en una instancia.
 - Haga doble clic en el objeto de símbolo del panel Biblioteca.
- 2 Realice los cambios en el símbolo y cierre la ventana.

El símbolo y todas las instancias reflejan las modificaciones.

Para cambiar el nombre de un símbolo:

- 1 Haga doble clic en el nombre del símbolo en el panel Biblioteca.
- 2 Cambie el nombre en el cuadro de diálogo Propiedades de símbolo y haga clic en Aceptar.

Para duplicar un símbolo:

- 1 En el panel Biblioteca, seleccione el símbolo.
- 2 En el menú emergente Opciones, elija Duplicar.

Para suprimir un símbolo:

- 1 En el panel Biblioteca, seleccione el símbolo.
- 2 Elija Suprimir en el menú emergente Opciones.
- 3 Si se está utilizando el símbolo, haga clic en Suprimir. Se suprimirá el símbolo y todas sus instancias.

Para seleccionar en la biblioteca todos los símbolos que aún no se hayan utilizado en el documento actual.

En el menú emergente Opciones del panel Biblioteca, elija Seleccionar elementos no utilizados.

Eliminación del vínculo entre una instancia y su símbolo

Al modificar una instancia, el cambio afecta al símbolo y a todas las instancias. Sin embargo, para modificar una instancia sin que afecte al símbolo o a otras instancias, primero elimine su vínculo con el símbolo.

Para separar una instancia de un símbolo:

- 1 Seleccione la instancia.
- 2 Elija Modificar > Símbolo > Separar.

La instancia pasa a ser un grupo. El símbolo en el panel Biblioteca deja de estar asociado a ese grupo. Los símbolos de botones y los símbolos de animación dejan de funcionar como botones y animación respectivamente.

Nota: Para editar la instancia separada como si fuera un objeto, seleccione la instancia y elija Modificar > Desagrupar.

Uso de símbolos de otras bibliotecas

Puede exportar símbolos y utilizarlos en documentos de Fireworks, o importarlos de otros documentos.

Si cambia un símbolo en el documento original, podrá actualizar los cambios en todos los documentos a los que haya importado el símbolo.

Por ejemplo, supongamos que ha creado un símbolo para el logotipo de una compañía en un archivo maestro. Después, importa el símbolo del logotipo a otros documentos. Si el logotipo cambia, puede modificarlo en el archivo maestro y actualizar todos los archivos en los que lo haya importado.

Para romper de forma automática el vínculo entre el símbolo importado y el documento original, edite el símbolo en el documento actual. Al romper el vínculo se puede editar el símbolo importado sin que afecte al símbolo original.

Para exportar símbolos:

- 1 En el cuadro emergente Opciones del panel Biblioteca, elija Exportar símbolos.
- 2 Seleccione los símbolos que desee exportar y haga clic en Exportar.
- 3 Navegue a una carpeta, escriba un nombre para el archivo de símbolo y haga clic en Guardar.

Fireworks guarda el símbolo en un archivo PNG.

Para importar símbolos con arrastrar y soltar o con copiar y pegar:

- Arrastre un símbolo en el documento actual.
- Pegue un símbolo en el documento actual.

Para importar símbolos mediante el panel Biblioteca:

- 1 En el cuadro emergente Opciones del panel Biblioteca, elija Importar símbolos.
- 2 Abra la carpeta que contiene el archivo, elija el archivo y haga clic en Abrir.
- 3 Seleccione los símbolos que desea importar y haga clic en Importar.

Los símbolos importados aparecen en el panel Biblioteca con la palabra “(importado)” junto al tipo de archivo.



Para actualizar un símbolo importado de otro documento:

- 1 En el documento original, modifique el símbolo y guarde el archivo.
- 2 Seleccione el símbolo en el panel Biblioteca del documento al que se importó el símbolo.
- 3 Elija Actualizar en el menú emergente Opciones del panel Biblioteca.

Nota: Para actualizar todos los símbolos importados, seleccione todos los símbolos del panel Biblioteca y elija Actualizar.

Acerca del panel URL

Al asignar un URL a un objeto Web se crea un vínculo con un archivo. Este archivo puede ser una página Web. Se puede asignar un URL a zonas interactivas y a objetos de división. Si piensa utilizar el mismo URL varias veces, crear una biblioteca URL en el panel URL y guarde las URL en la biblioteca. Utilice el panel URL para añadir, editar y organizar URL.

Por ejemplo, si su sitio Web contiene varios botones de navegación para volver a la página principal, añada el URL de la página principal al panel URL. A continuación, para asignar esta URL a cada botón de navegación, selecciónela en el biblioteca URL. Utilice la función de búsqueda y sustitución para cambiar un URL en varios documentos. Consulte “Búsqueda y reemplazo” en la página 354.

Las bibliotecas URL están disponibles para todos los documentos de Fireworks y se guardan entre sesiones.



panel URL

Trabajo con URL

Los URL pueden agruparse en bibliotecas. De este modo, se mantienen agrupadas los URL relacionados y es más fácil acceder a ellos. Los URL se pueden guardar en la biblioteca URL predeterminada, URLs.htm, o en una biblioteca nueva que se haya creado. Los URL se pueden almacenar en un archivo de marcadores HTML en la carpeta de Fireworks 4\Settings\URL Libraries. Estos nombres de archivo aparecen en el panel URL.

Para crear una biblioteca URL nueva:

- 1 Seleccione Nueva biblioteca de URL en el menú emergente Opciones del panel URL.
- 2 Escriba el nombre de la biblioteca en el cuadro de texto y haga clic en Aceptar.
El nombre de la nueva biblioteca aparece en el menú emergente Biblioteca del panel URL.

Para añadir un URL nuevo a una biblioteca URL:

- 1 Elija una biblioteca en el menú emergente Biblioteca.
- 2 Introduzca un URL en el cuadro de texto Vínculo.
- 3 Haga clic en el símbolo de más (+).



El símbolo más permite añadir los URL actuales a la biblioteca.

Además, puede organizar sólo los URL que está utilizando en el documento.

Para añadir URL utilizadas a la biblioteca URL:

- 1 Elija una biblioteca en el menú emergente Biblioteca.
- 2 Elija Añadir URL utilizadas a la biblioteca en el menú emergente Opciones del panel URL.

Para asignar un URL a un objeto de una Web:

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Escriba el URL:
 - Elija Añadir URL en el menú emergente Opciones del panel URL. Escriba un URL completo o parcial y haga clic en Aceptar.
 - Introduzca un URL en el cuadro de texto Vínculo. Haga clic en el símbolo de más (+).

El URL aparece en el panel de presentación preliminar de URL.

Consulte “Asignación de un URL al botón” en la página 237, “Asignación de valores URL a zonas interactivas” en la página 247 y “Asignación de vínculos de URL a rollovers” en la página 273,

Para editar un URL:

- 1 Seleccione el URL que desee editar en el panel de presentación preliminar de URL.
- 2 Elija Editar URL en el menú emergente Opciones del panel URL.
- 3 Edite el URL. Seleccione Cambiar todos los casos en que aparezca en el documento si desea actualizar este vínculo en todo el documento.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Para suprimir un URL seleccionado del panel de presentación preliminar del URL:

Haga clic en el botón Suprime un URL de la biblioteca situado en la parte inferior del panel URL.

Para suprimir de la biblioteca todos los URL no utilizadas:

Elija Borrar URLs no utilizadas en el menú emergente Opciones del panel URL.

Para importar un URL:

- 1 Elija Importar URL en el menú emergente Opciones del panel URL.
- 2 Seleccione un archivo HTML y haga clic en Abrir.
Se importarán todos los URL incluidos en este archivo.

Para exportar un URL:

- 1 En el panel URL, seleccione el URL que desee exportar.
- 2 Elija Exportar URL en el menú emergente Opciones.
- 3 Escriba un nombre de archivo y haga clic en Guardar.
Se crea un archivo de marcadores de Fireworks que contiene URL exportados.

Introducción de un URL absoluto o relativo

Al introducir un URL en el panel URL pueden introducirse un URL absoluto o relativo:

- Si desea establecer un vínculo a una página Web que no pertenezca a su sitio Web, utilice un URL absoluto.
- Para establecer un vínculo con una página Web de su sitio Web, puede utilizar una dirección URL absoluta o relativa.

Los valores URL absolutos son direcciones URL completas que incluyen el protocolo de servidor, que suele ser http:// en el caso de páginas Web. Por ejemplo, <http://www.macromedia.com/support/fireworks> es la dirección URL absoluta de la página Web de asistencia técnica de Macromedia Fireworks.

Aunque los valores URL absolutos son siempre direcciones exactas que no dependen de la ubicación del documento origen, los vínculos no se establecen correctamente si el documento cambia de destino.

Los valores URL relativos están relacionados con la carpeta que contiene el documento origen. En estos ejemplos se muestra la sintaxis de navegación de los valores URL relativos.

- `file.htm` establece un vínculo con un archivo ubicado en la misma carpeta que el documento origen.
- `../file.htm` establece un vínculo con un archivo ubicado dos carpetas por encima de la carpeta que contiene el documento origen. Cada `../` representa un nivel.
- `htmldocs/file.htm` establece un vínculo con un archivo ubicado en una carpeta llamada `htmldocs`, que se encuentra debajo de la carpeta que contiene el documento origen.

Los valores URL relativos suelen ser los más fáciles de utilizar para establecer un vínculo con archivos que van a permanecer en la misma carpeta que el documento actual.

CAPÍTULO 13

Creación de botones y barras de navegación

En Fireworks se puede crear una serie de botones de JavaScript incluso si no conoce JavaScript. El editor de botones de Fireworks guía al usuario a través del proceso de creación de botones y le permite automatizar muchas de las tareas. El resultado es un práctico símbolo de botón que se puede situar y transformar como un único objeto. Se pueden duplicar botones con rapidez para crear una barra de navegación y actualizar el texto de los fotogramas de los botones de forma sencilla.

Un botón se controla mediante Javascript que se ejecuta en segundo plano. Al exportar un botón, Fireworks genera de forma automática el JavaScript necesario para mostrarlo en el navegador Web. En Dreamweaver de Macromedia se pueden insertar con facilidad códigos HTML y JavaScript de Fireworks en las páginas Web. Además, el código se puede cortar y pegar en cualquier archivo HTML.

Una barra navegación es un grupo de botones que se mantiene, o parece hacerlo, en una página Web mientras otras partes de la página cambian.

Acerca de los botones

En Fireworks un botón es un tipo de rollover que encapsula hasta cuatro tipos de estado diferentes. Cada estado representa el aspecto de un botón en respuesta a una acción del cursor:

- El estado Arriba es el estado predeterminado o aspecto “de reposo” del botón.
- El estado Sobre es el aspecto del botón cuando el cursor pasa sobre él en un navegador de Web.
- El estado Abajo es el aspecto del botón tras hacer clic en él, en general, su aspecto en la página Web de destino.

- El estado Sobre y Abajo es el aspecto del botón al pasar el cursor sobre él cuando está en estado Abajo.

Se puede crear un botón nuevo o convertir un objeto existente en un botón. El editor de botones permite editar los distintos estados, incluida el área activa para activar el botón.

Muchos de los botones de la Web sólo tienen dos estados: Arriba y Sobre. El estado Sobre es muy útil porque advierte al usuario que un clic del ratón puede provocar alguna reacción. Los estados Arriba y Abajo indican un estado de inactividad, mientras que el estado Sobre y Abajo puede alertar al usuario sobre la posibilidad de que con un clic del ratón no se consiga nada.

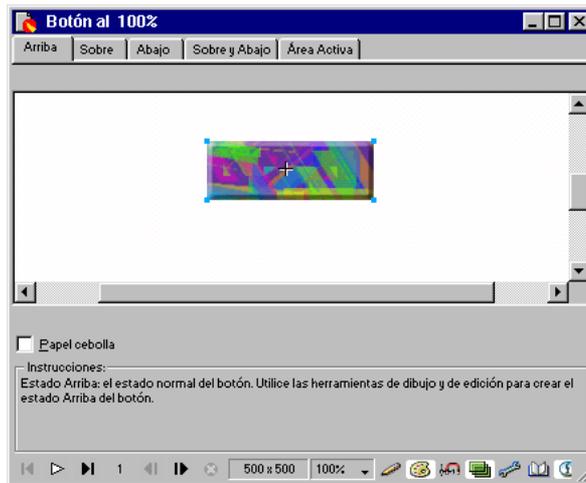
Un botón creado con el editor de botones es algo más que un rollover de JavaScript:

- Un botón es un tipo especial de símbolo. Es posible arrastrar instancias suyas desde la biblioteca al documento. Para más información sobre símbolos, consulte “Acerca de símbolos e instancias” en la página 224.
- Los botones están encapsulados. Al arrastrar el botón por el documento, también se mueven todos los componentes y estados asociados a él. Ya no es necesario realizar ninguna complicada edición en varios fotogramas.
- Un botón puede editarse de forma sencilla. Haga doble clic en él y modifíquelo en el editor de botones.
- Los botones seleccionados tienen un práctico cuadro de texto en el panel Objeto donde puede actualizarse el texto de todos los estados al mismo tiempo.
- Al igual que otros símbolos, los botones tienen un punto de registro. El punto de registro es un punto central que facilita la alineación del texto y de los distintos estados del botón.

Creación de botones

La forma más sencilla de crear barras de navegación o botones de JavaScript es utilizar el editor de botones. Las indicaciones de cada panel del editor facilitan las decisiones referentes al diseño. El Editor de botones permite crear los cuatro estados de un botón y definir la configuración de URL del botón.

Los botones pueden crearse en cualquier capa de primer plano del Fotograma 1. Al diseñar botones con formas extrañas, tenga en cuenta que Fireworks sólo utiliza el segundo plano del Fotograma 1, independientemente de la configuración de fondo de otro fotograma.



Editor de botones

Creación de botones

Un botón puede crearse en el editor de botones. Si el botón forma parte de la barra de navegación, puede que necesite utilizar los cuatro estados de los botones. Sin embargo, si el botón reside en una sola página Web, sólo necesitará el estado Arriba y Sobre.

Nota: Al crear o insertar un botón, Fireworks lo sitúa de forma automática en el Fotograma 1. Los botones sólo funcionan correctamente en el Fotograma 1. Si se mueve a otro fotograma no funcionará correctamente.

Para crear un botón:

- 1 Elija Insertar > Nuevo botón para abrir el editor de botones.
Se abre el editor de botones con la ficha del estado Arriba.
- 2 En el área de trabajo del editor, coloque el elemento gráfico que aparecerá como estado Arriba del botón:
 - Utilice las herramientas de dibujo y edición para crear un elemento gráfico.
 - Importe o arrastre y suelte un elemento gráfico en el editor de botones.
- 3 Si desea que el botón muestre texto, utilice la herramienta Texto.
Nota: Se aconseja alinear el texto en el centro, de manera que si es preciso editarlo más adelante, el texto se mantenga en su posición central en el botón.
- 4 Haga clic en la ficha Sobre.
- 5 Seleccione Papel cebolla para alinear de forma visual cada gráfico de estado de botón.

6 Coloque un elemento gráfico para el estado Sobre del botón:

- Haga clic en Copiar gráfico Arriba para pegar una copia del elemento gráfico del estado Arriba en la ventana Sobre y edítelo para cambiar su aspecto.
- Cree una imagen única para el estado Sobre.
- Importe un gráfico a la ventana Sobre.

Si desea que el botón muestre texto, utilice la herramienta Texto.

Adición del estado Abajo

En un navegador Web, el estado Abajo aparece cuando el botón sobre el que se ha hecho clic se mantiene visible en la página Web. El estado Abajo con frecuencia se utiliza en la barras de navegación. Muchos botones existen sólo en una página Web, de manera que puede que no requiera el estado Abajo o el estado Sobre y Abajo.

Para agregar el estado Abajo al botón:

1 Haga clic en la ficha Abajo del editor de botones.

2 Coloque un elemento gráfico en el editor de botones:

- Haga clic en Copiar gráfico Arriba para pegar una copia del elemento gráfico del estado Arriba en la ventana Sobre y edítelo para cambiar su aspecto.
- Cree una imagen única para el estado Sobre.
- Importe un gráfico a la ventana Sobre.

Si desea que el botón muestre texto, utilice la herramienta Texto.

3 Si desea que el estado Abajo aparezca en el mismo momento que se carga la página Web, seleccione la opción Mostrar imagen Abajo después de cargar.



Nota: Al insertar una imagen en el área de trabajo del estado Abajo, la opción Incluir estado Abajo en Nav Bar se selecciona de forma automática.

Adición del estado Sobre y Abajo

El estado Sobre y Abajo aparece al mover el cursor sobre el estado Abajo. Del mismo modo que el estado Abajo, el estado Sobre y Abajo con frecuencia se utiliza en la barras de navegación.

Para agregar el estado Sobre y Abajo a un botón:

1 Haga clic en la ficha Sobre y Abajo del editor de botones.

2 Coloque un elemento gráfico en el editor de botones:

- Haga clic en Copiar gráfico Arriba para pegar una copia del elemento gráfico del estado Arriba en la ventana Sobre y edítelo para cambiar su aspecto.
- Cree una imagen única para el estado Sobre y Abajo.
- Importe un elemento gráfico en la ventana de Sobre y Abajo.

Si desea que el botón muestre texto, utilice la herramienta Texto.

Nota: Al insertar una imagen en el área de trabajo, la opción Incluir estado Abajo en Nav Bar Over se selecciona de forma automática.

Asignación de un URL al botón

Asigne un valor URL a los botones para vincularlos a otra página o sitio Web o para un anclaje en la misma página Web. Utilice el Asistente de vínculos para introducir los valores URL del botón. También puede escribir texto adicional para que aparezca al pasar el cursor sobre el botón y un mensaje para la barra de estado. El Asistente de vínculos también permite controlar la configuración de exportación del botón y las normas para asignar un nombre. Para más información sobre asignación de nombres, consulte “Denominación automática de divisiones” en la página 259.

Para asignar un URL a un botón mediante el Asistente de vínculos:

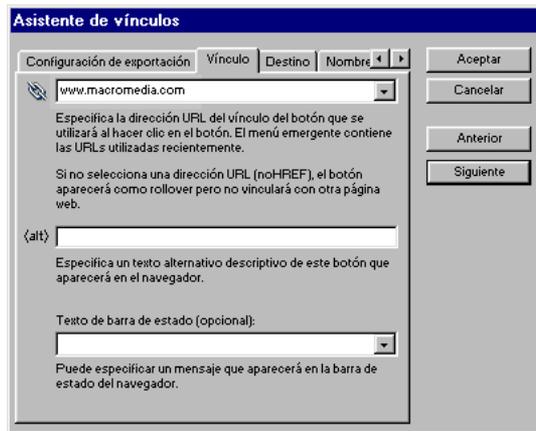
1 Haga clic en la ficha Área activa del editor de botones.

El área activa aparece con una sola división.

Nota: De forma predeterminada, el editor de botones crea de forma automática la división. Cuando la opción Establecer automáticamente el área activa está seleccionada, el tamaño de la división se amplía para abarcar todas las imágenes utilizadas para crear el botón.

2 Haga clic en el botón Asistente de vínculos para asignar un URL a un rollover.

3 Haga clic en la ficha Vínculo y escriba una dirección de URL en el primer campo. Para más información sobre URL estáticos o relativos, consulte “Introducción de un URL absoluto o relativo” en la página 230.



- 4 Si fuera preciso, introduzca texto Alt y un mensaje para la barra de estado en los campos restantes.
- 5 Si desea que el URL apunte a un fotograma o ventana de destino, haga clic en la ficha Destino y seleccione un destino en la lista o escriba uno.
- 6 Haga clic en Aceptar.

Al cerrar el editor de botones, el botón aparece en la biblioteca y una instancia del botón aparece en el documento. Si mueve o cambia el tamaño del botón como una unidad, también se mueven o cambian de tamaño todos los estados de dicho botón.

Para colocar copias de un botón en un documento:

Arrastre el botón desde la biblioteca hasta el documento.

Si lo desea, también puede arrastrar una instancia al mismo tiempo que mantiene pulsada la tecla Alt (Windows) o Alt + Opción (Macintosh) para crear una nueva instancia.

Cambio de un botón

Los botones pueden editarse después de su creación. Al editar el símbolo de un botón, todas las instancias reflejan los cambios.

Si el botón se ha importado de una biblioteca o de otro documento de Fireworks, al editarlo en el documento actual se rompe el vínculo con el documento anterior. Es decir, los cambios realizados no afectan al original.

Para más información sobre la importación y actualización de botones, consulte “Inserción de un botón de origen externo” en la página 243.

Para editar un símbolo de botón existente:

- 1 Haga doble clic en el botón para abrir el editor de botones.
- 2 Haga clic en la ficha de uno de los estados.
- 3 Seleccione el objeto y edítelo del mismo modo que cualquier objeto del documento.

Dibujo y edición en el Área activa

El área activa de un botón es la zona en la que se activa el rollover al pasar el cursor por encima en un navegador Web.

Con la opción Establecer automáticamente área activa seleccionada, Fireworks crea de forma automática, una división lo suficientemente grande como para abarcar todos los estados encapsulados en el botón. Si se requiere que el área activa sea de una forma o un tamaño distintos, edite la división en consecuencia. Si se cambia el tamaño de la división, la opción Establecer automáticamente el área activa se desactiva.

Los objetos Web de la ficha Área activa de un botón aparecen en la Capa de Web cuando el editor de botones está abierto.

Para dibujar objetos Web de división o de zona interactiva:

- 1 Haga doble clic en un botón.
- 2 Haga clic en la ficha Área activa en el editor de botones.
- 3 Anule la selección de Establecer automáticamente el área activa.
- 4 Seleccione la herramienta División o Zona interactiva y dibuje en el editor de botones.

Para editar la zona activa de un botón:

- 1 Haga doble clic en un botón.
- 2 Haga clic en la ficha Área activa.
- 3 Utilice las herramientas Puntero, División o División poligonal para mover, modificar o volver a dibujar el área activa actual.

Edición de texto para botones

En Fireworks es fácil cambiar el texto de un botón de rollover, sin necesidad de editar cada fotograma.

Para cambiar el texto de todos los estados de un botón al mismo tiempo:

- 1 Seleccione el botón en el documento.

- 2 En el panel Objeto, escriba el nuevo texto en Texto de botón y pulse Intro.
El texto se actualiza en todos los estados del botón.

Para cambiar el texto en todos los estados del botón al mismo tiempo en el editor de botones:

- 1 Cambie el texto del bloque superior en alguno de los estados del botón.
Aparece un mensaje que solicita la confirmación para la actualización en el resto de estados del botón.
- 2 Haga clic en Sí.

Uso de efectos de biselado para dibujar estados de un botón

Para crear un estado de rollover se puede utilizar cualquier objeto. Sin embargo, debido a que los botones son un tipo común de rollover de JavaScript, Fireworks incluye opciones preestablecidas de efectos automáticos para simplificar la creación de los aspectos de botón más comunes. Aplique un Bisel interno o un Bisel externo a un objeto y seleccione Elevado, Resaltado, Recuadro o Invertido en el cuadro emergente Estado preestablecido en el panel Efecto.

Efectos de botón preestablecidos	Descripción
Elevado 	El bisel aparece elevado respecto a los objetos subyacentes.
Resaltado 	El color del botón se ilumina.
Recuadro 	El bisel aparece hundido en los objetos subyacentes.
Invertido 	El bisel aparece hundido en los objetos subyacentes y se iluminan los colores.

Por ejemplo, si se desea crear un botón de cuatro estados, puede utilizar Elevado como elemento gráfico para el estado Arriba, Resaltado para el estado Abajo, etc.

Para más información sobre los efectos automáticos, consulte “Aplicación de un efecto automático” en la página 193.

Inserción de botones de la biblioteca

La biblioteca permite dinamizar la creación de botones homogéneos para el sitio Web. Se puede crear un símbolo de botón original y utilizarlo como recurso para todos los botones del sitio.

Para utilizar el símbolo del botón en el documento actual, impórtelo a la biblioteca. A continuación, arrastre el símbolo en el lienzo para crear instancias nuevas.

Nota: Al editar la instancia se rompe el vínculo entre ésta y el original.

Si en algún momento es necesario cambiar los botones del sitio Web, tan sólo deberá editar el símbolo original y utilizar el comando Actualizar del panel Biblioteca para implementar los cambios en cada documento. Para más información sobre el uso del panel Biblioteca, consulte “Acerca de símbolos e instancias” en la página 224.

Importación de una copia de símbolo de botón al documento actual

Para importar una copia de un símbolo de botón al documento actual:

- 1 Seleccione Ventana > Biblioteca para abrir el panel Biblioteca.
- 2 Elija Importar símbolos en el menú emergente Opciones.
- 3 Localice el archivo de símbolos de botones o el documento de Fireworks que se creó con anterioridad y haga clic en Abrir.
- 4 Haga clic en Importar para transportar la copia a la Biblioteca.

Inserción de un botón de la biblioteca

Para insertar un botón de la biblioteca.

- 1 Abra el panel Biblioteca.
- 2 Arrastre el símbolo del botón al documento.

Importación de un símbolo de botón preinstalado

Fireworks incluye varios estilos de botones.

Para importar un botón instalado previamente en el documento actual.

- 1 Elija Insertar > Bibliotecas > Botones.
- 2 Seleccione el botón que desea utilizar en la lista de símbolos.
- 3 Haga clic en Importar.

Creación de una barra de navegación con botones

Una barra de navegación, también denominada *nav bar*, es un grupo de botones que se mantiene, o parece mantenerse, en un sitio Web según van cambiando otras partes. Utilice las barras de navegación para crear una ayuda consistente en la navegación por el sitio Web. Una forma sencilla de crear barras de navegación es duplicar un botón varias veces y cambiar el texto y el vínculo URL de cada botón. Por tanto, la barra de navegación tiene el mismo aspecto de una página Web a otra, pero los enlaces son específicos para el funcionamiento de cada página.

A pesar de que las barras de navegación parecen idénticas, cada una debe mostrar un texto único. El problema es crear un símbolo de botón que permita un texto único, pero puede utilizarse para actualizar el aspecto de todos los botones del sitio Web. Para resolver el problema, anide los símbolos de botones. Construya un símbolo de botón que contenga sólo los elementos gráficos sin texto. A continuación, cree un segundo botón que tome la información gráfica del primer botón con su texto en una capa no compartida. Duplique este botón para crear una barra de navegación.

Para crear una barra de navegación mediante símbolos anidados:

- 1 Cree un botón sólo con los elementos gráficos, sin texto.
El botón aparece de forma automática en el biblioteca.
- 2 Seleccione Insertar > Nuevo botón.
- 3 El editor de botones muestra el área de trabajo del estado Arriba.
- 4 Arrastre el botón original desde la biblioteca al área de trabajo del estado Arriba del botón nuevo.
- 5 En el panel Capas, seleccione una capa no compartida y que se encuentre por encima de la capa en la que reside el botón original.
- 6 Añada texto al botón nuevo para cada estado.
- 7 En las fichas Abajo y Sobre y Abajo, seleccione las opciones de incluir, según corresponda.
- 8 Cierre el editor de botones.
- 9 En el documento, duplique el botón.
- 10 Cambie el texto de cada botón duplicado mediante el panel Objeto.

Nota: Para crear una barra de navegación que pueda desplazarse, anide varios botones en un símbolo.

Para actualizar los gráficos de todos los botones de una barra de navegación sencilla:

Utilice el editor de botones para editar el botón original (el botón sin texto).

Fireworks actualiza los otros botones para reflejar el nuevo aspecto. Dado que el texto es exclusivo de los últimos símbolos de botón, la actualización del gráfico no le afecta.

También se pueden crear barras de navegación más complejas mediante los estados Abajo y Sobre y Abajo.

Conversión de rollovers de Fireworks en botones

Se pueden crear botones a partir de rollovers creados con anterioridad. Consulte “Creación de rollovers” en la página 263. Estos rollovers, incluidos los creados con versiones anteriores de Fireworks, pueden convertirse en botones para aprovechar las ventajas de los símbolos de botones.

Los componentes del rollover se convierten en un botón en su propia capa compartida y el nuevo botón se coloca en la biblioteca. El botón crea su propia división de forma automática, de manera que la Zona interactiva del rollover o división ya no es necesaria.

Para convertir un rollover de Fireworks en un botón:

- 1 En el panel Fotogramas, elija Mostrar todos los fotogramas en Papel cebolla.
- 2 Seleccione todos los componentes del rollover.
- 3 Elija Insertar > Convertir en símbolo.
- 4 Escriba un nombre, elija Tipo, Botón y haga clic en Aceptar.

Inserción de un botón de origen externo

Un botón puede seleccionarse en una biblioteca de Fireworks o en otros documentos de Fireworks. Al importar un botón de origen externo, Fireworks lo detecta. Más adelante, si el archivo de origen cambia, puede actualizar el botón importado para reflejar los cambios del original.

Para insertar un botón preparado de la biblioteca en un documento:

- 1 Elija Insertar > Bibliotecas > Otras y elija la biblioteca de botones o documento de Fireworks desde el que desea insertar el botón.

- 2 Elija un símbolo de la biblioteca y haga clic en Importar.



Para actualizar un botón importado:

- 1 En el panel Biblioteca, seleccione el símbolo de botón que desea actualizar.
- 2 Elija Actualizar en el menú Opciones.

Fireworks actualiza el botón importado para que su aspecto sea igual al del original.

CAPÍTULO 14

Utilización de zonas interactivas y divisiones

Las zonas interactivas y las divisiones constituyen las principales herramientas para crear objetos interactivos como rollovers y mapas de imagen.

Las zonas interactivas y las divisiones constituyen los denominados Objetos Web, se componen no sólo de imágenes, sino que también son códigos HTML que ofrecen interactividad en el documento. Es posible ver, seleccionar y asignar otro nombre mediante la Capa de Web del panel Capas.

En este capítulo se describen los conceptos básicos necesarios para crear zonas interactivas y divisiones.

Creación de zonas interactivas y de mapas de imagen

Los diseñadores Web suelen utilizar a menudo zonas interactivas y mapas de imagen para facilitar la navegación en los sitios Web. Una *zona interactiva* es un área de un gráfico web que está vinculada a una dirección URL. Un mapa de imagen no es más que un gráfico sobre el que se han colocado varias zonas interactivas. Con Fireworks puede generar zonas interactivas de cualquier forma que sea necesaria y permite exportar el código HTML que permite reproducir el mapa de imagen en la Web.

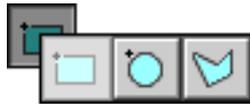
Nota: Debido a que un mapa de imágenes es una colección de zonas interactivas sobre un gráfico, esta sección sólo describe la creación de zonas interactivas. Consulte "Exportación de mapas de imágenes" en la página 250 para obtener información concreta sobre la exportación.

Después de identificar las áreas del gráfico origen que podrían servir como zonas interactivas, puede crear estas zonas y asignarles vínculos URL. Existen dos formas de crear zonas interactivas:

- Puede dibujar un área de destino en el gráfico, utilizando las herramientas Zona interactiva rectangular, circular o poligonal (forma irregular).
- Es posible seleccionar un objeto e insertar en él la zona interactiva.

Para crear una zona interactiva rectangular o circular:

- 1 Elija la herramienta Zona interactiva rectangular o Zona interactiva circular.



- 2 Arrastre la herramienta Zona interactiva para dibujar una zona interactiva sobre un área del gráfico. Mantenga pulsada las teclas Alt-Mayús (Windows) u Opción-Mayús (Macintosh) para dibujar a partir de un punto central.

Las zonas interactivas pueden tener formas que no sean rectángulos ni círculos. También puede crear zonas interactivas poligonales que consten de muchos puntos. Esto puede ser necesario cuando se trabaje con imágenes complejas.

Para crear una zona interactiva con forma irregular:

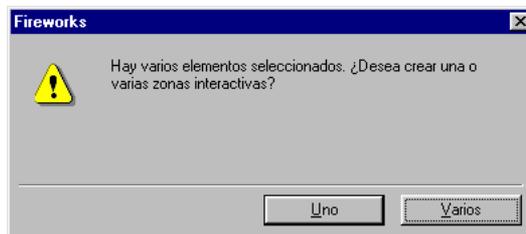


- 1 Elija la herramienta Zona interactiva poligonal.
- 2 Haga clic en la herramienta para trazar los puntos de vector, igual que si estuviese dibujando segmentos rectos con la herramienta Pluma. El relleno permite definir el área de la zona interactiva, sin importar si el trazado está abierto o cerrado.

Para crear una zona interactiva mediante el trazado de uno o varios objetos seleccionados:

- 1 Elija Insertar > Zona interactiva.

Si selecciona varios objetos, aparece un cuadro de diálogo en el que se pregunta si desea crear una única zona interactiva rectangular que abarque todos los objetos o varias zonas interactivas para cada objeto.



- 2 Haga clic en Uno o en Varios. En la Capa de Web aparece una o varias zonas interactivas nuevas.

Otra forma de crear una zona interactiva poligonal consiste en convertir otra zona interactiva circular en poligonal y, a continuación, arrastrar los puntos. Para más información, consulte “Modificación de zonas interactivas” en la página 249.

Asignación de valores URL a zonas interactivas

Un valor URL (Uniform Resource Locator) es una dirección Internet de una página o un archivo específicos. Cuando se asigna un valor URL a una zona interactiva, el usuario puede ir directamente a la dirección cuando haga clic en la zona interactiva dentro del navegador Web. Para asignar valores URL a cada zona interactiva, utilice el panel Objeto.



Para asignar un vínculo URL a una zona interactiva seleccionada:

- 1 Elija Ventana > Objeto para abrir el panel Objeto.
- 2 Introduzca un URL en el cuadro de texto Vínculo.
- 3 Opcionalmente, puede introducir texto alternativo, que es el que aparece en un navegador Web conforme se descarga la imagen.
- 4 Introduzca un nombre de marco HTML o elija un destino reservado en el menú emergente Destino. Un destino es un marco de página Web alternativo o una ventana de navegador Web en donde se abre el archivo vinculado. Consulte “Elección de una opción Destino” en la página 248.
- 5 Si lo desea, elija un color de zona interactiva alternativo en el menú emergente Color de solapamiento. Resulta útil opara organizar los objetos Web.

Organización de valores URL con el panel URL

Si piensa introducir los mismos valores URL varias veces, puede crear una biblioteca de valores URL en el panel URL y guardar estos valores en ella. Para más información, consulte “Uso de bibliotecas, estilos y URL” en la página 221.



Especificación de texto Alt

El texto Alt (alternativo) aparece en el marcador de posición de la imagen mientras ésta se descarga de la Web. También se muestra en lugar del gráfico cuando la imagen no se descarga correctamente. En algunas de las versiones más recientes de los navegadores, este texto también aparece como un cuadro de sugerencias.

Para especificar texto alt:

Escriba el texto en el cuadro de texto Alt del panel Objeto.

Elección de una opción Destino

Un destino es un marco de página Web alternativo, o una ventana de navegador Web, en donde se abre el documento vinculado. En el cuadro de texto Destino del panel Objeto, puede especificar un destino para la zona interactiva.

Para especificar un destino:

- Escriba el nombre del marco HTML en el que quiera abrir el documento vinculado.
- Elija un destino reservado en el menú emergente Destino.

Las opciones de destino reservado son las siguientes:

- **_blank** carga los documentos vinculados en una ventana de navegador nueva sin nombre.
- **_parent** carga el documento vinculado en el conjunto de marcos relacionados o en la ventana del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, el documento vinculado se carga en la ventana de navegador completa.

- **_self** carga el documento vinculado en el mismo marco o en la misma ventana que el vínculo. Normalmente no es necesario especificar el destino, ya que está implícito.
- **_top** carga el documento vinculado en la ventana de navegador completa y, por consiguiente, se eliminan todos los marcos.

Modificación de zonas interactivas

Al igual que los objetos gráficos, los objetos Web tienen puntos y trazados. Para cambiar la forma o tamaño de una zona interactiva, utilice las herramientas Puntero, Subselección y Transformar. Las zonas interactivas no se pueden editar con otras herramientas de edición, como Estilo libre. Para obtener más información sobre el uso de las herramientas Transformar e Inclinan, consulte “Trabajo con objetos” en la página 87.

Para editar una zona interactiva seleccionada utilizando puntos:



- 1 Elija la herramienta Puntero o Subselección.
- 2 Arrastrar los puntos:
 - Una zona interactiva rectangular cambiará de posición y de dimensiones, pero seguirá siendo rectangular.
 - Una zona interactiva circular cambiará de posición y de diámetro, pero continuará siendo circular.
 - Una zona interactiva poligonal cambiará de forma en función de la ubicación del punto desplazado.

Para convertir una zona interactiva seleccionada en otra rectangular, circular o poligonal:

- 1 Elija Ventana > Objeto para abrir el panel Objeto.
- 2 Elija Rectángulo, Círculo o Polígono en el menú emergente Forma.

Aplicación de comportamientos arrastrar y colocar a zonas interactivas

Puede utilizar comportamientos arrastrar y colocar para configurar una zona interactiva que active un efecto de rollover desunido. Los comportamientos arrastrar y colocar se aplican a las zonas interactivas del mismo modo que con las divisiones. Para más información, consulte “Creación de rollovers” en la página 263.

Nota: Una zona interactiva sólo puede activar un rollover desunido. No puede ser el destino de un comportamiento arrastrar y colocar que provenga de otra zona interactiva o división.



Después de asociar un comportamiento arrastrar y colocar a una zona interactiva, la línea de conexión permanece visible al seleccionar la zona interactiva.

Exportación de mapas de imágenes

Una vez que se crea un mapa de imagen con zonas interactivas, es preciso exportarlo para que funcione como un mapa de imagen en un navegador Web.

Fireworks sólo crea mapas de imagen de cliente durante la exportación. Cuando se exporta un mapa de imagen de cliente, se generan el archivo gráfico y el archivo HTML que contienen la información de mapa para las zonas interactivas y los vínculos URL correspondientes.

Al exportar un mapa de imagen con divisiones, suelen generarse varios archivos gráficos. Para obtener información adicional sobre las divisiones, consulte "Creación de divisiones" en la página 252.

Para exportar un mapa de imagen:

- 1 Para preparar el gráfico con el fin de exportarlo, debe optimizarlo.
Para más información, consulte "Optimización de gráficos" en la página 297.
- 2 Seleccione Archivo > Exportar.
- 3 Abra la carpeta en la que desee colocar el archivo HTML y asigne un nombre al archivo.
Si ya ha creado una estructura de archivos local para el sitio Web, puede guardar el gráfico en la carpeta correcta del sitio.
- 4 En Guardar como archivos de tipo, elija HTML e imágenes.
- 5 En HTML, elija Exportar Archivo HTML.
- 6 En Divisiones, elija Ninguna.
- 7 Si fuera necesario, seleccione la opción Colocar imágenes en subcarpeta y abra la carpeta adecuada.
- 8 Haga clic en Guardar para exportar el mapa de imagen.

Puede seleccionar Copiar al Portapapeles en la lista HTML y pegar el mapa de imagen en Dreamweaver u otro editor HTML.

Cuando exporte archivo, Fireworks emplea comentarios HTML para marcar con claridad el comienzo y el final del código de los mapas de imagen y de otras funciones Web creadas en Fireworks. De forma predeterminada, los comentarios HTML no se incluyen en el código. Si desea incluirlos, seleccione Incluir comentarios HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Después de exportar como HTML, la función Actualizar HTML coloca el código HTML generado por Fireworks en la ubicación correcta dentro de los archivos HTML de su sitio Web. Para obtener más información sobre la ubicación de los mapas de imagen en Dreamweaver u otro editor HTML, consulte “Uso conjunto de Fireworks y Dreamweaver” en la página 337.

Acerca de las divisiones

La división corta un documento de Fireworks en diferentes segmentos y cada segmento se exporta como un archivo independiente para su descarga. Existen tres razones por las que es útil realizar este paso: para optimizar el tamaño del archivo de imagen, para crear interactividad y para cambiar partes de una imagen. Puede utilizar las divisiones para sustituir parte de una imagen con texto HTML.

Optimización de una imagen

Uno de los retos del diseño gráfico para la Web es el mantener las imágenes lo suficientemente pequeñas para que se descarguen rápidamente. Las divisiones constituyen una potente herramienta para lograr este objetivo, ya que permiten cortar el gráfico en porciones más pequeñas, de forma que el ordenador del usuario las pueda manejar con más eficacia. Fireworks permite convertir cada división individual en el formato de archivo más adecuado y, después, exportarlo con diferentes estilos HTML (Dreamweaver y Microsoft Frontpage, por ejemplo). Consulte “Optimización de gráficos” en la página 297 y “Exportación” en la página 319 para obtener más información sobre la optimización y exportación respectivamente.

Adición de interactividad en áreas de su documento

Puede asignar interactividad a divisiones, creando áreas que se activen cuando el puntero del usuario pase sobre ellas o haga clic. Por ejemplo, una imagen puede cambiar cuando el puntero pase sobre ella, creando un efecto de rollover, o bien, el puntero puede cambiar a una mano abierta para indicar un hipervínculo a otra página Web.

Puede utilizar las divisiones para crear muchos efectos interactivos, como botones, barras de navegación y rollovers.

