

Utilización de Fireworks MX

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 comerciales, marcas de servicios o nombres comerciales de Macromedia, Inc. o de otras entidades, y pueden estar registrados en jurisdicciones de otros países.

Esta guía contiene vínculos a sitios web de terceros que no se encuentran bajo el control de Macromedia, y de cuyo contenido 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 ayuda, pero su inclusión no implica que Macromedia haga suyo ni acepte responsabilidad alguna por el contenido de dichos sitios.

Aclaración de responsabilidades de Apple

APPLE COMPUTER, INC. NO OFRECE NINGUNA GARANTÍA, EXPRESA NI IMPLÍCITA, DEL PAQUETE DE SOFTWARE ADJUNTO, SU COMERCIALIZACIÓN NI SU ADECUACIÓN PARA NINGÚN 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.

Copyright © 2002 Macromedia, Inc. 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. Porciones del software con licencia en los EE.UU. N° de patente 4.558.302 y equivalentes extranjeras. Otras en tramitación. Copyright de las porciones 1988, 2000 Aladdin Enterprises. Todos los derechos reservados. Este software está basado parcialmente en el trabajo de Independent JPEG Group. Copyright de las porciones 1998, Soft Horizons. Todos los derechos reservados. No se permite la copia, fotocopia, reproducción, traducción ni conversión de este manual mediante ningún medio electrónico o mecánico, ya sea en parte o en su totalidad, sin la previa autorización por escrito de Macromedia, Inc.

Número de referencia ZFW60M200SP.

Agradecimientos

Escrito por: Dale Crawford, Tonya Estes, David Jacowitz, Kenneth Price

Editado por: Rosana Francescato

Proyecto dirigido por: Stuart Manning

Producido por: Caroline Branch, John Francis, Patrice O'Neill

Directora de producción de localización: Masayo Noda

Director de proyecto de localización: Sami Kaied

Directora de localización: Gloria Figueroa

Fotografía por: Chris Basmajian

Multimedia por: Aaron Begley

Primera edición: junio 2002

Macromedia, Inc.

600 Townsend St.

San Francisco, CA 94103 (EE.UU.)

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

Primeros pasos	7
Requisitos del sistema	7
Instalación de Fireworks	8
Novedades de Fireworks	10

CAPÍTULO 1

Tutorial básico de diseño gráfico	15
Contenido	15
Conocimientos necesarios	15
Copia de la carpeta Tutorials	16
Visualización del archivo finalizado	16
Creación y almacenamiento de un documento nuevo	16
Examen del entorno de trabajo de Fireworks	18
Creación y modificación de objetos vectoriales	19
Importación de un mapa de bits y selección de píxeles	22
Añadición y modificación de efectos automáticos	25
Utilización de capas y objetos	26
Creación y modificación de una máscara	30
Creación y modificación de texto	32
Exportación del documento	38
Pasos siguientes	42

CAPÍTULO 2

Tutorial básico de diseño web	43
Contenido	43
Conocimientos necesarios	43
Copia de la carpeta Tutorials	44
Visualización de la página web finalizada	44
Apertura del archivo de origen	45
Importación de un elemento gráfico	45
División del documento	45
Creación de un rollover de arrastrar y colocar	48
Creación y edición de botones para generar una barra de navegación	51
Creación y edición de un menú emergente	57
Optimización del documento	64
Exportación de HTML	67
Comprobación del archivo finalizado	71
Pasos siguientes	72

CAPÍTULO 3

Conceptos básicos sobre Fireworks	73
Acerca de las imágenes vectoriales y de mapa de bits	73
Acerca de la utilización de Fireworks	74
Creación de un documento nuevo	75
Apertura e importación de archivos	76
Almacenamiento de archivos de Fireworks	82
El entorno de trabajo de Fireworks	83
Cambio del lienzo	94

CAPÍTULO 4

Selección y transformación de objetos	105
Selección de objetos	105
Selección de píxeles	108
Edición de objetos seleccionados	118
Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones	120
Organización de objetos	123

CAPÍTULO 5

Utilización de mapas de bits	127
Utilización de mapas de bits	127
Creación de objetos de mapa de bits	127
Dibujo, pintura y edición de objetos de mapa de bits	129
Retoque de mapas de bits	132
Ajuste del color y el tono de un mapa de bits	135
Desenfoque y perfilado de mapas de bits	144