Puede utilizar las divisiones para insertar texto HTML en un gráfico de forma que el texto permanezca editable.

Intercambiar parte de una imagen

Otra razón para la creación de divisiones es el intercambio de partes de una imagen que cambie frecuentemente, sin tener que descargar la imagen completa. Por ejemplo, el sitio Web puede incluir una página que presente al empleado del mes. Mensualmente puede actualizar la división que contiene la foto del empleado sin actualizar los otros gráficos de la página.

Creación de divisiones

Puede crear divisiones de dos formas básicas dependiendo de la finalidad. Es posible insertar automáticamente una división rectangular sobre el objeto, o bien, puede dibujar una división. Si desea que todo un objeto sea interactivo, sólo tiene que seleccionar el objeto e insertar una división sobre él. Durante este paso todo el objeto se encierra en una división rectangular, sin importar la forma del objeto.

Si se selecciona una zona interactiva, puede convertirla en una división si selecciona Insertar > División.

Si desea convertir una parte más pequeña del objeto en un área interactiva, corte el objeto en diferentes divisiones, o bien, convierta varios objetos y utilice la herramienta División o la herramienta División poligonal para dibujar las divisiones. Cuando dibuja una división sobre la totalidad o parte de una imagen, dicha área se convierte en un objeto de división.

Las líneas rojas que se extienden desde el objeto de división son las guías de división, que determinan los límites de los distintos archivos de imagen en los que se dividirá el objeto durante la exportación.

Nota: Puede arrastrar y colocar objetos de división en otros documentos de Fireworks.



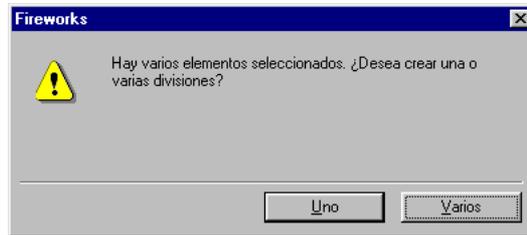
Para insertar una división rectangular en función de un objeto:

- 1 Seleccione el objeto.

Puede seleccionar más de un objeto si mantiene pulsada la tecla Mayús durante la selección.

- 2 Elija Insertar > División. La división es un rectángulo cuya área incluye los píxeles más externos del objeto seleccionado.

- 3 Si ha seleccionado varios objetos, elija una opción en el cuadro de diálogo:
- Uno creará un único objeto de división que abarcará todos los objetos seleccionados.
 - Varios creará un objeto de división para cada objeto seleccionado.



Para dibujar un objeto de división rectangular:



- 1 Elija la herramienta División.
- 2 Arrastre para dibujar el objeto de división. El objeto de división y las guías de división se muestran en la Capa de Web.

Superposición de divisiones

A veces las divisiones se deben dibujar tan cerca unas de otras que se superponen. En lugar de crear divisiones extra en las áreas de superposición, Fireworks 4 considera sólo la división más externa como la división activa en la zona de superposición. Por tanto, se exportan menos gráficos divididos extra. La superposición de divisiones se debe normalmente a un simple descuido. Se recomienda volver a dibujar o a editar dichas divisiones para eliminar cualquier solapamiento.

Asignación de valores URL a divisiones

Puede asignar un vínculo URL a una división mediante el panel Objeto.

- 1 Elija Ventana > Objeto para abrir el panel Objeto.
- 2 Introduzca un URL en el cuadro de texto Vínculo.
- 3 Opcionalmente, puede introducir texto Alt.
- 4 Introduzca un nombre de marco HTML o elija un destino reservado en el menú emergente Destino. Un destino es un marco de página Web alternativo o una ventana de navegador Web en donde se abre el archivo vinculado. Consulte “Elección de una opción Destino” en la página 248.

Creación de divisiones de texto

Una división de texto designa el área de una imagen dividida donde se presenta texto HTML estándar en el navegador. Una división de texto no exporta datos de imágenes en píxeles; exporta el texto HTML que aparece en la celda de la tabla definida por la división.



Las divisiones de texto son muy útiles para actualizar mensajes que aparecen en el sitio Web sin tener que crear otros elementos gráficos.

Para crear una división de texto:

- 1 Dibujo de un objeto de división.
- 2 En el panel Objeto, elija Texto en el menú emergente Tipo.
- 3 Escriba el texto en el cuadro grande de texto de la parte inferior del panel Objeto.
- 4 Para asignar formato al texto de una división de texto:
 - Utilice las etiquetas de formato de texto HTML en el cuadro de texto del panel Objeto.
 - Utilice las etiquetas de formato de texto HTML en el archivo HTML que piensa transferir en el sitio Web tras exportar la imagen que contiene la división de texto.

El texto de una división de texto no aparece en el archivo PNG de Fireworks, sino en el navegador Web cuando se realiza una presentación preliminar en el navegador o después de la exportación a HTML.

Nota: El texto creado de esta forma puede variar de aspecto cuando se visualice en distintos navegadores y en distintos sistemas operativos.

Creación de divisiones no rectangulares

A veces las divisiones rectangulares no son suficientes para la creación de algunos rollovers. Si un rollover contiene objetos de división que se solapan o tienen formas irregulares, una división rectangular puede extenderse a otras áreas del fondo. Fireworks resuelve este problema permitiendo dibujar divisiones que tengan cualquier forma. Estas divisiones se denominan *divisiones poligonales*. Normalmente, sólo son necesarias cuando las imágenes de rollover se solapan.



También es posible convertir los trazados vectoriales en divisiones para crear divisiones con formas irregulares.

Para crear automáticamente una división poligonal:

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Elija Insertar > Zona interactiva.
- 3 Elija Insertar > División.

La zona interactiva se convierte en una división poligonal.

Para dibujar manualmente un objeto de división poligonal:



- 1 Elija la herramienta División poligonal.
- 2 Haga clic para colocar los puntos de vector de las esquinas del polígono. La herramienta División poligonal dibuja sólo segmentos en línea recta.
- 3 Cuando dibuje un objeto de división poligonal alrededor de objetos con bordes suaves, debe incluir todo el objeto para evitar la creación involuntaria de bordes duros en el elemento gráfico de la división.
- 4 Para salir de la herramienta División poligonal, elija otra herramienta en el panel de herramientas. No es necesario que haga clic en el primer punto de nuevo para cerrar el polígono.

Nota: No es conveniente abusar de las divisiones poligonales, ya que requieren más código JavaScript que las divisiones rectangulares semejantes. Un número elevado de divisiones poligonales puede aumentar el tiempo de proceso del navegador Web.

Para convertir un trazado vectorial en una división:

- 1 Seleccione un trazado vectorial.

2 Elija Insertar > Zona interactiva.

3 Elija Insertar > División.

Una división se genera según la forma de trazado de vector.

Visualización de las divisiones y de las guías de división

Si un objeto está cubierto por una división, es posible que necesite ocultar la división para poder editar el objeto. Cuando oculta una división, se hace invisible. Es posible desactivar todos los objetos Web del documento o sólo unos específicos.

Las guías de división aparecen de forma automática al dibujar un objeto de división. Las guías de división muestran cómo Fireworks cortará la imagen en el momento de la exportación. Las guías de división no pueden editarse como las guías normales, sino que se vuelven a dibujar cuando se añaden, desplazan o modifican objetos de división. Para obtener más información sobre las guías normales, consulte “Uso de reglas, guías y cuadrícula” en la página 83.

Las divisiones y sus guías son visibles en la Presentación preliminar, aunque las divisiones presentan una superposición de color blanco.

Puede asignar un color exclusivo a cada objeto de división para organizar las divisiones. También puede cambiar el color de las guías de división.

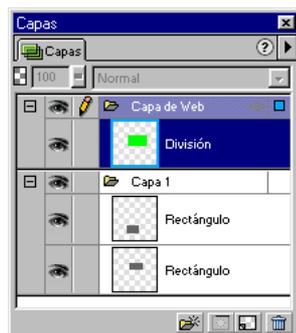
Para ocultar unas divisiones y zonas interactivas determinadas:

Haga clic en el icono de ojo junto a cada objeto Web individual del panel Capas.

Nota: Haga clic en el mismo cuadrado (ahora vacío) para activar de nuevo la visibilidad. El icono de ojo vuelve a aparecer cuando los objetos Web son de nuevo visibles.

Para ocultar o visualizar todas las zonas interactivas, divisiones y guías:

- Haga clic en el botón Ocultar zonas interactivas y divisiones o Mostrar zonas interactivas y divisiones del panel Herramientas.
- Haga clic en el icono de ojo junto a la Capa de Web del panel Efecto.



Para ocultar o visualizar las guías de división en todas las vistas de documentos:

Elija Ver > Guías de división.

Para cambiar el color de un objeto de división seleccionado:

En el panel Objeto, elija un nuevo color en la ventana emergente Color división.

Para cambiar el color de las guías de división:

- 1 Elija Ver > Guías > Editar guías.
- 2 Elija otro color en el menú emergente Color división.



Uso del solapamiento de división

Utilice el solapamiento de división para diferenciar el área del documento que está siendo optimizada del resto del documento. Para más información, consulte “Optimización de gráficos” en la página 297.

Visualización y asignación de nombres en el panel Capas

La administración de las divisiones y de otros objetos Web presentes en su documento es fácil mediante la Capa de Web del panel Capas. La Capa de Web presenta todos los objetos Web del documento, de forma que puede seleccionar, ver y asignar una nombre a cada uno.

Para visualizar y seleccionar una división utilizando el panel Capas:

- 1 Elija Ventana > Capas para abrir el panel Capas.
- 2 Expanda la Capa de Web haciendo clic en el signo más (Windows) o triángulo (Macintosh).

La lista completa de los objetos Web que se encuentran actualmente en su documento aparece justo debajo de la Capa de Web.

3 Haga clic para seleccionar una división.

La división se resalta en la Capa de Web y en el lienzo del documento.

La división corta una imagen en varios trozos. Las partes se exportan en archivos separados, y éstos deben tener un nombre. Si una imagen tiene más de un fotograma, cada parte de cada fotograma es un archivo y requiere un nombre propio.



Es posible cortar una imagen en varias divisiones.

Fireworks asigna un nombre a cada archivo de división al exportarlo. Puede aceptar los criterios de denominación predeterminados, o especificar un nombre particular para cada división:

- Haga clic en el nombre de la división de la Capa de Web y escriba un nuevo nombre.
- Elija Denominación automática de divisiones en el panel Objeto si desea que la asignación de nombre a los archivos siga los criterios de denominación actuales. Consulte “Denominación personalizada de archivos de división” en la página 261 para más información sobre la asignación de nombres.
- No seleccione Denominación automática de divisiones e introduzca un nombre específico para cada división en el cuadro de texto Nombre de división.

Denominación de divisiones mediante la Capa de Web

La forma más fácil de denominar una división individual es mediante la Capa de Web del panel Capas.

Para denominar una capa mediante la Capa de Web:

- 1 Elija Ventana > Capas para abrir el panel Capas.
- 2 Expanda la Capa de Web haciendo clic en el signo más (Windows) o triángulo (Macintosh).

La lista completa de los objetos Web que se encuentran actualmente en su documento aparece justo debajo de la Capa de Web.

- 3 Haga doble clic en el nombre predeterminado del objeto Web (ya sea División o Zona interactiva).
- 4 Escriba el nuevo nombre.

Denominación automática de divisiones

Si no desea introducir un nombre específico para cada división, puede dejar que Fireworks los asigne de forma automática, según los criterios de denominación predeterminados.

Fireworks permite crear su propio criterio de denominación que utilice una amplia variedad de opciones para asignar nombres. Puede crear un criterio de denominación que tenga hasta seis elementos. Un elemento puede constar de cualquiera de las opciones siguientes de denominación automática.

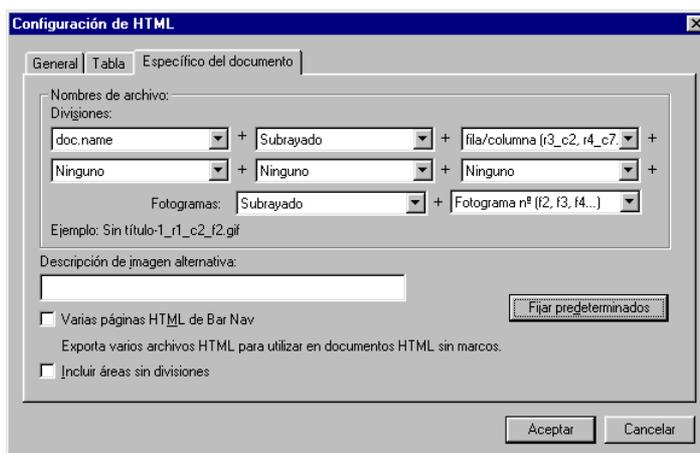
Opción	Descripción
Ninguna	No se aplica ningún nombre al elemento.
nombre.doc	El elemento utiliza el nombre del documento.
“División”	Puede insertar la palabra “División” en el criterio de denominación de divisiones.
División # (1,2,3...)	El elemento se enumera de forma numérica o alfabéticamente, según el estilo que elija.
División # (01,02,03...)	
División # (A,B,C...)	
División # (a,b,c...)	
fila/columna (r3_c2, r4_c7...)	Fila (r##) y Col (c##) designan las filas y las columnas de la tabla que utilizarán los navegadores Web para reconstruir una imagen dividida. Puede utilizar esta información en el criterio de denominación.
Subrayado	El elemento utiliza cualquiera de estos caracteres, normalmente, como separadores entre otros elementos.
Punto	
Espacio	
Guión	

Por ejemplo, si el nombre del documento es midoc, el criterio de denominación nombre.doc + “división” + División # (A,B,C...) creará una división denominada midocdivisiónA. Es probable que nunca necesite un criterio de denominación que utilice los seis elementos.

Para asignar un nombre automático a los archivos de división:

- 1 Seleccione una o más divisiones.
- 2 En el panel Objeto, elija Denominación automática de divisiones.
- 3 Cuando exporte la imagen dividida, especifique un nombre en el cuadro de texto Nombre de archivo (Windows) o Nombre (Macintosh) del cuadro de diálogo Exportar. No añada ninguna extensión de archivo. Fireworks añade la extensión de archivo de forma automática a los archivos de división.

Puede cambiar el criterio de denominación del cuadro de diálogo Configuración de HTML.

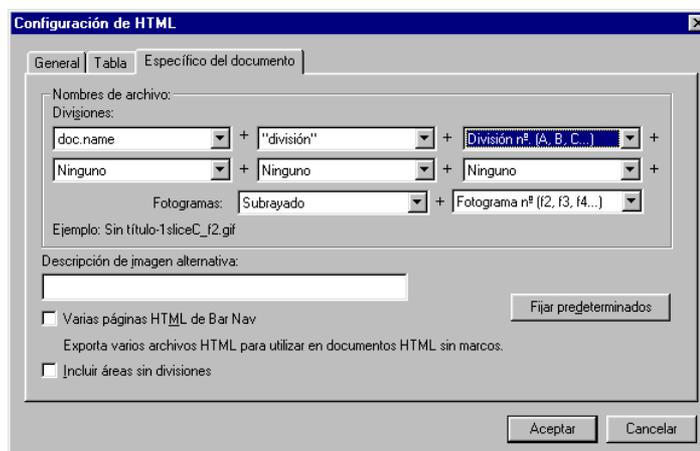


Cuadro de diálogo Configuración de HTML

Para cambiar los criterios predeterminados de denominación automática:

- 1 Elija Archivo > Configuración de HTML para abrir el cuadro de diálogo Configuración de HTML.
- 2 Haga clic en la ficha Específico del documento.
- 3 En la sección Nombres de archivo, cree el criterio que desee seleccionando elementos en las listas.

Por ejemplo, el criterio de denominación nombre.doc + “división” + División # (A,B,C...) aparecerá de la forma siguiente:



Nota: Para guardar toda la información en el cuadro de diálogo Configuración de HTML para utilizarla como valores predeterminados en los nuevos documentos de Fireworks, haga clic en Fijar predeterminados.

Denominación personalizada de archivos de división

Puede ser conveniente utilizar unos nombres determinados en las divisiones para identificarlos entre los archivos de división de la estructura de archivos de su sitio Web. Por ejemplo, si tiene un botón en una barra de navegación que retorna a la página Web principal, puede denominarlo “principal”.

Para especificar un nombre personalizado para una división seleccionada:

- 1 En el panel Objeto, no seleccione Denominación automática de divisiones.



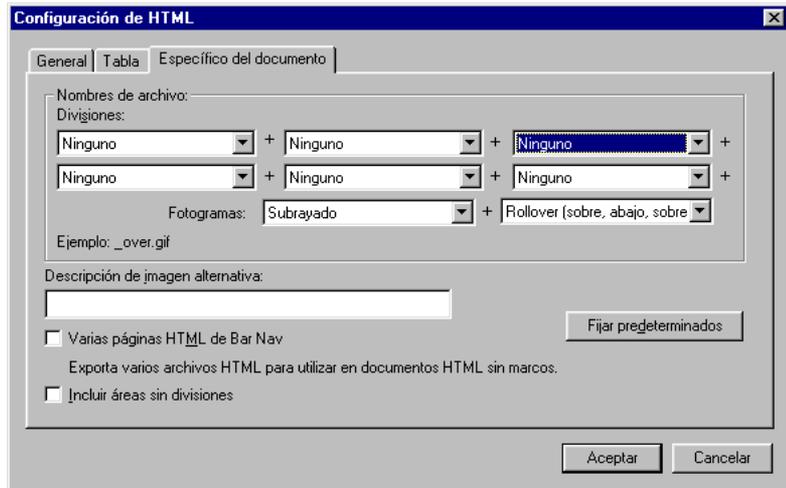
- 2 Introduzca un nombre en el cuadro de texto Nombre de división. Si no especifica ningún nombre, Fireworks retorna a la denominación automática. No añade ninguna extensión de archivo al nombre base. Fireworks añade la extensión de archivo de forma automática a los archivos de división.

Si una división tiene más de un fotograma, Fireworks añade, de forma predeterminada, un número a cada archivo de fotograma. Por ejemplo, si especifica el nombre personalizado de archivo de división “principal” para un rollover con tres estados, Fireworks asigna el nombre “principal.gif” al gráfico del estado Arriba, “principal_f2.gif” al gráfico del estado Sobre y “principal_f3.gif” al gráfico del estado Abajo. Fireworks permite crear su propio criterio de denominación para las divisiones con varios fotogramas mediante el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Para cambiar los criterios predeterminados de denominación automática de un archivo con divisiones en varios fotogramas:

- 1 Elija Archivo > Configuración de HTML para abrir el cuadro de diálogo Configuración de HTML.
- 2 Haga clic en la ficha Específico del documento.
- 3 En la sección Nombres de archivo, junto a Fotogramas, cree el criterio de denominación a partir de las dos listas.

Por ejemplo, el criterio de denominación Subrayado + Rollover (sobre, abajo, sobre-abajo) añade “_sobre” al nombre de archivos de división de estado Sobre. El nombre del estado Sobre de midocdivisiónA será midocdivisiónA_sobre.



Nota: Para guardar un criterio de denominación y utilizarlo en documentos nuevos, haga clic en Fijar predeterminados de la ficha Específico del documento.

Uso de tablas anidadas y espaciadores

En el cuadro de diálogo Configuración de HTML, bajo la ficha Tabla, puede elegir cómo se reconstruirá la tabla en la página Web. También puede determinar cómo los navegadores recompondrán las tablas mediante espaciadores o tablas anidadas al dividir. Consulte “Uso de tablas anidadas y espaciadores” en la página 262.

Actualización de una división dentro de un documento HTML

Puede actualizar la imagen de una división única de una imagen dividida existente sin necesidad de exportar ni de transferir la imagen dividida completa. Se recomienda utilizar una denominación personalizada de forma que sea posible localizar fácilmente la división de reemplazo.

Para actualizar una división de una imagen:

- 1 Oculte la división y edite el área que se encuentra debajo.
- 2 Vuelva a activar la visualización de la división y selecciónela.
- 3 Seleccione Archivo > Exportar.
- 4 Marque Sólo divisiones seleccionadas.
- 5 Exporte la división a la misma carpeta que la división original sin cambiar su nombre base.

Si conserva el nombre de archivo original en la división actualizada y carga la división en el mismo lugar del sitio Web de donde procedía la original, la división nueva reemplaza a la original en la imagen.

CAPÍTULO 15

Creación de rollovers

El Editor de botones permite crear botones que utilicen una única división para lograr efectos visuales. Sin embargo, en ocasiones es necesario que el comportamiento de los rollover sea más complejo de lo que permite el Editor de botones. Por ejemplo, puede desear crear un rollover desunido que muestre una imagen alejada del cursor o un menú emergente personalizado que aparezca cuando el cursor pase sobre el gráfico.

En este capítulo se describe la creación de rollovers simples y desunidos mediante divisiones y fotogramas. También se describe la creación de menús emergentes.

Los elementos básicos para la creación de rollovers en Fireworks son los objetos de división y de zona interactiva y comportamientos arrastrar y colocar. Los comportamientos arrastrar y colocar permiten crear un efecto de rollover y de intercambio de imagen que vincula las divisiones y las zonas interactivas con divisiones destino. Para obtener más información sobre las zonas interactivas y las divisiones, consulte “Utilización de zonas interactivas y divisiones” en la página 245.

Acerca de los rollovers

Los rollovers de JavaScript son elementos gráficos que cambian de aspecto en un navegador Web cuando el puntero del ratón se desplaza sobre ellos o se hace clic en ellos. Incluyen botones e imágenes intercambiadas.

Cualquiera que sea su aspecto, los rollovers siempre funcionan de la misma forma: un gráfico activa la visualización de otro como respuesta a un clic o al desplazamiento del puntero sobre ellos. Las imágenes de rollover pueden colocarse en dos o más fotogramas. El elemento activador es siempre un objeto Web, es decir, una división o una zona interactiva. Los objetos Web pueden tener uno varios comportamientos asociados.

El rollover más sencillo intercambia una imagen en el fotograma 1 con una imagen que se encuentra justo debajo en el fotograma 2. Puede crear rollovers más complejos: los rollover de intercambio de imágenes pueden intercambiar una imagen de cualquier fotograma; los rollovers desunidos muestran una imagen en un punto alejado del cursor.

Creación de rollovers simples mediante el panel Comportamientos

Un rollover simple es aquél en el que una imagen aparece debajo del puntero cuando dicho puntero se desplaza sobre la imagen o se hace clic en la imagen activadora. Es el rollover más sencillo ya que sólo requiere una división debido a que el área de activación y de destino del lienzo son las mismas.

Un rollover simple siempre utiliza la imagen del Fotograma 2.

Configuración de la división, imágenes y fotogramas

Es posible crear un rollover simple en dos etapas. La primera etapa implica configurar la división, las dos imágenes que crean el efecto y los fotogramas en los que residen. Las dos imágenes que conforman el rollover se encuentran en el mismo espacio del lienzo, pero en fotogramas distintos.

Para configurar la división, imágenes y fotogramas de un rollover simple:

- 1 Seleccione la imagen que desee utilizar para activar el efecto de rollover.
- 2 Elija Insertar > División para incluir una división en la imagen.
- 3 Cree un nuevo fotograma mediante el panel Fotogramas:

Elija Ventana > Fotogramas y haga clic en el botón Fotograma nuevo / duplicado.

Nota: Si ya tiene un segundo fotograma, es posible que no necesite crear otro.

- 4 Seleccione el nuevo fotograma en el panel Fotogramas, si no estuviera ya resaltado.
- 5 Coloque la segunda imagen en el espacio del lienzo ocupado por la división:
 - Utilice las herramientas de dibujo y edición para crear un elemento gráfico.
 - Importe o arrastre un elemento gráfico en la división.

Aplicación del comportamiento Rollover simple a la división

Cuando haya terminado de configurar las imágenes y los fotogramas, aplique el comportamiento Rollover simple a la división.

Para aplicar un comportamiento Rollover simple:

- 1 Seleccione la división.

Nota: Las divisiones se comparten entre fotogramas. Si ha activado Mostrar zonas interactivas y divisiones, las divisiones permanecen visibles, independientemente del fotograma en el que se encuentre trabajando.

- 2 Elija Ventana > Comportamientos para abrir el panel Comportamientos.

- 3 Seleccione Rollover simple en el menú emergente Añadir acción (+).



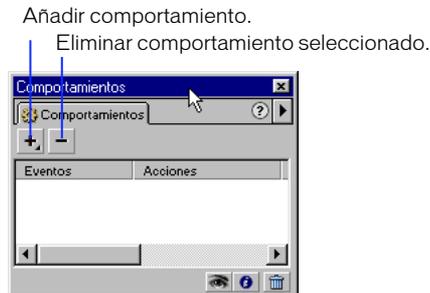
Uso del panel Comportamientos

Puede utilizar el panel Comportamientos para crear, editar y suprimir comportamientos asociados a la división o zona interactiva seleccionada.

El panel Comportamientos permite crear otros tipos de efectos y especificar el tipo de evento (como la acción de hacer clic) que activa los efectos. El panel Comportamientos también ofrece mayor flexibilidad a la hora de editar comportamientos existentes.

Para asociar un comportamiento a una división o zona interactiva seleccionada mediante el panel Comportamientos:

- 1 Haga clic en el botón Añadir acción (+) del panel Comportamientos.



- 2 Seleccione el comportamiento en el menú emergente Añadir acción (+).

Dispone de los comportamientos siguientes:

- **Rollover simple** crea un rollover con el Fotograma 1 como estado Arriba y el Fotograma 2 como estado Sobre. Después de seleccionar este comportamiento, debe crear una imagen en un segundo fotograma, utilizando la misma división para crear el estado Sobre. En realidad, la opción Rollover simple es un grupo de comportamientos que contiene las opciones Intercambiar imagen y Restaurar imagen de intercambio.

- **Intercambiar imagen** reemplaza el contenido de la división especificada por el de otro fotograma de la división o el de un archivo externo.
- **Restaurar imagen de intercambio** torna el rollover a su aspecto predeterminado del fotograma 1.
- **Establecer imagen de Bar Nav** determina si una división es parte de una barra de navegación. Todas las divisiones que forman parte de la barra de navegación deben tener este comportamiento. En realidad, la opción Establecer imagen de Bar Nav es un grupo de comportamientos que contiene Bar Nav Sobre, Bar Nav Abajo y Restaurar Bar Nav. Para más información, consulte “Creación de botones y barras de navegación” en la página 233.
- **Bar Nav Sobre** especifica el estado Sobre para la división seleccionada cuando forma parte de una barra de navegación y también puede especificar el estado Sobre y Abajo.
- **Bar Nav Abajo** especifica el estado Abajo para la división seleccionada cuando forma parte de una barra de navegación.
- **Restaurar Bar Nav** restaura las otras divisiones de la barra de navegación vuelvan a su estado Arriba.
- **Establecer menú emergente** asocia un menú emergente a una división o zona interactiva.
- **Establecer el texto de la barra de estado** permite definir texto que aparecerá en la barra de estado de la parte inferior de las ventanas de la mayoría de los navegadores.

Los comportamientos de Fireworks 4 son compatibles con los de Dreamweaver 4. Cuando exporta un rollover de Fireworks a Dreamweaver 4, puede editar los comportamientos de Fireworks mediante el panel Comportamientos Dreamweaver 4.

Nota: Los menús emergentes funcionan en Dreamweaver 4, pero deben editarse en Fireworks.

Para cambiar el evento de ratón que activa el comportamiento:

- 1 Seleccione la división de activación o zona interactiva que contiene el comportamiento que desee modificar.

Todos los comportamientos asociados con dicho objeto Web aparecen en el panel Comportamientos.

- 2 Seleccione el comportamiento que desee editar.

Todos los comportamientos seleccionados, excepto Rollover Simple, muestran una lista de los eventos asociados.

3 Seleccione un nuevo evento en la lista.



Nota: El evento OnLoad activa el comportamiento en cuanto se carga la página Web. Por ejemplo, si desea cambiar el evento que activa a un rollover desunido a OnLoad, la imagen de intercambio aparece inmediatamente.

Uso de comportamientos arrastrar y colocar para crear efectos de imagen de intercambio

Utilice comportamientos arrastrar y colocar para crear rollovers de intercambio de imagen. Los comportamientos arrastrar y colocar constituyen un método fácil y eficaz para especificar lo que sucede a una zona interactiva o división cuando el puntero pasa sobre estos elementos. En versiones anteriores de Fireworks, tenía que utilizar el panel Comportamientos para establecer eventos del tipo Intercambiar imagen. Los comportamientos arrastrar y colocar constituyen un método más rápido ya que permiten crear rollovers arrastrando el símbolo de comportamiento desde una división de activación o zona interactiva hasta una división de destino. El símbolo de comportamiento arrastrar y colocar es un círculo con una cruz ubicado en el centro de la división.



Cuando selecciona un objeto Web de activación, Fireworks muestra todas sus relaciones de comportamiento. De forma predeterminada, una relación de comportamiento arrastrar y colocar se representa con una línea azul.

Creación de un rollover de intercambio de imagen utilizando una única división

Utilice un rollover de intercambio de imagen con una división para crear un botón o una imagen que parece cambiar cuando el puntero pasa sobre el elemento o se hace clic en él.

Para crear este tipo de rollover, se arrastra una línea de comportamiento arrastrar y colocar desde el icono del centro de la división hasta su borde. La imagen de intercambio puede estar en cualquier fotograma.



Existen dos etapas para crear una imagen de intercambio: la primera etapa implica configurar la división, la imagen de rollover y el fotograma en los que reside la imagen del rollover.

Para configurar la división, imagen de rollover y fotograma de un rollover de intercambio de imagen:

- 1 Seleccione la imagen que desee utilizar para activar el efecto de rollover.
- 2 Elija Insertar > División para incluir una división en la imagen.
- 3 Cree un nuevo fotograma mediante el panel Fotogramas:
Elija Ventana > Fotogramas y haga clic en el botón Fotograma nuevo / duplicado.
- 4 Seleccione el nuevo fotograma en el panel Fotogramas, si no estuviera ya resaltado.
- 5 Coloque la segunda imagen en el espacio del lienzo ocupado por la división:
 - Utilice las herramientas de dibujo y edición para crear un elemento gráfico.
 - Importe o arrastre un elemento gráfico en su posición correcta de la división.

Asociación de comportamientos arrastrar y colocar

La segunda etapa consiste en asociar el comportamiento Intercambiar imagen a la división.

Para finalizar la creación de la imagen de intercambio mediante comportamientos arrastrar y colocar:

- 1 Seleccione la división que cubre el área de activación.

Nota: Puede seleccionar la división en cualquier fotograma.

- 2 Coloque el puntero sobre el símbolo de comportamiento arrastrar y colocar en el centro del objeto Web.

El puntero cambia a una mano.



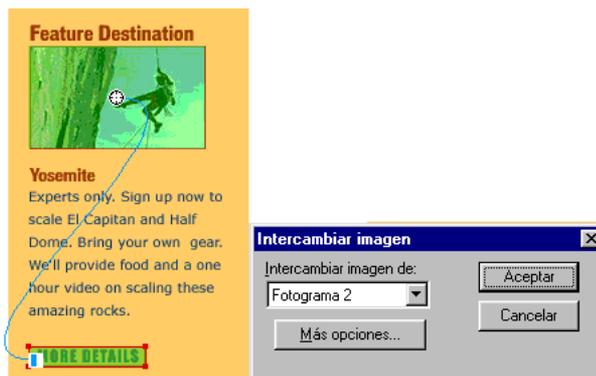
- 3 Haga clic y mantenga pulsado el botón del ratón hasta que el puntero cambie a un puño.



- 4 Arrastre el puño hasta el borde de la división.

Una línea azul de comportamiento arrastrar y colocar describe una trayectoria desde el centro hasta la esquina superior izquierda de la división.

Aparece el cuadro de diálogo Intercambiar imagen.



- 5 En el menú emergente Intercambiar imagen de, seleccione el fotograma en el que reside la imagen de rollover.
- 6 Elija Archivo > Presentación preliminar en el navegador o haga clic en la ficha Presentación preliminar para ver el rollover tal como aparecerá en un navegador.

Creación de rollovers desunidos mediante comportamientos arrastrar y colocar

Un rollover desunido es ligeramente más complicado que un rollover de intercambio de imagen que utilice una única división. En respuesta a la acción de colocar el cursor o puntero sobre el área o a la acción de hacer clic en la imagen de activación, aparece otra imagen en una ubicación distinta de la página Web. Cada imagen reside en su propio fotograma. Por tanto, los rollovers desunidos requieren dos objetos Web: un objeto de división o de zona interactiva que active el rollover y un objeto de división de destino que cubra el área que desee intercambiar.

Tiene tres elecciones posibles de objeto Web para el área de activación:

- Si el área de activación no es un rollover o no cambia de aspecto, dibuje una zona interactiva.
- Si desea que el área de activación cambie de aspecto, dibuje una división.
- Si desea utilizar el Editor de botones para crear el área de activación, coloque un símbolo de botón. Puede asociar un comportamiento a los símbolos de botón de la misma forma que los asocia a objetos de división y de zonas interactivas.

Al igual que en el caso de las imágenes de intercambio de sólo una división, la creación de un rollover desunido requiere dos partes. Primero, debe configurar el área de activación y los objetos Web destino y el fotograma en el que reside la imagen de intercambio. En segundo lugar, debe vincular el área de activación con la división destino con una línea de comportamiento arrastrar y colocar.

Configuración de los objetos Web, imágenes y fotogramas

Para que funcione un rollover desunido, debe colocar dos imágenes en dos fotogramas independientes.

Para configurar los objetos Web, destino y fotogramas para un rollover desunido:

- 1 Seleccione la imagen que desee utilizar para activar el efecto de rollover desunido.
- 2 Asocie un objeto Web a la imagen:
 - Elija Insertar > División o Insertar > Zona interactiva para asociar toda una imagen con un objeto Web.
 - Utilice la herramienta División o Zona interactiva para dibujar el objeto Web sobre una parte determinada de la imagen.
- 3 Cree un nuevo fotograma mediante el panel Fotogramas:
Elija Ventana > Fotogramas y haga clic en el botón Fotograma nuevo / duplicado.
- 4 Coloque la imagen de rollover destino.
- 5 Elija Insertar > División para incluir una división en la imagen destino del rollover.

Uso de comportamientos arrastrar y colocar para crear el rollover desunido

La segunda parte de la creación de rollovers desunidos es la vinculación del objeto Web de activación a la división de destino con una línea de comportamiento arrastrar y colocar.

Para configurar el comportamiento de Intercambiar imagen de un rollover desunido:

- 1 Seleccione el objeto Web que cubre el área de activación.
- 2 Coloque el puntero sobre el símbolo de comportamiento arrastrar y colocar en el centro del objeto Web.

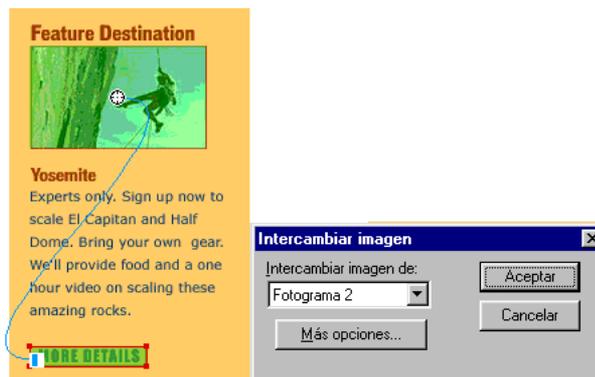
El puntero cambia a una mano.



- Haga clic y mantenga pulsado el botón del ratón hasta que el puntero cambie a un puño.



- Arrastre el puño hasta la división que cubre la imagen que desea intercambiar. La línea describe una trayectoria desde el centro del objeto Web de activación hasta la esquina superior izquierda de la división destino y aparece el cuadro de diálogo Intercambiar imagen.



- En el menú emergente Intercambiar imagen de, seleccione el fotograma en el que reside la imagen de rollover.

Eliminación de comportamientos arrastrar y colocar

Es posible eliminar relaciones de comportamiento arrastrar y colocar (las líneas azules).

Para eliminar un comportamiento arrastrar y colocar asociado a una zona interactiva o división:

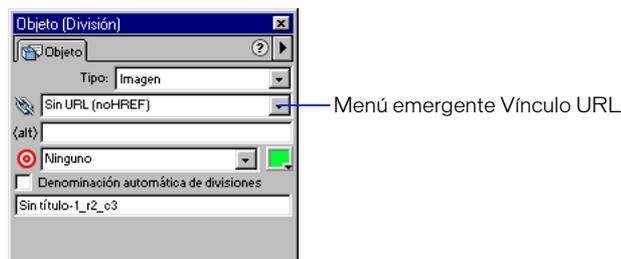
- 1 Seleccione la zona interactiva o división.
El objeto Web muestra cualquier relación de comportamiento arrastrar y colocar (líneas azules) asociadas con él.
- 2 Haga clic en la línea azul que desee eliminar.
Aparece un cuadro de diálogo que solicita la confirmación para borrar el comportamiento de intercambio de imagen.
- 3 Haga clic en Aceptar para eliminar el comportamiento.

Asignación de vínculos de URL a rollovers

Si desea vincular el rollover a otra página Web, asigne un vínculo de URL a la zona interactiva o división del rollover.

Para asignar un vínculo de URL a un objeto de división o de zona interactiva seleccionado:

- En el panel de objetos, escriba un valor URL o elija uno del menú emergente de vínculos URL.
- Elija un URL en el panel URL.



Creación de menús emergentes

Los menús emergentes son menús que aparecen cuando el puntero se sitúa o hace clic sobre la división de activación o zona interactiva. Proporcionan una mayor flexibilidad para navegar sin que sea necesario mucho tiempo de descarga. Es posible definir el aspecto del menú emergente de forma que coincida con el aspecto general del sitio Web. Un menú emergente es similar a una tabla: cada entrada del menú se asemeja a una celda de una tabla. Es posible personalizar el menú eligiendo el tipo de fuente, los colores de la celda y los estilos de imagen de fondo.

El asistente Establecer menú emergente le guía durante todo el proceso de creación de menús. Los menús se crean en dos etapas. Primero, puede introducir el texto de menú, crear submenús y especificar las direcciones URL vinculadas a las entradas de menú.

Durante la segunda etapa puede definir el aspecto del menú y la imagen de fondo, una fuente y los estados Arriba y Sobre de las entradas de menú.

Creación de entradas de menú emergente

Los pasos siguientes describen cómo crear unas entradas básicas para un menú emergente.

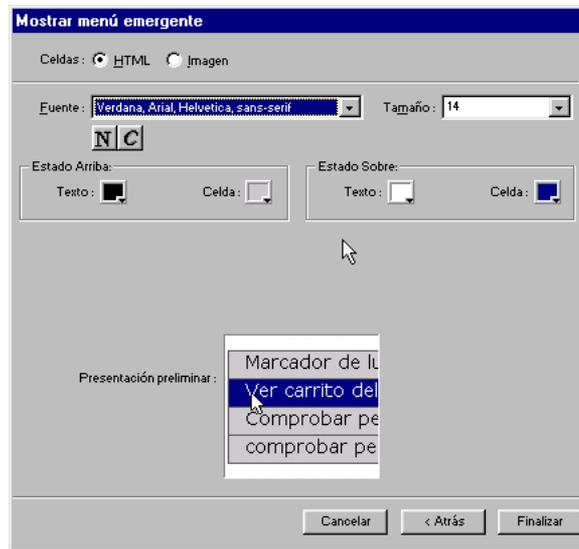
Para crear entradas de menú emergente:

- 1 Coloque una división o zona interactiva en el objeto que desee utilizar para activar el menú emergente.
- 2 Elija Insertar > Menú emergente.
Aparece el asistente Establecer menú emergente.
- 3 Escriba un elemento de menú en el cuadro Texto.
- 4 Especifique la dirección Web de la entrada de menú en el cuadro Vínculo.
- 5 Si es necesario, establezca un destino Web.
- 6 Haga clic en el botón Añadir menú (+) para añadir la entrada en la lista de presentación preliminar.
- 7 Para crear un submenú, seleccione un elemento de menú en el cuadro de lista de presentación preliminar y haga clic en el botón Sangrar menú. Para devolverlo al nivel de entrada de menú, haga clic en el botón Sangría inversa.

Nota: No es posible sangrar el primer elemento de la lista de menú.
- 8 Repita los pasos 3 hasta el 7 hasta añadir todas las entradas de menú a la lista.
- 9 Haga clic en el botón Siguiente para continuar.

Definición del aspecto de un menú emergente

Después de introducir el texto del menú, la siguiente pantalla del asistente permite definir el aspecto del menú.



Para establecer el aspecto de un menú emergente:

1 En la opción Celdas, elija HTML o Imagen:

HTML utiliza códigos HTML para establecer los estados Arriba y Sobre del fondo del menú.

Imagen permite utilizar imágenes para los fondos de los estados Arriba y Sobre del menú.

2 Seleccione la fuente que desee e introduzca cualquier otra información de fuente como el tamaño, la justificación y el estilo.

3 Defina el aspecto del menú en los cuadros Estado Arriba y Estado Sobre:

- Si ha seleccionado HTML en el paso 1, elija los colores del texto y de la celda para cada estado
- Si ha seleccionado Imagen en el paso 1, seleccione las dos imágenes de fondo que utilizará el menú

4 Haga clic en Finalizar.

Cuando inserta un menú emergente, aparece el contorno del menú de color azul encima o junto a la división. El contorno aparece como una tabla vacía vinculada a la división con una línea de comportamiento arrastrar y colocar.

Nota: El número de celdas del contorno coincide con el número de entradas principales. Las entradas de submenú no se representan en el contorno.

Edición de un menú emergente

Es posible editar el contenido de un menú emergente, reorganizar sus entradas y desplazar el contorno del menú emergente para que aparezca en cualquier punto del lienzo. Puede editar un menú emergente abriendo el asistente Establecer menú emergente y actualizando el contenido del menú. Existen dos métodos para abrir el asistente Establecer menú emergente:

- Haga doble clic en el contorno del menú emergente.
- Haga doble clic en el comportamiento Mostrar menú emergente para la división en el panel Comportamientos.

Para cambiar el texto de una entrada de menú:

1 Abra el asistente Establecer menú emergente.

2 Seleccione la entrada de menú.

Los datos de la entrada de menú aparecen en los cuadros Texto, Destino y Vínculo.

3 Edite la entrada de menú.

4 Haga clic en el botón Cambiar.

Para reorganizar las entradas de menú:

1 Abra el asistente Establecer menú emergente.

2 Arrastre la entrada de menú hasta una posición distinta en la lista.

Cambio de la posición de un menú emergente

Puede desplazar el contorno del menú de forma que el menú emergente aparezca en el punto que desee del lienzo. De forma predeterminada, el menú aparece en la división a la que se encuentra asociado.

Para desplazar un menú emergente:

1 Seleccione la división a la que el menú emergente se encuentra asociado.

2 Arrastre el contorno hasta la nueva posición.

Exportación de un menú emergente

Fireworks genera todo el código JavaScript necesario para ver el menú en un navegador Web. Cuando se exporta el documento, el código JavaScript se exporta en la misma ubicación que el resto de los archivos en un archivo denominado menu.js. Cuando transfiera los archivos, el archivo menu.js debe transferirse al mismo directorio que la página Web que contenga al menú emergente. Si desea colocar los archivos en otra ubicación, todos los hipervínculos que haga referencia a menu.js en el código HTML de Fireworks debe actualizarse para reflejar la ubicación personalizada.

Si el documento contiene varios menús emergentes, Fireworks no crea archivos menu.js extras: sólo se utiliza un único archivo por documento.

Cuando incluye submenús, Fireworks genera un archivo de imagen denominado Arrow.gif. Esta imagen corresponde a una pequeña flecha que aparece junto a la entrada principal de menú para indicar que existe un submenú.

Independientemente del número de submenús presentes en el documento, Fireworks siempre utilizará el mismo archivo Arrow.gif.

Creación de rollovers con forma irregular

Fireworks simplifica la tarea de crear rollovers con forma irregular. Es posible dibujar un objeto de división con cualquier forma mediante divisiones poligonales. Para obtener más información sobre la creación de divisiones poligonales, consulte “Creación de divisiones no rectangulares” en la página 254.

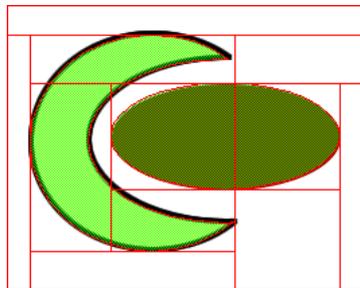
Fireworks permite utilizar cada objeto como un rollover sin tener que escribir código JavaScript para intercambiar las divisiones adecuadas.

Con formas regulares, más manejables, sólo se necesita una única división para definir un rollover. Sin embargo, en el caso de las formas más complejas, es necesario combinar varias divisiones juntas para cubrir el área destino.

Fireworks exporta una serie de divisiones y estados para recrear el aspecto de una forma irregular. El código JavaScript que crea Fireworks durante la exportación activa varias divisiones que se muestran a la vez, conteniendo cada una parte de la forma irregular.

Para crear rollovers con forma irregular:

- 1 Utilice la herramienta División poligonal para dibujar divisiones poligonales que tengan la misma forma que cada objeto.



Fireworks crea una serie de divisiones y define de forma automática varias áreas de división rectangulares para los objetos de división irregulares.

- 2 Asigne a cada división comportamientos Intercambiar imagen para configurar el rollover.
- 3 Exporte el archivo.

Creación de rollovers con divisiones superpuestas

Cuando los objetos utilizados en un rollover desunido tiene formas irregulares y se sitúan muy cerca unos de otros, los cuadros delimitadores (definidos con las guías de división) a menudo se solapan. Las divisiones rectangulares intercambian todo el bloque rectangular definido por el resalte de color verde, incluida cualquier área de fondo que no forme parte de la segunda imagen. Si la imagen de intercambio del segundo fotograma y la imagen del primero se encuentran muy cerca, el efecto rollover puede oscurecer parte de la imagen de activación. Utilice la herramienta División poligonal para evitar este problema.

Nota: Aunque los cuadros delimitadores de la división se solapen, la herramienta División poligonal permite evitar el solapamiento de la parte verde de la división. Consulte “Creación de divisiones no rectangulares” en la página 254.

Para crear un rollover con divisiones superpuestas:

- 1 Inserte una división rectangular en la imagen del Fotograma 1.
- 2 Seleccione el Fotograma 2 en el panel Fotogramas.
- 3 Haga clic en el botón Papel cebolla en la parte inferior del panel Fotogramas, de forma que aparezca un contorno de la imagen del Fotograma 1.
- 4 Mediante la herramienta División poligonal, dibuje una división sobre la imagen del Fotograma 2, evite cubrir la imagen del Fotograma 1 bajo el resalte de color verde.
- 5 Establezca el comportamiento Intercambiar imagen para la división de activación.

Cuando se realice una presentación preliminar, la imagen de intercambio aparece sin cortar ninguna parte de la imagen de activación.

Uso de archivos externos como imágenes de rollover

Puede utilizar archivos GIF, GIF animados, JPEG y PNG como origen de un rollover. Si elige un archivo externo como origen del rollover, dicho archivo se intercambia con la división destino cuando se activa el rollover en un navegador Web.

El archivo debe tener la misma altura y anchura que la división en que se va a colocar. En caso contrario, el navegador acomoda el archivo para encajarlo dentro del objeto de división. Este cambio de tamaño puede reducir la calidad, especialmente si se trata de un GIF animado.

Si es un usuario experto de HTML, es importante resaltar que el caché previo puede interrumpir la visualización de los archivos GIF animados como estados de rollover. No seleccione la casilla Precargar imágenes cuando defina el rollover para evitar este problema.

Para seleccionar un archivo externo como origen de un rollover:

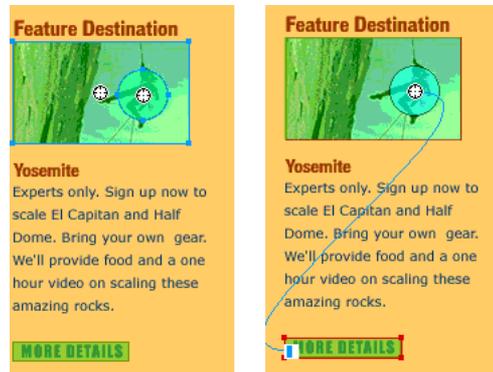
- 1 Elija Archivo de imagen en los cuadros de diálogo Intercambiar imagen, Bar Nav Sobre o Bar Nav Abajo.
- 2 Busque el archivo que desea utilizar.
- 3 Si fuera necesario, no seleccione la casilla Precargar imágenes (si el archivo externo es un archivo GIF animado).

Uso de zonas interactivas sobre las divisiones para conseguir una interactividad más compleja

Fireworks permite colocar zonas interactivas sobre las divisiones. Esto ofrece mucha flexibilidad cuando se elige la ubicación y el tamaño de un área de activación.

Por ejemplo, si desea que un rollover aparezca cuando el puntero se sitúe sobre el centro de la imagen de intercambio, puede colocar una zona interactiva más pequeña en el centro de la división como un área de activación. De este modo se previene que la imagen de intercambio aparezca cuando no se desea.

Cuando coloca una zona interactiva sobre una división, no se asocia ningún comportamiento a la división, sólo a la zona interactiva.



Para definir una zona interactiva como área de activación sobre una división:

- 1 Inserte una división sobre la imagen que desee intercambiar.
- 2 Dibuje una zona interactiva sobre el área del objeto de división que desee que active el rollover.
- 3 Arrastre una línea de comportamiento arrastrar y colocar desde la zona interactiva hasta la división.
Aparece el cuadro de diálogo Intercambiar imagen.
- 4 Elija el fotograma que contiene la imagen de rollover en la lista Intercambiar imagen de.
- 5 Haga clic en Aceptar.

CAPÍTULO 16

Creación de animaciones

Las imágenes animadas confieren un aspecto más atractivo y sofisticado a los sitios Web. En Fireworks pueden crearse animaciones con anuncios en titulares, logotipos y viñetas en movimiento. Por ejemplo, puede hacer que la mascota de su empresa se desplace por la página mientras el logotipo aparece y desaparece de forma paulatina.

Para generar animaciones en Fireworks se crean símbolos y se modifican sus propiedades en el tiempo, lo que crea la ilusión del movimiento. Un símbolo es como un actor del que se coreografían los movimientos. La acción de cada símbolo se almacena en un fotograma. El movimiento se consigue al reproducir todos los fotogramas en secuencia.

Pueden aplicarse distintas configuraciones al símbolo para cambiar de forma gradual el contenido de los fotogramas sucesivos. Puede crear un símbolo que atraviese el lienzo, que aparezca o desaparezca de forma paulatina, que aumente o disminuya de tamaño, o que gire.

Puesto que un sólo archivo puede contener varios símbolos, se pueden crear animaciones complejas en que sucedan varias acciones a la vez.

La animación no se moverá hasta que el símbolo (o la división que lo rodea) se optimice con formato GIF Animado. El panel Optimizar permite establecer las opciones de optimización y exportación para controlar el modo de creación del archivo. Fireworks puede exportar animaciones en forma de archivos GIF Animado o Flash SWF.

Acerca de las animaciones

En Fireworks las animaciones se crean mediante la asignación de propiedades a objetos llamados *símbolos de animación*. La animación de un símbolo se divide en *fotogramas*, que determinan el tiempo que tarda el símbolo en terminar el

movimiento. Una animación puede contener más de un símbolo y cada uno de ellos puede realizar una acción diferente. Los distintos símbolos pueden tener un número diferente de fotogramas. La animación termina cuando acaba la acción de todos los símbolos.

La creación de una animación en Fireworks es un proceso de cuatro pasos:

- 1 Cree un símbolo de animación; puede crearlo de cero o convertir un objeto existente en un símbolo.
- 2 Utilice el cuadro de diálogo Propiedades de símbolo para introducir los valores del símbolo. Puede definir el grado y la dirección de movimiento, la escala, la opacidad (aparición o desaparición paulatina) y el ángulo y la dirección de rotación.
- 3 Utilice los controles Demora de fotogramas en el panel Fotogramas para establecer la velocidad de movimiento de la animación.
- 4 Optimice el documento y expórtelo como una Animación GIF.

Trabajo con símbolos de animación

Los símbolos de animación llevan a cabo las acciones como si fueran los actores de una película. Por ejemplo, en una animación en la que aparecen tres gansos volando, cada ganso es un personaje.



Un símbolo de animación puede ser cualquier objeto creado o importado y pueden guardarse varios en un único archivo. Cada símbolo tiene sus propiedades particulares y su animación es independiente de los otros. Se pueden crear símbolos que se desplacen por la pantalla mientras otros desaparecen o disminuyen de tamaño.

Nota: Si se convierte un objeto existente en un símbolo de animación, es preciso asegurarse de que se ha configurado para optimizarse como GIF Animado en el panel Optimizar. En caso contrario el movimiento del símbolo no se exportará. Para más información, consulte “Optimización de una animación” en la página 294.

Las propiedades del símbolo de animación pueden cambiarse en cualquier momento a través del cuadro de diálogo Animar o desde el panel Objeto. También se pueden modificar las ilustraciones del símbolo en el editor de símbolos. El editor de símbolos permite editar el símbolo sin alterar el resto del documento. También se puede desplazar el trazado de movimiento de un símbolo para cambiar el movimiento.

Puesto que los símbolos de animación se guardan de forma automática en la biblioteca, pueden volver a utilizarse para crear otras animaciones.

Creación de símbolos de animación

Una vez creado un símbolo se pueden establecer propiedades que determinen el número de fotogramas de la animación y el tipo de acción, como cambio de escala o rotación. De forma predeterminada, el símbolo de animación nuevo tiene cinco fotogramas, cada uno con una demora de 0,20 segundos.

Para crear un símbolo de animación:

- 1 Elija Insertar > Nuevo símbolo.
- 2 En el cuadro de diálogo Propiedades de símbolo, escriba un nombre para el símbolo nuevo.
- 3 Elija Animación y haga clic en Aceptar.
- 4 En el editor de símbolos, utilice las herramientas de texto o de dibujo para crear un objeto nuevo.

Se pueden dibujar objetos vectoriales o de mapa de bits.

- 5 Cierre la ventana del editor de símbolos.

Fireworks guarda el símbolo en la biblioteca y coloca una copia en el centro del documento.

- 6 Pueden añadirse fotogramas nuevos al símbolo con el control deslizante Fotogramas del panel Objeto.

Para convertir un objeto en un símbolo de animación:

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Elija Modificar > Animar > Animar selección.
- 3 Introduzca el valor deseado en el cuadro de diálogo. Para obtener más información sobre los valores, consulte “Edición de propiedades de símbolo” en la página 284.

Aparecen controles de animación en el recuadro delimitador del objeto y se añade una copia a la biblioteca.

Edición de propiedades de símbolo

El cambio de las funciones de los símbolos revitaliza los sitios Web. Puede cambiarse varias funciones, desde la velocidad de animación a la opacidad y rotación. Mediante la manipulación de estas funciones se puede conseguir que un símbolo gire, acelere, aparezca o desaparezca de forma gradual, o cualquier combinación de todo lo anterior.

Una propiedad esencial para cualquier símbolo de animación es el número de fotogramas, que define los pasos que tarda el símbolo en terminar la animación. Cuando se establece el número de fotogramas de un símbolo, Fireworks añade de forma automática al documento la cantidad de fotogramas necesaria para llevar a cabo la acción. Si el símbolo necesita más fotogramas de los existentes en la animación, se añaden fotogramas adicionales.

Las propiedades pueden cambiarse a través del cuadro de diálogo Animar o desde el panel Objeto.



Panel Objeto

Para cambiar las propiedades de un símbolo:

- 1 Seleccione un símbolo.
- 2 Elija Modificar > Animar > Configuración. También puede elegir Ventana > Objeto para abrir el panel Objeto.



3 Cambie cualquiera de las siguientes propiedades:

Fotogramas es el número de fotogramas que deben incluirse en la animación. Aunque el control deslizante permite establecer un máximo de 250, en el cuadro de texto se puede escribir cualquier valor deseado. El valor predeterminado es 5.

Mover es la distancia en píxeles que debe recorrer cada objeto. El rango de valores es de 0 a 250 píxeles. El valor predeterminado es 72.

Dirección es la dirección, en grados, en que debe moverse el objeto. El rango de valores es de 0 a 360 grados.

Nota: También puede modificar los valores de Mover y Dirección si arrastra los tiradores de animación del objeto. Consulte “Edición de trazados de movimiento de símbolos” en la página 286.

Escala a es el cambio de tamaño, en porcentaje, desde el principio al final. El rango de valores es de 0 a 250. El valor predeterminado es 100%.

Opacidad es el grado de aparición o desaparición paulatina de principio a final. El rango de valores es de 0 a 100. El valor predeterminado es 100%.

Rotar es el giro del símbolo, en grados, de principio a final. El rango de valores es de 0 a 360 grados. Se pueden introducir valores más altos si se desea que el símbolo realice más de una rotación. El valor predeterminado es 0 grados.

Derecha e Izquierda son las direcciones en que rota el objeto. Derecha equivale al sentido de las agujas del reloj e Izquierda indica el sentido contrario a las agujas del reloj.

Para eliminar un símbolo de la biblioteca:

- 1 En el panel Biblioteca, seleccione el símbolo de animación que desea eliminar.
- 2 Arrastre el símbolo hasta el icono de la papelera situado en la esquina inferior derecha.

Para eliminar la animación de un símbolo de animación seleccionado:

Elija Modificar > Animar > Eliminar animación.

El símbolo se convierte en símbolo gráfico y deja de estar animado. Si más adelante se vuelve a convertir en animación, el símbolo recupera la configuración anterior.

Edición de imágenes de símbolo

Se puede cambiar la imagen gráfica en que se basa un símbolo, así como sus propiedades. Las imágenes de símbolo se modifican en el editor de símbolos. El editor permite utilizar herramientas de dibujo, texto y color para modificar la imagen. Durante el trabajo en el editor de símbolos sólo se altera el símbolo seleccionado.

Puesto que se trata de un elemento de la Biblioteca, si modifica una de las instancias, todas cambian.

Para cambiar los atributos gráficos de un símbolo:

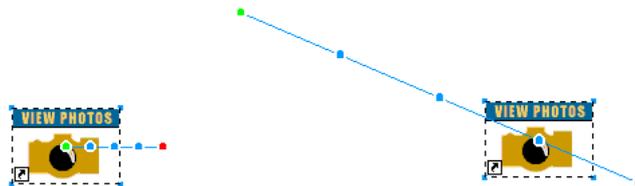
- 1 Abra el editor de símbolos:
 - Haga doble clic en el objeto de símbolo.
 - Elija Modificar > Símbolo > Editar símbolo.
 - Haga clic en el botón Edición del cuadro de diálogo Animar.
- 2 Modifique el símbolo de animación y cambie el texto, los trazos, los rellenos y los efectos deseados.
- 3 Cierre el editor de símbolos.

Edición de trazados de movimiento de símbolos

Cuando se selecciona un símbolo de animación, éste cuenta con un recuadro delimitador y un trazado de movimiento que indica la dirección de desplazamiento del símbolo.

El punto verde del trazado indica el punto de partida y el rojo el fin del recorrido. Los puntos azules representan los fotogramas. Por ejemplo, un símbolo con cinco fotogramas debe contar con cinco puntos azules en su trazado. La posición del objeto en el trazado indica el fotograma actual. Si el objeto aparece como tercer punto, el fotograma actual es el 3.

Para cambiar la dirección de movimiento se puede modificar el ángulo del trazado.



Para cambiar el movimiento o la dirección:

- 1 Arrastre alguno de los tiradores de animación del símbolo a una posición nueva.

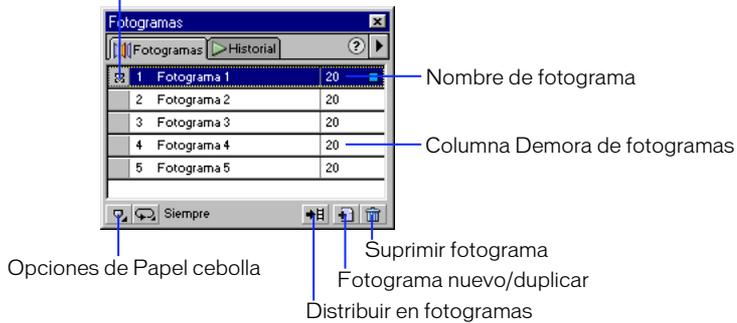
El punto verde indica el punto de partida y el rojo el fin del recorrido.

Para restringir la dirección de movimiento a incrementos de 45 grados, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra.

Trabajo con fotogramas

Las animaciones se construyen a partir de la creación de varios fotogramas. El contenido de cada uno de ellos puede verse en el panel Fotogramas. El panel Fotogramas permite crear y organizar los fotogramas. Se puede asignar un nombre a cada fotograma, reorganizarlos, establecer de forma manual los tiempos de animación y mover objetos de un fotograma a otro.

Columna Papel cebolla



Cada fotograma tiene una serie de propiedades asociadas. Mediante la configuración de la demora de fotogramas o la ocultación de un fotograma puede alterar el aspecto de la animación a su gusto durante el proceso de creación y edición.

Configuración de la demora de fotogramas

La demora de fotogramas determina el tiempo durante el que se va a mostrar el fotograma actual. Se especifica en centésimas de segundo. Por ejemplo, el valor 50 hace que el fotograma se muestre durante medio segundo, mientras que con el valor 300 se muestra durante 3 segundos.

Para establecer el valor de demora de fotogramas:

- 1 Seleccione uno o varios fotogramas:
 - Para seleccionar un rango continuo de fotogramas, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en los nombres del primer y el último fotograma.
 - Para seleccionar un rango no continuo de fotogramas, mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en cada nombre de fotograma.
- 2 Haga clic en el menú emergente Opciones y elija Propiedades, o haga doble clic en la columna de demora de fotogramas, para abrir el cuadro de diálogo de propiedades de fotograma.
- 3 Introduzca un valor para la demora de fotogramas.
- 4 Pulse Intro o haga clic fuera del panel para cerrar el cuadro de diálogo.

Visualización y ocultación de fotogramas durante la reproducción

Es posible mostrar u ocultar fotogramas durante la reproducción. Si se oculta un fotograma, éste no aparece durante la reproducción y tampoco se exportará.

Para mostrar u ocultar un fotograma:

- 1 Haga doble clic en la columna Demora de fotogramas para dicho fotograma o haga clic en el menú emergente Opciones y elija Propiedades.

Se abre el cuadro de propiedades de fotograma.

- 2 Desactive Incluir al exportar.

Aparece una X roja en lugar del tiempo de demora de fotogramas.

- 3 Pulse Intro haga clic fuera del cuadro de diálogo de propiedades de fotograma para cerrarlo.

Asignación de nombres a fotogramas de animación

A medida que se configura una animación, Fireworks crea el número de fotogramas adecuado y los muestra en el panel Fotogramas. Cada fotograma recibe el nombre predeterminado Fotograma 1, Fotograma 2 y así sucesivamente. Cuando se mueve un fotograma en el panel, Fireworks modifica el nombre del resto para reflejar el cambio.

Se recomienda dar un nombre a los fotogramas para facilitar la referencia y el seguimiento. De este modo se sabe siempre qué parte de la animación contiene cada fotograma. Si se cambia el nombre de un fotograma y después se mueve, el nombre no cambia.



Para cambiar el nombre de un fotograma:

- 1 En el panel Fotogramas, haga doble clic en el nombre del fotograma.
- 2 En el cuadro de texto que aparece, escriba un nombre nuevo y pulse Intro.

Adición, desplazamiento, copia y eliminación de fotogramas

En el panel Fotogramas se pueden añadir, copiar, eliminar y cambiar el orden de los fotogramas.

Para añadir un fotograma nuevo a continuación del actual:



Haga clic en el botón Fotograma nuevo/duplicado de la parte inferior del panel Fotogramas.

Para añadir fotogramas en un punto concreto de la secuencia:

- 1 Elija Añadir fotogramas en el menú emergente Opciones del panel Fotogramas.
- 2 Introduzca el número de fotogramas que desee añadir.
- 3 Elija el punto de inserción: antes del fotograma actual, después de él, o al principio o final de la secuencia, y pulse Aceptar.

Para copiar un fotograma:



Arrastre un fotograma existente hacia el botón Fotograma nuevo/duplicado de la parte inferior del panel Fotogramas.

Para copiar un fotograma seleccionado y colocarlo en una secuencia:

- 1 Elija Duplicar fotograma en el menú emergente Opciones del panel Fotogramas.
- 2 Introduzca el número de duplicados que desea crear del fotograma seleccionado, elija dónde deben insertarse y pulse Aceptar.

La duplicación de un fotograma resulta útil cuando se quiere que los objetos vuelvan a aparecer en otra parte de la animación.

Para volver a ordenar los fotogramas:

Arrástrelos uno a uno hasta una posición distinta de la lista.

Para eliminar el fotograma seleccionado:



- Haga clic en el botón Suprimir fotograma del panel Fotogramas.
- Arrastre el fotograma hacia el botón Suprimir fotograma.
- Elija Suprimir fotograma en el menú emergente Opciones del panel Fotogramas.

Desplazamiento de objetos seleccionados en el panel Fotogramas

El panel Fotogramas puede utilizarse para mover objetos de un fotograma a otro. Los objetos que aparecen en un único fotograma dan la sensación de desvanecerse cuando se reproduce la animación. Puede mover objetos para que aparezcan y desaparezcan en distintos puntos de la película.

Para mover un objeto seleccionado a un fotograma distinto:

En el panel Fotogramas arrastre el cuadrado azul, situado a la derecha del tiempo de demora, hasta el fotograma nuevo.



Uso compartido de capas entre fotogramas

Las capas dividen un documento de Fireworks en planos velados, como si se tratase de hojas de papel vegetal superpuestas. En las animaciones, las capas sirven para organizar los objetos que forman parte del decorado o del fondo de la animación. Proporcionan la comodidad de poder arreglar objetos para que no interfieran con el resto de la animación.

Si desea que determinados objetos aparezcan en toda la animación, los puede colocar en una capa y utilizar, después, el panel Capas para compartir la capa entre fotogramas.

Los objetos presentes en capas compartidas pueden editarse en cualquier fotograma; las modificaciones se reflejan en el resto de fotogramas.



En este ejemplo, la capa Fondo se comparte entre fotogramas.

Para compartir una capa entre varios fotogramas:

- 1 Haga doble clic en la capa.
- 2 Seleccione Compartir en fotogramas.

Nota: El contenido de una capa compartida aparece en cada fotograma de los que la comparten.

Para anular la posibilidad de que varios fotogramas compartan una capa:

- 1 Haga doble clic en la capa compartida.
- 2 Desactive Compartir en fotogramas.
- 3 Elija la forma de copiar los objetos en los fotogramas:
 - Deje el contenido de la capa compartida sólo en el fotograma actual.
 - Copie el contenido de la capa a todos los fotogramas.

Uso de papel cebolla

Utilice el papel cebolla para visualizar el contenido de los fotogramas anteriores y posteriores respecto al fotograma seleccionado actualmente. El papel cebolla ayuda a suavizar la animación de fotogramas sin tener que avanzar y retroceder por ellos. El término *papel cebolla* procede de una técnica de animación tradicional que consiste en utilizar papel de calcar fino y translúcido para visualizar secuencias animadas.

Cuando el papel cebolla está activado, los objetos de los fotogramas situados delante o detrás del actual aparecen atenuados, para poder distinguirlos de los objetos del fotograma actual.

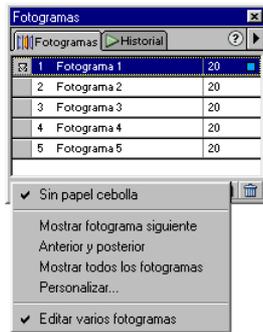


El pájaro más oscuro, en el centro, está en el fotograma actual, con la opción de papel cebolla Anterior y posterior activada.

De forma predeterminada, los objetos atenuados en otros fotogramas pueden seleccionarse y editarse sin salir del fotograma actual.

Para ajustar el número de fotogramas visibles antes y después del actual:

- 1 En el panel Fotogramas, haga clic en el botón Papel cebolla.



- 2 Elija una opción de visualización:

Sin papel cebolla desactiva el papel cebolla; sólo se muestra el contenido del fotograma actual.

Mostrar fotograma siguiente muestra el contenido del fotograma actual y también el siguiente.

Anterior y posterior muestra el contenido de los fotogramas situados antes y después del actual.

Mostrar todos los fotogramas muestra el contenido de todos los fotogramas.

Personalizar establece un número personalizado de fotogramas y controla la opacidad del papel cebolla.

Editar varios fotogramas permite seleccionar y modificar todos los objetos visibles.

No seleccionar esta opción permite seleccionar y editar sólo los objetos del fotograma actual.

Presentación preliminar de una animación

Es posible ver una presentación preliminar de una animación mientras se trabaja, para apreciar cómo avanza. También es posible ver una presentación preliminar una animación después de la optimización y ver el aspecto del archivo GIF animado en un navegador Web.

Para ver una presentación preliminar de una animación en el espacio de trabajo:

Utilice los controles de fotogramas que aparecen en la parte inferior de la ventana del documento.



Controles de fotogramas

Tenga en cuenta lo siguiente cuando vea la presentación preliminar de una animación:

- Para establecer la duración de cada fotograma en la ventana del documento, introduzca los valores de demora de fotogramas en el panel Fotogramas.
- Los fotogramas excluidos de la exportación no aparecen en la presentación preliminar.
- En la ventana de documento Original, la presentación preliminar de la animación presenta las imágenes con resolución completa, en lugar de utilizar la presentación optimizada de 8 bits de las animaciones GIF exportadas.
- El documento o la división que contenga la animación debe tener la opción GIF Animado seleccionada en el panel Optimizar.

Para ver una presentación preliminar de la animación en la ventana Presentación preliminar:

- 1 Haga clic en la ficha Presentación preliminar, en la parte superior de la ventana de documento.
- 2 Utilice los controles de fotogramas.

Nota: No se recomienda ver presentaciones preliminares de animaciones en 2-arriba ni 4-arriba.

Para ver una presentación preliminar de una animación en un navegador Web:

Elija Archivo > Presentación preliminar en el navegador y elija un navegador del submenú.

Exportación de la animación

Una vez definidos los símbolos y los fotogramas que conforman la secuencia animada, ya se puede exportar el archivo como una animación. Antes de exportar archivos deben configurarse una serie de valores para simplificar la carga de la animación y facilitar su reproducción. Puede establecer valores de reproducción, como bucles y transparencias, y utilizar la optimización para reducir el tamaño del archivo exportado y facilitar su descarga.

Nota: El formato de archivo debe ser GIF Animado (en el panel Optimizar) para exportar cualquier tipo de movimiento.

Configuración de animación repetida

El valor de bucle, en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación, determina el número de veces que se repite la animación. Con esta función, los fotogramas se repiten una y otra vez, lo que permite minimizar el número de ellos necesario para crear la animación.

Para establecer la repetición de un archivo GIF animado.

- 1 Elija Ventana > Fotogramas para abrir el panel Fotogramas.
- 2 Haga clic en el botón de bucle, situado en la parte inferior del panel.
- 3 Elija el número de repeticiones que deben seguir a la primera.



Si elige 4, por ejemplo, la animación se reproduce cinco veces en total. Con la opción Siempre la animación se repite de forma continua.

Configuración de transparencia

Como parte del proceso de optimización se pueden definir uno o más colores de un archivo GIF Animado para que se muestren transparentes en el navegador Web. Resulta útil cuando se quiere que una imagen o el color de fondo de una página Web se vea en la animación.

Para mostrar un color como transparente en un navegador Web:

- 1 En el menú emergente Transparencia del panel Optimizar, elija Transparencia de índice o Transparencia alfa.
- 2 Utilice las herramientas de transparencia del panel Optimizar para seleccionar los colores transparentes.



Optimización de una animación

La optimización comprime el archivo hasta el tamaño más pequeño posible para permitir una carga y exportación rápidas y acelerar el tiempo de visualización en el sitio Web.

Para optimizar una animación:

- 1 En el panel Optimizar, abra el menú emergente Formato del archivo de exportación y elija GIF Animado.
Elija Ventana > Optimizar si el panel no está visible.
- 2 Establezca las opciones de Paleta, Trama o Transparencia. Para más información sobre las opciones de optimización, consulte “Elección de los ajustes de optimización para archivos GIF y PNG” en la página 306.
- 3 En el panel Fotogramas, establezca la demora de fotogramas. Para más información, consulte “Configuración de la demora de fotogramas” en la página 287.

Exportación como GIF, SWF o varios archivos

Una vez que se ha creado y optimizado una animación, ésta se encuentra lista para exportarla como una Animación GIF, como varios archivos o como un archivo Flash SWF. Los archivos GIF animados ofrecen los mejores resultados para ilustraciones y dibujos animados.

La exportación de varios archivos resulta útil cuando existen muchos símbolos en distintas capas para el mismo objeto. Por ejemplo, puede exportar un titular publicitario como varios archivos si cada letra de un nombre de empresa está animada en una imagen. Cada letra es independiente de las otras.

Los archivos SWF pueden importarse fácilmente a otros programas como Flash para seguir editándolos. Si se exporta la animación como archivo Flash SWF, puede importarse en el programa Flash de Macromedia. Para más información, consulte “Exportación a Macromedia Flash” en la página 329.

Nota: El formato de archivo debe ser GIF Animado (en el panel Optimizar) para exportar cualquier tipo de movimiento.

Para exportar un archivo GIF Animado:

- 1 Elija GIF Animado como parte del proceso de optimización. Para más información, consulte “Elección de los ajustes de optimización para archivos GIF y PNG” en la página 306.
- 2 Seleccione Archivo > Exportar.
- 3 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre para el archivo y seleccione el destino.

Para exportar como varios archivos:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro emergente Guardar como tipo, elija Capas en archivos o Fotogramas en archivos.
- 3 Escriba un nombre base para los archivos y seleccione el destino.

Para exportar una animación como un archivo Flash SWF:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro emergente Guardar como tipo, elija Flash SWF.
- 3 Haga clic en Opciones para establecer las opciones SWF. El cuadro de diálogo Opciones ofrece sugerencias para seleccionar las opciones.
- 4 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo y, después, en Guardar.

Trabajo con animaciones existentes

Es posible utilizar un archivo GIF animado como parte de una animación de Fireworks. Existen dos maneras de utilizar el archivo: se puede importar el GIF a un archivo de Fireworks existente, o puede abrirse como archivo nuevo.

Cuando se importa un archivo GIF animado, Fireworks lo convierte a símbolo de animación y lo coloca en el actual fotograma seleccionado. Si el número de fotogramas de la animación es superior a los existentes en la película actual, pueden añadirse más fotogramas de forma automática.

Los archivos GIF importados pierden sus valores originales de demora de fotogramas y adoptan los del documento actual. Puesto que el archivo importado es un símbolo de animación, se le puede aplicar movimiento adicional. Por ejemplo, se puede importar la animación de una persona que camina sin moverse de su sitio y aplicarle propiedades de dirección y movimiento para que camine por la pantalla.

Cuando se abre un archivo GIF animado en Fireworks, se crea un nuevo archivo y cada fotograma del archivo GIF se coloca en un fotograma independiente. Aunque el archivo GIF no es un símbolo de animación, sí conserva los valores de demora de fotogramas del archivo original.

Una vez importado el archivo se debe establecer su formato como GIF Animado para poder exportar el movimiento desde Fireworks.

Para importar un archivo GIF Animado:

- 1 Elija Archivo > Importar.
- 2 Localice el archivo y haga clic en Sí para añadir fotogramas adicionales a la animación.

Si hace clic en Cancelar sólo se muestra el primer fotograma del archivo GIF animado. Aunque se importa todo el documento, deben añadirse fotogramas adicionales para verlo.

Para abrir un archivo GIF animado:

Elija Archivo > Abrir y localice el archivo GIF.

Uso de varios archivos como una única animación

Fireworks puede crear una animación a partir de un grupo de archivos de imagen. Por ejemplo, para crear un anuncio basado en varios gráficos existente, abra cada gráfico y sitúelo en un fotograma separado del mismo documento.

Para abrir varios archivos como animación:

- 1 Elija Archivo > Abrir.
- 2 Mantenga pulsada la tecla Mayús y seleccione los archivos deseados.
- 3 Seleccione Abrir como animación y haga clic en Aceptar.

Fireworks abre los archivos en un documento único y nuevo, y coloca cada archivo en un fotograma independiente, en el orden en que se han seleccionado.

CAPÍTULO 17

Optimización de gráficos

El objetivo final del diseño de gráficos Web es la creación de bellas imágenes que se descarguen lo más rápidamente posible. Para ello, es necesario seleccionar un formato con la mejor compresión para la imagen y mantener la mayor calidad posible. Este equilibrio es lo que se conoce como optimización, es decir, buscar la proporción correcta de colores, compresión y calidad.

En Fireworks, los ajustes de optimización se aplican sólo a las imágenes exportadas. Por tanto, puede trabajar libremente siguiendo su proceso creativo sin tener que preocuparse de las limitaciones del color o de la aplicación de efectos. Después, puede elegir personalizar y comparar los ajustes de optimización que mejor se adapten a la imagen que exportará.

La optimización de imágenes en Fireworks es una tarea que consta de tres etapas:

- Elección del mejor formato de archivo. Cada formato de archivo tiene diferentes formas de comprimir la información de color en el propio archivo. La elección del formato adecuado para determinados tipos de gráficos puede reducir en gran medida el tamaño de archivo.
- Defina las opciones específicas del formato. Cada formato de archivo Web tiene su propio conjunto de opciones para controlar la compresión de imágenes. Por ejemplo, puede utilizar el tramado en un archivo GIF para compensar el número menor de colores en la imagen, también puede utilizar el suavizado en un archivo JPEG y desenfocar ligeramente la imagen para así reducir el tamaño del archivo JPEG.
- Ajuste de los colores de la imagen. Limite los colores al asignar a la imagen un número determinado de colores, llamado *paleta de colores*. Después, es posible eliminar los colores no utilizados de la paleta de colores. Un número reducido en la paleta significa que habrá menos colores en la imagen, el resultado será un archivo con un tamaño más reducido. La reducción del número de colores también puede reducir la calidad de la imagen, por tanto deben probarse varias paletas de colores para encontrar el mejor equilibrio entre calidad y tamaño.

Optimización en el área de trabajo

Los controles de Fireworks para la optimización se encuentran en diferentes paneles del área de trabajo:

- El panel Optimizar contiene los controles clave para optimizar.
- El panel Tabla de color muestra los colores de la paleta de colores actual de exportación.
- La ventana Presentación preliminar presenta una vista previa del aspecto final del gráfico.

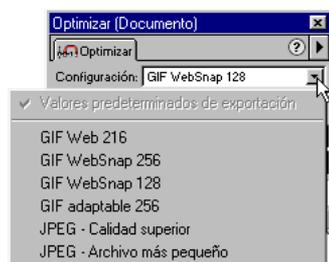
Nota: En Fireworks, todos los controles de optimización se encuentran en el área de trabajo. Sin embargo, también es posible optimizar la imagen antes de la exportación al seleccionar Archivo > Presentación preliminar de la exportación. Para más información, consulte “Optimización y presentación preliminar durante la exportación” en la página 322.

Es posible elegir diferentes ajustes de optimización para definir rápidamente un formato de archivo y aplicar ajustes específicos de un formato. Es posible modificar los ajustes preestablecidos.

Si necesita un control más preciso de la optimización que la ofrecida por los preestablecidos, puede crear un ajuste de optimización personalizado mediante el panel Optimizar.

Para elegir una optimización preestablecida:

Elija una configuración en el menú emergente Configuración del panel Optimizar Combinar imágenes.



Puede elegir las opciones siguientes preestablecidas:

GIF Web 216 fuerza a que todos los colores sean Websafe. La paleta de colores contiene hasta 128 colores. Consulte “Definición de colores Websafe” en la página 314.

GIF WebSnap 256 convierte los colores que no sean Websafe al color Websafe más cercano. La paleta de colores puede contener hasta 256 colores como máximo.

GIF WebSnap 128 convierte los colores que no son Websafe al color Websafe más cercano. La paleta de colores contiene hasta 128 colores.

GIF adaptable 256 es una paleta de colores que contiene sólo los colores utilizados en el gráfico. La paleta de colores puede contener hasta 256 colores como máximo.

JPEG - Calidad superior define la calidad en 80 y el suavizado en 0, creando un gráfico de alta calidad pero de gran tamaño.

JPEG - Archivo más pequeño define la calidad en 60 y el suavizado en 2, creando un gráfico de calidad reducida pero con la mitad del tamaño del de la mejor calidad.

Nota: El tipo de ajustes GIF que elija para un gráfico puede depender del número de colores del gráfico. Una paleta con 128 colores es adecuada en imágenes con pocos colores y crea un gráfico de tamaño menor.

Consulte “Selección de formatos de archivos” en la página 304.

Para especificar el ajuste de optimización para una imagen:

- 1 En el panel Optimizar, seleccione un formato de archivo.
- 2 Establezca las opciones específicas de efectos, como anchura, contraste y suavidad.
- 3 Elija otros ajustes de optimización en el menú Opciones del panel Optimizar, si fuera necesario.

Definición de ajustes de optimización para divisiones

Es posible especificar un ajuste de optimización diferente para cada división de un documento. Por ejemplo, es posible que desee hacerlo cuando una parte de su gráfico contiene una imagen fotográfica que se exporte mejor como JPEG y otra parte sea una área sólida que se comprima mejor como GIF. Al dibujar una división sobre cada parte, puede especificar que cada parte se exporte de forma diferente.

Al seleccionar un objeto de división en la capa Web, el panel Optimizar muestra los ajustes de dicha división.

Para definir los ajustes de optimización para una división:

- 1 Seleccione el objeto de división.