CAPÍTULO 6

Utilización de objetos vectoriales	149
Dibujo de objetos vectoriales	149
Edición de trazados	162

CAPÍTULO 7

Utilización de texto	171
Introducción de texto	171
Edición de texto	173
Aplicación de trazos, rellenos y efectos al texto	182
Unión de texto a un trazado	182
Transformación de texto	185
Conversión de texto en trazados	185
Importación de texto	186
Revisión ortográfica	187
Utilización del Editor de texto	188

CAPÍTULO 8

Aplicación de colores, trazos y rellenos	191
Utilización de la sección Colores del panel Herramientas	191
Organización de grupos de muestras y modelos de color	192
Uso de los cuadros de color y de las ventanas emergentes de color	199
Utilización de trazos	200
Utilización de rellenos	205
Aplicación de rellenos degradados y de patrón	207
Adición de textura a trazos y rellenos	212

CAPÍTULO 9	
Utilización de efectos automáticos	215
Aplicación de efectos automáticos	215
Edición de los efectos automáticos.	220
CAPÍTULO 10	
Capas, enmascaramiento y mezcla	223
Utilización de capas	223
Enmascaramiento de imágenes	229
Mezcla y transparencia.	247
CAPÍTULO 11	
Uso de estilos, símbolos y valores URL	251
Uso de estilos	251
Uso de símbolos	254
Utilización de valores URL	260
CAPÍTULO 12	
Divisiones, rollovers y zonas interactivas	263
Creación y edición de divisiones	263
Adición de interactividad en las divisiones.	271
Preparación de las divisiones para la exportación	279
Utilización de zonas interactivas y mapas de imagen	284
CAPÍTULO 13	
Creación de botones y menús emergentes	289
Creación de símbolos de botón	289
Creación de barras de navegación	299
Creación de menús emergentes	299
CAPÍTULO 14	
Creación de animaciones	311
Creación de una animación	311
Trabajo con símbolos de animación.	312
Utilización de fotogramas	316
Interpolación.	321
Presentación preliminar de una animación	322
Exportación de la animación	323
Trabajo con animaciones existentes	324
Uso de varios archivos como una única animación	325
CAPÍTULO 15	
Optimización y exportación	327
Acerca de la optimización	327
Uso del Asistente de exportación	328
Optimización en el área de trabajo	331
Exportación desde Fireworks	349
Uso del botón Exportación rápida	363

CAPÍTULO 16	
Utilización de Fireworks con otras aplicaciones.	365
Funcionamiento con Macromedia Dreamweaver MX	365
Funcionamiento con Macromedia Flash MX.	379
Funcionamiento con Macromedia FreeHand.	384
Funcionamiento con Macromedia Director.	388
Funcionamiento con Macromedia HomeSite	391
Funcionamiento con Microsoft FrontPage.	394
Funcionamiento con Adobe Photoshop.	397
Acerca del funcionamiento con Adobe GoLive	402
Acerca del funcionamiento con editores HTML	402
CAPÍTULO 17	
Automatización de tareas repetitivas.	403
Búsqueda y reemplazo	404
Proceso por lotes	409
Uso del historial del proyecto.	417
Extensión de Fireworks	418
CAPÍTULO 18	
Preferencias y métodos abreviados de teclado.	423
Configuración de preferencias	423
Cambio de conjuntos de métodos abreviados de teclado	426
Utilización de archivos de configuración	429
ÍNDICE ALFABÉTICO	435

INTRODUCCIÓN

Primeros pasos

Macromedia Fireworks MX 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.

Fireworks puede utilizarse para crear, editar y animar gráficos web, añadir interactividad avanzada y optimizar imágenes en entornos profesionales. En Fireworks es posible crear y modificar imágenes vectoriales y de mapa de bits en una sola aplicación. Todo es modificable en todo momento. Y el flujo de trabajo puede automatizarse para satisfacer las necesidades de cambio y actualización que de otra forma exigirían una enorme dedicación.

Fireworks se integra con otros productos de Macromedia, como Dreamweaver, Flash, FreeHand y Director, y con otros editores HTML y aplicaciones gráficas de uso frecuente para ofrecer una solución web global. Los elementos gráficos de Fireworks pueden exportarse fácilmente con código HTML y JavaScript adaptado al editor de HTML que se utilice.