Si los objetos de división no son visibles, haga clic en el botón Mostrar zonas interactivas y divisiones del panel Herramientas. Estos botones ocultan y muestran la capa de Web.

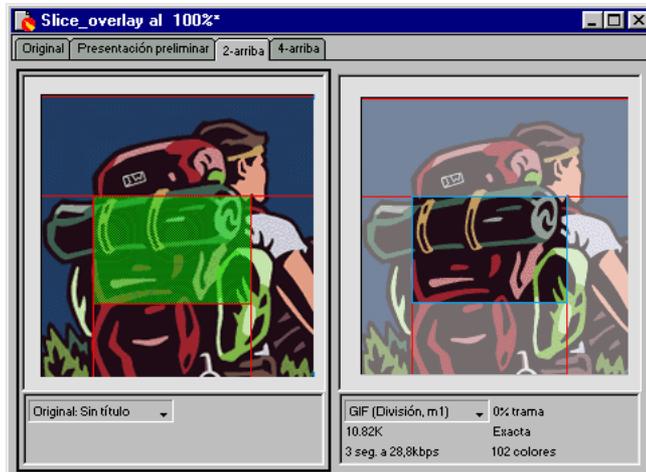
- 2 Introduzca el ajuste de optimización del panel Optimizar.

La división seleccionada está lista para exportarse con los ajustes de optimización especificados.

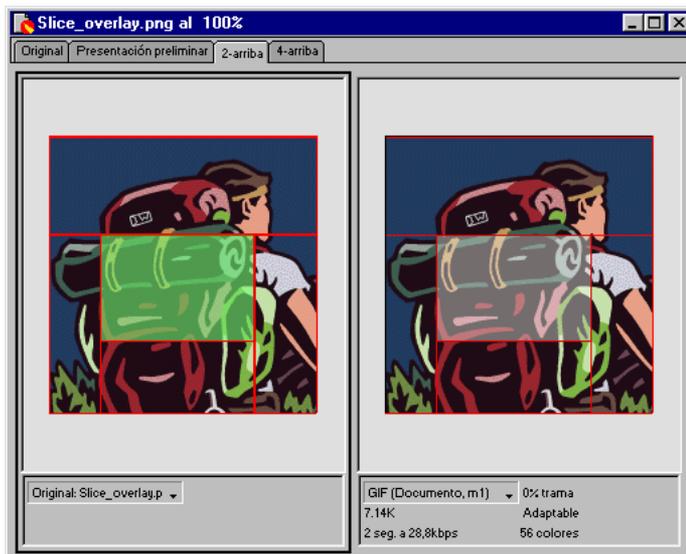
Para obtener información adicional sobre las divisiones, consulte “Creación de divisiones” en la página 252.

Uso del solapamiento de división

En las vistas de Presentación preliminar, 2-arriba y 4-arriba, el solapamiento de división permite identificar el área en donde se está efectuando la optimización. El solapamiento de división, que se encuentra activado de forma predeterminada, presenta las áreas que no son objeto de optimización con un tono blanquecino transparente atenuado. Esto permite identificar fácilmente las áreas que está optimizando. El solapamiento de división no se muestra en la vista Original.



La superposición de divisiones no se muestra en la vista Original.



Si no se encuentra seleccionada ninguna división, las áreas divididas están atenuadas y se optimiza el resto del documento.

Puede seleccionar áreas para optimizar en la ventana Presentación preliminar, 2-arriba o 4-arriba. Cuando se selecciona una división, su solapamiento se desactiva. Si desea seleccionar varias divisiones, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras hace clic con la herramienta Puntero.

Para seleccionar el área de optimización:

- 1 Haga clic en la lengüeta de la ficha Presentación preliminar, 2-arriba o 4-arriba.
- 2 Haga clic en el área que desee optimizar.

Para ocultar o visualizar el solapamiento de división:

Elija Ver > Solapamiento de división.

Resulta muy útil ocultar el Solapamiento de división en las presentaciones 2-arriba y 4-arriba para comparar una vista original (con divisiones visibles) con una presentación preliminar optimizada (con divisiones ocultas).

Almacenamiento y reutilización de ajustes

Es posible guardar los ajustes de optimización para utilizarlos en el futuro en optimización o en proceso por lotes. Al guardar los preestablecidos personalizado almacena esta información:

- Los ajustes del panel Optimizar
- La paleta de colores del panel Tabla de color
- La demora de fotogramas elegida en el panel fotogramas (sólo en el caso de los GIF animados)

Para guardar ajustes de optimización como un preestablecido:



- 1 Haga clic en el botón Guardar del panel Optimizar.
- 2 Escriba un nombre para el preestablecido de optimización y haga clic en Aceptar.

Los ajustes de optimización almacenados aparecen en la parte inferior del cuadro emergente Configuración del panel Optimizar. Estarán disponibles en todos los documentos que abra a partir de ese momento. El archivo de preestablecidos se guarda en la carpeta Fireworks 4\Configuration\Export Settings.

Para compartir los ajustes de optimización con otro usuario de Fireworks:

Copie el archivo de preestablecidos de optimización de la carpeta Fireworks 4\Configuration\Export Settings a la misma carpeta del otro sistema.

Para eliminar un preestablecido de optimización personalizado:

1 En el menú emergente Configuración del panel Optimizar, elija el ajuste de optimización que desee eliminar.



2 Haga clic en el botón Eliminar en la parte inferior del panel Optimizar.

No es posible un preestablecido de optimización estándar de Fireworks.

Presentación preliminar de los ajustes de optimización y comportamientos

La ventana Presentación preliminar muestra el aspecto de la imagen exportada, según los ajustes de optimización actuales. Además, puede probar los comportamientos y rollovers antes de exportar mediante la ventana Presentación preliminar.

Para una ver una presentación preliminar de una imagen según los ajustes de optimización actuales:

Haga clic en la ficha Presentación preliminar de la ventana de documento.



Para mostrar u ocultar los objetos de división y guías en una Presentación preliminar:

Haga clic en el botón Mostrar (u Ocultar) zonas interactivas y divisiones del panel Herramientas.

Presentación preliminar de botones y rollovers

Mueva el puntero sobre el rollover o botón en la ventana Presentación preliminar para ver como aparecerá en un navegador Web.

Nota: Debe estar viendo el Fotograma 1 para ver los botones o rollovers. Para cambiar al Fotograma 1, haga clic en el panel Fotogramas.

Estimación del tiempo de descarga del archivo

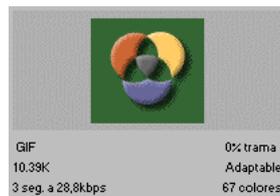
La ventana Presentación preliminar muestra el tamaño total y el tiempo estimado de descarga de la imagen. El tiempo de descarga estimado es el tiempo promedio que transcurrirá al descargar todas las divisiones de la imagen y todos los estados de rollover utilizando los ajustes de optimización actuales mediante un módem de 28,8k.

Comparación de los ajustes de optimización

Si desea comparar el mismo gráfico bajo diferentes ajustes de optimización, puede dividir la ventana de documento en dos o cuatro presentaciones preliminares utilizando las fichas 2-arriba y 4-arriba. Puede asignar ajustes diferentes a cada presentación preliminar para comparar el efecto de cada elección de ajustes sobre la imagen.

Al seleccionar las presentaciones preliminares 2-arriba o 4-arriba, la primera vista es el archivo original. Puede seguir editando dicha vista y comparar el gráfico original con una versión optimizada.

En la parte inferior de cada presentación preliminar, encontrará datos sobre los ajustes actuales, incluyendo el formato de archivo, el tiempo estimado de descarga, tamaño de archivo, paleta y cantidad de colores.



Ventana Presentación preliminar

Para comparar dos o cuatro ajustes diferentes de optimización:

- 1 Haga clic en la ficha 2-arriba o 4-arriba de la ventana de documento.
- 2 Haga clic en una de las presentaciones preliminares para seleccionarla.
- 3 Introduzca los ajustes en el panel Optimizar y en el panel Tabla de color.
- 4 Seleccione la otra presentación preliminar y especifique otros ajustes de optimización para comparar con la primera.

Al seleccionar 2-arriba o 4-arriba, la primera vista muestra el documento PNG de Fireworks original para que pueda compararlo con las versiones optimizadas. Puede cambiar esta vista con otra versión optimizada.

Para intercambiar la vista original con una vista optimizada de las Presentaciones preliminares 2-arriba o 4-arriba:

- 1 Seleccione la vista que contiene el original.
- 2 En la ventana de documento, elija Exportar presentación preliminar en el menú emergente Presentación preliminar.



Para intercambiar cualquier vista optimizada con la vista original de las presentaciones preliminares 2-arriba o 4-arriba:

- 1 Seleccione una vista optimizada.
- 2 Elija Original (sin presentación preliminar) en el cuadro emergente Presentación preliminar de la parte inferior del documento.

Selección de formatos de archivos

Los formatos de archivo gráfico GIF y JPEG son muy comunes en la Web de debido a que pueden comprimirse mucho. El formato PNG no es tan común debido a no todos los navegadores Web lo admiten. La compresión reduce el tiempo de transferencia a través de la Internet. Sin embargo, la integridad visual de un gráfico puede variar de un formato a otro en función del método de compresión de cada uno de ellos. Por lo tanto, deberá basar su elección en el diseño y uso previstos para el gráfico.

Elección del formato GIF

Graphics Interchange Format, o GIF, es el formato de gráfico web más extendido. Los archivos GIF tienen hasta 256 colores. Este formato ofrece una buena compresión, pero si la imagen contiene más de 256 colores es posible que la calidad se reduzca de forma significativa. Los archivos GIF pueden contener un área transparente y varios fotogramas animados.

Las imágenes comprimidas sin pérdida de datos normalmente no pierden calidad de imagen al comprimirse. El método de compresión del formato GIF consiste en el examen horizontal de filas de píxeles, la detección de áreas sólidas de color y la reducción de áreas idénticas de píxeles que se encuentran en el archivo. Los archivos GIF no pierden calidad si la imagen contiene muy pocos colores, como en el caso de las líneas y las ilustraciones geométricas.

Así pues, las imágenes que contienen áreas repetitivas de color plano se comprimen mejor cuando se exportan con el formato GIF. Por lo general, los archivos GIF son idóneos para crear gráficos animados, logotipos, gráficos con áreas transparentes o animaciones. Los objetos vectoriales se guardan a menudo como GIF.

Nota: El tramado o sombreado de archivos GIF produce archivos de mayor tamaño.

Elección del formato JPEG

JPEG es un formato desarrollado por el Joint Photographic Experts Group específicamente para imágenes fotográficas. El formato JPEG admite millones de colores (24 bits), en cambio, el formato GIF sólo admite 256 colores. JPEG siempre produce una calidad más alta para los datos de imágenes fotográficas.

JPEG es un formato en el que se descartan algunos datos durante la compresión de archivos, lo que reduce la calidad del archivo final. Sin embargo, el hecho de descartar datos es aceptable cuando no se observa una reducción evidente de la calidad.

Cuando desee exportar un archivo JPEG, utilice el deslizador emergente Calidad del panel Optimizar para determinar la merma de calidad que se producirá después de comprimir el archivo.

- Utilice un porcentaje alto para preservar la calidad de la imagen y aplicar menos compresión, como resultado, obtendrá archivos de mayor tamaño.
- Utilice un porcentaje bajo para producir un archivo pequeño, aunque con menor calidad de imagen.

Utilice las presentaciones preliminares 2-arriba y 4-arriba para probar y comparar el aspecto y tamaño previsto del archivo con distintos valores de Calidad para un archivo JPEG exportado.

JPEG es el formato óptimo para fotografías digitalizadas, imágenes que utilizan texturas, imágenes con transiciones de color en degradado o cualquier imagen que precise más de 256 colores.

Elección del formato PNG

PNG, o Portable Network Graphic, es el formato de gráfico web más versátil. Sin embargo, no todos los exploradores web pueden beneficiarse completamente de las ventajas del formato PNG sin utilizar un plug-in. Por tanto, no es un formato de archivo común para la Web. Los archivos PNG son compatibles con profundidades de color de hasta 32 bits, pueden contener transparencia o un canal alfa y ser progresivos.

Sin pérdida de datos, incluso con profundidades altas de color. Comprime filas y columnas de píxeles. En el caso de imágenes de alta densidad, el formato JPEG obtiene una calidad superior. PNG permite transparencia con imágenes en color de 32 bits, pero el tamaño de imagen es grande.

El formato PNG es adecuado para la creación de complejas transparencias activas, gráficos con colores de alta densidad y gráficos de con colores reducidos y altamente comprimidos.

PNG es el formato de archivo nativo de Fireworks. Sin embargo, los archivos PNG de Fireworks contienen información adicional que no se guarda al exportar un archivo PNG para utilizarlo en la Web.

Elección de los ajustes de optimización para archivos GIF y PNG

Los ajustes de optimización de Fireworks son similares para GIF y PNG de 8 bits (PNG8).



Elección de la profundidad de color

La profundidad de color es el número de colores de un gráfico exportado. Las imágenes GIF se exportan con una profundidad de color de 8 bits (256 colores) o menos. Es posible exportar archivos PNG con una profundidad de color mayor.

Una profundidad de color más alta crea archivos de mayor tamaño que, por lo general, no resultan adecuados como gráficos web. Utilice PNG con profundidades de color de 24 o 32 bits cuando desee exportar imágenes fotográficas con tonos continuos o mezclas degradadas complejas de colores.

Elección de una paleta de color

Los archivos GIF y PNG de 8 bits exportados contienen una paleta de colores. Una paleta de colores es una lista de hasta 256 colores disponible en el archivo. Sólo los colores definidos en dicha paleta aparecen en la imagen; sin embargo, algunas paletas de colores contienen colores que no están presentes en el gráfico. El ajuste de la paleta de colores durante la optimización afecta a los colores de la imagen exportada. Para más información, consulte “Optimización de paletas de colores” en la página 310.

Tramado para conseguir una aproximación a los colores no presentes

El tramado consigue aproximaciones de colores que no se encuentran en la paleta actual al alternar dos colores píxel a píxel. El tramado es especialmente útil cuando se exportan imágenes que incorporan mezclas complejas o degradados, o bien cuando se exportan imágenes fotográficas según un formato de imagen indexado, como GIF.

El tramado puede aumentar considerablemente el tamaño de los archivos.

Para tramar una imagen que se exportará:

Introduzca un valor de porcentaje en el campo Trama del panel Optimizar.

Ajuste de la pérdida para reducir el tamaño de archivo

Para conseguir que las imágenes con formato GIF se compriman aún más introduzca un ajuste de Pérdida en el panel Optimizar. Los ajustes altos de pérdida consiguen archivos más pequeños pero con una calidad menor.

Normalmente, un ajuste de pérdida entre 5 y 15 genera los mejores resultados.

Definición de áreas transparentes

Es posible definir áreas transparentes en imágenes GIF y PNG para que al aparecer en un navegador Web, el fondo de la página Web sea visible a través de las áreas transparentes. Para más información, consulte “Asignación de transparencia” en la página 315.

Eliminación de todos los colores no utilizados de la paleta

Si se quitan los colores no utilizados antes de la exportación, se crearán archivos más pequeños.

Para eliminar los colores no utilizados:

Elija Eliminar colores no utilizados en el cuadro emergente Opciones del panel Optimizar.

No seleccione Eliminar colores no utilizados si desea incluir todos los colores de la paleta, con independencia de que se utilicen o no en la imagen exportada.

Entrelazado: descarga por segmentos

Cuando se visualizan en un navegador web, las imágenes entrelazadas aparecen primero con baja resolución, y ésta aumenta paralelamente a la descarga de las mismas.

Para que un archivo GIF o PNG exportado sea entrelazado:

Elija Entrelazado en el cuadro emergente Opciones del panel Optimizar.

Elección de los ajustes de optimización para archivos JPEG

Los archivos JPEG se almacenan siempre en color de 24 bits. La compresión JPEG se especializa en la compresión de transiciones de color y degradados. Este formato es muy útil en imágenes fotográficas o de color de alta densidad. La compresión JPEG selectivo permite comprimir diferentes partes de una imagen con diferentes niveles.

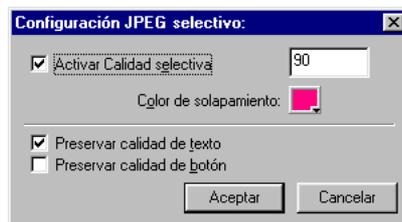


Compresión JPEG progresivo

La compresión JPEG selectivo permite comprimir diferentes partes de un gráfico JPEG con diferentes niveles. Las áreas con un interés particular de una imagen pueden comprimirse con un nivel superior. Las áreas con un significado menor, como los fondos, pueden comprimirse con un nivel inferior, de este modo se reduce el tamaño de la imagen manteniendo la calidad de las áreas más interesantes.

Para comprimir las áreas seleccionadas de un JPEG:

- 1 Mediante la herramienta Recuadro, seleccione un área del gráfico que se comprimirá.
- 2 Elija Modificar > JPEG selectivo > Guardar selección como máscara JPEG.
- 3 Elija un formato JPEG en el menú emergente Configuración del panel Optimizar.
- 4 Haga clic en el botón Calidad selectiva del panel Optimizar. Aparece el cuadro de diálogo Configuración JPEG selectivo.



- 5 Seleccione Activar Calidad selectiva e introduzca un valor de compresión en el cuadro de texto.

Introduzca un valor bajo para establecer que el área de solapamiento JPEG selectivo se comprima más que el resto de la imagen. Introduzca un valor elevado para establecer que el área de solapamiento JPEG selectivo se comprima menos que el resto de la imagen.

- 6 Elija un Color de solapamiento para resaltar el área seleccionada. Esto no afecta a la salida.
- 7 Seleccione Preservar calidad de texto. Todos los elementos de texto se exportarán automáticamente con un nivel superior de calidad, sin importar el valor de Calidad selectiva.
- 8 Seleccione Preservar calidad de botón. Todos los símbolos de botón se exportarán automáticamente con un nivel superior de calidad.
- 9 Haga clic en Aceptar.

Nota: Puede ver el efecto de la compresión cambiando a la ficha Presentación preliminar e eligiendo Archivo > Presentación preliminar en el navegador.

Para modificar el área de compresión de JPEG selectivo:

- 1 Elija Modificar > JPEG selectivo > Restaurar máscara JPEG como selección.
La selección se resalta.
- 2 Mediante la herramienta Recuadro u otra herramienta de selección para cambiar el tamaño del área.
- 3 Elija Modificar > JPEG selectivo > Guardar selección como máscara JPEG.
- 4 Si lo desea, puede cambiar la configuración de calidad selectiva en el panel Optimizar.

Nota: Para deshacer una selección, elija Modificar > JPEG selectivo > Borrar máscara JPEG.

Reducción de la calidad para reducir el tamaño de archivo

Ajuste el valor Calidad en el panel Optimizar para aumentar o reducir la calidad de una imagen JPEG. Al seleccionar una calidad menor se crean archivos JPEG más pequeños.

Suavizado de los bordes para aumentar la compresión

Defina un valor de Suavizado en el panel Optimizar para reducir el tamaño de los archivos JPEG. El suavizado difumina los bordes duros, que no se comprimen satisfactoriamente en los archivos JPEG. Un número alto produce un difuminado mayor en el JPEG exportado, lo que permite crear archivos más pequeños.

Un valor de 3 reduce el tamaño de la imagen y se mantiene una calidad razonable.

Perfilado de bordes de color y aumento del detalle

Elija Perfilar bordes JPEG en el menú emergente Opciones del panel Optimizar para preservar los bordes finos entre dos colores. Utilice esta opción cuando desee exportar archivos JPEG que contengan texto o gran detalle para preservar el perfil de dichos elementos.

La opción Perfilar bordes JPEG aumenta el tamaño del archivo.

Archivos JPEG progresivos

Seleccione JPEG progresivo en el menú emergente Opciones del panel Optimizar para exportar un archivo JPEG progresivo. Los archivos JPEG progresivos, al igual que los archivos GIF entrelazados, se muestran primero con baja resolución, y su calidad aumenta a medida que se realiza su descarga.

Algunas aplicaciones antiguas de edición de mapa de bits no pueden abrir archivos JPEG progresivos.

Optimización de paletas de colores

Los archivos GIF y PNG exportados como color de 8 bits o menos utilizan una paleta para almacenar y referenciar los colores utilizados en la imagen exportada. Puede optimizar y personalizar las paletas de colores mediante el panel Tabla de color.

Elección de la paleta de color adecuada

Elija una paleta en el menú emergente Paleta del panel Optimizar y optimícela según convenga.

De forma predeterminada, están disponibles las siguientes paletas:

Adaptable es una paleta personalizada que se crea a partir de los colores del documento. Las paletas adaptables permiten producir imágenes de alta calidad.

Adaptable WebSnap es una paleta adaptable en la que un color cuyo valor se aproxima al de un color Websafe se convierte en el color Websafe más parecido.

Web 216 es una paleta con los 216 colores comunes a las computadoras Windows y Macintosh. A menudo, esta paleta recibe el nombre de paleta *Websafe* o *browser-safe* porque produce resultados bastante coherentes entre plataformas y navegadores diferentes cuando se visualizan en monitores de 8 bits.

Exacta contiene exactamente los colores empleados en la imagen. Solamente las imágenes que tengan 256 colores o menos pueden utilizar esta paleta. Si la imagen contiene más de 256 colores, la paleta cambia a Adaptable.

Sistema (Windows) y **Sistema (Macintosh)** contienen cada uno los 256 colores definidos por los estándares de las plataformas Windows o Macintosh.

Escala de grises es una paleta compuesta por 256 o menos tonos de gris. Al elegir esta paleta la imagen exportada se convierte en escala de grises.

Blanco y negro es una paleta de dos colores que consta sólo de blanco y negro.

Uniforme es una paleta matemática basada en valores de píxeles RGB.

Personalizada es una paleta que se modifica o carga desde una paleta externa o desde un archivo GIF.

Para importar una paleta:

1 Cargue una paleta ACT o GIF:

- Elija Cargar paleta en el menú emergente Opciones del panel Tabla de color.
- Elija Personalizada en el menú emergente Paleta del panel Optimizar.

2 Localice un archivo ACT o GIF y haga clic en Abrir.

Los colores del archivo ACT o GIF se añaden al panel Tabla de color.

Establecimiento del número de colores de una paleta

Escriba o seleccione un número en el menú emergente Colores del panel Optimizar para establecer el número máximo de colores que desee incluir en la paleta de imagen exportada. Fireworks optimiza, a menudo, una imagen utilizando los colores reales de la imagen. Puede ser inferior al número máximo que especifique. El número situado en la parte inferior izquierda del panel Tabla de color indica el número real de colores que se emplea en la imagen. Reduzca el número de colores para crear archivos de menor tamaño.



Al definir un número de colores inferior al número de colores utilizado, se descartarán algunos colores, comenzando por los menos utilizados. Los píxeles que contienen colores descartados se convierten al color más aproximado que esté incluido en la paleta. Esto reduce el tamaño y la calidad de la imagen.

Visualización de colores en una paleta

El panel Tabla de color muestra los colores en la Presentación preliminar actual al trabajar con colores de 8 bits o menos y permite modificar la paleta de una imagen. La Tabla de color se actualiza automáticamente cuando se encuentre en el modo Presentación preliminar. Aparecerá vacío si desea optimizar más una división al mismo tiempo o si no optimiza un formato de 8 bits como GIF.



Las muestras de color pueden presentar diversos símbolos que indican determinadas características de los colores, de este modo:

Este símbolo Indica que



El color se ha editado, sólo afecta al documento exportado. Esto no cambia el color del documento.



El color está bloqueado.



El color es transparente.



El color es Websafe.



El color tiene varios atributos. En este caso, el color es Websafe, está bloqueado y ha sido editado.

Si modifica el documento, es posible que el panel Tabla de color no muestre todos los colores del documento. En este caso, el título del panel cambia a Colores (Reconstruir), para indicar que debe volver a generar la paleta de colores.

Para actualizar los colores del panel Tabla de color para reflejar las ediciones del documento:

Elija Reconstruir tabla de color en el menú emergente Opciones del panel Tabla de color.

Para seleccionar un color:

Haga clic en el color del panel Tabla de color.

Para seleccionar varios colores:

Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) conforme hace clic en los colores.

Para seleccionar un rango de colores:

- 1 Haga clic en un color.
- 2 Mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en un segundo color.

Para ver todos los píxeles del documento que contienen un determinado color:

- 1 Haga clic en la ficha Presentación preliminar de la ventana de documento.
- 2 Haga clic y mantenga pulsado el botón del ratón sobre una muestra del panel Tabla de color.

Los píxeles que contienen el color seleccionado de la muestra cambian temporalmente a otro color de resalte hasta que suelte el botón del ratón.

Nota: Al ver los píxeles del documento con la vista 2-arriba o 4-arriba, seleccione una vista diferente de la original.

Bloqueo de colores en una paleta

Es posible bloquear colores independientes para que no se eliminen o se editen al cambiar de paleta o al reducir el número de colores de una paleta. Si cambia a otra paleta después de bloquear colores, los colores bloqueados se añaden a la nueva paleta.

Para bloquear un color seleccionado:

Haga clic en el botón Bloquear situado en la parte inferior del panel Tabla de color o elija Bloquear color en el cuadro emergente Opciones.

Para desbloquear un color:

- 1 Seleccione un color en el panel Tabla de color.
- 2 Haga clic en el botón Bloquear situado en la parte inferior del panel Tabla de color o no seleccione Bloquear color en el cuadro emergente Opciones.

Para desbloquear todos los colores:

Elija Desbloquear todos los colores en el menú emergente Opciones del panel Tabla de color.

Edición de colores en una paleta

Puede cambiar un color de la paleta al editarlo en el panel Tabla de color. La edición de un color reemplaza todas las instancias del mismo en la imagen exportada. La edición no reemplaza el color en la imagen original.

Para editar un color:

1 Abra el selector de color del sistema mediante uno de estos procedimientos:



- Seleccione un color y haga clic en el botón Editar color situado en la parte inferior del panel Tabla de color.
- Haga doble clic en un color del panel Tabla de color.

2 Cambie el color mediante el selector de colores del sistema.

El nuevo color reemplaza cada instancia del color reemplazado en el área de presentación preliminar.

Nota: Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) sobre un color de la paleta para que aparezca un menú de métodos abreviados correspondientes a las opciones de edición del color.

Definición de colores Websafe

Los colores Websafe son colores comunes a las plataformas Windows y Macintosh. Estos colores no se traman cuando se visualizan en un navegador Web con la pantalla definida en 256 colores.

Fireworks aplica y utiliza los colores Websafe de diferentes métodos.

Para forzar todos los colores a colores Websafe:

Elija la paleta Web 216.

Para crear una paleta adaptable que prefiera colores Websafe:

Seleccione la paleta Adaptable WebSnap. Los colores que no sean Websafe y sean parecidos a un color Websafe se convierten en el color Websafe más aproximado.

Para forzar un color a su equivalente Websafe más cercano:

1 Seleccione un color en el panel Tabla de color.



2 Haga clic en el botón Adaptar a Web Safe.

El hecho de cambiar un color a color Websafe en el panel Tabla de color no afecta a la imagen original pero sí a la versión exportada de la misma.

Almacenamiento de paletas

Es posible guardar paletas personalizadas como archivos de paleta externos. Utilice paletas guardadas con otros documentos de Fireworks o en otras aplicaciones que admitan archivos externos de paleta, como Adobe Photoshop, Macromedia FreeHand y Flash 5.

Para guardar una paleta de colores personalizada:

- 1 Elija Guardar paleta en el menú emergente Opciones del panel Tabla de color.
- 2 Escriba un nombre para la paleta y elija una carpeta de destino.
- 3 Haga clic en Guardar.

Puede cargar el archivo de paleta en el panel Muestras o utilizarlo al exportar otros documentos.

Asignación de transparencia

Puede hacer que el color del lienzo y otros colores en un archivo aparezcan transparentes si los ha exportado como PNG o GIF. Al finalizar, la imagen o el color de fondo de una página web se verá a través de una porción de un gráfico. Esto puede hacer que el gráfico parezca formar parte de la página web, en vez situarse encima.

En Fireworks, un tablero a cuadros grises y blancos indica las áreas transparentes en las ventanas Original como Presentación preliminar.

También puede establecerse que el color del lienzo sea transparente. Consulte “Cambio del lienzo” en la página 78. Si el color del lienzo se define como transparente, puede establecer la optimización de transparencia eligiendo Transparencia alfa en el menú emergente Transparencia.

Utilice los botones del cuentagotas Transparencia en el panel Optimizar para hacer que el color aparezca transparente al visualizarlo en un navegador web.

Nota: El establecimiento de colores como transparentes no afecta a la imagen original, sino únicamente a la versión exportada de la misma. Puede ver el aspecto que tendrá la imagen exportada en la ventana Presentación preliminar. Para obtener más información sobre la exportación, consulte “Optimización y presentación preliminar durante la exportación” en la página 322.



Para seleccionar un color y hacerlo transparente:

- 1 Haga clic en Presentación preliminar, 2-arriba o 4-arriba. En 2-arriba o 4-arriba, haga clic en una vista que no sea la original.

- 2 En el panel Optimizar, elija Transparencia de índice en el menú emergente Transparencia en la parte inferior del panel.

El color del lienzo se volverá transparente en la presentación preliminar.



- 3 Para elegir un color distinto, haga clic en el botón Establecer del cuadro emergente Transparencia.

El cursor adopta la forma de cuentagotas.

- 4 Elija un color para hacerlo transparente:

- Haga clic en una muestra de color del panel Tabla de colores.
- Haga clic en un color del documento.

Para obtener más información sobre la ventana de presentación preliminar, el panel Optimizar y el panel Tabla de colores, consulte “Optimización en el área de trabajo” en la página 298.

Para añadir o eliminar colores de la transparencia:

- 1 Haga clic en Presentación preliminar, 2-arriba o 4-arriba. En 2-arriba o 4-arriba, haga clic en una vista que no sea la original.
- 2 En el panel Optimizar, haga clic en los botones Añadir a transparencia o Eliminar de transparencia.



Botón Añadir a transparencia



Botón Eliminar de transparencia

- 3 Elija otro color para hacerlo transparente o para eliminar la transparencia:
- Haga clic en una muestra de color del panel Tabla de colores.
 - Haga clic en un color de la presentación preliminar.

Suavizado para que coincida el color de fondo del resultado

El suavizado hace que un objeto aparezca más difuminado, al mezclar su color con el color del lienzo. Por ejemplo, si el objeto es negro y el lienzo es blanco, el suavizado añadirá varios tonos de gris a los píxeles que rodean el borde del objeto para obtener una suave transición del negro al blanco.

Para no crear halos, haga que el color del lienzo coincida con el color del fondo de la página web de resultado, suavice el objeto respecto al lienzo, y después haga que el lienzo sea transparente.

Si desea suavizar un gráfico para exportarlo varias veces con fondos de distinto color, utilice el menú emergente Mate en el panel Optimizar. Esto es muy útil si el gráfico va a aparecer en páginas web que tengan fondos con colores distintos.

Para cambiar los colores de suavizado y hacer que coincidan con el color de fondo de resultado:

En el panel Optimizar, seleccione un color del menú emergente Mate. Intente que coincida lo más posible con el del fondo de la página web.

Nota: Funciona con objetos de bordes suaves que se encuentran directamente sobre el lienzo.

Eliminación de halos de gráficos para la Web

Al visualizar un gráfico suavizado con un lienzo transparente en un navegador web, a veces aparece un anillo o halo descoloreado de píxeles alrededor de los bordes del gráfico.

Al hacer que el color del lienzo sea transparente, los píxeles del suavizado no se modifican. Si coloca un gráfico en una página web que tiene el fondo de un color distinto al color de suavizado, es posible que se vean los píxeles del perímetro del objeto suavizado sobre el fondo de la página web. Estos píxeles formarán un halo, muy visible en los fondos oscuros.

En los archivos de Fireworks o en archivos importados de Photoshop, estos halos se pueden suprimir haciendo que el color del lienzo coincida con el color del fondo de la página web.

Este halo deberá suprimirse necesariamente en las imágenes GIF en que no se disponga del archivo original, y en los archivos importados de imagen suavizada respecto a un color de índice (generalmente un color de lienzo transparente). Para suprimir el halo, haga que los colores de suavizado más claros sean transparentes con el panel Optimizar.



Utilice Transparencia de índice y retire manualmente los colores del halo con los botones Cuentagotas del panel Optimizar.

Para suprimir el halo de un gráfico:

- 1 Haga clic en Presentación preliminar, 2-arriba o 4-arriba. En 2-arriba o 4-arriba, haga clic en una vista que no sea la original.

El panel Optimizar mostrará la Transparencia de índice en el menú emergente de transparencia.



- 2 Elija las herramientas Aumentar y reducir hasta poder distinguir los píxeles que rodean los bordes de los objetos del gráfico.

- 3 En el panel Optimizar, haga clic en el botón Añadir a transparencia.

El cursor adopta la forma de cuentagotas.

- 4 Haga clic en los píxeles descoloreados que forman el halo para convertirlos en transparentes.

CAPÍTULO 18

Exportación

Después de crear gráficos en Fireworks, es posible optimizarlos y exportarlos a los formatos más comunes de la Web y a los formatos de las aplicaciones de gráficos vectoriales. Los ajustes de exportación y optimización no cambian el documento original de Fireworks.

Antes de exportar para la Web, puede optimizar el archivo que desee exportar. Para más información, consulte “Optimización en el área de trabajo” en la página 298.

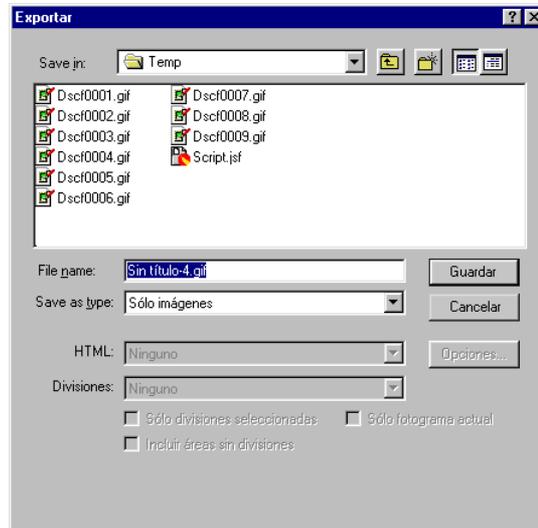
Si desea optimizar como parte del proceso de exportación, el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación ofrece todas las opciones de optimización, excepto la compresión JPEG selectivo. La Presentación preliminar de la exportación muestra cualquier cambio que realice con lo que puede ver cómo los cambios afectan a la calidad y el tamaño de la imagen.

Si no está familiarizado con la optimización ni con la exportación de gráficos Web, utilice el Asistente de exportación. Este asistente le guía en todo el proceso de exportación y le sugiere diferentes ajustes.

Puede exportar gráficos a otras aplicaciones de gráficos vectoriales como Macromedia FreeHand y Flash, y Adobe Illustrator y Photoshop. Además, puede copiar y pegar los trazados Fireworks en aplicaciones de vectores.

Exportación de una imagen

Utilice Archivo > Exportar si ha finalizado de optimizar el gráfico en el espacio de trabajo. De esta forma no se abrirá el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación y se abrirá el cuadro de diálogo Exportar.



Cuadro de diálogo Exportar

Para exportar una imagen:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione la ubicación del archivo HTML.
Normalmente, la mejor ubicación es una carpeta de su sitio local.
- 3 Escriba un nombre de archivo.
- 4 Seleccione HTML e imágenes en el menú emergente Guardar como.

Nota: La opción Sólo imágenes exporta únicamente la imagen y no el código HTML.

- 5 Si la imagen contiene divisiones, elija opciones de división. Para más información, consulte “Exportación de una división” en la página 326.
- 6 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta para definir una carpeta independiente para guardar las imágenes. Si no se selecciona una carpeta, las imágenes se colocan en una carpeta denominada Imágenes, que se crea automáticamente.

Nota: Fireworks genera automáticamente los vínculos entre el archivo HTML y la imagen.

- 7 Haga clic en Guardar.

Resultados de la exportación

Al exportar con HTML, Fireworks genera los archivos siguientes para volver a crear la imagen en una página Web:

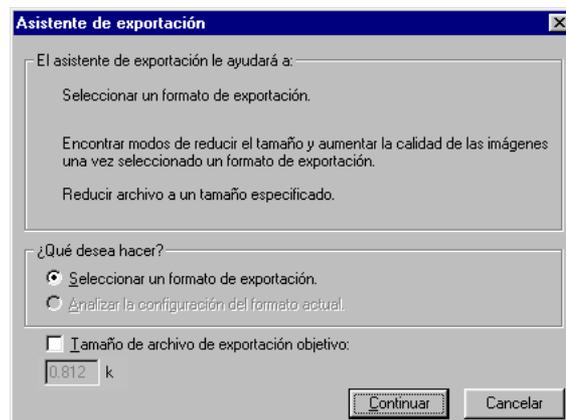
- Genera un archivo HTML que contiene el código JavaScript y tablas necesarios para volver a recrear una imagen dividida o para crear la funcionalidad del rollover. El código HTML generado por Fireworks siempre contiene un vínculo a la imagen exportada y define el color de fondo de la página Web al color del lienzo o el color mate del gráfico. Para obtener información adicional sobre el uso del código HTML generado con Fireworks, consulte “El código HTML de Fireworks” en la página 389.
- Genera uno o varios archivos de imagen, según el número de divisiones creadas en el documento y de estados incluidos en los botones o rollovers.
- Genera, si fuera necesario, un archivo llamado Spacer.gif, que es un archivo GIF transparente de 1x1 píxeles que Fireworks utiliza en el código HTML para solucionar problemas de espaciado al reorganizar imágenes con divisiones en una tabla HTML. Puede decidir si Fireworks debe exportar o no un espaciador. Para más información, consulte “Uso de espaciadores en tablas anidadas durante la división” en la página 327.

Existen muchas opciones de exportación que pueden afectar a la forma en que Fireworks exporta archivos. Por ejemplo, existen opciones para exportar sus archivos a otras aplicaciones de Macromedia como Flash. Consulte las secciones que aparecen a continuación en este capítulo para obtener más información sobre estas opciones.

Exportación con el Asistente de exportación

Utilice el Asistente de exportación para recorrer el proceso de exportación paso a paso. Responda a las preguntas sobre el destino del archivo y el uso previsto del mismo y el Asistente de exportación le sugerirá el tipo de archivo y las opciones de optimización.

Si prefiere optimizar hasta un tamaño destino de archivo, el Asistente de exportación optimiza el archivo exportado para ajustarlo dentro de la restricción de tamaño que defina.



Asistente de exportación

Para exportar un gráfico con el Asistente de exportación:

- 1 Elija Archivo > Asistente de exportación.
- 2 Responda a las preguntas de cada panel y haga clic en Continuar para seguir con el panel siguiente.

Aparece la pantalla Resultados del análisis con recomendaciones sobre los formatos de archivo.

Nota: Elija Tamaño de archivo de exportación objetivo en el primer panel para optimizar hasta alcanzar un tamaño máximo de archivo.
- 3 Haga clic en Salir.

En la ventana Presentación preliminar de la exportación, la ventana 2-arriba muestra dos opciones de exportación recomendadas.
- 4 Haga clic en el área de presentación preliminar que contenga el formato de archivo que desee utilizar.
- 5 Si es necesario, realice los cambios de optimización que desee.
- 6 Haga clic en Exportar.
- 7 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo, elija opciones de división y de destino y haga clic en Guardar.

Optimización y presentación preliminar durante la exportación

El cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación muestra la mayoría de los controles de optimización de Fireworks y hasta cuatro presentaciones preliminares de la imagen exportada. La ficha Opciones contiene todos los controles de optimización del panel Optimizar y el panel Tabla de color. Para obtener más información sobre la optimización de imágenes, consulte “Optimización en el área de trabajo” en la página 298. Las opciones del panel Animación de Presentación preliminar de la exportación también se encuentran en el panel Fotogramas. Para obtener más información sobre la animación, consulte “Trabajo con fotogramas” en la página 287.

La optimización en la Presentación preliminar de exportación optimiza una imagen sin divisiones o todas las divisiones con la nueva configuración. Si desea optimizar divisiones con ajustes individuales, utilice el panel Optimizar. También permite exportar una imagen hasta un tamaño destino si hace clic en el asistente Optimizar tamaño. Esta opción también está disponible en el menú emergente Opciones del panel Optimizar.

Además de los controles de optimización, el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación tiene funciones únicas. Por ejemplo, aparece al definir valores de optimización personalizados durante un proceso por lotes o al ejecutar Fireworks desde Dreamweaver para optimizar una imagen colocada en dicho programa.

Para exportar un gráfico mediante Presentación preliminar de la exportación:

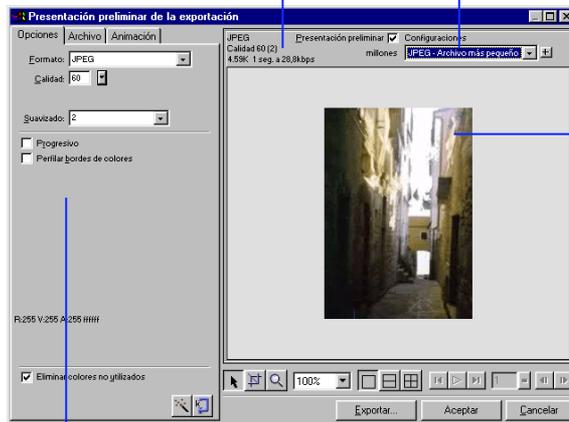
- 1 Elija Archivo > Presentación preliminar de la exportación.
- 2 Elija ajustes de exportación y de optimización.
- 3 Haga clic en Exportar.
- 4 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo, elija un formato En guardar como, especifique el destino y haga clic en Guardar.

Presentación preliminar de la optimización en Presentación preliminar de la exportación

El área de presentación preliminar muestra el gráfico tal y como se exportará, y proporciona una estimación del tamaño del archivo. Asimismo indica el tiempo aproximado de descarga según los valores de exportación actuales.

Tamaño de archivo y estimación de tiempo de descarga

Guardar configuración de exportación de vista activa



Conjunto de opciones guardadas para la presentación preliminar de exportación

Puede utilizar vistas divididas para comparar diferentes configuraciones hasta conseguir el tamaño de archivo menor que mantenga un nivel aceptable de calidad. También puede restringir el tamaño de archivo mediante el asistente Optimizar tamaño.

Cuando se exportan archivos GIF animados o rollovers JavaScript, el tamaño de archivo previsto es la suma de todos los fotogramas.

Nota: Para aumentar la velocidad de actualización de la pantalla en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación no seleccione Presentación preliminar. Presione Esc para detener la renovación del área de presentación preliminar mientras cambia las configuraciones.

Para ver la presentación preliminar de la optimización en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación:

- 1 Elija Archivo > Presentación preliminar de la exportación.
- 2 Para ampliar o reducir la presentación preliminar, seleccione la herramienta Aumentar y reducir. Haga clic para aumentar la vista. Utilice Alt-clic (Windows) u Opción-clic (Macintosh) para reducir la ampliación.
- 3 Para realizar una panorámica en el área de presentación preliminar, elija la herramienta Puntero y arrastre el puntero dentro de una presentación preliminar o mantenga presionada la barra espaciadora en una presentación preliminar y arrastre.

Cuando están abiertas varias vistas, todas las presentaciones preliminares se amplían por igual. Todas las presentaciones preliminares se amplían por igual y tienen el mismo encuadre para mostrar la misma porción de la imagen.



- 4 Para comparar los ajustes de optimización en la Presentación preliminar de la exportación, haga clic en un botón de vista dividida para dividir el área de presentación preliminar en dos o cuatro vistas.

Cada ventana de presentación preliminar puede mostrar una vista preliminar del gráfico exportado según determinados valores de exportación.



- 5 Para optimizar un gráfico según el tamaño destino de archivo, haga clic en el asistente Optimizar tamaño. Especifique el tamaño de archivo en kilobytes.

El asistente Optimizar tamaño intenta obtener un archivo con el tamaño solicitado mediante los métodos siguientes:

- Ajustando la calidad JPEG
- Modificando el suavizado JPEG
- Alterando el número de colores en imágenes de 8 bits
- Cambiando la configuración de trama en imágenes de 8 bits
- Activando o desactivando valores de optimización

Exportación de fotogramas o capas como varios archivos

Fireworks puede exportar todas las capas o todos los fotogramas de un documento como archivos de imágenes independientes utilizando un solo comando de exportación. Cada fotograma o capa se exporta como una imagen independiente según los ajustes de optimización especificados en el panel Optimizar. El nombre de la capa o fotograma determina el nombre de archivo de cada archivo exportado.

Para exportar fotogramas o capas como varios archivos:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Elija una de las opciones siguientes:
 - Para exportar fotogramas como archivos independientes, elija Fotogramas en archivos.
 - Para exportar capas como archivos independientes, elija Capas en archivos.

Nota: De este modo se exportan todas las capas del fotograma actual.

- 3 Seleccione Recortar imágenes para recortar automáticamente las imágenes exportadas para encajar los objetos en cada fotograma.

Si desea exportar fotogramas o capas con el mismo tamaño que el documento, no seleccione Recortar imágenes.

- 4 Seleccione un destino y haga clic en Guardar.

Exportación de una área

Utilice la herramienta Exportar área para exportar una parte de un gráfico Fireworks.



Para exportar una parte de un documento:

- 1 Seleccione la herramienta Exportar área en el panel Herramientas.
- 2 Arrastre un recuadro que defina la parte del documento que desee exportar.
Después de soltar el botón del ratón, el área a exportar permanece seleccionada.
- 3 Si lo desea, puede cambiar el tamaño del área que desee exportar:
 - Mantenga presionada la tecla Mayús y arrastre para cambiar proporcionalmente el tamaño del área que desee exportar.
 - Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre para cambiar el tamaño del recuadro respecto al centro.
 - Mantenga presionadas las teclas Alt-Mayús (Windows) u Opción-Mayús (Macintosh) y arrastre para restringir las proporciones y cambiar el tamaño respecto al centro.
 - Utilice las teclas de flecha para mover el recuadro. Mantenga presionada la tecla Mayús mientras utiliza las teclas de flecha para cambiar el tamaño del recuadro.

- 4 Haga doble clic en el interior del área a exportar seleccionada para abrir la Presentación preliminar de exportación.
- 5 Ajuste las configuraciones en la Presentación preliminar de exportación y haga clic en Exportar.
- 6 Elija Sólo imágenes en el menú emergente Guardar como.
- 7 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo, elija una carpeta de destino y haga clic en Guardar.

Nota: Para cancelar la operación sin llegar a exportar, haga doble clic fuera del recuadro de selección del área a exportar, presione Esc o seleccione una herramienta diferente.

Exportación de una división

Algunos diseñadores Web crean un gráfico y después lo cortan en porciones denominadas divisiones. Este proceso se denomina *creación de divisiones*. La creación de divisiones es útil si, por ejemplo, desea exportar algunas partes de una imagen como GIF y otras como JPEG, y así aprovechar los dos formatos. Estas porciones se vuelven a ensamblar en una página Web mediante una tabla HTML. Para más información sobre la creación de divisiones, consulte “Creación de divisiones” en la página 252.

Mediante Presentación preliminar de exportación puede optimizar divisiones durante la exportación. La optimización en la Presentación preliminar de exportación sólo permite optimizar todas las divisiones con la nueva configuración. Sin embargo, es posible optimizar divisiones independientes en el espacio de trabajo. Consulte “Optimización en el área de trabajo” en la página 298.

Para exportar divisiones seleccionadas:

- 1 Finalice la optimización de las divisiones:
 - Elija Archivo > Exportar para exportar sin ninguna optimización adicional.
 - Elija Archivo > Presentación preliminar de la exportación para cambiar la configuración de optimización y haga clic en Exportar.
- 2 Elija un método de división:
 - La opción Ninguna evita que se divida al exportar, incluso si dibujó objetos de división en el documento.
 - Exportar divisiones exporta las divisiones definidas en los objetos de división. Seleccione Incluir áreas sin divisiones para exportar las divisiones y el gráfico. Si ha seleccionado divisiones individuales antes de la exportación, elija Sólo divisiones seleccionadas para exportar las divisiones elegidas.
 - La opción Dividir siguiendo las guías exporta divisiones definidas por las guías existentes.

- 3 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo, elija una carpeta de destino y haga clic en Guardar.

Cada división se exporta con los ajustes de optimización individuales definidos para cada división del panel Optimizar.

Nota: Si desea exportar una división seleccionada, haga clic con el botón derecho (Windows) o Control-clic (Macintosh) y elija Exportar división seleccionada.

Uso de espaciadores en tablas anidadas durante la división

Cuando Fireworks exporta HTML para una imagen con divisiones, las divisiones se ensamblan en una tabla. Puede exportar la tabla de los documentos con divisiones utilizando espaciadores o mediante tablas anidadas:

- Los espaciadores son imágenes que permiten alinear correctamente las celdas de tabla al mostrarse en un navegador.
- Una tabla anidada es una tabla dentro de otra tabla. La tabla anidada no utiliza espaciadores. La tabla puede tardar más en cargarse en un navegador, pero su edición resulta más fácil al no haber espaciadores.

Es posible especificar valores diferentes de exportación de tabla para cada objeto dividido de cada documento. Si lo desea, puede utilizar el botón Fijar predeterminados del cuadro de diálogo Configuración de HTML para utilizar estos valores como predeterminados para todos los nuevos documentos.

Para definir la forma en que Fireworks exporta tablas HTML:

- 1 Elija Archivo > Configuración de HTML o haga clic en el botón Opciones en el cuadro de diálogo Exportar.
- 2 Abra la ficha Tabla y elija configuraciones.
- 3 Elija una opción para Espacio con:

Tablas anidadas - Sin espaciadores crea una tabla anidada sin espaciadores.

Tabla única - Sin espaciadores crea una sola tabla sin espaciadores. Esta opción puede provocar que las tablas aparezcan incorrectamente en algunos casos.

Espaciador transparente de 1 píxel utiliza un archivo GIF transparente de 1x1 píxeles como espaciador cuyo tamaño puede cambiarse conforme sea necesario en el código HTML.

- 4 Seleccione un color de celda para las divisiones de texto:
- Seleccione Usar color del lienzo para que las celdas tengan el mismo color de fondo que el lienzo del documento.
 - No seleccione Usar color del lienzo para elegir un color en la ventana emergente.

5 En el menú emergente Contenido, elija lo que desea colocar en las celdas vacías:

Ninguno hace que las celdas permanezcan vacías.

Imagen espaciadora coloca un pequeño archivo de imagen transparente denominado spacer.gif en las celdas vacías.

Espacio indivisible coloca un código HTML de espacio en las celdas vacías. La celda aparece hueca.

Nota: Las celdas vacías sólo se producen si no se selecciona Incluir áreas sin divisiones en el cuadro de diálogo Exportar.

6 Haga clic en Aceptar.

Exportación de trazados vectoriales

Es posible exportar trazados de vectores que se abran en otras aplicaciones de gráficos vectoriales, como Macromedia FreeHand, Adobe Illustrator 7 y Flash 3 o versiones posteriores. Además, puede copiar y pegar un trazado de vector en otros programas de gráficos vectoriales.

Al exportar a FreeHand o Illustrator, el aspecto de los objetos puede ser diferente, dependiendo de si una función de Fireworks se admite en FreeHand o Illustrator.

Las siguientes funciones no se admiten en FreeHand ni en Illustrator y no aparecen en el archivo exportado:

- Efectos automáticos
- Modos de mezcla
- Rellenos de textura, patrones, tramados web y todos los rellenos degradados (FreeHand)
- Objetos de divisiones y mapas de imagen
- Varias opciones de formato de texto
- Color de guías, cuadrículas y lienzo
- Imágenes de mapa de bits (FreeHand)

Además, los bordes de los objetos serán duros, el texto vertical será horizontal.

Exportación a FreeHand e Illustrator

Es posible exportar trazados de Fireworks a FreeHand o Illustrator para utilizarlos en gráficos impresos o para editarlos con herramientas de edición de trazado más complejas.

Para exportar un gráfico para FreeHand o Illustrator:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Elija Illustrator 7 en el menú emergente Guardar como.
- 3 Haga clic en el botón Opciones.
- 4 En el cuadro de diálogo Opciones de exportación de Illustrator elija una de las opciones siguientes:
 - Exportar sólo fotograma actual** preserva los nombres de capa.
 - Convertir fotogramas en capas** exporta cada fotograma de Fireworks como una capa.
- 5 Seleccione Compatible con FreeHand para utilizar el archivo exportado en FreeHand.

Si elige FreeHand se omiten las imágenes y se convierten los rellenos degradados en rellenos sólidos.
- 6 Haga clic en Aceptar.
- 7 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo, elija una carpeta de destino y haga clic en Guardar.

Exportación a Macromedia Flash

Puede exportar trazados de Fireworks a Macromedia Flash para utilizarlos como gráficos y animaciones de Flash en su sitio Web.

Nota: Para exportar un trazado de Fireworks que no contenga características de mapa de bits, copie y pegue el trazado de vectores en Flash mediante Editar > Copiar como vectores.

Algunos de los formatos se pierden a menos que elija Mantener aspecto en el cuadro de diálogo Opciones de exportación de Flash SWF. Se mantienen el color y el tamaño de los trazos.

Formatos que no se mantienen en la exportación:

- Efectos automáticos
- Opacidad y modos de mezcla (los objetos con opacidad se convierten en símbolos con un canal alfa).
- Máscaras
- Objetos de división, mapas de imagen y comportamientos (por ejemplo, los rollovers no se mantienen).
- Algunas de las opciones de formatos de texto, como el ajuste entre caracteres trazos de mapa de bits
- Fundido de bordes

- Capas
- El suavizado de objetos (el reproductor Flash aplica suavizado en el propio documento). Por tanto, el suavizado se aplica en el documento al exportarlo).

Al exportar a Flash, puede realizar varias elecciones sobre la forma en que se exportarán los objetos.

Para exportar un gráfico a Flash:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione Flash SWF en el menú emergente Guardar como.
- 3 Haga clic en el botón Opciones.
- 4 Para mantener el aspecto del documento, elija una de estas opciones o ambas:

Elija Objetos: Mantener aspecto para convertir los objetos de vectores en objetos de imagen y preservar el aspecto de los trazos y rellenos aplicados. Se pierde la posibilidad de edición.

Elija Texto: Convertir en trazados para convertir el texto en trazados y preservar el espaciado y ajuste entre caracteres introducidos en Fireworks.
- 5 Para mantener la editabilidad de los trazados, elija Objetos: Mantener trazados y Texto: Mantener editabilidad. Se pierden los efectos y los formatos.
- 6 Establezca la calidad de las imágenes JPEG mediante el deslizador emergente de calidad JPEG.
- 7 Seleccione los fotogramas que se exportarán y la velocidad de fotogramas en segundos.
- 8 Haga clic en Aceptar.
- 9 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo, elija una carpeta de destino y haga clic en Guardar.

Copia y pegado de trazados seleccionados

Utilice Copiar como trazados para copiar trazados seleccionados de Fireworks a otras aplicaciones como FreeHand, Flash, Adobe Photoshop, Illustrator o CorelDRAW.

El comando Copiar como vectores copia sólo los trazados de Fireworks.

Para copiar trazados seleccionados de Fireworks:

- 1 Elija Editar > Copiar como vectores.
- 2 Cambie a otro documento abierto de otra aplicación.
- 3 Pegue los trazados en la otra aplicación.

Exportación a bibliotecas de Dreamweaver

Los elementos de biblioteca de Dreamweaver simplifican el proceso de edición y actualización de un componente utilizado con frecuencia en un sitio Web, como una barra de navegación. Un elemento de biblioteca es una porción de un archivo HTML ubicado en una carpeta denominada Library en el directorio raíz del sitio. Los elementos de biblioteca aparecen en la paleta de biblioteca de Dreamweaver. Puede arrastrar una copia en cualquier página del sitio Web.

No es posible editar un elemento de biblioteca directamente en el documento Dreamweaver; sólo puede editar el elemento de biblioteca maestro. Después, puede indicar a Dreamweaver que actualice cada copia de dicho elemento en todo el sitio Web.

También puede exportar código HTML de Dreamweaver desde Fireworks. Para obtener más información sobre las operaciones con archivos Dreamweaver, consulte “Inclusión de archivos de Fireworks en Dreamweaver” en la página 337.

Para exportar un gráfico a Dreamweaver:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione Biblioteca Dreamweaver en el menú emergente Guardar como.
- 3 Elija una carpeta de biblioteca en el sitio Dreamweaver para colocar los archivos. Si no es una carpeta de biblioteca, aparece el cuadro de diálogo Seleccionar carpeta en el puede crear o buscar la carpeta. Seleccione la carpeta y haga clic en Abrir.
- 4 Si la imagen contiene divisiones, elija opciones de división. Para más información, consulte “Exportación de una división” en la página 326.
- 5 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta para definir una carpeta independiente para guardar las imágenes.
- 6 Haga clic en Guardar.

Exportación a Director

Combine la potencia de Fireworks y de Director. Fireworks permite ahora exportar gráficos a Director 7 y 8 y volver a importar gráficos de Director en Fireworks. El proceso de exportación preserva los comportamientos y divisiones del gráfico. Es posible exportar las imágenes divididas con rollovers e incluso imágenes con capas. De este modo los usuarios de Director pueden sacar partido de las herramientas de optimización y de diseño de gráficos de Fireworks sin comprometer la calidad.

Para exportar un gráfico a Director:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Elija Director en el menú emergente Guardar como.

- 3 En el menú emergente Origen, elija una opción:
 - Capas de Fireworks** exporta cada capa del documento.
 - Divisiones de Fireworks** exporta las divisiones del documento.
- 4 Seleccione Recortar imágenes para recortar automáticamente las imágenes exportadas para encajar los objetos en cada fotograma.
- 5 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta para elegir una carpeta para las imágenes.
- 6 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo, elija una carpeta de destino y haga clic en Guardar.

Nota: Si su versión de Director no permite importar archivos de Fireworks para Director, instale el Xtra Fireworks Import para Director antes de importar archivos de Fireworks en Director. Abra www.macromedia.com para descargar el Xtra (gratuito) Fireworks Import para Director.

Exportación a Photoshop

Una imagen de Fireworks exportada a Photoshop, cuando se vuelve a abrir en Fireworks, mantiene la misma editabilidad que otras imágenes de Photoshop. Las opciones de exportación relativas a la editabilidad, aspecto y tamaño de archivo, permiten determinar el mejor procedimiento de exportación de su gráfico. Los usuarios de Photoshop pueden trabajar con sus gráficos en Fireworks y continuar su edición en Photoshop.

Para exportar un gráfico a Photoshop:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Elija Photoshop PSD en el menú emergente Guardar como.
- 3 En el menú emergente Configuración, elija una de las opciones siguientes:
 - Mantener editabilidad sobre el aspecto** convierte los objetos en capas, mantiene los efectos editables y convierte el texto en capas de texto editables de Photoshop.
 - Mantener aspecto de Fireworks** convierte cada objeto en una capa individual de Photoshop, convierte los efectos en objetos y el texto en imágenes.
 - Archivo Photoshop más pequeño** allana cada capa en una imagen completa.
 - Personalizado** permite elegir una configuración específica para los objetos, efectos y texto. Para más información, consulte “Personalización de archivos para la exportación a Photoshop” en la página 333.
- 4 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo, elija una carpeta de destino y haga clic en Guardar.

Nota: Photoshop 5.5 y las versiones anteriores no pueden abrir archivos con más de 100 capas. Debe eliminar o fusionar capas si el documento de Fireworks que desea exportar contiene más capas.

Personalización de archivos para la exportación a Photoshop

Cuando exporta un archivo a Photoshop, puede elegir una configuración personalizada para exportar objetos, efectos y texto.

Para personalizar la configuración de exportación a Photoshop:

- 1 En el cuadro de diálogo Exportar, elija Personalizado en el menú emergente Configuración.
- 2 En el menú emergente Objetos, elija una de las opciones siguientes:
 - Convertir en capas de Photoshop** permite convertir cada objeto de Fireworks en una capa de Photoshop.
 - Allanar cada capa de Fireworks** permite allanar y convertir cada capa de Fireworks en una capa de Photoshop.
- 3 En el menú emergente Efectos, elija una de las opciones siguientes:
 - Mantener editabilidad** convierte los Efectos automáticos de Fireworks a su equivalente en Photoshop. Si el efecto no existe en Photoshop, se descarta.
 - Representar efectos** convierte los efectos en objetos. No es posible editarlos en Photoshop.
- 4 En el menú emergente Texto, elija una de las opciones siguientes:
 - Mantener editabilidad** convierte el texto en una capa editable de Photoshop. Se pierden los formatos de texto que no se admiten en Photoshop.
 - Representar texto** convierte el texto en un objeto de imagen.

Exportación al formato WBMP

Wireless Bitmap (WBMP) es un formato de gráficos utilizado en dispositivos móviles. Este formato se utiliza de forma específica en página WAP (Wireless Application Protocol).

Para exportar un gráfico al formato WBMP:

- 1 En el panel Optimizar, elija WBMP en el menú emergente Tipo de formato.
 - Nota:** Ya que se trata de un formato de 1 bit, sólo son visibles dos colores: blanco y negro.
- 2 Seleccione Archivo > Exportar.
- 3 Elija un formato en el menú emergente Guardar como. Normalmente, es Sólo imágenes o HTML e imágenes.
- 4 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo, elija una carpeta de destino y haga clic en Guardar.

Exportación de capas CSS

Las Hojas de estilo en cascada (CSS) permiten crear páginas Web más pequeñas y rápidas de descargar. Las capas CSS permiten crear hojas de estilos que definen cómo aparecerán los distintos elementos, como cabeceras y vínculos. Los usuarios expertos las suelen utilizar para manipular aún más el código HTML después de la exportación. Las capas CSS pueden superponerse y apilarse unas encima de otras. En Fireworks, la salida normal HTML no se superpone.

Para exportar un gráfico como Capas CSS:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione Capas CSS en el menú emergente Guardar como.
- 3 En el menú emergente Origen, elija una de las opciones siguientes:
 - Capas de Fireworks** exporta todas las capas como capas CSS.
 - Fotogramas de Fireworks** exporta todos los fotogramas como capas CSS.
 - Divisiones de Fireworks** exporta las divisiones del documento como capas CSS.
- 4 Seleccione Recortar imágenes para recortar automáticamente las imágenes exportadas para encajar los objetos.
- 5 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta para elegir una carpeta para las imágenes.
- 6 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo, elija una carpeta de destino y haga clic en Guardar.

Exportación a Lotus Domino Designer

La exportación de imágenes a Domino Designer crea un único archivo de imagen. Este archivo puede tener el formato GIF o JPEG, según la configuración de optimización elegida antes de la exportación.

Para exportar un gráfico a Domino Designer:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Elija Lotus Domino Designer en el menú emergente Guardar como.
- 3 En el menú emergente Origen, elija una de las opciones siguientes:
 - Fotogramas de Fireworks** exporta los cuatro primeros fotogramas en un archivo.
 - Capas de Fireworks** exporta las cuatro primeras capas como un archivo.
 - Divisiones de Fireworks** exporta los primeros cuatro fotogramas de cada división como un archivo independiente.
- 4 Seleccione Recortar imágenes para recortar automáticamente las imágenes exportadas para encajar los objetos en cada fotograma.

- 5 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo, elija una carpeta de destino y haga clic en Guardar.

Uso del comando Actualizar HTML

El comando Actualizar HTML actualiza el código HTML generado por Fireworks y las imágenes o sólo las imágenes. Utilice Ejecutar y editar desde Dreamweaver cuando actualice HTML para preservar los cambios realizados en el archivo HTML que está editando en Dreamweaver. Para más información, consulte “El código HTML de Fireworks” en la página 389.

Para actualizar el código HTML:

- 1 Elija Archivo > Actualizar HTML.
- 2 Seleccione el archivo que desee actualizar en el cuadro de diálogo Localizar archivo HTML.
- 3 Haga clic en Abrir.
- 4 Si no se encuentra un documento HTML generado por Fireworks, haga clic en Aceptar para insertar el nuevo código HTML al final del documento.
- 5 Si se encuentra un documento HTML de Fireworks, realice una de las acciones siguientes y haga clic en Aceptar:

Reemplazar imágenes y su código HTML reemplaza el código HTML anterior de Fireworks.

Actualizar sólo imágenes sobrescribe únicamente las imágenes.

- 6 Se abre el cuadro de diálogo Seleccionar carpeta de imágenes. Elija una carpeta en la que se colocarán las imágenes y haga clic en Abrir.

Edición de imágenes Fireworks incluidas en Dreamweaver

Es posible editar imágenes de Fireworks que haya incluido en Dreamweaver simplemente ejecutando y editando los gráficos desde Dreamweaver. Edite archivos GIF y JPEG desde Dreamweaver utilizando un archivo origen de Fireworks u optimice la imagen sin afectar al archivo origen.

Antes de ejecutar Fireworks y editar, asegúrese de definir un editor externo en Dreamweaver. Para obtener más información sobre las operaciones con archivos de Fireworks en Dreamweaver, consulte “Edición de archivos de Fireworks colocados en Dreamweaver” en la página 343.

En Dreamweaver, elija Editar y ejecutar Fireworks para actualizar los gráficos de Fireworks. En otros editores HTML, edite archivo origen de Fireworks y elija Archivo > Actualizar HTML desde Fireworks para actualizar el código HTML y las imágenes.

Configuración de HTML

Configuración de HTML permite definir cómo Fireworks exporta el código HTML. Esta configuración puede ser específica del documento o utilizarse como el valor predeterminado de todas sus exportaciones HTML. Los cambios realizados en la ficha Específico del documento sólo afectan al documento actual. Los ajustes General y Tabla son preferencias globales.

Para definir la forma en que Fireworks exporta el código HTML:

- 1 Elija Archivo > Configuración de HTML o haga clic en el botón Opciones en el cuadro de diálogo Exportar.
- 2 En la ficha General elija una de las opciones siguientes:
 - Elija un estilo HTML para definir el estilo del código HTML exportado.
 - Elija una extensión de archivo en el menú emergente Extensión o introduzca una nueva.
 - Seleccione Incluir comentarios HTML para incluir los comentarios relativos a la forma de cortar y pegar el código HTML.
 - Seleccione Nombre de archivo en minúsculas para que el nombre del archivo HTML incluya su extensión y el de los archivos de imagen aparezcan en minúsculas.
 - Elija una aplicación asociada en el menú emergente Creación de archivo (Macintosh). Cuando abre el archivo HTML exportado, lo hace automáticamente en la aplicación especificada.
- 3 En la ficha Tabla, elija la configuración de las tablas HTML. Para obtener más información sobre cómo definir tablas HTML para exportación, consulte “Configuración de HTML” en la página 336.
- 4 En la ficha Específico del documento, elija una de las opciones siguientes:
 - Elija una fórmula para la denominación automática en los menús emergentes Denominación automática de divisiones.
 - Introduzca texto en el cuadro de texto Descripción de imagen alternativa. El texto alt aparece en el marcador de posición de la imagen mientras ésta se descarga de la Web o en lugar del gráfico cuando la imagen no se descarga correctamente. En algunos navegadores también puede aparecer como un cuadro de sugerencias cuando el puntero del ratón pasa sobre la imagen. Esto también constituye una ayuda para los usuarios Web con problemas en su visión.
 - Seleccione Varias páginas HTML de Bar Nav cuando utilice un documento HTML sin marcos.
- 5 Haga clic en Fijar predeterminados para guardar esta configuración como configuración predeterminada global.
- 6 Haga clic en Aceptar.

CAPÍTULO 19

Uso conjunto de Fireworks y Dreamweaver

Las características de integración sin igual facilitan alternar el trabajo con archivos entre Macromedia Dreamweaver 4 y Macromedia Fireworks 4. Dreamweaver y Fireworks reconocen y comparten muchas de las ediciones de los mismos archivos, incluyendo cambios de vínculos, mapas de imágenes, divisiones de tablas, etc. Juntas, las dos aplicaciones ofrecen un flujo de trabajo innovador para editar, optimizar y colocar archivos gráficos Web en páginas HTML.

Si desea modificar imágenes y tablas de Fireworks colocadas en un documento Dreamweaver, puede ejecutar Fireworks para realizar los cambios y volver después al documento actualizado en Dreamweaver. Si desea optimizar con rapidez imágenes y animaciones colocadas de Fireworks, abra el cuadro de diálogo de optimización de Fireworks e introduzca la configuración actualizada. En cualquier caso, las actualizaciones se realizan en los archivos colocados en Dreamweaver, así como en los archivos origen de Fireworks, si éstos se ejecutaron.

Inclusión de archivos de Fireworks en Dreamweaver

Existen varias posibilidades de colocar imágenes y código HTML de Fireworks en Dreamweaver. En Dreamweaver, puede utilizar las funciones de inserción para colocar archivos de Fireworks en documentos. Desde Fireworks es posible exportar archivos directamente a una carpeta del sitio Dreamweaver, o bien copiar y pegar código HTML en un documento de Dreamweaver.

Colocación de imágenes de Fireworks en Dreamweaver

En un documento de Dreamweaver es posible colocar imágenes GIF, JPEG o PNG generadas por Fireworks.

Para insertar una imagen de Fireworks en un documento de Dreamweaver:

- 1 Coloque el punto de inserción donde desee que aparezca la imagen en la ventana del documento de Dreamweaver.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Insertar > Imagen.
 - Haga clic en el botón Insertar imagen de la categoría Común del panel Objetos.
- 3 Vaya al archivo Fireworks deseado y haga clic en Abrir.

Si el archivo Fireworks no se encuentra en el sitio Dreamweaver actual, aparece un mensaje que pregunta si desea copiar el archivo en la carpeta raíz.

Inserción de código HTML de Fireworks en Dreamweaver

Dreamweaver permite insertar código HTML generado por Fireworks, completo con imágenes asociadas, divisiones y JavaScript, en un documento. Esta característica de inserción facilita la tarea de agregar tablas o mapas de imágenes creados en Fireworks en un documento de Dreamweaver.

Para insertar código HTML de Fireworks en un documento de Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, guarde el documento en un sitio definido.
- 2 Coloque el punto de inserción en el documento donde desee que comience el código HTML insertado.
- 3 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Insertar > Imágenes interactivas > HTML de Fireworks.
 - Haga clic en el botón Insertar HTML de Fireworks de la categoría Común del panel Objetos.
- 4 En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, haga clic en Examinar para seleccionar el archivo HTML de Fireworks que desee.
- 5 Seleccione la opción Eliminar archivo después de insertar para desplazar el archivo HTML a la Papelera de reciclaje (Windows) o Papelera (Macintosh) al finalizar la operación.

Utilice esta opción en caso de no necesitar el archivo HTML de Fireworks después de insertarlo. Esta opción no afecta al archivo PNG origen asociado con el archivo HTML.

Nota: Si el archivo HTML se encuentra en una unidad de red, se elimina de forma permanente, no se desplaza a la Papelera de reciclaje o Papelera.

- 6 Haga clic en Aceptar para insertar el código HTML, junto con sus imágenes, divisiones y Javascript asociados, en el documento de Dreamweaver.

Copia y pegado de código HTML de Fireworks en Dreamweaver

Un método rápido para colocar imágenes y tablas generadas por Fireworks en Dreamweaver implica copiar y pegar el código HTML de Fireworks directamente en el documento de Dreamweaver.

Para copiar y pegar código HTML de Fireworks en Dreamweaver:

- 1 En Fireworks, seleccione Editar > Copiar código HTML.
- 2 Siga los pasos del asistente conforme le guía en el proceso de configuración de la exportación del código HTML e imágenes. Cuando el sistema lo solicite, especifique la carpeta del sitio Dreamweaver como destino para las imágenes exportadas.

El asistente exporta las imágenes a la carpeta especificada y copia el código HTML en el Portapapeles.

- 3 En Dreamweaver, coloque el punto de inserción en el documento donde desee pegar el código HTML y seleccione Editar > Pegar.

Todo el código HTML y JavaScript asociado con los archivos Fireworks exportados se copia en el documento de Dreamweaver, actualizándose todos los vínculos a las imágenes.

Para exportar y pegar código HTML de Fireworks en Dreamweaver:

- 1 En Fireworks, seleccione Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, especifique la carpeta del sitio Dreamweaver como destino de las imágenes exportadas.
- 3 Seleccione HTML e imágenes en el menú emergente Guardar como tipo.
- 4 Seleccione Copiar en el Portapapeles en el menú emergente HTML y haga clic en Guardar.
- 5 En Dreamweaver, coloque el punto de inserción en el documento donde desee pegar el código HTML y seleccione Editar > Pegar.

Todo el código HTML y JavaScript asociado con los archivos Fireworks exportados se copia en el documento de Dreamweaver, actualizándose todos los vínculos a las imágenes.

Exportación de archivos Fireworks a Dreamweaver

El comando Archivo > Exportar de Fireworks permite exportar y guardar los archivos de imagen y de código HTML optimizados en la ubicación de la carpeta del sitio Dreamweaver deseada. Entonces podrá abrirlos para editarlos en Dreamweaver.

De forma alternativa, es posible exportar archivos Fireworks como capas CSS (Cascading Style Sheet) o elementos de biblioteca de Dreamweaver. Los elementos

de biblioteca de Dreamweaver simplifican el proceso de editar y actualizar un componente de sitio Web frecuentemente utilizado, como una serie de vínculos de pie de página o una barra de navegación. Un elemento de biblioteca es una porción de un archivo HTML ubicado en una carpeta denominada Library en el directorio raíz del sitio. Es posible arrastrar copias de un elemento de biblioteca a cualquier página del sitio Web.

Para exportar imágenes y código HTML de Fireworks a Dreamweaver:

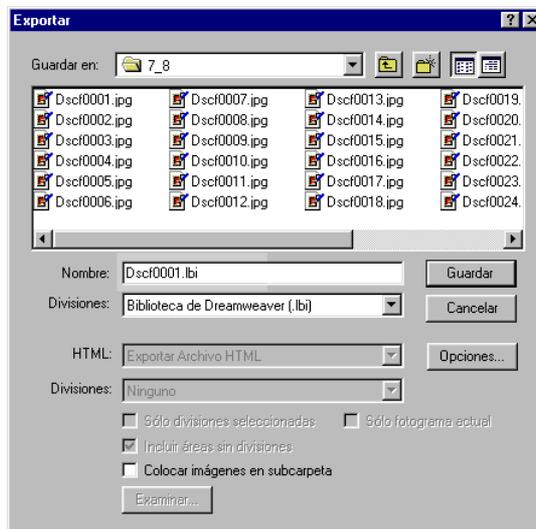
- 1 En Fireworks, seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione HTML e imágenes en el menú emergente Guardar como tipo.
- 3 Seleccione Exportar Archivo HTML en el menú emergente HTML.
- 4 Especifique una carpeta de destino en la carpeta del sitio Dreamweaver.
- 5 Haga clic en Guardar para exportar los archivos.

Para exportar archivos Fireworks como capas CSS:

- 1 En Fireworks, seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione Capas CSS (.htm) en el menú emergente Guardar como tipo.
- 3 Especifique una carpeta de destino en la carpeta del sitio Dreamweaver.
- 4 Haga clic en Guardar para exportar los archivos.

Para exportar un archivo de Fireworks como un elemento de biblioteca de Dreamweaver:

- 1 En Fireworks, seleccione Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione Dreamweaver Library (.lbi) en el menú emergente Guardar como tipo.



3 Asigne un nombre al archivo y especifique una carpeta de destino denominada Library ubicada en el directorio raíz del sitio Dreamweaver.

Si fuera necesario, Fireworks le solicitará crear esta carpeta.

4 Haga clic en Guardar para exportar el archivo.

Ejecución de Fireworks desde Dreamweaver

Es posible ejecutar Fireworks directamente desde un documento de Dreamweaver eligiendo una imagen, división de tabla o tabla colocada de Fireworks para su edición u optimización. Para que estas funciones de ejecutar y editar funcionen de forma correcta, debe designar Fireworks como editor externo principal en Dreamweaver.

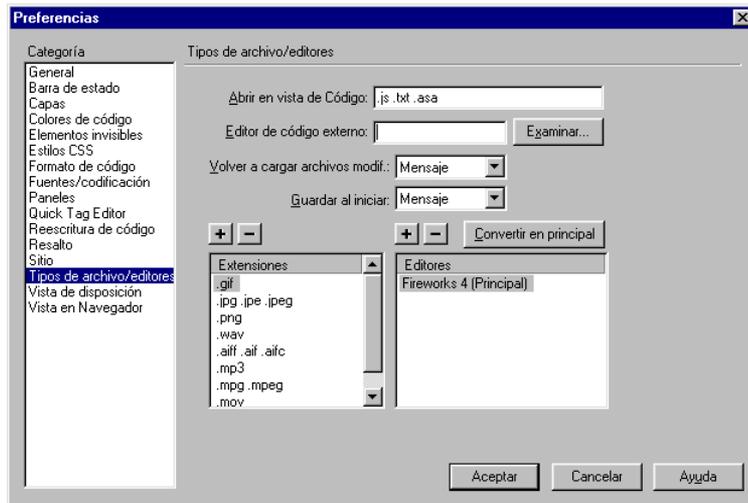
Designación de Fireworks como editor externo primario de Dreamweaver

Dreamweaver 4 ofrece preferencias de ejecución automática de determinadas aplicaciones para editar tipos de archivos específicos. Para utilizar las funciones de ejecutar y editar de Fireworks, asegúrese de establecer Fireworks 4 como el editor principal de archivos GIF, JPEG y PNG en Dreamweaver.

Aunque es posible utilizar versiones anteriores de Fireworks como editor externo de imágenes, dichas versiones ofrecen una capacidad limitada de ejecutar y editar. Fireworks 3 no siempre permite ejecutar y editar tablas y divisiones colocadas dentro de tablas, mientras que Fireworks 2 no permite ejecutar y editar archivos PNG origen de imágenes colocadas.

Para definir Fireworks 4 como el editor externo principal de Dreamweaver 4:

- 1** En Dreamweaver, elija Edición > Preferencias y seleccione Tipos de archivo/Editores.
- 2** En la lista de extensiones, seleccione una extensión de archivo Web (.gif, .jpg o .png).
- 3** En la lista de editores, seleccione Fireworks 4 y haga clic en Convertir en principal.



- 4 Repita los pasos 2 y 3 para definir Fireworks 4 como editor principal de otras extensiones de archivos Web.

Acerca de notas de diseño y de archivos origen

Siempre que se exporta un archivo Fireworks desde un PNG origen guardado a un sitio Dreamweaver, Fireworks escribe una nota de diseño con información sobre el archivo. Por ejemplo, al exportar una tabla de Fireworks, Fireworks escribe una nota de diseño para cada archivo de divisiones exportado y para el archivo HTML que ensambla las divisiones de la tabla. Estas notas de diseño contienen referencias al archivo PNG origen que generó dinámicamente los archivos exportados.

Si ejecuta y edita un archivo de imagen de Fireworks desde Dreamweaver, éste utilizará la nota de diseño para localizar el archivo PNG origen de dicho archivo. Para obtener el mejor resultado, guarde siempre el archivo PNG origen y los archivos exportados de Fireworks en un sitio Dreamweaver. De esta forma asegurará que cualquier usuario que comparta el sitio pueda localizar el archivo PNG origen cuando ejecute Fireworks desde Dreamweaver.

Especificación de preferencias de ejecución y edición de archivos origen de Fireworks

Las preferencias de ejecución y edición de Fireworks permiten especificar cómo manejar los archivos PNG origen al ejecutar archivos de Fireworks desde otra aplicación, como Macromedia Director o Dreamweaver.

Dreamweaver reconoce dichas preferencias sólo en determinados casos en los que se ejecuta y optimiza una imagen de Fireworks. En concreto, es necesario ejecutar y optimizar una imagen que no sea parte de una tabla de Fireworks y que no

contenga una ruta de acceso correcta de nota de diseño al archivo PNG origen. En todos los demás casos, incluidos todos los casos de ejecución y edición de imágenes de Fireworks, Dreamweaver ejecuta automáticamente el archivo PNG origen, solicitando que se localice el archivo origen en caso de no poder encontrarse.

Para especificar las preferencias de ejecución y edición de Fireworks:

- 1** En Fireworks, seleccione Editar > Preferencias, y haga clic en la ficha Ejecutar y editar (Windows) o seleccione Ejecutar y editar en el menú emergente (Macintosh).
- 2** Especifique las opciones de preferencia para editar u optimizar imágenes de Fireworks colocadas en una aplicación externa:

Utilizar siempre PNG origen ejecuta automáticamente el archivo PNG de Fireworks definido en la nota de diseño como origen de la imagen colocada. Las actualizaciones se realizan tanto en el archivo PNG origen como en su correspondiente imagen colocada.

No utilizar nunca PNG origen ejecuta automáticamente la imagen colocada de Fireworks, exista o no un archivo PNG origen. Las actualizaciones sólo se realizan en la imagen colocada.

Preguntar al ejecutar permite especificar cada vez si ejecutar o no el archivo PNG origen. Cuando se edita u optimiza una imagen colocada, Fireworks muestra un mensaje que solicita tomar una decisión de ejecución y edición. También es posible especificar preferencias de ejecución y edición globales a partir de este mensaje.

Edición de archivos de Fireworks colocados en Dreamweaver

La integración de la ejecución y edición permite utilizar Fireworks para modificar imágenes y tablas generadas por Fireworks colocadas en un documento de Dreamweaver. Dreamweaver ejecuta Fireworks de forma automática, lo que permite editar la imagen en Fireworks. Las actualizaciones que se realizan en Fireworks se aplican de forma automática a la imagen colocada en Dreamweaver.

Fireworks reconoce y conserva la mayoría de los cambios realizados en Dreamweaver, lo que incluye modificación de vínculos, edición de mapas de imágenes, modificación o cambio de nombre de divisiones de tablas, y edición de texto en divisiones de texto. El Inspector de propiedades de Dreamweaver ayuda a identificar las imágenes, divisiones de tabla y tablas de un documento generadas por Fireworks.