Requisitos del sistema

Antes de instalar Fireworks, asegúrese de que su sistema cumple los siguientes requisitos de hardware y software:

Microsoft Windows™

- Procesador Intel® Pentium® II a 300 MHz
- Windows 98 SE, ME, NT® 4 (Service Pack 6), 2000 o XP
- 64 MB de RAM (recomendables 128 MB) más 80 MB de espacio disponible en disco
- Monitor de 256 colores con resolución de 800 x 600 píxeles o superior
- Adobe Type Manager® versión 4 o posterior para utilizar con fuentes Type 1
- Unidad de CD-ROM

Macintosh®

- Procesador Power Macintosh G3 con OS 9.1 o posterior, u OS X versión 10.1 o posterior
- 64 MB de RAM (recomendables 128 MB) más 80 MB de espacio disponible en disco
- Monitor de 256 colores con resolución de 800 x 600 píxeles o superior
- Adobe Type Manager versión 4 o posterior para utilizar con fuentes Type 1 (sólo OS 9.x)
- Unidad de CD-ROM

Instalación de Fireworks

Ante todo, consulte el documento Léame incluido en el CD-ROM de Fireworks para ver la información o las instrucciones más recientes sobre el producto.

Para instalar Fireworks:

- 1 Introduzca el CD de Fireworks en la unidad de CD-ROM.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - 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 en el CD de Fireworks. Haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Ejecutar.
 - En Macintosh, haga doble clic en el icono del instalador de Fireworks.
- 3 Siga las instrucciones de la pantalla.
El programa de instalación solicitará la información que necesite.
- 4 Si el sistema lo indica, reinicie el ordenador.

Ejecución de Fireworks en sistemas conectados en red

Macromedia posee un sistema de detección de licencia en red que impide ejecutar copias de Fireworks con el mismo número de serie en varios sistemas conectados en una red de área local.

Cuando se intenta iniciar Fireworks y hay más usuarios de los autorizados utilizando Fireworks en la misma red, el sistema advierte sobre la limitación de licencia.

Si cree que el mensaje de advertencia se debe a un error o desea obtener licencias adicionales del producto, póngase en contacto con el servicio de asistencia técnica de Macromedia en <http://www.macromedia.com/es/support/email/cs/>.

Visualización de los archivos instalados con Fireworks

Es posible que en algún momento sea preciso visualizar o acceder a los archivos instalados con Fireworks. Durante la instalación, Fireworks coloca los archivos en diversas ubicaciones del sistema. Es importante saber dónde residen estos archivos y por qué. Para más información, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 429.

Los usuarios de Macintosh deben prestar especial atención al nuevo formato que utiliza Fireworks para almacenar la aplicación y los archivos de configuración predeterminados. Para más información, consulte “Visualización del contenido del paquete (sólo Macintosh)” en la página 433.

Aprendizaje de Fireworks

Hay varios recursos para aprender a utilizar Fireworks, como el manual de inicio rápido (*Primeros pasos con Fireworks MX*), el sistema de Ayuda, que puede iniciarse desde la aplicación, una versión PDF de la documentación completa de Fireworks y varias fuentes de información en la web.

La Ayuda de Fireworks está disponible siempre que la aplicación Fireworks está activa y contiene la documentación completa del programa. Elija Ayuda > Uso de Fireworks para abrir la Ayuda de Fireworks. Si utiliza Mac OS X, elija Ayuda > Ayuda de Fireworks.

Las guías prácticas de Fireworks (tutoriales) presentan las funciones principales de Fireworks de forma interactiva y pueden terminarse en apenas una hora cada una. Incluyen tareas habituales de Fireworks, como el uso de herramientas de dibujo y edición, la optimización de imágenes y la creación de elementos interactivos, como rollovers y barras de navegación.

El panel **Respuestas** es un centro de información que reúne en un solo lugar los tutoriales, las Notas técnicas y los datos más recientes sobre Fireworks. El panel Respuestas es dinámico; basta con un clic del botón para obtener las últimas actualizaciones e información sobre Fireworks directamente de Macromedia.

La **aplicación Fireworks** propiamente dicha contiene numerosos cuadros de diálogo y de ayuda emergente que facilitan el uso del programa. La ayuda emergente aparece al situar brevemente el puntero sobre un elemento de la interfaz de usuario.