Edición de imágenes de Fireworks

Puede ejecutar Fireworks para editar imágenes individuales colocadas en un documento de Dreamweaver.

Para ejecutar y editar una imagen de Fireworks colocada en Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, seleccione **Ventana > Propiedades** para abrir el Inspector de propiedades si fuera necesario.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione la imagen que desee. (El Inspector de propiedades identifica la selección como una imagen de Fireworks y muestra el nombre del archivo PNG origen conocido de la imagen). A continuación, haga clic en **Editar** en el Inspector de propiedades.



- Mantenga pulsada la tecla **Control** (Windows) o **Comando** (Macintosh) y haga doble clic en la imagen que desee editar.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla **Control** y haga clic (Macintosh) en la imagen deseada, y seleccione **Editar con Fireworks 4** en el menú contextual.

Dreamweaver inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto ya.

- 3 Si el sistema lo solicita, especifique si desea ejecutar un archivo de Fireworks como origen para la imagen colocada.

- 4 En Fireworks, edite la imagen. La ventana del documento indicará que está modificando una imagen desde Dreamweaver.

Dreamweaver reconoce y conserva todas las modificaciones aplicadas a la imagen en Fireworks.

- 5 Al finalizar la edición, haga clic en Hecho en la ventana del documento.

Hacer clic en Hecho exporta la imagen con las configuraciones de optimización actuales del archivo PNG origen, actualiza los archivos GIF o JPEG utilizados por Dreamweaver, y guarda el archivo PNG origen en caso de haberse seleccionado.

Nota: Cuando se abre una imagen procedente de la ventana del sitio Dreamweaver, las funciones de integración de Fireworks descritas anteriormente no están activas; Fireworks no abre el archivo PNG original. Para utilizar las funciones de integración de Fireworks, abra las imágenes en la ventana del documento de Dreamweaver.

Edición de tablas de Fireworks

Quando se ejecuta y edita una división de imagen que forma parte de una tabla colocada de Fireworks, Dreamweaver ejecuta automáticamente el archivo PNG origen de toda la tabla.

Para ejecutar y editar una tabla de Fireworks colocada en Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, seleccione Ventana > Propiedades para abrir el Inspector de propiedades si fuera necesario.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic dentro de la tabla, y haga clic en la etiqueta TABLE en la barra de estado para seleccionar toda la tabla. (El Inspector de propiedades identifica la selección como una tabla de Fireworks y muestra el nombre del archivo PNG origen conocido de la tabla). A continuación, haga clic en Editar en el Inspector.
 - Haga clic en el ángulo superior izquierdo de la tabla para seleccionarla y, a continuación, haga clic en Editar en el Inspector de propiedades.
 - Seleccione la división de tabla que desee y haga clic en Editar en el Inspector de propiedades.
 - Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en la imagen que desee editar.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la división de tabla deseada, y seleccione Editar con Fireworks 4 en el menú contextual.

Dreamweaver inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto ya. El archivo PNG origen de toda la tabla aparece en la ventana del documento.

- 3 En Fireworks, edite la imagen de la tabla.

Dreamweaver reconoce y conserva todas las modificaciones aplicadas a la imagen en Fireworks.

- 4 Al finalizar la edición, haga clic en Hecho en la ventana del documento.

Hacer clic en Hecho exporta los archivos HTML y de divisiones de imagen de la tabla con las configuraciones de optimización actuales, actualiza la tabla colocada en Dreamweaver, y guarda el archivo PNG origen. Fireworks exporta y reemplaza sólo los archivos HTML y de divisiones de imagen necesarios para actualizar la tabla en Dreamweaver.

Optimización de imágenes y animaciones de Fireworks colocadas en Dreamweaver

Puede ejecutar Fireworks desde Dreamweaver para realizar rápidos cambios de exportación, como volver a muestrear o cambiar el tipo de archivo, en imágenes y animaciones colocadas de Fireworks. Fireworks permite cambiar las configuraciones de optimización y animación, y el tamaño y el área de la imagen exportada.

Para cambiar las configuraciones de optimización de una imagen de Fireworks colocada en Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, seleccione la imagen deseada y seleccione Comandos > Optimizar imagen en Fireworks.
- 2 Si el sistema lo solicita, especifique si desea ejecutar un archivo de Fireworks como origen para la imagen colocada.
- 3 En Fireworks, realice las modificaciones que desee en el cuadro de diálogo de optimización:



- Para modificar las configuraciones de optimización, haga clic en la ficha Opciones. Para más información, consulte “Optimización y presentación preliminar durante la exportación” en la página 322.
- Para modificar el tamaño y el área de la imagen exportada, haga clic en la ficha Archivo. Para más información, consulte “Cambio del tamaño de las imágenes colocadas de Fireworks” en la página 347.
- Para modificar la configuración de la animación de la imagen, haga clic en la ficha Animación. Para más información, consulte “Edición de animaciones colocadas de Fireworks” en la página 348.

4 Cuando termine de editar la imagen, haga clic en Actualizar.

Hacer clic en Actualizar exporta la imagen con la nueva configuración de optimización, actualiza el archivo GIF o JPEG colocado en Dreamweaver y guarda el archivo PNG origen en caso de haber seleccionado un archivo origen.

En caso de modificarse el formato de la imagen, el verificador de vínculos de Dreamweaver solicita actualizar las referencias a la imagen. Por ejemplo, si cambia el formato de la imagen mi_imagen de GIF a JPEG, el hecho de hacer clic en Aceptar respondiendo a la solicitud del verificador cambia todas las referencias a mi_imagen.gif del sitio por mi_imagen.jpg.

Cambio del tamaño de las imágenes colocadas de Fireworks

Al ejecutar y optimizar una imagen de Fireworks desde Dreamweaver, es posible cambiar su tamaño y seleccionar un área específica de la misma para exportar.

Para especificar las dimensiones de la imagen exportada:

- 1** En Fireworks, en el cuadro de diálogo de optimización, haga clic en la ficha Archivo.
- 2** Para ajustar a escala la imagen cuando se exporta, especifique el porcentaje de escala o introduzca la anchura y altura en píxeles que desee. Seleccione Restringir para ajustar a escala la anchura y la altura de forma proporcional.



- 3** Para exportar un área seleccionada de la imagen, seleccione la opción Exportar área y especifique el área de exportación:

- Arrastre el borde punteado que aparece alrededor de la presentación preliminar hasta que encierre el área de exportación deseada. (Arrastre al interior de la presentación preliminar para desplazar las áreas ocultas a la presentación).



- Introduzca las coordenadas de píxeles para los contornos del área de exportación.

Edición de animaciones colocadas de Fireworks

En la edición y optimización de animaciones colocadas de Fireworks también es posible editar sus configuraciones. Las opciones de animación del cuadro de diálogo de optimización son similares a las disponibles en el panel Fotogramas de Fireworks.

Para editar una imagen animada:

- 1 En Fireworks, en el cuadro de diálogo de optimización, haga clic en la ficha Animación.
- 2 Para obtener una presentación preliminar de fotogramas de animación en cualquier momento, utilice los siguientes métodos:
 - Para presentar un solo fotograma, seleccione el fotograma deseado en la lista situada a la izquierda del cuadro de diálogo o bien utilice los controles de fotograma situados en el área inferior derecha del cuadro de diálogo.
 - Para reproducir la animación, haga clic en el control Reproducir/Detener situado en el área inferior derecha del cuadro de diálogo.
- 3 Edite la animación:
 - Para especificar el método de eliminación de fotogramas, seleccione el fotograma deseado en la lista y elija una opción en el menú emergente (indicado por el icono de papelera).
 - Para establecer la demora de fotogramas, seleccione el fotograma deseado en la lista e introduzca el tiempo de demora en centésimas de segundo.



- Para establecer que la animación se reproduzca de forma repetida, haga clic en el botón Bucle y elija el número de repeticiones deseado en el menú emergente.
- Seleccione la opción Recorte automático para recortar cada fotograma como un área rectangular, de manera que sólo se de salida al área de la imagen que difiera entre fotogramas. La selección de esta opción reduce el tamaño del archivo.
- Seleccione la opción Diferencia automática para sólo dar salida a los píxeles que cambien entre fotogramas. La selección de esta opción reduce el tamaño del archivo.

Actualización de código HTML de Fireworks colocado en Dreamweaver

El comando Archivo > Actualizar HTML de Fireworks ofrece una alternativa al método de ejecución y edición para actualizar archivos de Fireworks colocados en Dreamweaver. La opción Actualizar HTML permite editar una imagen PNG origen en Fireworks y, a continuación, actualizar automáticamente cualquier archivo de imagen y de código HTML exportado colocado en un documento de Dreamweaver. Este comando permite actualizar archivos de Dreamweaver aunque Dreamweaver no esté ejecutándose.

Para actualizar el código HTML de Fireworks colocado en Dreamweaver:

- 1 En Fireworks, seleccione Archivo > Actualizar HTML.
- 2 Desplácese al archivo de Dreamweaver que contenga el código HTML que desee actualizar, y haga clic en Abrir.
- 3 Desplácese a la carpeta de destino donde desee colocar los archivos de imágenes actualizados y haga clic en Elegir.

Fireworks actualiza el código HTML y JavaScript del documento de Dreamweaver. Fireworks exporta también las imágenes actualizadas asociadas con el código HTML y coloca las imágenes en la carpeta de destino especificada.

Si Fireworks no encuentra el código HTML correspondiente, ofrece la opción de insertar el nuevo código HTML en el documento de Dreamweaver. Fireworks coloca la sección JavaScript del nuevo código al comienzo del documento y la tabla HTML o el vínculo con la imagen al final.

Creación de álbumes de fotografías Web

El comando Crear álbum de fotos web de Dreamweaver permite generar automáticamente un sitio Web que contenga un álbum de imágenes a partir de una carpeta dada. Este comando utiliza JavaScript para llamar a Fireworks, que crea una miniatura y una imagen de mayor tamaño de cada una de las imágenes de la carpeta. A continuación, Dreamweaver crea una página Web que contiene todas las miniaturas, así como vínculos con las imágenes más grandes. Para utilizar Crear álbum de fotos Web, es necesario que Dreamweaver y Fireworks estén instalados en el sistema.

Antes de empezar, coloque todas las imágenes del álbum de fotografías en una sola carpeta. (No es necesario que la carpeta se encuentre en un sitio). Además, asegúrese de que los nombres de archivos de imágenes tengan la extensión reconocida por el comando Crear álbum de fotos Web (.gif, .jpg, .jpeg, .png, .psd, .tif o .tiff). Las imágenes con extensiones de archivo no reconocidas no se incluyen en el álbum de fotografías.

Para crear un álbum de fotografías Web:

- 1 En Dreamweaver, seleccione Comandos > Crear álbum de fotos web.
- 2 En el campo de texto Título del álbum de fotos, introduzca un título. El título aparecerá en un rectángulo gris en la parte superior de la página que contiene las miniaturas.

Si lo desea, puede introducir hasta dos líneas de texto adicional para que aparezca directamente debajo del título, en los campos de texto Información de subencabezado y Otra información.

- 3 Haga clic en el botón Examinar situado junto al campo de texto Carpeta de imágenes de origen para elegir la carpeta que contiene las imágenes de origen. A continuación elija (o cree) la carpeta de destino en la que colocar todas las imágenes y archivos HTML exportados haciendo clic en el botón Examinar situado junto al campo de texto Carpeta de destino.

La carpeta de destino no debe contener ya un álbum de fotografías; en tal caso, y si cualquiera de las nuevas imágenes tuviera el mismo nombre que las previamente utilizadas, podrían sobrescribirse los archivos de miniaturas e imágenes existentes.

- 4 Especifique las opciones de visualización de las imágenes en miniatura:
 - Elija un tamaño para las imágenes en miniatura en el menú emergente Tamaño de miniatura. Las imágenes se ajustan a escala de forma proporcional para crear miniaturas que se adaptan a un cuadrado que tiene las dimensiones en píxeles indicadas.
 - Para visualizar el nombre del archivo de cada imagen original debajo de la miniatura correspondiente, seleccione Mostrar nombres de archivos.
 - Introduzca el número de columnas de la tabla que muestra las miniaturas.

- 5 Elija un formato para las imágenes en miniatura en el menú emergente
Formato de miniatura:

GIF WebSnap 128 crea miniaturas GIF que utilizan una paleta Web aplicable de hasta 128 colores.

GIF WebSnap 256 crea miniaturas GIF que utilizan una paleta Web aplicable de hasta 256 colores.

JPEG - Calidad superior crea miniaturas JPEG con relativamente mayor calidad y archivos más grandes.

JPEG - Archivo más pequeño crea miniaturas JPEG con relativamente calidad inferior y archivos más pequeños.

- 6 Elija un formato para las imágenes de tamaño grande en el menú emergente
Formato de foto. Para cada una de las imágenes originales se crea una imagen de gran tamaño con el formato especificado. Es posible especificar un formato para las imágenes de gran tamaño que difiera del formato especificado para las miniaturas.

Nota: El comando Crear álbum de fotos web no permite utilizar los archivos de imágenes originales como las imágenes de gran tamaño, ya que es posible que los formatos de las imágenes originales que no sean GIF y JPEG no se visualicen apropiadamente en todos los navegadores. Tenga en cuenta que si las imágenes originales son archivos JPEG, las imágenes de gran tamaño generadas pueden tener un tamaño de archivo mayor o menor calidad que la de los archivos originales.

- 7 Elija un porcentaje de escala para las imágenes de gran tamaño.

Establecer la escala en 100% crea imágenes de gran tamaño del mismo tamaño que las originales. Tenga en cuenta que el porcentaje de escala se aplica a todas las imágenes; si las imágenes originales no son todas del mismo tamaño, el ajuste a escala por el mismo porcentaje puede producir resultados no deseados.

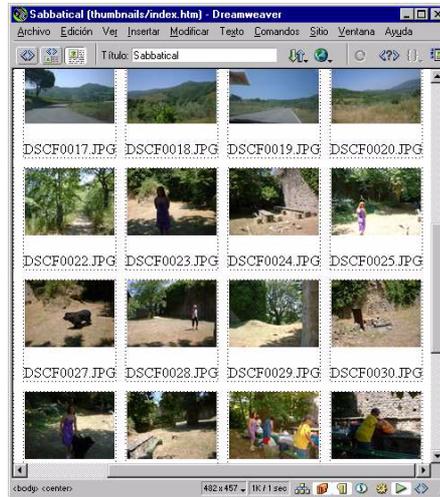
- 8 Seleccione Crear página de navegación para cada foto para crear una página Web individual para cada imagen de origen que contenga vínculos de navegación etiquetados Anterior, Inicio y Siguiente.

Si selecciona esta opción, las miniaturas vincularán con las páginas de navegación. Si no la selecciona, las miniaturas vincularán directamente con las imágenes de gran tamaño.

- 9 Haga clic en Aceptar para crear los archivos de código HTML e imagen para el álbum de fotografías Web.

Fireworks se ejecuta (si todavía no está abierto) y crea las miniaturas y las imágenes de gran tamaño. Este proceso puede llevar varios minutos si se ha incluido un gran número de archivos de imagen. Una vez finalizado el proceso, Dreamweaver vuelve a activarse y crea la página que contiene las miniaturas.

- 10 Cuando aparezca el cuadro de diálogo que confirme la creación del álbum, haga clic en Aceptar. Puede que tenga que esperar unos segundos hasta visualizar la página del álbum de fotografías. Las miniaturas se muestran ordenadas alfabéticamente por nombre de archivo.



Nota: Una vez iniciado el proceso de creación del álbum de fotos, el hecho de hacer clic en el botón Cancelar del cuadro de diálogo de Dreamweaver no lo detiene sino que simplemente evita que Dreamweaver presente la página principal del álbum de fotos.

CAPÍTULO 20

Automatización de tareas repetitivas

Es frecuente que los diseñadores Web vean obstaculizado su trabajo debido a tareas repetitivas, como la optimización o conversión de imágenes para que se ajusten a determinadas especificaciones. Parte de la potencia de Fireworks reside en su capacidad para automatizar y simplificar muchas tareas tediosas de dibujo, edición y conversión de archivos.

Para agilizar el proceso de edición, utilice Buscar y Reemplazar a fin de buscar y reemplazar elementos de uno o varios archivos. Busque y reemplace elementos como valores URL, fuentes, color, texto y comandos creados en el panel Historial.

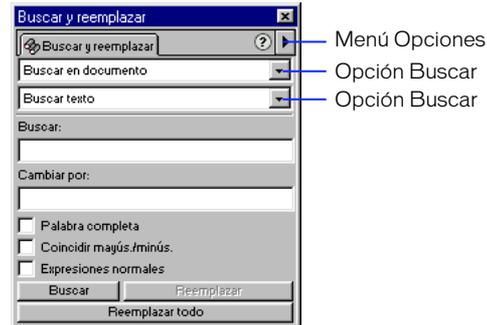
Utilice Procesar por lotes para convertir grupos completos de archivos de imagen en otros formatos, o para cambiar sus paletas de colores. Con Procesar por lotes, se pueden aplicar configuraciones de optimización personalizadas a grupos de archivos. También puede cambiar el tamaño de un grupo de archivos: Procesar por lotes es una herramienta ideal para crear miniaturas.

Utilice el panel Historial para crear comandos de acceso directo a las funciones más utilizadas, o para crear un archivo de comandos que pueda ejecutar una compleja serie de pasos. Fireworks admite y ejecuta JavaScript; de este modo, los usuarios avanzados pueden automatizar tareas muy complejas si escriben comandos de JavaScript y los ejecutan con Fireworks. Es posible controlar el funcionamiento de casi cualquier comando o configuración de Fireworks mediante JavaScript utilizando comandos especiales de JavaScript que Fireworks es capaz de interpretar.

Búsqueda y reemplazo

Utilice Buscar y Reemplazar para buscar y reemplazar elementos, como texto, URL, fuentes y color, en un documento. Con Buscar y reemplazar se puede buscar en el documento actual o en varios archivos a la vez.

Durante el uso de Buscar y reemplazar, Fireworks puede efectuar un seguimiento y guardar un registro de cambios en el panel Historial del proyecto. Buscar y reemplazar sólo funciona con archivos PNG de Fireworks o con archivos que contienen objetos vectoriales, como los de FreeHand, los no comprimidos de CorelDRAW y los de Illustrator.



Panel Buscar y reemplazar

Para buscar y reemplazar elementos de un documento:

- 1 Abra el documento.
- 2 Abra el panel Buscar y reemplazar:
 - Seleccione Editar > Buscar y reemplazar
 - Seleccione Ventana > Buscar y reemplazar
 - Pulse Control-F (Windows) o Comando-F (Macintosh).
- 3 En el primer menú emergente Buscar, seleccione el origen de la búsqueda.
- 4 En el segundo menú emergente Buscar, elija un atributo de búsqueda.
- 5 Defina las opciones Buscar y Cambiar por.
- 6 Seleccione el tipo de búsqueda y reemplazo que desea realizar:
 - Buscar accede al siguiente caso del elemento. Los elementos encontrados aparecen seleccionados en el documento.
 - Reemplazar sustituye un elemento encontrado por el contenido especificado en la opción Cambiar por.
 - Reemplazar todo busca y reemplaza en todo el rango de búsqueda cada uno de los casos de un elemento encontrado.

Nota: El reemplazo de objetos en varios archivos guarda dichos archivos; no es posible deshacer el cambio con Editar > Deshacer.

Selección del origen para la búsqueda

Fireworks puede efectuar operaciones de búsqueda y reemplazo en cinco lugares distintos. Seleccione una opción del menú emergente Buscar para definir el rango de contenido en el que desea buscar y reemplazar:

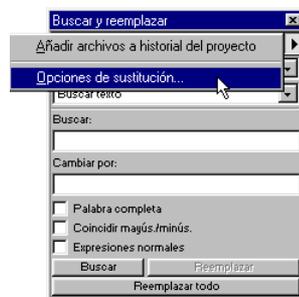
- Buscar selección busca y reemplaza elementos solamente en los objetos y texto seleccionados actualmente.
- Buscar fotograma busca y sustituye elementos sólo dentro del fotograma en uso.
- Buscar en documento busca y reemplaza elementos en el documento activo.
- Buscar historial del proyecto busca y reemplaza elementos en los archivos incluidos en el Historial del proyecto. Para más información, consulte “Gestión de búsquedas con el historial del proyecto” en la página 366.
- Buscar archivos busca y reemplaza elementos en varios archivos. Si elige Buscar archivos, desplácese al archivo en el que desee realizar la búsqueda y haga clic en Añadir a para agregarlo a la lista de búsqueda y reemplazo. Haga clic en Añadir todos para agregar todos los archivos de la carpeta a la lista de búsqueda y reemplazo.

Búsqueda y reemplazo en varios archivos

Cuando desee efectuar operaciones de búsqueda y reemplazo en varios archivos, seleccione Opciones de sustitución en el menú emergente Opciones para definir cómo se manejarán varios archivos abiertos después de la búsqueda.

Para guardar y cerrar cada archivo después de efectuar la búsqueda:

- 1 Elija Opciones de sustitución en el menú emergente Opciones del panel Buscar y reemplazar.



- 2 Seleccione Guardar y cerrar archivos en el cuadro de diálogo Opciones de sustitución y haga clic en Aceptar.

Cada archivo se guarda y se cierra una vez realizada la operación de búsqueda y reemplazo. Solamente permanecen abiertos los archivos activos originalmente.

Nota: Si Guardar y cerrar está desactivado y se procesa por lotes un gran número de archivos, Fireworks puede quedarse sin memoria y anular el proceso por lotes.

3 Opte por una de las siguientes posibilidades en el menú emergente Copias de seguridad:

- Para buscar y reemplazar sin realizar ninguna copia de seguridad de los archivos originales, elija Sin copias de seguridad. Los archivos modificados reemplazarán a los archivos originales.
- Para crear y guardar una sola copia de seguridad de cada uno de los archivos modificados durante una operación de búsqueda y reemplazo, elija Sobrescribir copias de seguridad.

Si realiza operaciones de búsqueda y reemplazo adicionales, el archivo original anterior siempre reemplaza a la copia de seguridad. Las copias de seguridad se guardan en una subcarpeta llamada Archivos originales.

- Para guardar todas las copias de seguridad de los archivos modificados durante una operación de búsqueda y reemplazo, elija Copias de seguridad incrementales.

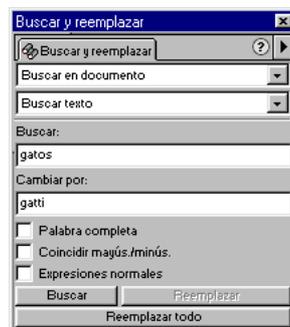
Los archivos originales se trasladan a la subcarpeta Archivos originales incluida en la carpeta actual y se añade un número progresivo a cada nombre de archivo.

Si realiza operaciones de búsqueda y reemplazo adicionales, el archivo original se copia en la carpeta Archivos originales y el número superior siguiente se añade al nombre de archivo.

Por ejemplo, en el caso del archivo Dibujo.png, el archivo de seguridad se denomina Dibujo-1.png la primera vez que se ejecuta esta operación. La segunda vez, recibe el nombre Dibujo-2.png y así sucesivamente.

Búsqueda y reemplazo de texto

Seleccione Buscar texto en el menú emergente Buscar del panel Buscar y reemplazar para buscar y reemplazar palabras, frases o cadenas de texto de documentos de Fireworks. En la opción Buscar, introduzca el texto que desee buscar. Introduzca el texto de reemplazo en la opción Cambiar por.



También puede elegir opciones que permitan realizar búsquedas más definidas:

- Palabra completa permite encontrar el texto tal y como aparece en la opción Buscar, no como parte de cualquier otra palabra.

- Coincidir mayús./minús. se utiliza para distinguir entre letras mayúsculas y minúsculas en procesos de búsqueda de texto.
- Expresiones normales busca partes de una palabra o números según determinadas condiciones.

Búsqueda y reemplazo de fuentes

Elija Buscar fuente en el menú emergente Buscar del panel Buscar y reemplazar para buscar y reemplazar fuentes en uno o más documentos de Fireworks.

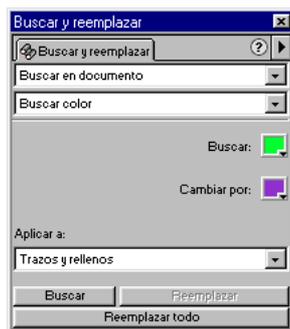


Especifique las características de la fuente o fuentes en los campos Buscar y Cambiar por. En el campo Cambiar por, especifique las características de la fuente o fuentes que desee utilizar:

- Mín. permite establecer el tamaño mínimo en puntos de la fuente seleccionada que desea buscar.
- Máx. sirve para establecer el tamaño máximo en puntos de la fuente seleccionada que se va a buscar.

Búsqueda y reemplazo de colores

Elija Buscar color en el menú emergente Buscar para buscar y reemplazar colores de documentos de Fireworks.



Seleccione un elemento en el menú emergente Aplicar a para indicar la manera en que se aplicarán los colores encontrados en operaciones de búsqueda y reemplazo:

- Rellenos se emplea para buscar y reemplazar colores de relleno, excepto los de rellenos de patrón.
- Trazos permite buscar y reemplazar solamente colores de trazo.
- Rellenos y trazos permite buscar y reemplazar colores de relleno y de trazo.
- Efectos se utiliza para buscar y reemplazar únicamente colores de efectos.
- Todas las propiedades sirve para buscar y reemplazar colores de relleno, trazo y efecto.

Búsqueda y reemplazo de URL

Seleccione Buscar URL en el menú emergente Buscar del panel Buscar y reemplazar para buscar y reemplazar URL asignados a objetos Web en documentos de Fireworks.



También puede elegir opciones que permitan realizar búsquedas más definidas:

- Palabra completa permite encontrar el texto tal y como aparece en la opción Buscar, no como parte de cualquier otra palabra.
- Coincidir mayús./minús. se utiliza para distinguir entre letras mayúsculas y minúsculas en procesos de búsqueda de texto.
- Expresiones normales busca partes de una palabra o números según determinadas condiciones.

Búsqueda y reemplazo de colores que no sean Websafe

Un color que no es Websafe es un color no incluido en la paleta de colores Web216. Un color no es Websafe si no es común tanto a plataformas Macintosh como Windows. Seleccione Buscar fuera de Web216 en el menú emergente Buscar del panel Buscar y reemplazar para buscar todos los colores que no sean Websafe y reemplazarlos por colores Websafe.



Nota: Buscar fuera de Web216 no se encarga de buscar ni reemplazar píxeles de objetos de imagen.

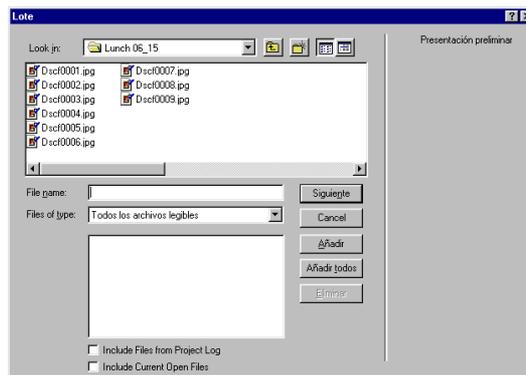
Proceso por lotes

El proceso por lotes es un método útil para convertir automáticamente un grupo de archivos gráficos. Para realizar el proceso por lotes, elija entre las siguientes opciones:

- Convertir una selección de archivos en otro formato.
- Convertir una selección de archivos en el mismo formato con distintas configuraciones de optimización.
- Escalar archivos exportados.
- Buscar y reemplazar texto, colores, URLs, fuentes y colores que no son Web216.
- Cambiar el nombre de archivos agregando un prefijo o un sufijo.
- Ejecutar comandos sobre un grupo de archivos.

Para procesar archivos por lotes:

- 1 Elija Archivo > Procesar por lotes.



- 2 Seleccione los archivos que desee procesar. Seleccione archivos de distintas carpetas o grupos según el tipo de archivo.

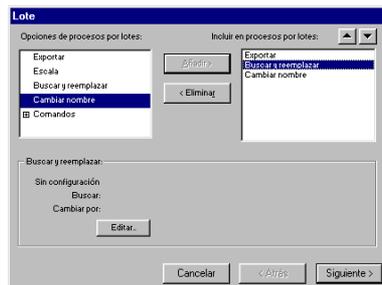
Añadir agrega los archivos y carpetas seleccionados a la lista de archivos para procesar por lotes. Si se selecciona una carpeta, todos los archivos válidos y legibles contenidos en ella se añaden al proceso por lotes.

Nota: Los archivos válidos son aquellos que se han creado, asignado un nombre y guardado. Si no se guarda la última versión del archivo, el programa solicitará su almacenamiento para poder continuar el proceso en lote. Si no guarda el archivo, el proceso por lote finalizará.

Añadir todos añade todos los archivos válidos de la carpeta seleccionada a la lista de archivos del proceso en lote.

Eliminar elimina los archivos seleccionados de la lista para procesar por lotes.

- 3 Seleccione Incluir archivos de proyecto para agregar todos los archivos del historial del proyecto. Estos archivos no aparecerán en la lista de archivos para procesar por lotes, pero se incluyen.
- 4 Seleccione Incluir archivos actuales para agregar todos los archivos actualmente abiertos. Estos archivos no aparecerán en la lista de archivos para procesar por lotes, pero se incluyen.
- 5 Haga clic en Siguiente.



- 6 Para añadir una tarea al proceso en lote, selecciónela en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.

Toda tarea sólo puede añadirse una vez, salvo los comandos.



- 7 Para ordenar la lista, seleccione la tarea en la lista Incluir en procesos por lotes y haga clic en los botones Arriba y Abajo.

Nota: El orden en que aparecen las tareas en la lista Incluir en procesos por lotes es el orden en el que se ejecutarán las tareas durante el proceso por lote.

- 8 Seleccione una tarea de la lista Incluir en procesos por lotes para ver opciones extra sobre dicha tarea. Elija diferentes ajustes que desee para cada opción.
- 9 Para quitar una tarea del proceso por lote, seleccione la tarea en la lista Proceso por lote y haga clic en Eliminar.
- 10 Haga clic en Siguiente.

11 Elija las opciones para guardar los archivos procesados:

Misma ubicación que el archivo original guarda el archivo en la misma ubicación que el archivo original y sobrescribe el archivo original si los nombres y el formato coinciden.

Ubicación personalizada permite elegir una ubicación para guardar los archivos procesados.

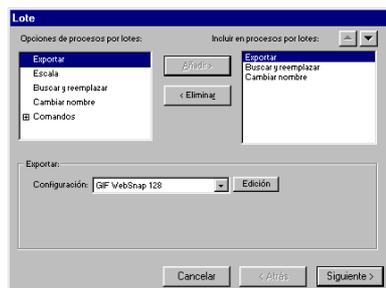
12 Elija Copias de seguridad para elegir opciones de copia de seguridad de los archivos originales. Siempre es más seguro realizar una copia de seguridad de los archivos. Para más información, consulte “Realización de copias de seguridad de archivos procesados por lotes” en la página 364.

13 Haga clic en Guardar archivo de comandos para guardar como un archivo de comandos. Para más información, consulte “Almacenamiento de procesos por lotes como archivos de comandos” en la página 365.

14 Haga clic en Lote para guardar su proceso por lote.

Cambio de la configuración de optimización con un proceso por lote

Elija Exportar en el cuadro de diálogo Proceso por lotes para cambiar la configuración de optimización de archivos



Para establecer las configuraciones de exportación que se aplicarán a los archivos durante un proceso por lotes:

1 En el menú emergente Configuración, elija una opción:

Utilizar configuración de cada archivo mantiene la configuración de exportación anterior de cada archivo durante el proceso por lotes. Por ejemplo, al procesar por lotes una carpeta que contenga archivos GIF o JPEG, los archivos resultantes seguirán siendo GIF y JPEG, y se utilizará la configuración de paleta y compresión original para exportar cada archivo.

Personalizar permite introducir una configuración de exportación personalizada para el proceso por lotes. También puede hacer clic en el botón Editar para abrir el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación. Haga clic en Aceptar.

- 2 Elija una configuración de exportación predeterminada como GIF Web 216 o JPEG - Calidad superior. Todos los archivos se convertirán con esta configuración.
- 3 Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Cambio de la escala de gráficos con un proceso por lotes

Añada la opción Escala en el cuadro de diálogo Procesar por lotes para alterar la altura y la anchura de las imágenes que se exportarán.

Para establecer opciones de escala para archivos procesados por lotes.

1 En el menú emergente Escala, elija una opción:

- Seleccione Sin escala para exportar los archivos sin alterarlos.
- Seleccione Escalar hasta tamaño e introduzca un valor de anchura y altura para escalar las imágenes de acuerdo con un tamaño exacto.
- Elija Escalar para encajar en área e introduzca un valor en Anchura máx. y Altura máx. para escalar las imágenes proporcionalmente de modo que puedan encajar en un rango de anchura y altura especificado.

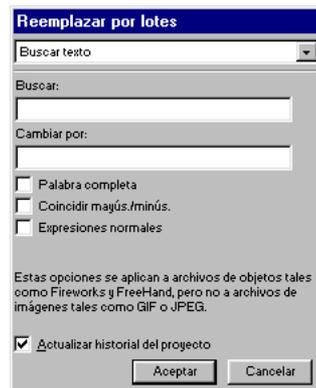
Nota: Seleccione Escalar para encajar en área para convertir un grupo de imágenes en miniaturas.

- Seleccione Escalar por porcentaje para escalar imágenes de acuerdo con un porcentaje.

2 Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Búsqueda y sustitución durante un proceso por lotes

Añada Buscar y reemplazar en el cuadro de diálogo Lote para buscar y reemplazar texto, fuentes, colores o URL en botones, zonas interactivas o divisiones cuando realice el proceso por lotes.



Reemplazar por lotes solamente afecta a los siguientes formatos de archivo: Fireworks PNG, Illustrator, FreeHand y CorelDRAW. Reemplazar por lotes no afecta a los formatos GIF y JPEG.

Para seleccionar atributos a fin de buscar y reemplazar durante un proceso por lotes:

- 1 Haga clic en Editar para abrir el cuadro de diálogo Reemplazar por lotes.
- 2 Seleccione el tipo de atributo de búsqueda y reemplazo en el menú emergente Buscar.
- 3 En la opción Buscar, escriba o seleccione el elemento específico que desee buscar.
- 4 En el campo Cambiar por, escriba o seleccione el elemento específico que vaya a utilizar para reemplazar los elementos encontrados.
- 5 Para añadir archivos modificados al Historial del proyecto a fin de poderlos localizar con facilidad más adelante, seleccione Actualizar historial del proyecto.
- 6 Haga clic en Aceptar para guardar la configuración de Buscar y reemplazar.
- 7 Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Para más información sobre las opciones de Buscar y reemplazar, consulte “Búsqueda y reemplazo” en la página 354.

Nota: Durante la búsqueda y reemplazo de URL en el proceso por lotes, no se generan nuevos archivos HTML.

Modificación de los nombres de archivo mediante un proceso por lotes

Añada la opción Cambiar nombre en el cuadro de diálogo Procesar por lotes para cambiar los nombres de los archivos que se procesarán.

Para establecer las opciones de asignación de nombre de los archivos procesados por lotes:

- 1 Elija una opción en el menú emergente Cambiar nombre.

Nombre original deja los nombres de archivo invariables.

Añadir prefijo permite introducir texto para añadirlo al principio del nombre de archivo. Por ejemplo, si escribe “noche_”, el archivo Amanecer.gif pasa a denominarse noche_Amanecer.gif al procesarse por lotes.

Añadir sufijo permite introducir texto para añadir al final del nombre de archivo, antes de la extensión. Por ejemplo, si introduce “_día”, el proceso por lotes cambiará el nombre del archivo Ocaso.gif a Ocaso_día.gif.

- 2 Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Ejecución de comandos con un proceso por lotes

Añada la opción Comandos para permitir la ejecución de comandos JavaScript en los archivos.

Para establecer opciones de comando de los archivos procesados por lotes:

- 1 Haga clic en el signo más (Windows) o en el triángulo (Macintosh) que se encuentra junto a la opción Comandos para ver los comandos disponibles.
- 2 Seleccione un comando y haga clic en Añadir para añadirlo a la lista Incluir en procesos por lotes.

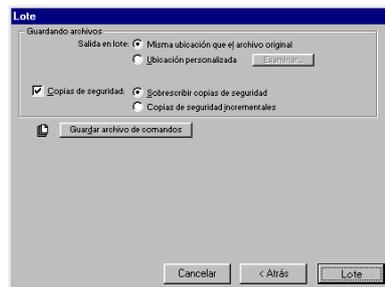
No es posible editar estos comandos.

Para más información sobre comandos, consulte “Creación de archivos de comandos con el panel Historial” en la página 368.

Nota: Algunos comandos no funcionan durante un proceso por lotes. Elija comandos que funcionen dentro del documento sin requerir la selección de ningún objeto.

Realización de copias de seguridad de archivos procesados por lotes

Es posible guardar copias de seguridad de los archivos originales de un proceso por lotes. Las copias de seguridad se colocan en la carpeta Archivos originales de la carpeta correspondiente a cada archivo original.



Para realizar copias de seguridad de archivos procesados por lotes:

- 1 Seleccione Copias de seguridad en el cuadro de diálogo Procesar por lotes.
- 2 Elija cómo desea realizar la copia de seguridad de los archivos:

Sobrescribir copias de seguridad sobrescribe el archivo de copia de seguridad anterior.

Copias de seguridad incrementales conserva copias de todos los archivos de copia de seguridad. Cada vez que se ejecuta un nuevo proceso por lotes, se adjunta un número al final del nombre del archivo de la nueva copia de seguridad.

Nota: Si se quita la marca de Copias de seguridad, el proceso por lotes efectuado en el mismo formato de archivo sobrescribe el archivo original si el nombre es idéntico. No obstante, el proceso por lotes en un formato de archivo diferente crea un archivo nuevo y no desplaza ni suprime el archivo original.

- 3 Haga clic en Lote para finalizar el proceso por lotes o en Atrás para volver al cuadro de diálogo Procesar por lotes.

Almacenamiento de procesos por lotes como archivos de comandos

Es posible guardar la configuración de los procesos por lotes como Scriptlets™ para reutilizar fácilmente los procesos por lotes varias veces en el futuro.

Para crear un archivo de comandos en lotes:

- 1 En el cuadro de diálogo Lote, haga clic en Guardar archivo de comandos.
- 2 Introduzca el nombre y el destino del archivo de comandos y haga clic en Guardar.

Nota: Si guarda el archivo de comandos en la carpeta Fireworks 4\Configuration\Commands, aparecerá en el menú Comandos.

Para ejecutar un archivo de comandos en lote:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Archivo > Ejecutar archivo de comandos.
 - Haga doble clic en el nombre de archivo de comandos en el escritorio.
- 2 Seleccione un archivo de comandos y haga clic en Abrir.
- 3 Seleccione los archivos que desee procesar con el archivo de comandos:

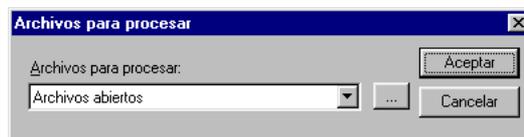
Incluir archivos actuales procesa todos los documentos abiertos.

Historial del proyecto (todos los archivos) procesa todos los archivos incluidos en el panel Historial del proyecto.

Historial del proyecto (archivos seleccionados) procesa todos los archivos seleccionados actualmente en el panel Historial del proyecto.

Personalizar permite seleccionar archivos para procesar.

Nota: Haga clic en el botón que se encuentra junto al menú emergente Archivos para procesar para seleccionar los archivos que se procesarán.



4 Haga clic en Aceptar.

Para más información sobre la elección de archivos, consulte “Proceso por lotes” en la página 359.

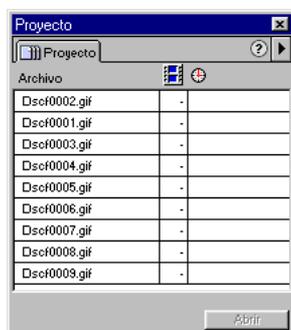
Ejecución de archivos de comandos mediante arrastrar y colocar

Si repite con frecuencia un proceso por lotes, guárdelo como un archivo de comandos, después, arrástrelo desde su disco duro hasta el icono de Fireworks de su escritorio para ejecutar el proceso por lotes.

- El arrastre de un archivo de comandos a la aplicación Fireworks ejecuta Fireworks y el archivo de comandos de forma inmediata. También puede arrastrar un archivo de comandos más los archivos legibles o carpetas a la aplicación Fireworks para procesar de inmediato dichos archivos.
- También se pueden arrastrar varios archivos de comandos y archivos gráficos y colocarlos en Fireworks. Después de hacerlo, Fireworks procesa los archivos gráficos tantas veces como archivos de comandos se hayan arrastrado y colocado.

Historial del proyecto

El historial del proyecto ayuda a seguir y controlar los cambios que se efectúan en varios archivos durante las operaciones de búsqueda y reemplazo o de proceso por lotes. Todo documento modificado mediante una operación de búsqueda y reemplazo queda registrado automáticamente en el historial del proyecto.



Gestión de búsquedas con el historial del proyecto

Utilice el historial del proyecto para navegar por los archivos seleccionados, exportar archivos seleccionados con su configuración de exportación más reciente o elegir archivos para procesarlos por lotes.

En el historial del proyecto se registra cada uno de los documentos modificados y se muestra el fotograma del documento que contiene el cambio, así como la fecha y hora de la modificación.

Añada archivos manualmente al Historial del proyecto para conservar los archivos que se editarán con frecuencia.

Para añadir archivos manualmente al historial del proyecto:

- 1 Elija Ventana > Historial del proyecto.
- 2 Elija Añadir archivos en el menú emergente Opciones del Historial del proyecto y busque el archivo que desee añadir.
- 3 Seleccione el archivo y haga clic en Añadir.

Para abrir los archivos incluidos en el historial del proyecto:

Haga doble clic en un archivo del Historial del proyecto.

Para eliminar una entrada del historial del proyecto:

Elija una o varias entradas y elija Borrar selección en el menú emergente Opciones del Historial del proyecto.

Para eliminar todas las entradas del historial del proyecto:

Elija Borrar todo en el cuadro emergente Opciones del Historial del proyecto.

Para exportar uno de los archivos incluidos en el historial del proyecto con su configuración de exportación más reciente:

Seleccione uno o más archivos en el Historial del proyecto y seleccione Exportar de nuevo en el menú emergente Opciones del Historial del proyecto.

Visualización e impresión del historial del proyecto

La última versión del historial del proyecto se almacena como un archivo HTML en la carpeta Fireworks 4\Settings. Abra el archivo Project_Log.htm en un navegador para visualizar o imprimir el historial del proyecto.

Creación de archivos de comandos

Puede reducir el tedio que causan algunas tareas repetitivas si crea archivos de comandos de macros en Fireworks. Para ello, realice en Fireworks los pasos que desee incluir en el archivo de comandos y, a continuación, utilice el panel Historial para guardarlos como un comando. O bien, escriba código JavaScript propio en un editor de texto para ejecutarlo en Fireworks.

Utilice archivos de comandos para tareas como aplicación de cambios a texto, colores, trazos y rellenos, tamaño y resolución de los documentos, establecimiento de un color de lienzo específico o aplicación de varios efectos o distorsiones a distintos objetos. Es posible modificar casi cualquier comando o configuración de Fireworks mediante JavaScript utilizando comandos especiales de JavaScript que Fireworks pueda interpretar.

Extensión de Fireworks

Macromedia Dreamweaver utiliza también JavaScript. Puede controlar Fireworks desde Dreamweaver mediante archivos de comandos. Para obtener documentación sobre el API de JavaScript, acceda a <http://www.macromedia.com/support/fireworks/extend.html>.

Creación de archivos de comandos con el panel Historial

El panel Historial incluye una lista de los pasos realizados durante el uso de Fireworks. Cada paso se almacena en una línea independiente del panel Historial, comenzando por el más reciente. De forma predeterminada, el panel incluye hasta 20 pasos. No obstante, este valor se puede modificar en cualquier momento.

Para cambiar el número de acciones almacenadas en el panel Historial, seleccione Preferencias en el menú Editar y escriba un nuevo valor en el campo Pasos de Deshacer. El panel Historial almacena la información en la memoria, una gran cantidad de acciones puede influir en el rendimiento de la computadora.

Guarde grupos de pasos del panel Historial como un comando que pueda reutilizar. Los comandos guardados se almacenan como archivos JSF en la carpeta Fireworks 4\Configuration\Commands.

Los comandos guardados pueden ejecutarse en cualquier documento de Fireworks. No son específicos de documento.

Para deshacer o volver a reproducir pasos mediante el panel Historial:

- Arrastre el indicador de Deshacer hacia la parte superior del panel hasta llegar al último paso que desee deshacer o volver a reproducir.
- Haga clic en el recorrido del indicador de Deshacer de la parte izquierda del panel Historial.

Los pasos deshechos se conservan en el panel Historial y aparecen resaltados en color gris.

Para cambiar el número de pasos registrados en el panel Historial:

- 1 Elija Editar > Preferencias.
- 2 Cambie el valor de Pasos de Deshacer por el número de pasos que desee que registre el panel Historial.

Nota: El registro de pasos adicionales requiere más memoria de la computadora.

Para borrar todos los pasos del panel Historial:

Seleccione Borrar marcador en el menú emergente de opciones del panel Historial a fin de liberar memoria y espacio en disco.

Al borrar acciones del panel Historial se elimina la capacidad de deshacer ediciones.

Para guardar pasos como un comando:

1 Seleccione los pasos que va a guardar como un comando:

- Haga clic en un paso y, a continuación, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en otro para seleccionar un rango de pasos para guardar como un comando.
- Pulse Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic para seleccionar pasos no contiguos.

2 Haga clic en el botón Guardar de la parte inferior del panel Historial.

3 Introduzca el nombre del comando y haga clic en Aceptar.

El comando aparece en el menú Comandos.

Reproducción de pasos o comandos

Es posible ejecutar comandos registrados o una selección de acciones del panel Historial en cualquier momento.

Para reproducir un comando guardado:

1 Si es preciso, seleccione uno o más objetos.

2 Elija el comando en el menú Comandos.

Para volver a reproducir una selección de pasos:

1 Seleccione uno o más objetos.

2 Elija los pasos en el panel Historial.

3 Haga clic en el botón Volver a reproducir de la parte inferior del panel Historial.

Los pasos marcados con una X no pueden repetirse, de modo que no será posible volver a reproducirlos.

Las líneas separadoras indican que otro objeto ha pasado a estar seleccionado. Los comandos creados a partir de pasos que traspasan una línea separadora pueden generar resultados imprevisibles.

Para aplicar pasos seleccionados a objetos en un gran número de documentos:

1 Seleccione un rango de pasos.

2 Haga clic en el botón Copiar situado en la parte inferior del panel Historial.

- 3 Seleccione uno o varios objetos de cualquier documento de Fireworks.
- 4 Seleccione Editar > Pegar.

Para repetir el último paso:

Seleccione Editar > Repetir.

Cambio de nombre y supresión de comandos

Es posible cambiar el nombre de los comandos que aparecen en el menú Comandos, así como suprimirlos.

Para cambiar un nombre de comando:

- 1 Seleccione Comandos > Editar lista de comandos.
- 2 Seleccione un comando.
- 3 Haga clic en Cambiar nombre, introduzca otro nombre y haga clic en Aceptar.

Para suprimir un comando desde Fireworks:

- 1 Seleccione Comandos > Editar lista de comandos.
- 2 Seleccione un comando y haga clic en Suprimir.

Para eliminar un comando desde fuera de Fireworks:

Suprime el archivo JSF asociado con el comando de la carpeta Fireworks 4\Configuration\Commands.

Edición o personalización de un archivo de comandos

Los archivos de comandos se guardan como JavaScript. Es posible abrirlos y editarlos en cualquier editor de texto, como Bloc de notas (Windows) o SimpleText (Macintosh).

Los archivos de comandos pueden escribirse en JavaScript y es posible utilizar comandos específicos de Fireworks para controlar los comandos y configuraciones de Fireworks. Para más información sobre el uso de JavaScript con Fireworks, consulte “Extensión de Fireworks” en la página 368.

Para editar acciones seleccionadas como JavaScript en un editor de texto:

- 1 Seleccione un rango de pasos.
- 2 Haga clic en el botón Copiar situado en la parte inferior del panel Historial.
- 3 Cambie a una aplicación de edición de texto.
- 4 Pegue los pasos.

CAPÍTULO 21

Fireworks para usuarios de Photoshop

Si es usuario de Adobe Photoshop pero no está familiarizado con Macromedia Fireworks, percibirá características comunes entre las dos aplicaciones. Al igual que Photoshop 5.5, Fireworks ofrece herramientas y características flexibles para crear, modificar y optimizar imágenes en formato Web. Otras características de Fireworks, como los paneles Capas e Historial, disponen de coincidencias similares en Photoshop, con algunas diferencias funcionales.

En este capítulo se examinan las principales diferencias entre Photoshop 5.5 y Fireworks 4. Si está familiarizado con Photoshop y desea aprender a utilizar Fireworks, lea este capítulo.

Uso de métodos abreviados de Photoshop en Fireworks

Para facilitar la transición entre las dos aplicaciones, puede configurar Fireworks para utilizar los mismos métodos abreviados de teclado para comandos de menú que Photoshop.

Para utilizar los métodos abreviados de teclado de Photoshop para los comandos de menú de Fireworks:

- 1 En Fireworks, seleccione Editar > Métodos abreviados de teclado.
- 2 Elija Photoshop en el menú emergente de Conjunto actual.
- 3 Si lo desea, personalice las teclas de método abreviado para comandos de menú específicos. Para más información, consulte “Cambio de conjuntos de métodos abreviados de teclado” en la página 61.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Importación de archivos de Photoshop a Fireworks

Fireworks ofrece grandes facilidades para importar archivos originales de Photoshop (PSD), con opciones para conservar muchos aspectos de los archivos importados, incluyendo capas, máscaras y texto editable. Como resultado, es posible incluir imágenes de Photoshop en Fireworks para su edición y optimización para la Web ulterior sin perder la capacidad de volver a exportar las imágenes a Photoshop.

Especificación de las opciones de importación de archivos de Photoshop

Las opciones de preferencias de importación de Fireworks permiten especificar la forma de manejar las capas y el texto en los archivos importados de Photoshop. En función de las opciones que se elijan, es posible controlar el nivel de conservación del aspecto y de la capacidad de edición de los archivos importados.

Para especificar las opciones de importación de archivos de Photoshop:

1 Seleccione Editar > Preferencias y haga clic en la ficha Importar (Windows) o bien seleccione Importar en el menú emergente (Macintosh).

2 Especifique las opciones de importación:

Capas: Convertir en objetos de Fireworks permite importar cada capa del archivo de Photoshop como un objeto de mapa de bits independiente en una sola capa en Fireworks.

Capas: Compartir capas entre fotogramas permite copiar la estructura de capas importada en todos los fotogramas del archivo de Fireworks.

Capas: Convertir en fotogramas permite importar cada capa del archivo Photoshop como un objeto en un fotograma independiente en Fireworks. Esta opción es útil para importar archivos que se quieren utilizar como animaciones.

Texto: Editable permite convertir texto del archivo de Photoshop en texto editable de Fireworks. Esta opción permite editar texto importado con las herramientas de texto de Fireworks. El aspecto del texto convertido puede variar ligeramente respecto al original.

Texto: Mantener aspecto permite convertir el texto del archivo de Photoshop en un objeto de mapa de bits en Fireworks. Esta opción mantiene el aspecto original del texto pero no permite editarlo mediante las herramientas de texto de Fireworks.

Utilizar imagen compuesta plana permite importar el archivo de Photoshop como una imagen plana sin capas. Esta opción sólo funciona si la imagen compuesta está incluida en el archivo de Photoshop.

3 Haga clic en Aceptar.

Importación o apertura de archivos de Photoshop

Si se importa o abre un archivo de Photoshop en Fireworks, se convierte en un archivo PNG con las preferencias de importación que se hayan especificado. Además de conservar las capas y el texto según lo especificado por las opciones de importación, Fireworks conserva y convierte las siguientes características de Photoshop:

- Las máscaras de capas se convierten en máscaras de objetos en Fireworks.
- Los efectos de capas se convierten en efectos automáticos de Fireworks, si existe el efecto automático correspondiente. Por ejemplo, el efecto de capa sombra se convierte en un efecto automático de sombra en Fireworks.
- Los modos de mezcla para capas se convierten en modos de mezcla de Fireworks para los objetos correspondientes, si Fireworks admite estos modos de mezcla.
- El primer canal alfa de la paleta Canales se convierte en áreas transparentes en la imagen de Fireworks. Fireworks no permite trabajar con canales alfa adicionales de Photoshop.

Fireworks no permite trabajar con capas, grupos de recorte ni trazados de ajuste de Photoshop. Fireworks ignora estas características al importar archivos de Photoshop.

Para importar un archivo de Photoshop a Fireworks:

- 1 Elija Archivo > Importar o Archivo > Abrir y desplácese a un archivo de Photoshop (PSD).
- 2 Haga clic en Abrir. El archivo de Photoshop se convierte en archivo PNG y se abre en Fireworks.

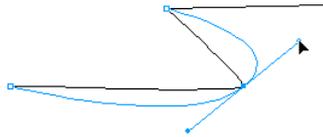
Edición de mapas de bits y vectores

En Photoshop 5.5, las imágenes se crean y editan modificando grupos de *píxeles*, los bloques de creación de imágenes de mapas de bits. Fireworks ofrece posibilidades comparables para editar imágenes de mapas de bits, pero ofrece también importantes capacidades de edición de vectores asociadas normalmente con programas de dibujo como Macromedia FreeHand o Adobe Illustrator.

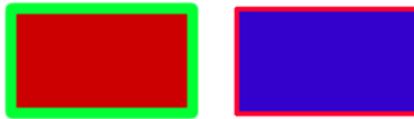
Fireworks permite trabajar con objetos de mapas de bits y objetos vectoriales en el mismo archivo. Cada tipo de gráfico tiene un modo de edición distinto asociado con él.

Modo Vector

El modo Vector es el modo de edición predeterminado de Fireworks. En el modo Vector es posible utilizar distintas herramientas de dibujo para crear *objetos vectoriales*. Denominados también *trazados*, los objetos vectoriales consisten en puntos ajustables conectados con segmentos de trazados. A diferencia de los objetos de mapas de bits, los objetos vectoriales consisten de elementos discretos fácilmente seleccionables y editables.



Por ejemplo, es posible dibujar un objeto vectorial con forma de rectángulo y pintarlo con la agregación de un color de trazo en su contorno y un color de relleno en su interior. El rectángulo podrá seleccionarse luego en cualquier momento para realizar ediciones flexibles, como cambiar su color de trazo o bien expandir o cambiar el tamaño de su forma, todo sin afectar a otros objetos del archivo.



Modo Mapa de bits

En Fireworks es posible crear objetos de mapa de bits nuevos mediante la importación de archivos guardados en un formato de imagen de mapa de bits, como Photoshop (PSD). También es posible convertir objetos vectoriales en objetos de mapa de bits con la selección de Modificar > Convertir en mapa de bits.

Al hacer doble clic en un objeto de mapa de bits se activa el modo Mapa de bits, que se indica con un borde rayado alrededor de la ventana del documento o del mismo mapa de bits. En modo Mapa de bits es posible utilizar diversas herramientas para seleccionar, desplazar y modificar píxeles, como en Photoshop. Para salir del modo Mapa de bits, haga clic en el botón Detener situado en la barra de estado (Windows) o en la parte inferior de la ventana del documento (Macintosh).



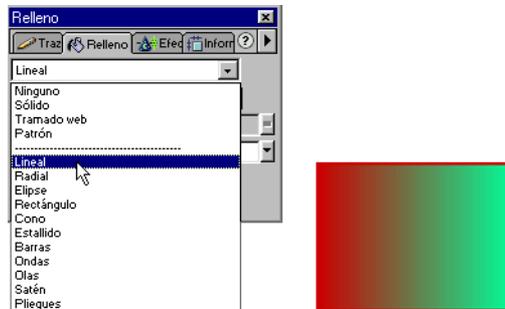
Degradados

Fireworks y Photoshop 5.5 permiten rellenar un área con un degradado, relleno compuesto por una mezcla suave entre dos o más colores. No obstante, las diferencias entre las características de los mapas de bits y los vectores de cada aplicación influyen en la manera de aplicar y editar los degradados.

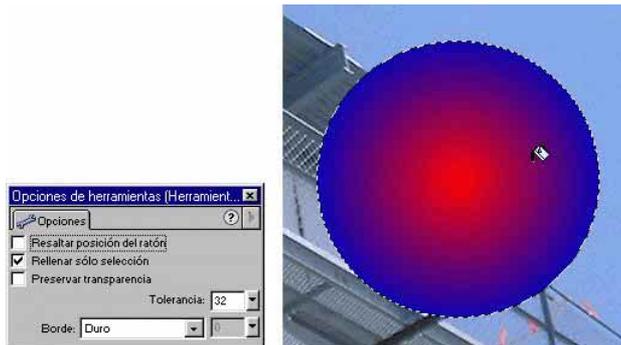
Creación de degradados

En Photoshop 5.5, se arrastra con la herramienta de degradado para aplicar un degradado a una selección de píxeles o a una capa entera.

En Fireworks, los degradados se pueden aplicar como un tipo de relleno de objetos vectoriales. Una vez seleccionado el objeto deseado, se elige un tipo de degradado en el menú emergente Categoría de relleno del panel Relleno. (Los rellenos de degradado se enumeran debajo de la división de línea en el menú emergente). Fireworks aplica el degradado en el interior del objeto de modo idéntico a como lo hace con otro tipo de relleno.



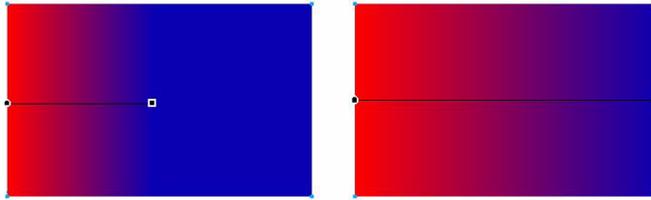
Al igual que Photoshop, Fireworks permite también pintar con degradados de mapa de bits. En el modo Mapa de bits es posible realizar una selección de píxeles con las herramientas Lazo, Recuadro o Varita mágica, y elegir un tipo de degradado en el panel Relleno. A continuación, seleccione la herramienta Cubo de pintura y haga clic o arrastre dentro de la selección de píxeles para rellenarla.



Edición de degradados

En Photoshop 5.5 es necesario especificar los colores y la forma de un degradado antes de aplicarlo a una imagen.

En Fireworks es posible editar los rellenos de degradado dentro de los objetos vectoriales en cualquier momento. Para ello, seleccione el objeto que contenga el degradado y modifique la configuración del degradado en el panel Relleno. Incluso es posible arrastrar los selectores de relleno que aparecen dentro del objeto para ajustar la posición, el ángulo y la anchura del degradado. El relleno de degradado antiguo se actualizar de forma inmediata para reflejar la nueva configuración de degradado.

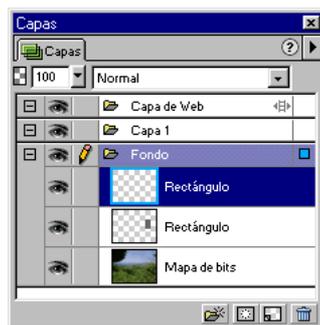


Capas

Si bien el panel Capas de Fireworks recuerda en su aspecto a la paleta Capas de Photoshop 5.5, las capas de Fireworks pueden comportarse de forma muy diferente, en función del modo de edición en que se encuentre.

Capas en modo Vector

En modo Vector, Fireworks maneja las capas de forma similar a como lo hacen aplicaciones de dibujo como Macromedia FreeHand o Adobe Illustrator. Puede imaginar una capa de Fireworks como un contenedor con capacidad para contener tantos objetos como desee. Cuando se dibuja un objeto vectorial, se convierte en un objeto nuevo de la capa actual. El panel Capas enumera cada uno de los objetos, con su nombre y miniatura, como un elemento independiente bajo su capa contenedora.

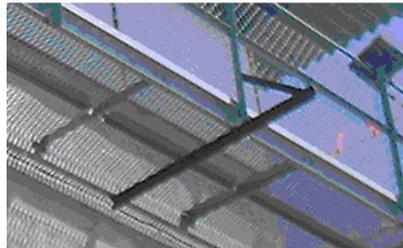


Los objetos pueden arrastrarse fácilmente arriba y abajo por el panel Capas para cambiar su orden de apilamiento dentro de una capa o para desplazarlos por completo a otra capa. También es posible editar y eliminar objetos sin que ello afecte a otros objetos de la misma capa.

Capas en modo Mapa de bits

Cuando se crea o importa una nueva imagen de mapa de bits, se convierte en un objeto de mapa de bits en la capa actual. Este objeto de mapa de bits se comporta igual que una capa de Photoshop cuando se entra en el modo Mapa de bits.

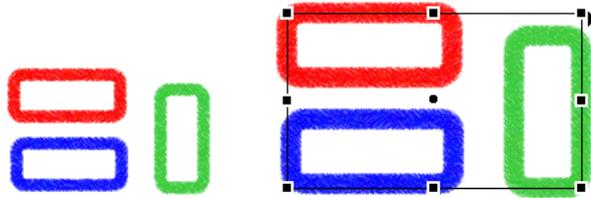
Por ejemplo, al pintar en un objeto de mapa de bits en modo Mapa de bits, se reemplazan todos los píxeles de dicho objeto, ya sean transparentes o coloreados. Una vez creado un elemento, se convierte en parte permanente del objeto de mapa de bits. Para crear un elemento separado del objeto de mapa de bits se debe salir primero del modo Mapa de bits.



Grupos

Los grupos de recorte de Photoshop 5.5 permiten utilizar una capa como máscara para otras capas del grupo. Si bien Fireworks no ofrece una contrapartida similar de los grupos de recorte, es posible efectuar diversos efectos de enmascaramiento con el uso de máscaras de vectores y de mapas de bits junto con el panel Capas.

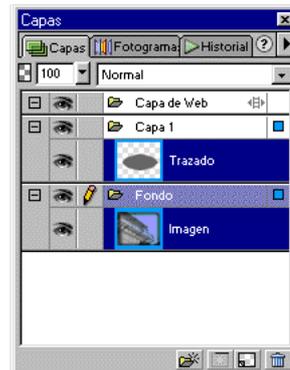
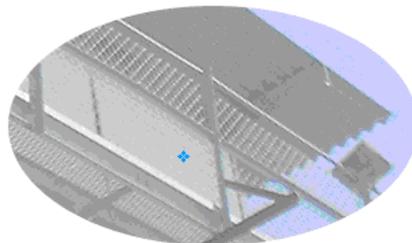
En Fireworks, el comando Modificar > Grupo permite agrupar objetos seleccionados para que se comporten como una sola entidad. Si se mueven, transforman o modifican los atributos del grupo, todos los objetos del grupo cambian. El agrupamiento de objetos en Fireworks es muy similar a vincular capas en Photoshop.



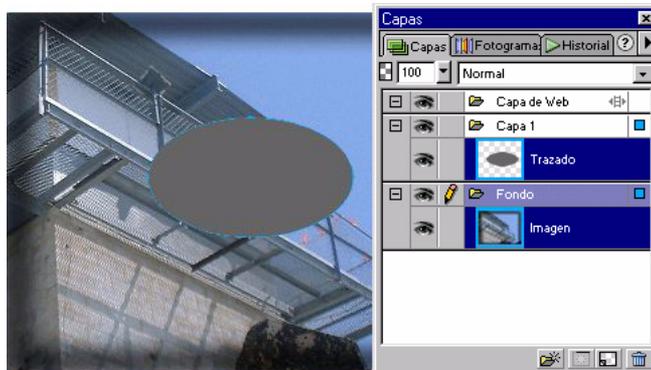
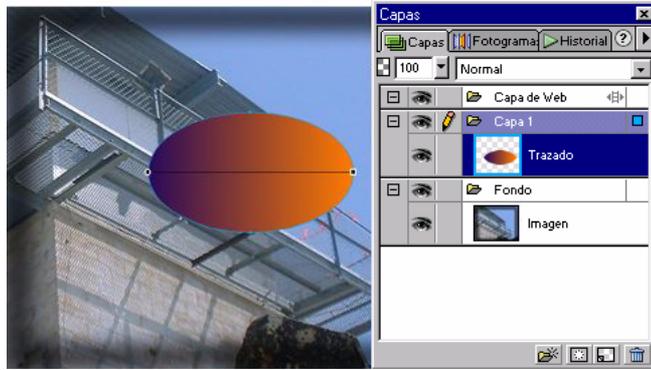
Máscaras

Fireworks incluye características de enmascaramiento similares a las máscaras de capa de Photoshop 5.5.

Para añadir una máscara vacía a un objeto en Fireworks, seleccione el objeto y haga clic en el botón Añadir máscara situado en la parte inferior del panel Capas. Aparecerá una miniatura de máscara junto a la miniatura del objeto en el panel Capas, de forma similar a como aparecen las miniaturas de máscaras de capa junto a las miniaturas de capa en Photoshop. Entonces podrá pintar en la ventana del documento, de la misma forma que en Photoshop, para crear una máscara de mapa de bits.



Además de máscaras de mapas de bits, en Fireworks es posible crear máscaras de vectores pegando un vector o un objeto de texto en una máscara vacía. Entonces podrá utilizar herramientas de dibujo de vectores como Pluma para modificar la máscara.



Herramienta

Tanto Fireworks como Photoshop 5.5 permiten crear y editar el texto de los documentos. También es posible exportar texto de una aplicación a otra sin perder la capacidad de realizar ediciones de texto.

En Photoshop, el texto se crea en una capa de texto y su contenido y sus atributos se modifican mediante el cuadro de diálogo Texto. De forma similar, en Fireworks el texto se crea como un objeto de texto en la capa actual y se modifica con el Editor de texto.



Dado que Fireworks trata el texto como objetos, es posible manipularlo y modificarlo de diversas maneras. Como en Photoshop, es posible seleccionar, mover y cambiar el tamaño del el texto en cualquier momento. Además, es posible desplazar objetos de texto a cualquier capa, disponer automáticamente texto dentro de un área, adjuntar texto a un trazado y aplicar transformaciones, rellenos, trazos y efectos automáticos al texto. Una vez editado, el texto permanece

totalmente editable en el Editor de texto. Éste permite aplicar también atributos como fuente, tamaño y color a caracteres individuales dentro de un bloque de texto.



Macromedia Fireworks

Macromedia Fireworks



Ajustes de filtro y tono

Tanto Fireworks 4 como Photoshop 5.5 ofrecen filtros para aplicar efectos especiales a los documentos. En Fireworks, los filtros se aplican seleccionando un objeto y, a continuación, eligiendo un comando de filtro en el menú Xtras. También existen filtros para ajustes de color y de tono, como Brillo/Contraste o Curvas, en el menú Xtras. Cuando se aplica un filtro a un objeto vectorial, Fireworks lo convierte en un objeto de mapa de bits.



Fireworks permite añadir filtros de Photoshop y otros filtros de conexión al menú Xtras. Además, es posible aplicar muchos filtros, incluyendo filtros de conexión de Photoshop, como efectos automáticos editables.

Efectos

Fireworks 4 y Photoshop 5.5 incluyen un abanico de efectos gráficos, como sombras y resplandores, que pueden aplicarse a elementos del documento y cambiarse en cualquier momento.

En Photoshop, los efectos de capa se utilizan para añadir mejoras a la capa seleccionada. En Fireworks, el panel Efectos se utiliza para añadir uno o más efectos automáticos al objeto seleccionado. Una vez aplicado un efecto automático, aparece enumerado en el panel Efectos del objeto seleccionado, lo que facilita el ajuste de la configuración del efecto, desactivarlo, activarlo o suprimirlo del todo.

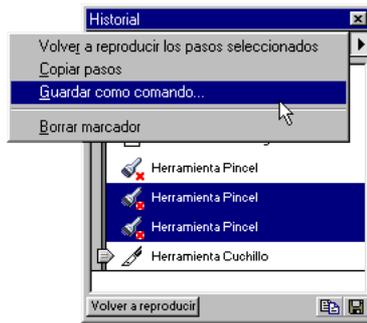


Además, el panel Efectos permite aplicar muchos filtros, incluyendo la mayoría de filtros de conexión de Photoshop, como efectos automáticos. Esta característica ofrece la posibilidad de aplicar filtros a objetos vectoriales y de mapa de bits, con la flexibilidad de poder cambiar la configuración de los filtros en cualquier momento.

Automatización de tareas

Tanto Fireworks 4 como Photoshop 5.5 permiten automatizar tareas repetitivas. El comando Archivo > Procesar por lotes de Fireworks permite aplicar tareas automatizadas a un lote de documentos, lo mismo que en Photoshop. Al igual que la paleta Acciones y el menú Archivo > Automatizar de Photoshop, el menú Comandos de Fireworks permite ejecutar automáticamente archivos de comandos en el documento. Es posible elegir entre diversos comandos incorporados o crear comandos propios.

Para registrar y crear archivos de comandos propios en Fireworks se utiliza el panel Historial, que muestra las últimas tareas ejecutadas lo mismo que la paleta Historial de Photoshop. Basta con resaltar el rango de tareas deseado y seleccionar Guardar como comando en el menú emergente de opciones del panel Historial. Fireworks añade el nuevo comando al menú Comandos.



Los comandos de Fireworks se guardan como archivos JavaScript en la carpeta de uso de Fireworks. Dado que Fireworks es capaz de interpretar JavaScript, es posible editar los comandos guardados o escribir archivos JavaScript propios para realizar muchas tareas de Fireworks.

Animación

Al igual que Photoshop 5.5, Fireworks 4 permite crear archivos GIF Animados. Además, Fireworks ofrece la capacidad de utilizar símbolos para copiar e interpolar elementos de la animación con facilidad.

Creación y presentación preliminar de animaciones

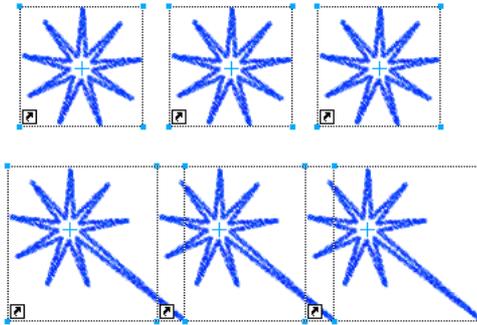
En la aplicación ImageReady que se incluye con Photoshop 5.5, la paleta Animación se utiliza para crear y generar presentaciones preliminares de fotogramas de animación.

En Fireworks, para crear fotogramas de animación se utiliza el panel Fotogramas. Al igual que la paleta Animación de ImageReady, el panel Fotogramas permite especificar opciones tales como Demora de fotogramas y Bucle. Para obtener una presentación preliminar de la animación en Fireworks se utilizan los controles de fotograma que aparecen en la parte inferior de la ventana del documento.

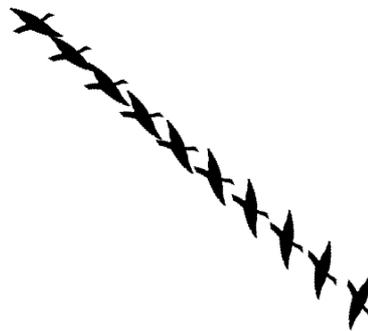


Creación e interpolación de símbolos

En Fireworks es posible crear objetos especiales denominados *símbolos*. Dado que los objetos de símbolo pueden copiarse en un documento como *instancias* actualizables, son especialmente útiles para crear animaciones. Por ejemplo, es posible ubicar instancias del mismo símbolo en distintos fotogramas para luego actualizar el contenido de todas las instancias de forma simultánea.



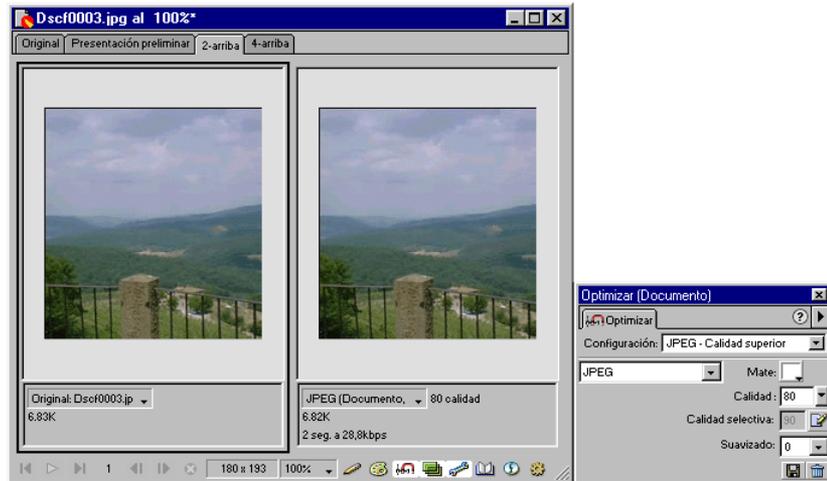
Los símbolos ofrecen también la posibilidad de crear fotogramas de animación mediante interpolación. En Fireworks se interpola entre dos o más instancias del mismo símbolo para generar instancias intermedias, que se pueden distribuir en fotogramas independientes. Fireworks reconoce muchos atributos cuando se interpolan instancias, incluyendo ubicación, transformación, opacidad y efectos automáticos.



Optimización para la Web

En lo que respecta a optimizar archivos para la Web, Fireworks 4 es muy similar a la aplicación ImageReady que se incluye con Photoshop 5.5.

Al igual que ImageReady, Fireworks incluye paneles con fichas en la ventana del documento para obtener presentaciones preliminares de las versiones original y optimizada del documento. El panel Optimizar de Fireworks corresponde a la paleta Optimizar de ImageReady, y permite elegir opciones de optimización personalizadas o preestablecidas. Además de los formatos GIF, JPEG y PNG, Fireworks permite optimizar otros formatos de imágenes tales como TIFF, PICT y BMP.



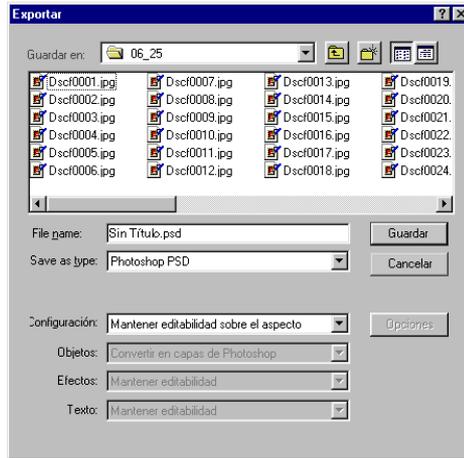
Una vez establecidas las opciones de optimización en Fireworks, se utiliza el comando Archivo > Exportar para guardar y exportar la versión optimizada del archivo. Como en ImageReady, la exportación de un archivo optimizado no afecta al archivo origen original.

Exportación de archivos de Fireworks a Photoshop

Fireworks ofrece grandes facilidades para exportar archivos en formato Photoshop (PSD). La configuración de la exportación permite controlar los elementos del archivo que podrán editarse al reabrirlo en Photoshop.

Para exportar un archivo en formato Photoshop:

- 1 Seleccione Archivo > Exportar.



- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, asigne un nombre al archivo y elija Photoshop PSD en el menú Guardar como.
- 3 Para especificar configuraciones de exportación agrupadas, elija una opción en el menú Configuración. Estas configuraciones ofrecen combinaciones preestablecidas de opciones de exportación individuales para objetos, efectos y texto del archivo de Fireworks. Las opciones de exportación individuales se describen detalladamente en el paso 4.

Mantener editabilidad sobre el aspecto establece los objetos en Convertir en capas de Photoshop, los efectos en Mantener editabilidad y el texto en Mantener editabilidad. Elija esta opción si piensa modificar mucho la imagen en Photoshop y no necesita conservar el aspecto exacto de la imagen de Fireworks.

Mantener aspecto de Fireworks establece los objetos en Convertir en capas de Photoshop, los efectos en Representar efectos y el texto en Representar texto. Elija esta opción si desea mantener el control sobre los objetos de Fireworks en Photoshop pero desea mantener también el aspecto original de la imagen de Fireworks.

Archivo Photoshop más pequeño establece los objetos en Allonar cada capa de Fireworks, los efectos en Representar efectos y el texto en Representar texto. Elija esta opción si exporta un archivo que contenga un gran número de objetos de Fireworks.

- 4 Para especificar parámetros de exportación individuales, seleccione Personalizar en el menú Configuración y elija opciones en los menús Objetos, Efectos y Texto:

Objetos: Convertir en capas de Photoshop permite convertir cada objeto de Fireworks en una capa de Photoshop, y cada máscara de Fireworks en una máscara de capa de Photoshop.

Objetos: Allanar cada capa de Fireworks permite allanar y convertir cada capa de Fireworks en una capa de Photoshop. Si elige esta opción, perderá la capacidad de editar los objetos de Fireworks en Photoshop. También perderá características, como modos de mezcla, asociadas con los objetos de Fireworks.

Efectos: Mantener editabilidad permite convertir los efectos automáticos de Fireworks en los efectos de capa correspondientes de Photoshop. Los efectos automáticos duplicados y los efectos automáticos sin los efectos de capa correspondientes de Photoshop se descartan del archivo exportado.

Efectos: Representar efectos permite combinar efectos automáticos de Fireworks en los objetos que los contienen. Si elige esta opción, conservará el aspecto de los efectos a costa de la capacidad de editarlos.

Texto: Mantener editabilidad permite convertir texto de Fireworks en capas de texto editable en Photoshop. Si elige esta opción conservará el aspecto del texto a costa de la capacidad de editarlo.

Texto: Representar texto permite convertir texto de Fireworks en imágenes de mapa de bits en Photoshop.

- 5 Haga clic en Guardar para exportar el archivo de Photoshop.

CAPÍTULO 22

El código HTML de Fireworks

Fireworks es una aplicación de diseño gráfico creada específicamente para la Web. Es posible que para muchos usuarios de Fireworks procedentes de un campo no técnico, como los artistas gráficos, la colocación en la Web de trabajos creados en Fireworks pueda parecer en principio una tarea poco alentadora. También es posible que muchos usuarios con conocimientos técnicos, como los diseñadores de páginas Web, tengan que hacer frente a problemas similares debido al uso de aplicaciones de diseño Web tradicionales que intentan resolver todo en un paquete. La finalidad de este capítulo es ofrecer, cualesquiera que sean los conocimientos, una comprensión práctica de las tareas necesarias para aprovechar el código HTML generado por Fireworks.

Archivos HTML?

Un archivo HTML es un archivo de texto que contiene los siguientes elementos:

- Texto que aparecerá en la página Web.
- Etiquetas HTML que definen el formato y la estructura del texto y de todo el documento, así como vínculos a imágenes y otros documentos HTML (páginas Web).

Las etiquetas (o códigos) HTML aparecen entre corchetes y tienen el siguiente aspecto:

```
<ETIQUETA> texto con formato </ETIQUETA>
```

La etiqueta de apertura indica al navegador, por ejemplo, el formato del texto o la inclusión de un gráfico. La etiqueta de cierre (</ETIQUETA>), cuando existe, indica el final de dicho formato.

Preguntas más frecuentes sobre el código HTML de Fireworks

En el apartado siguiente se incluyen respuestas a algunas de las preguntas más frecuentes que surgen al trabajar con el código HTML de Fireworks.

¿Qué ocurre si no estoy familiarizado con el código HTML?

Fireworks genera el código de forma automática. No es necesario saber cómo utilizarlo. Una vez generado, y mientras no se muevan ni se cambie el nombre de los archivos, no hay necesidad de modificarlo para que funcione.

¿Cómo se inserta código HTML de Fireworks en un archivo HTML?

Existen varias posibilidades de inserción de código HTML en un archivo:

- Seleccionar Editar > Copiar código HTML para copiar el código HTML de Fireworks en el Portapapeles. Abrir el editor HTML y pegar el código HTML en la ubicación correcta.
- Abrir el código HTML generado por Fireworks en un editor de texto. Antes de exportar, seleccionar Incluir comentarios HTML en Configuración de HTML para incluir las indicaciones para insertar el código en otro archivo. Resaltar el código necesario y copiarlo y pegarlo en el archivo HTML. No es necesario copiar las etiquetas <HTML> y <BODY>, puesto que ya deben encontrarse en el documento HTML destino.
- Utilizar Actualizar HTML. Si no se encuentra el código HTML correspondiente generado por Fireworks, el nuevo código HTML se inserta en el archivo.

¿Qué puede ocurrir si utilizo otros códigos además del código HTML de Fireworks?

El código HTML de Fireworks contiene comentarios que indican los códigos relacionados. Pero primero debe seleccionar Incluir comentarios HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Por ejemplo, si el código es JavaScript, se colocará entre las etiquetas <SCRIPT> y </SCRIPT>. Todos los comentarios HTML comienzan con <! y finalizan con -->. Cualquier texto contenido entre dichos marcadores no se interpretan como código HTML o JavaScript.

Una vez seleccionada la opción Incluir comentarios HTML, el código HTML que debe copiarse se indica mediante los siguientes comentarios:

```
<!--BEGIN COPYING THE HTML HERE-->
```

```
<!--STOP COPYING THE HTML HERE-->
```

¿Cómo se insertan botones en un archivo HTML?

Los botones se escriben en JavaScript. En el HTML, busque el código comprendido entre las etiquetas `<SCRIPT>` y `</SCRIPT>` y copie y péguelo en el archivo HTML destino.

Para insertar un solo botón, puede que encuentre más sencillo crear un documento independiente de Fireworks para un botón. Al exportar el documento, el HTML es más sencillo de leer, ya que sólo contiene el código para dicho botón.