Primeros pasos con Fireworks MX incluye información general sobre las funciones básicas de Fireworks.

El **PDF Utilización de Fireworks MX** contiene la documentación completa sobre Fireworks; este archivo puede imprimirse y permite realizar búsquedas. Está disponible en el CD de instalación y en el sitio web de Macromedia en <http://www.macromedia.com/es/>.

El **sitio web de Macromedia** se renueva periódicamente con la información más reciente sobre Fireworks, consejos de usuarios expertos, temas avanzados, ejemplos, sugerencias y actualizaciones. Si desea obtener noticias sobre Fireworks e informarse sobre cómo sacar el máximo provecho del programa, visite el sitio web de Macromedia en <http://www.macromedia.com/es/support/>.

El **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. Para consultar [news://forums.macromedia.com/macromedia.fireworks](http://forums.macromedia.com/macromedia.fireworks), utilice un lector de grupos de noticias.

Extending Fireworks MX incluye información sobre el uso 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. El PDF *Extending Fireworks MX* está disponible en el CD y en el sitio web de Macromedia en <http://www.macromedia.com/support/fireworks/extend.html>.

Registro de Fireworks

Para obtener una mejor asistencia de Macromedia, es aconsejable que registre su copia de Macromedia Fireworks, ya sea electrónicamente o por correo.

Al registrarse entrará en la lista prioritaria de envío de últimas noticias sobre las actualizaciones y los nuevos productos de Macromedia. Recibirá por correo electrónico información puntual sobre actualizaciones de productos y el nuevo contenido de los sitios web www.macromedia.com y www-euro.macromedia.com.

Para registrar su copia de Fireworks, siga uno de estos procedimientos:

- Elija Ayuda > Registro en línea y rellene el formulario electrónico.
- Elija Ayuda > Imprimir registro, imprima el formulario y envíelo a la dirección que figura en él.

Novedades de Fireworks

Gracias a sus características nuevas, Fireworks MX es una aplicación enormemente accesible, con más potencia para crear elementos gráficos y mayor interactividad para sitios web. Con ella los usuarios maximizan su productividad, ya sean diseñadores de web veteranos, desarrolladores de HTML que también trabajan con imágenes o nuevos desarrolladores web que tienen que crear páginas web interactivas con poco o ningún conocimiento de codificación o JavaScript.

Fireworks MX se ha sometido a un profundo proceso de perfeccionamiento y ahora posee una moderna interfaz de usuario, nuevas y potentes funciones de botones y menús emergentes y herramientas intuitivas de mapa de bits y vectoriales. Su integración con otras aplicaciones de Macromedia (y de otros fabricantes) permite importar diversos formatos de archivo y enviarlos con facilidad a otras aplicaciones mientras se trabaja. También es nueva la posibilidad de crear comandos en JavaScript con Macromedia Flash que en Fireworks MX aparecen como paneles o cuadros de diálogo.

Características fáciles de usar

Gracias a su entorno de trabajo cómodo e intuitivo, que incluye un Inspector de propiedades y herramientas que funcionan como cualquier profesional podría esperar, Fireworks MX es una aplicación fácil de aprender y de aplicar al trabajo con rapidez. Fireworks MX ha cambiado de aspecto: ahora está más organizado y se combina mejor con otras aplicaciones de Macromedia MX Studio.

La gestión de paneles incluye entre sus mejoras la posibilidad de crear grupos de paneles y después contraerlos para que sólo esté visible la barra de título hasta que sea preciso utilizar un panel. Los grupos de paneles pueden acoplarse en una zona específica, lo cual permite organizar el espacio de trabajo y arrastrar grupos de paneles o paneles sueltos a cualquier lugar de éste. Para más información, consulte “Organización de paneles y grupos de paneles” en la página 87.

El Inspector de propiedades es un panel dinámico con numerosas opciones que cambian a medida que se trabaja. Al abrir un documento, el Inspector de propiedades muestra sus propiedades, como el color y el tamaño del lienzo. Al elegir una herramienta del menú Herramientas, el Inspector de propiedades muestra las opciones que contiene. Cuando se selecciona un objeto vectorial, muestra la información de trazo y relleno.