¿Cómo se insertan las divisiones en un archivo HTML?

Las divisiones se exportan como imágenes. La tabla HTML define el código HTML para recomponer las divisiones.

Pegue toda la sección `<TABLE>`, incluyendo las etiquetas, en el lugar donde desee que aparezca el gráfico con divisiones en la página.

Pegue todas las secciones `<MAP>` justo después de la etiqueta `</TABLE>` del gráfico con divisiones.

¿Qué se necesita saber sobre JavaScript para pegarlo en un archivo HTML?

En el código HTML exportado, JavaScript aparece entre las etiquetas `<SCRIPT>` y `</SCRIPT>`. Copie las etiquetas `<SCRIPT>` y `</SCRIPT>`, así como el código.

Siga las instrucciones de los comentarios generados en el código HTML de Fireworks. Recuerde seleccionar Incluir comentarios HTML en Configuración de HTML.

Pegue el código JavaScript comprendido entre las etiquetas `<HEAD>` y `</HEAD>`. La información de la tabla HTML debe pegarse entre las etiquetas `<BODY>` y `</BODY>`.

¿Cómo se sustituye una versión antigua del código HTML exportado por una nueva versión?

El código HTML antiguo puede sustituirse de varias maneras:

- Utilizar Actualizar HTML. Puede optar entre actualizar sólo las imágenes o el código HTML y las imágenes.
- Copiar el código HTML en el Portapapeles y pegarlo en el archivo HTML antiguo.
- Exportar el código HTML de nuevo y sobrescribir el archivo antiguo.
- Para sobrescribir del todo la versión antigua, actualice el código HTML y seleccione Reemplazar imágenes y su código HTML.

Si modifico el documento Fireworks, ¿cómo actualizo solamente el código HTML pertinente?

Si actualiza el código HTML exportado a Dreamweaver, los cambios realizados fuera de Fireworks no se ven afectados. Sin embargo, si modifica el código HTML generado por Fireworks y éste necesita actualizarse, los cambios se sobrescribirán. Utilice el comando Actualizar HTML.

Si utiliza un editor HTML diferente, el comando Actualizar HTML ofrece la posibilidad de reemplazar sólo las imágenes conservando los cambios realizados en el código HTML.

¿Se utiliza normalmente Fireworks para diseñar páginas Web completas?

No, pero se puede hacer.

Fireworks se centra especialmente en elementos visuales como los rollovers, gráficos, mapas de imágenes, zonas interactivas y la optimización de gráficos. Los diseñadores utilizan Fireworks para llevar a cabo una o todas estas tareas.

Los diseñadores trabajan a menudo con otras aplicaciones, como Photoshop y otros paquetes de diseño gráfico, o bien editores Web como Dreamweaver y Adobe GoLive.

¿Cómo se actualizan las imágenes de Fireworks exportadas a Dreamweaver?

Ejecute Fireworks desde Dreamweaver y, a continuación, edite la imagen. El vínculo entre Fireworks y Dreamweaver conserva los cambios realizados en el código HTML. Para más información, consulte “Edición de archivos de Fireworks colocados en Dreamweaver” en la página 343.

¿Cuál es la mejor forma de integrar Fireworks en el flujo de trabajo con otras aplicaciones?

Para conseguir un flujo de trabajo consistente, lo más apropiado es el uso conjunto de Fireworks y Dreamweaver. Por lo general, los gráficos y rollovers se crean en Fireworks para colocarlos a continuación en Dreamweaver. Una vez colocados estos elementos en Dreamweaver, se pueden ejecutar y editar en Fireworks desde Dreamweaver.

El uso de la opción Ejecutar y editar en Dreamweaver ayuda a preservar los vínculos contenidos en el código HTML. Consulte “Ejecución de Fireworks desde Dreamweaver” en la página 341. Fireworks utiliza URL relativos, por lo que no es necesario mantener los archivos con imágenes y código HTML en la misma estructura de carpetas. Para más información sobre URL relativos, consulte “Introducción de un URL absoluto o relativo” en la página 230.

¿Qué ocurre si no dispongo de Dreamweaver?

Fireworks permite exportar en los formatos Genérico, FrontPage, y GoLive. Archivo > Configuración de HTML permite configurar preferencias globales para el método de exportación de HTML que se prefiera.

Si se pega código en Microsoft FrontPage 98, ¿el código se altera y los vínculos se rompen?

Es importante mantener los archivos con imágenes y con código HTML en la ubicación correcta. Si es posible, expórtelos a la ubicación final en que residirán en el sitio Web. Fireworks utiliza URL relativos de documentos, de manera que si el código HTML o las imágenes se mueven, los vínculos URL se rompen.

¿Dónde puedo obtener ayuda técnica en caso de que algo no funcione?

Utilice los siguientes recursos: Ayuda en línea y Notas técnicas en <http://www.macromedia.com/support/fireworks>.

ÍNDICE ALFABÉTICO

Números

- 2-arriba, vista 53
- 4-arriba, vista 53

A

abrir

- archivos de CorelDRAW 70
- archivos de Fireworks 1 69
- archivos de FreeHand 70
- archivos de Illustrator 70
- archivos de Photoshop 69
- archivos WBMP 72
- GIF animados 71, 295
- varios archivos como animaciones 296

acciones del ratón 266

ACT, muestras 161

activar, modo Mapa de bits 126

actualización de divisiones 262

Actualizar HTML 335

agrupar objetos 96

ajustar

- matiz o saturación 187
- rango tonal 180
- rango tonal con cuentagotas 184

ajuste entre caracteres 146

ajustes de optimización

- ajustes de optimización preestablecidos 298
- almacenamiento 301
- comparación 303
- comparación de dos o cuatro ajustes 303
- eliminación de ajustes preestablecidos 302
- GIF 306
- JPEG 308
- opciones preestablecidas 298
- PNG 306
- presentación preliminar 302
- reutilización 301
- uso compartido con otro usuario 301

álbumes de fotografías Web, crear 350

alfa, convertir imágenes 191

alinear

- gráficos del estado de botón 235
- objetos 98

ampliar trazados 117

añadir

- estilos 222
- fotogramas 289

animación

- abrir 295
- activar y desactivar fotogramas 288
- administrar fotogramas 287
- añadir fotogramas 289
- bucle 293
- cambiar orden de fotogramas 289
- compartir capas en fotogramas 290
- configurar demora de fotogramas 287
- crear desde varios archivos 296
- desactivar uso compartido de capas 291
- editar animaciones de Fireworks 348
- editar varios fotogramas 292
- eliminar fotogramas 289
- exportar 294
- exportar como archivo Flash 295
- exportar como varios archivos 295
- insertar fotogramas 289
- mover objetos a otro fotograma 290
- optimizar 294
- papel cebolla 291
- reproducir 292
- transparencia 294
- ver fotograma siguiente 292
- ver fotogramas anteriores y posteriores 292
- ver presentación preliminar 292
- ver todos los fotogramas 292
- ver varios fotogramas 291
- vista de fotogramas personalizada 292

Anular selección, comando 131

apilar, objetos 98

Apple, selector de colores 165

aprendizaje de Fireworks 18

- grupo de noticias 19
- archivos CorelDRAW, abrir en Fireworks 70
- archivos de comandos 365
- archivos de comandos de procesos por lotes
 - arrastrar y colocar 366
 - ejecutar 365
- archivos EPS, abrir en Fireworks 72
- archivos externos, conversión a rollovers 278
- archivos válidos 360
- archivos WBMP, abrir en Fireworks 72
- áreas transparentes 307
- arrastrar y colocar 73
- arrastré de menús emergentes 276
- Asistente
 - Exportación 321
 - Optimizar tamaño 324
- Asistente de exportación 321
 - uso 322
- Asistente de vínculos 237
- augmentar, un área determinada 76
- Ayuda 393
 - en línea 393
 - Fireworks 18
 - Notas técnicas 393
- ayuda emergente 18

B

- barra de inicio automático de paneles 56
- barras de herramientas
 - acoplar 55
 - desbloquear 55
 - mostrar y ocultar 55
 - reorganizar 55
- barras de navegación, crear 242
- biblioteca de botones, importar símbolos 241
- biblioteca Símbolos 224
- biblioteca URL
 - añadir URL 229
 - añadir URL utilizados 229
 - crear 229
 - describir 228
 - escribir URL absoluto o relativo 230
- bibliotecas de Dreamweaver, exportar
 - desde Fireworks 341
- borde rayado 125, 126
- Borde, comando 134
- bordes
 - fundidos, crear 175
 - mostrar y ocultar 90
 - rellenos, cambiar 175
 - suavizados, crear 175
- bordes biselados 196
- borrar, píxeles 137
- botones
 - añadir, estado Abajo 236
 - añadir, estado Sobre y Abajo 236
 - área activa 239
 - asignar a URL 237
 - Asistente de vínculos 237
 - barras de navegación 242
 - convertir del formato de Fireworks 2 243
 - crear 234
 - definir 233
 - describir 233
 - editar 238
 - editar texto 239
 - editor de botones 234
 - efectos de bisel 240
 - exportar 233
 - funcionalidad definida 234
 - insertar desde bibliotecas 243
 - rollover simple 235
- brillo 185
- Brillo/Contraste, Xtra 185
- Buscar bordes, Xtra 190
- Buscar y reemplazar 354
 - archivos procesados por lotes 362
 - colores 357
 - colores no Websafe 358
 - fuentes 357
 - selección del origen para la búsqueda 355
 - texto 356
 - usos 354
 - valores URL 358
 - varios archivos 355
- Buscar y reemplazar, panel 356
- búsqueda 354
- búsqueda y reemplazo 354

C

- caché, archivos 61
- Calidad selectiva, botón 308
- Cambiar el tamaño, comando 124
- cambiar nombre
 - símbolos 226
- cambio del tamaño de las imágenes de Fireworks
 - desde Dreamweaver 347
- capas
 - compartir en fotogramas para animación 290
 - desactivar uso compartido en fotogramas 291
 - exportación 324
- capas CSS
 - exportación 334
 - exportar desde Fireworks 340
- Capas, panel
 - asignación de nombres a divisiones 258
 - visualización de divisiones 257
- centro de asistencia 19
- círculos 103
- clonar, imágenes 138
- CMA, modelo color 163
- color
 - añadir de pantalla a paleta 160
 - aplicar desde panel Muestras 158
 - barra, elegir color 164
 - borrar en panel Muestras 161
 - buscar y reemplazar 357
 - buscar y reemplazar colores no Websafe 358
 - cambiar trazo 166
 - configuración de preferencias 59
 - crear con Mezclador de colores 164
 - cuadro, selector de colores de Apple 165
 - descripción 157
 - elección de la profundidad de color 306
 - elegir en barra de colores 164
 - elegir paleta de trabajo 162
 - eliminación de los colores no utilizados 307
 - eliminar panel Muestras 161
 - guardar paleta personal 162
 - invertir valores 188
 - modelo CMA 163
 - modelo Escala de grises 163
 - modelo Hexadecimal 163
 - modelo MSB 163
 - modelo RVA 163
 - modelos color 163
 - muestreo 159
 - obtener con herramienta Cuentagotas 159
 - ordenar panel Muestras 161
 - reemplazar muestra 161
 - relleno degradado 171
 - rellenos 186
 - restablecer predeterminado 167
 - tramado con Websafe 177
- Color del relleno 220
 - aplicación 220
- color, corrección
 - automática 182
 - brillo y contraste 185
 - Curvas 182
 - Niveles 180
 - Niveles automáticos 182
 - usar cuentagotas 184
- colorear, imágenes 187
- colores de mezcla de objetos superpuestos 215
- colores Sistema Windows, como grupo de muestras 161
- Colores Websafe 314
- colores, paleta
 - añadir desde pantalla 160
 - anexar a paleta actual 162
 - borrar 161
 - borrar colores 161
 - crear colores 163
 - elegir 158, 162
 - elegir personal 162
 - guardar muestras personales 162
 - modelos color 163
 - ordenar 161
 - reemplazar color 161
- comando
 - Actualizar HTML 349
 - Crear álbum de fotos web 350
 - Enviar al fondo 98
 - Enviar hacia atrás 98
 - Optimizar imagen en Fireworks 346
 - Poner en primer plano 98
 - Traer hacia adelante 98
 - Transformación numérica 95
- comandos
 - almacenar 65
 - proceso por lotes 364
- Combinar imágenes, comando 136

- combinar trazados 113, 120
 - comportamientos
 - Bar Nav Abajo 266
 - Bar Nav Sobre 266
 - de Dreamweaver 4 266
 - definir texto de la barra de estado 266
 - Dreamweaver 4 266
 - Establecer imagen de Bar Nav 266
 - establecer menú emergente 266
 - intercambiar imagen 266
 - panel Comportamientos 265
 - presentación preliminar 302
 - Restaurar Bar Nav 266
 - rollover simple 265
 - comportamientos arrastrar y colocar
 - creación de rollovers desunidos 271
 - creación de rollovers desunidos con 270
 - definición 267
 - línea azul 267
 - para una única división 268
 - supresión 272, 273
 - composición 215
 - compresión JPEG progresivo 308
 - activar calidad selectiva 309
 - color de solapamiento 309
 - preservar calidad de botón 309
 - preservar calidad de texto 309
 - compresión, suavizado de bordes 309
 - configuración de Fireworks 59
 - Configuración de HTML 336
 - configuración de optimización, cambio en un proceso
 - por lotes 361
 - configuración predeterminada de la demora de
 - fotogramas 71
 - contorno de menú emergente 275
 - contraer trazados 123
 - Contraer, comando 134
 - contraste 185
 - copia de seguridad, durante Buscar y reemplazar 356
 - copia y pegado, código HTML de Fireworks 339
 - copiar, píxeles 128
 - cortar trazados 119
 - Créditos de la ayuda 51
 - cuadrados 103
 - cuadrícula
 - ajustar objetos 86
 - cambiar color predeterminado 86
 - cambiar tamaño de celdas 86
 - mostrar/ocultar 85
 - cuadro de color, selector de colores del sistema 165
 - Cuadro de diálogo Propiedades de símbolo 224
 - Cuchillo, herramienta 119
 - Curvas, Xtra 182
- D**
- degradados, editor 172
 - degradados, relleno
 - ajustar 174
 - ajustar transición color 172
 - añadir nuevo color 172
 - aplicar 171
 - cambiar colores 172
 - convertir imágenes a transparencia 191
 - cuadro de diálogo Editar degradado 172
 - editar 172
 - eliminar colores 172
 - guardar 173
 - mover 174
 - rotar 174
 - transformar 174
 - demora de fotogramas (animaciones) 287
 - denominación automática de objetos de división 259
 - cambio de la denominación automática
 - predeterminada 260
 - desagrupar objetos 96
 - desenfocar 188
 - Desenfocar más, Xtra 188
 - Desenfocar, Xtra 188
 - Desenfoque gaussiano, Xtra 189
 - Deshacer 64
 - establecer número 59
 - Desperfilar máscara, Xtra 192
 - desplazar 77
 - dibujar, distorsionar objetos 95
 - dibujo
 - cambiar segmento adyacente 113
 - convertir trazados rectos en curvos 112
 - doblar segmento adyacente 115
 - seleccionar un punto 114
 - separar trazados 120
 - Director, exportación a 331
 - discos temporales 61
 - diseño de páginas Web 392
 - distancia de ajuste 60
 - distancia de selección 60

- distorsionar objetos 95
- División poligonal, herramienta 252
- División, herramienta 252
- divisiones
 - ajustes de optimización 299
 - creación 252
 - definición 251
 - divisiones de texto 254
 - exportación 326
 - mostrar/ocultar solapamiento de división 301
 - para interactividad 251
 - pólígono 254
 - superposición de divisiones 253
 - uso de espaciador 327
 - uso de tablas anidadas 327
 - uso del solapamiento de división 300
- documento
 - modo de visualización 77
 - modo predeterminado 102
 - mosaico 77
 - vistas múltiples 77
- Dreamweaver
 - edición de imágenes de Fireworks en 335
 - exportación a 331

E

- editar
 - botones 238
 - rollovers 238
- Editar degradado, cuadro de diálogo 172
- editor de botones, crear símbolos 225
- Editor de texto 142
- editores externos
 - Fireworks. *Véase* integración de Fireworks y Dreamweaver
 - preferencia 342
- Efecto, panel 193
- efectos
 - aplicar a objetos 194
 - aplicar a objetos agrupados 202
 - aplicar filtros 194
 - automáticos 193
 - bordes biselados 196
 - botones 240
 - buscar y reemplazar 357
 - configuración de valores predeterminados 201
 - desactivar 201

- editar 198
- eliminar 199
- filtros de conexión 195
- guardar como estilos 200
- luz 197
- relieve 196
- reordenar 198
- sombra 197
- volver a activar 201
- volver a dibujar más rápido 201
- efectos automáticos, *véase* efectos
- efectos de luz 197
- efectos de sombra 197
- ejecución de Fireworks desde Dreamweaver. *Véase* integración de Fireworks y Dreamweaver
- Ejecutar y editar 392
 - preferencias 343
- elementos de biblioteca, exportar desde Fireworks 341
- eliminar
 - efectos 199
 - partes de trazado 121
- Eliminar de transparencia, botón 316
- Elipse, herramienta 103
- elipses, dibujar 103
- empujar segmentos de trazado 117
- entrelazado, descarga por segmentos 307
- escala de gráficos 362
- Escala de grises, modelo color 163
- escala de imágenes, opciones de interpolación 59
- escalar objetos 93
- espaciadores 262
- establecer
 - comportamiento de menú emergente 266
 - imagen de Bar Nav 266
 - texto de barra de estado 266
- estilos
 - ampliar iconos de vista previa 224
 - añadir 222
 - aplicar 222
 - basados en los existentes 223
 - definir 221
 - editar 223
 - exportar 223
 - guardar efectos 200
 - importar 223
 - nuevos 222
 - restablecer predeterminados 224

- suprimir 223
- estirar segmentos de trazados 117
- estrellas 105
 - restringir 105
- expandir trazados 123
- Expandir trazo, comando 123
- expandir trazos 123
- Expandir, comando 133
- exportación
 - a Director 331
 - a Dreamweaver 331
 - a Flash 329
 - a FreeHand 328
 - a Illustrator 328
 - a Lotus Domino Designer 334
 - a Photoshop 332
 - al formato WBMP 333
 - animaciones como varios archivos 295
 - archivos de Fireworks a Dreamweaver 340
 - área 325
 - botones 233
 - capas como varios archivos 324
 - capas CSS 334
 - capas CSS desde Fireworks 340
 - divisiones 326
 - elementos de biblioteca desde Fireworks 341
 - estilos 223
 - fotogramas como varios archivos 324
 - GIF animados 294
 - imágenes 320
 - para Photoshop 386
 - personalización de archivos para Photoshop 333
 - resultados 321
 - símbolos 227
 - trazados vectoriales 328
- Exportar, cuadro de diálogo 320
- extensibilidad 19
- Extensión de Fireworks, recurso de creación de archivos de comandos 19

F

- filtros
 - aplicar como efectos 194
 - como efectos automáticos 179
- filtros de conexión 194
 - como efectos automáticos 179
- filtros de conexión de Photoshop

- aplicar 195
- instalar 195
- instalar Acquire 73
- Fireworks
 - Ayuda 18
 - centro de asistencia 19
 - configuración 59
 - configurar preferencias 59
 - convertir botones de Fireworks 2 243
 - entorno de trabajo 52
 - grupo de noticias 19
 - instalación 18
 - novedades 19
 - recursos para el aprendizaje 18
 - requisitos del sistema 17
 - trabajo 51
- Flash
 - exportación a 329
 - exportar animaciones 295
- flujo de trabajo 392
- formato de archivo 304
 - elección de JPEG 305
 - elección de PNG 305
 - elección del formato GIF 304
- formato WBMP, exportación a 333
- fotogramas
 - activar o desactivar 288
 - administrar 287
 - añadir 289
 - cambiar orden 289
 - compartir capas para animación 290
 - configurar demora 287
 - desactivar papel cebolla 292
 - desactivar uso compartido de capas 291
 - editar varios 292
 - eliminar 289
 - exportación 324
 - insertar 289
 - mover objetos a otro fotograma 290
 - papel cebolla 291
 - personalizar vista 292
 - ver anteriores y posteriores 292
 - ver siguiente 292
 - ver todos 292
- Fotogramas, panel 287
- FreeHand
 - abrir archivos 70

- exportación a 328
- fuentes
 - administración de ausentes 155
 - Buscar y reemplazar 357
 - cambiar con menú Texto 145
 - estilo 144
 - tamaño 144
- fundido 138
- Fundido, comando 138

G

- GIF
 - ajustes de optimización 306
 - elección de una paleta de colores 306
 - elección del formato GIF 304
 - muestras 161
- gráficos de mapa de bits 50
- gráficos vectoriales 50
- gráficos, exportación 320
- grupos de herramientas 54
- guías
 - ajustar objetos 85
 - bloquear 85
- guías de división, visualización 257

H

- halos, quitar 317
- herramientas
 - cambiar color de trazo 166
 - cambiar opciones 55
 - Distorsionar 95
 - elegir 53
 - elegir alternativas 54
 - en panel Herramientas 54
 - Escala 93
 - Exportar área 325
 - Inclinar 95
 - mostrar 53
 - panel Herramientas 53
 - transformar 92
- Herramientas, panel
 - contenido 54
 - mostrar 53
 - seleccionar herramientas 53
- Hexadecimal, modelo color 163
- histograma 180

- Historial del proyecto 366
 - abrir archivos 367
 - añadir 367
 - buscar 366
 - eliminar entradas 367
 - eliminar todas las entradas 367
 - exportar archivos 367
 - imprimir 367
 - registro de cambios de Buscar y reemplazar 354
 - visualizar 367

- Historial, panel 64
- hoja de referencia 64

HTML

- actualizar código HTML de Fireworks colocado en Dreamweaver 349
- archivos 389
- comentarios 390
- Configuración, Específico del documento, ficha 336
- Configuración, General, ficha 336
- Configuración, Tablas, ficha 327
- copiar y pegar desde Fireworks en Dreamweaver 339
- insertar botones 391
- insertar desde Fireworks en Dreamweaver 338
- insertar divisiones 391
- insertar en un archivo HTML existente 390
- reemplazar la versión antigua 391
- vínculos rotos 393

I

- Illustrator
 - abrir archivos 70
 - abrir de Fireworks 70
 - exportación a 328
- ilusión de perspectiva 95
- imágenes
 - borde rayado 125
 - crear 136
 - exportación 320
 - pintar 135
 - seleccionar 128
 - seleccionar píxeles 128
- imágenes de mapa de bits 50
- imágenes pegadas 75
- imágenes vectoriales 50
- importar

- archivos de Photoshop 373
- archivos PNG 75
- de una cámara digital 72
- estilos 223
- símbolos 227
- importar texto 154
 - archivos de Photoshop 154
 - archivos RTF 154
 - texto ASCII 155
- inclinación de objetos 95
- inserción
 - código HTML de Fireworks en Dreamweaver 338
 - imágenes de Fireworks en Dreamweaver 338
- instalar
 - filtros de conexión de Photoshop 195
 - Fireworks 18
- instancias
 - colocar en documentos 225
 - definir 224
 - ubicar 225
- integración de Dreamweaver y Fireworks. *Véase*
 - integración de Fireworks y Dreamweaver
- integración de Fireworks y Dreamweaver
 - actualizar código HTML de Fireworks 349
 - cambiar el tamaño de las imágenes de Fireworks 347
 - comando, Optimizar imagen en Fireworks 346
 - crear álbumes de fotografías Web 350
 - editar animaciones de Fireworks 348
 - ejecutar y editar imágenes de Fireworks 344
 - ejecutar y editar tablas de Fireworks 345
 - ejecutar y optimizar imágenes de Fireworks 346
 - exportar capas CSS 340
 - exportar elementos de biblioteca de Dreamweaver 341
 - insertar archivos de Fireworks 337
 - notas de diseño 342
 - preferencia de editor externo 342
 - preferencias de Ejecutar y editar 343
- interlineado 145
- interpolación (escala) 59
- Intersectar, comando 121
- Invertir, Xtra 188

J

- JavaScript 263
- JPEG
 - ajustes de optimización 308
 - compresión JPEG progresivo 308
 - edición de áreas seleccionadas 309
 - elección 305
 - Perfilear bordes JPEG 310
 - progresivo 310

L

- Lápiz, herramienta 106
- lecciones 18
- lienzo
 - modificar características 78
 - modificar resolución 79
 - recortar 82
 - rotar 81
- línea de base 145
- Línea, herramienta 103
- líneas, dibujar 103
- Lote, cuadro de diálogo 359
- Lotus Domino Designer, exportación a 334

M

- Macintosh, requisitos del sistema 17
- Mapa de bits vacío, comando 136
- mapa de bits, modo
 - activar 126
 - configuración 127
 - definición 125
 - ocultar borde rayado 127
 - salir 126
- mapas de imagen
 - creación 245
 - exportación 250
- máscaras 209
 - activar 214
 - agrupación de objetos para formar una máscara 211
 - creación de máscaras vacías 212
 - desactivar 214
 - edición 213
 - editar un objeto sin afectarlas 214
 - supresión 215
 - texto como máscara 211

- uso de objetos existentes 210
 - máscaras de mapa de bits 210
 - creación 210
 - uso de objetos existentes 210
 - máscaras de vectores 210
 - conversión a máscaras de mapa de bits 214
 - creación 210
 - uso de objetos existentes 210
 - matiz 187
 - Matiz/Saturación, Xtra 187
 - menús contextuales 58
 - menús emergentes
 - arrastré 276
 - creación 274
 - descripción 274
 - diseño del aspecto 275
 - edición 276
 - exportación 276
 - introducción del texto de menú 274
 - métodos abreviados
 - conjunto secundario 63
 - de teclado 61
 - hoja de referencia 64
 - métodos abreviados personales
 - borrar 63
 - convenciones 62
 - mezcla
 - aplicación 219
 - definir el modo 219
 - definir el modo de mezcla predeterminado 219
 - panel Capas 219
 - Mezclador de colores 163
 - crear colores 164
 - miniaturas 213
 - modo
 - Mapa de bits, acceso 126
 - Vector, acceso 102
 - modo de edición de imágenes, *véase* mapa de bits, modo
 - modo objetos, *véase* vector, modo
 - modos de mezcla 216
 - aclarar 216
 - borrar 217
 - color 217
 - diferencia 216
 - invertir 217
 - luminosidad 217
 - matiz 217
 - multiplicar 216
 - oscurecer 216
 - pantalla 216
 - saturación 217
 - tinta 217
 - modos de visualización, cambiar 78
 - mostrar
 - bordes 90
 - panel Opciones de herramientas 55
 - paneles 57
 - reglas 83
 - Mostrar selección 212
 - Mostrar todo 212
 - Mostrar/Ocultar zonas interactivas y divisiones 256
 - MSB, modelo color 163
 - muestras, colores Sistema Windows 161
 - Muestras, panel 158
 - anexar a paleta 162
 - borrar 161
 - borrar color 161
 - guardar personal 162
 - ordenar 161
 - reemplazar color 161
 - muestreo nuevo
 - describir 80
 - muestreo nuevo arriba 81
 - muestreo por reducción 80
 - objetos de mapa de bits 80
 - objetos vectoriales 80
 - muestreo por reducción 80
- N**
- Niveles automáticos, Xtra 182
 - Niveles, Xtra 180
 - nombres de archivo, cambio en un proceso por lotes 363
 - notas de diseño, integración de Fireworks y Dreamweaver 342
- O**
- Objeto (panel), enmascaramiento 215
 - objetos
 - distorsionar 95
 - eliminar un efecto 199
 - objetos de división

- actualización 262
- definición 252
- editar divisiones de tabla de Fireworks desde Dreamweaver 345
- objetos de división, denominación automática 259
- objetos vectoriales, remodelar 116
- ocultar
 - barras de herramientas 55
 - bordes 90
 - paneles 58
- Ocultar paneles, comando 58
- Ocultar selección 212
- Ocultar todas 212
- opacidad
 - ajuste 219
 - panel Capas 219
- Opciones de herramientas, panel 55
- optimización
 - en el área de trabajo 298
 - uso del asistente de Exportación 322
- optimizar
 - animaciones 294
 - imágenes de Fireworks desde Dreamweaver 346
- organizar, fotogramas 289
- óvalos, dibujar 103

P

- paleta
 - añadir desde pantalla 160
 - crear colores 163
 - elegir 158, 162
 - elegir personal 162
 - guardar muestras personales 162
 - modelos color 163
 - reemplazar color 161
- paleta de colores
 - almacenamiento 314
 - bloqueo de colores 313
 - configuración del número de colores 311
 - edición 313
 - importación 311
 - optimización 310
 - visualización 312
- panel
 - Biblioteca 224
 - Efecto 193
 - Estilos 222
 - URL 228
- panel Capas
 - mezcla 219
 - opacidad 219
- paneles
 - Biblioteca 224
 - Buscar y reemplazar 356
 - descripción 56
 - Efecto 193
 - eliminar panel con fichas 58
 - Estilos 222
 - Fotogramas 287
 - Muestras 158
 - ocultar 58
 - Opciones de herramientas 55
 - Relleno 169
 - Trazo 167
 - URL 228
- papel cebolla
 - definición 291
 - desactivar 292
 - editar varios fotogramas 292
 - editor de botones 234
 - personalizar vista 292
 - ver fotograma siguiente 292
 - ver fotogramas anteriores y posteriores 292
 - ver todos los fotogramas 292
- patrones, relleno
 - ajustar 174
 - añadir externos a la lista 173
 - aplicar 173
 - mover 174
 - rotar 174
 - transformar 174
- Pegar como máscara 210
- Pegar dentro 211
- perfilear 191
- Perfilear más, Xtra 191
- Perfilear, Xtra 191
- Perforar, comando 122
- Photoshop
 - capas agrupadas 220
 - exportación a 332
 - máscaras de capa 220
 - opciones de importación 61
 - personalización de archivos para la exportación 333

- trabajo con máscaras de Photoshop 220
- Photoshop y Fireworks
 - agrupación 378
 - ajustes de tono 381
 - animación 383
 - automatización 382
 - capas 376
 - degradados 375
 - edición de mapas de bits y vectores 373
 - efectos 382
 - enmascaramiento 378
 - exportar archivos PSD desde Fireworks 386
 - filtros 381
 - grupos de recorte 378
 - historial 382
 - importar archivos PSD a Fireworks 373
 - máscaras de capa 378
 - métodos abreviados de teclado 371
 - optimización de archivos 385
 - texto 380
- Pincel, herramienta 106
- píxeles
 - ajustar rango tonal 180
 - ajustar rango tonal con cuentagotas 184
 - ajustar rango tonal mediante Curvas 182
 - borrar 137
 - clonar 138
 - contraer borde selección 134
 - copiar 128
 - cortar 128
 - expandir borde selección 133
 - fundir 138
 - modo Mapa de bits 125
 - mover 128
 - Niveles automáticos 182
 - pintar 135
 - rango tonal 180
 - seleccionar 128
 - seleccionar área circundante del recuadro 134
 - seleccionar área de estilo libre 129
 - seleccionar área poligonal 130
 - seleccionar colores similares 130
 - suavizar borde recuadro selección 135
- Pluma, herramienta 107
 - añadir puntos 113
 - reanudar trazado 113
 - segmentos curvos 109
 - segmentos rectos 108
 - suprimir puntos 113
- PNG
 - ajustes de optimización 306
 - elección de PNG 305
 - elección de una paleta de colores 306
- Polígono, herramienta 104
 - estrellas 105
- polígonos 104
 - restringir 105
- Portapapeles 67
- preferencias
 - colores predeterminados 59
 - configurar 59
 - deshacer pasos 59
 - Ejecutar y editar 343
 - Importar 372
 - opciones de carpeta 61
 - opciones de edición 59
 - opciones de importación 61
 - opciones de interpolación 59
- presentación preliminar 167
 - botones 302
 - píxeles de un color determinado 313
 - rollovers 302
 - selección de un área para optimizar 301
- Presentación preliminar de la exportación 323
 - ampliación/reducción 324
 - comparación de ajustes de optimización 324
 - exportación 323
 - optimización 322
 - panorámica de un área 324
 - presentación preliminar 322
 - presentación preliminar de la optimización 323
- Presentación preliminar, ficha 53
- proceso por lotes 359
 - Buscar y reemplazar 362
 - comandos 364
 - configuración de optimización 361
 - copia de seguridad, archivos 364
 - escala de gráficos 362
 - guardar archivos 361
 - guardar como archivos de comandos 365
 - nombres de archivo 363
 - realización 359
- punto central
 - dibujar 103
 - transformar 92
- puntos

- añadir 113
 - cambiar segmento adyacente 113
 - convertir 112
 - convertir rectas en curvas 112
 - de curva 109
 - de esquina 108
 - doblar segmento adyacente 115
 - mover 113
 - seleccionar 114
 - suprimir 113
- R**
- RAM, *Véase* requisitos del sistema 17
 - rango tonal
 - ajustar automáticamente 182
 - ajustar con Niveles 180
 - ajustar mediante Curvas 182
 - recortar el lienzo 82
 - Recortar, comando 122
 - Rectángulo redondeado, herramienta 104
 - Rectángulo, herramienta 103
 - rectángulos
 - dibujar 103
 - esquinas redondeadas 104
 - recuadro de selección 128
 - anular selección 131
 - contraer 134
 - eliminar 131
 - expandir 133
 - seleccionar área circundante 134
 - suavizar 135
 - reducir puntos 122
 - reducir trazados 117
 - reducir y estirar trazados 116
 - reemplazo 354
 - reflejar objetos 94
 - reglas 83
 - relieve 196
 - Relleno, panel 169
 - rellenos
 - ajustar 174
 - añadir patrones externos a la lista 173
 - añadir textura 176
 - aplicar degradado 171
 - aplicar patrón 173
 - aplicar rellenos de color 186
 - aplicar sólidos 170
 - buscar y reemplazar 357
 - cambiar color de herramientas de forma 169
 - con trama 177
 - dibujar sobre trazos 169
 - editar degradado 172
 - editar sólidos 170
 - fundir o suavizar 175
 - guardar degradado 173
 - ilusión de transparencia 178
 - intercambiar color de trazo y relleno 166
 - mover 174
 - para herramientas de dibujo 169
 - restablecer color predeterminado 167
 - rotar 174
 - transformar degradados 174
 - transformar patrón 174
 - remodelar objetos vectoriales 118
 - reordenar, efectos 198
 - repetir acciones 65
 - reproducir animaciones 292
 - requisitos del sistema 17
 - restringir proporciones 72
 - restringir, rotar 94
 - resultados de la exportación 321
 - rollover de intercambio de imagen
 - con una única división 268
 - creación de rollover desunido 270
 - rollover desunido 270
 - creación 270
 - rollover simple
 - aplicación del comportamiento
 - rollover simple 264
 - creación 264
 - rollovers
 - añadir, estado Abajo 236
 - añadir, estado Sobre y Abajo 236
 - área activa 239
 - asignar a URL 237
 - barras de navegación 242
 - con divisiones superpuestas 278
 - convertir del formato de Fireworks 2 243
 - crear 234
 - definición 263
 - editar 238
 - efectos de bisel 240
 - insertar desde bibliotecas 243
 - intercambiar imagen 268

- rollovers con forma irregular 277
- rollovers simples 264
- rollovers con forma irregular 277
- rotar
 - cambiar posición del eje de rotación 94
 - objetos 94
 - restringir 94
- RVA, modelo color 163

S

- saturación 187
- segmentos
 - convertir 112
 - curvos, editar 110
 - rectos, editar 110
- seleccionar
 - anular la selección de un objeto 90
 - anular selección recuadro 131
 - área circundante del recuadro 134
 - área de píxeles de estilo libre 129
 - área poligonal de píxeles 130
 - colores similares 130
 - contraer borde recuadro selección 134
 - expandir borde recuadro selección 133
 - fundir bordes 138
 - imágenes 128
 - objetos adicionales 90
 - objetos agrupados 97
 - píxeles 128
 - puntos 114
 - suavizar borde recuadro selección 135
- selector de color del sistema 167
- Separar, comando 120
- símbolo del botón, importar 241
- símbolos
 - colocar instancias en documentos 225
 - crear 224
 - crear instancias 225
 - definir 224
 - duplicar 226
 - editar 225
 - exportar 227
 - importar 227
 - modificar 225
 - romper vínculos 226
 - suprimir 226
- simplificar trazados 122

- Simplificar, comando 122
- sistema, selector de colores, cuadros de color 165
- sólido, rellenos
 - añadir textura 176
 - aplicar 170
- suavizado
 - color de fondo del resultado 316
 - quitar halos 317
 - suavizar bordes de texto 149
- Suavizar, comando 135
- Subselección, herramienta, unión automática de trazados 113
- superposición de divisiones 253

T

- Tabla de color
 - actualización 312
 - muestra bloqueada 312
 - muestra con varios atributos 312
 - muestra modificada 312
 - muestra transparente 312
 - muestra Websafe 312
 - panel 312
 - selección de un color 312
 - selección de un rango de colores 313
 - selección de varios colores 313
- tablas anidadas 262
- tamaño de archivo
 - ajuste de pérdida para reducir el tamaño 307
 - reducción de la calidad 309
- teclado, métodos abreviados 61
 - cambiar conjunto actual 62
 - personalizar 62
- texto
 - atributos, guardar 150
 - buscar y reemplazar 356
 - color 149
 - dirección 147
 - divisiones 254
 - editar 144
 - introducir 142
 - orientación 147
- texto alternativo 248
- texto en trazados
 - anexar texto a trazado 151
 - cambiar forma de trazado 151
 - colocar texto en trazado 152

- convertir texto en trazado 153
 - editar texto anexo a trazado 151
 - mover punto inicial de texto 153
 - separar del trazado 151
- texto, alinear 148
 - centro 148
 - derecha 148
 - expandido 148
 - izquierda 148
 - justificado 148
- texto, bloques
 - cambiar tamaño 143
 - mover 143
 - tamaño automático 143
- texto, estilo
 - cursiva 145
 - efectos 150
 - negrita 145
 - relleno 150
 - subrayado 145
 - trazo 150
- Texto, herramienta 142
- textura
 - añadir a relleno 176
 - añadir a trazos 175
- tiempo de descarga del archivo 303
- tipos de paletas de colores
 - adaptable 310
 - adaptable Web 310
 - blanco y negro 311
 - escala de grises 311
 - exacta 310
 - personalizada 311
 - sistema (Macintosh) 310
 - sistema (Windows) 310
 - uniforme 311
 - Web 216 310
- tiradores
 - de punto 110
 - de punto, ver 115
 - transformar 92
- tramado 307
 - con colores Websafe 177
- transformar
 - mediante arrastre 92
 - numéricamente 95
 - objetos 92
- texto 153
- transparencia 315
 - adición o eliminación de colores 316
 - animación 294
 - convertir imágenes a transparencia de color degradado 191
 - ilusión 178
 - selección de un color 315
- trazados 119
 - añadir textura de trazo 175
 - cambiar forma 113
 - cambiar segmento adyacente 113
 - compuestos 120
 - convertir rectos en curvos 112
 - copiar y pegar 330
 - de estilo libre 105
 - doblar segmento adyacente 115
 - editar trazos 167
 - intercambiar color de trazo y relleno 166
 - recortar 122
 - restablecer colores predeterminados 167
 - seleccionar un punto 114
 - separar 120
 - vectoriales, exportación 328
 - volver a dibujar 119
- trazar puntos 107
- Trazo, panel 167
- trazos
 - añadir textura 175
 - añadir texturas externas a lista 177
 - borde 167
 - buscar y reemplazar 357
 - cambiar centrado 168
 - cambiar color de herramientas de dibujo 166
 - dibujar relleno 169
 - editar 167
 - elegir un trazo 167
 - intercambiar color de trazo y relleno 166
 - reorientar 168
 - restablecer color predeterminado 167
- triángulos 104
- Tutorial 27

U

- unir trazados 120
- Unir, comando 121
- URL
 - absoluto, escribir 230
 - asignar a botones 237
 - asignar a un objeto Web 229
 - relativo, escribir 230

V

- valores URL
 - asignación a rollovers 273
 - buscar y reemplazar 358
 - selección de opciones de destino 248
- vector, modo, activar 102, 126
- vínculos HTML rotos 393
- visualizar barras de herramientas 55
- volver a dibujar el documento 77
- volver a dibujar trazado, herramienta 119
- volver a muestrear 75
- volver a reproducir animaciones 292

W

- Windows, requisitos del sistema 17

X

- Xtra Importar para Director 332
- Xtras
 - Brillo/Contraste 185
 - Buscar bordes 190
 - como efectos automáticos 179
 - Curvas 182
 - Desenfocar 188
 - Desenfocar más 188
 - Desenfoque gaussiano 189
 - Desperfilar máscara 192
 - Invertir 188
 - Matiz/Saturación 187
 - Niveles 180
 - Niveles automáticos 182
 - Perfilar 191
 - Perfilar más 191

Z

- zonas interactivas
 - asignación de valores URL 247
 - comportamientos arrastrar y colocar 249
 - creación 245
 - edición de la forma 249
 - sobre las divisiones 279
- zoom 75