Desde el Inspector de propiedades es posible cambiar directamente éstas y otras opciones, como efectos automáticos, modos de mezcla y opacidad, en lugar de tener que abrir o activar los paneles uno a uno. En definitiva, el Inspector de propiedades, que ya conocen los usuarios de Macromedia Dreamweaver y Macromedia Flash, reduce el número de paneles del espacio de trabajo. Para más información, consulte “Uso del Inspector de propiedades” en la página 85.

La edición de vectores y mapas de bits, ahora posible sin selección de modo, elimina la necesidad de alternar constantemente entre los modos de vector y de mapa de bits. Al elegir una herramienta o un tipo de objeto, el programa deduce automáticamente si se van a crear o editar mapas de bits, vectores o texto.

La edición de mapas de bits ha mejorado con la inclusión de funciones intuitivas que permiten crear mapas de bits a base de cortar, copiar y pegar, desplazar recuadros de selección entre mapas de bits y perfeccionar imágenes con un nuevo conjunto de herramientas de retoque. Además, un nuevo menú de selección agrupa los comandos de selección más frecuentes.

Las secciones del panel Herramientas que contienen las herramientas para crear y editar mapas de bits, vectores y objetos web ofrecen indicaciones para elegir intuitivamente la herramienta adecuada y lograr resultados creativos predecibles. En las categorías Seleccionar, Colores y Ver se distribuyen otras herramientas y funciones de herramientas. Para más información, consulte “Uso del panel Herramientas” en la página 84.

El botón Exportación rápida muestra las opciones necesarias para exportar varios formatos de archivo o estilos HTML e iniciar otros productos de Macromedia desde la ventana de documento, lo que ahorra tiempo de instalación y agiliza el flujo de trabajo. Para más información, consulte “Uso del botón Exportación rápida” en la página 363.

El texto en pantalla permite integrar visualmente texto e imágenes sin tener que utilizar el editor de texto. Basta con elegir la herramienta Texto, hacer clic en el lienzo y comenzar a escribir. Los atributos del texto de la herramienta pueden definirse en el Inspector de propiedades antes de comenzar a escribir o asignarse al texto existente que se resalte. Fireworks MX posee varios controles nuevos de texto y párrafo para asignar formato a textos. Para más información, consulte “Utilización de texto” en la página 171.

Las funciones de zoom permiten arrastrar la herramienta Aumentar y reducir para determinar el grado exacto de aumento. Después de arrastrar para ampliar o reducir el documento, el grado de aumento se indica en el cuadro de texto Establecer nivel de aumento situado en la parte inferior del documento.

La compatibilidad del programa con Windows XP y Macintosh OS X permite obtener el máximo provecho de los últimos sistemas operativos. Fireworks MX admite todas las mejoras de la interfaz de usuario Carbon de OS X.

La exportación de XHTML posibilita la exportación, actualización e importación de XHTML con todos los estilos que Fireworks ofrece para HTML. Los documentos heredados convertidos a XHTML en Dreamweaver MX pueden someterse a este procedimiento.

El panel Respuestas, una nueva función de Fireworks MX, Dreamweaver MX y Flash MX, es un vínculo actualizable con páginas web convenientemente situado en el espacio de trabajo de Fireworks. Estando conectado, al hacer clic en el botón Actualizar es posible descargar información reciente de Macromedia o buscar documentos, como las Notas técnicas, en bases de datos en línea.

El corrector ortográfico detecta los errores ortográficos en todos los bloques de texto del documento. Cuando encuentra una palabra que no reconoce, plantea sugerencias para corregirla o permite incorporarla al diccionario.

La compatibilidad con fuentes de otras plataformas facilita el uso compartido de archivos en grupos de trabajo y entre clientes sin preocuparse por los problemas que esto suele acarrear. Fireworks conserva el aspecto de todo el texto de un documento en sistemas que no tienen las fuentes del documento.

Características de mejora de potencia

Fireworks MX posee varias nuevas y potentes características de creatividad y automatización que los nuevos diseñadores encontrarán fáciles de usar y que los desarrolladores experimentados apreciarán. Estas características convierten a Fireworks en parte esencial del trabajo del diseñador web y del desarrollador, desde la concepción a la integración.

El Asistente para gráficos con datos permite asignar variables a texto, imágenes, zonas interactivas y divisiones, y después generar varios documentos basados en el original, cada uno de ellos con información propia tomada de un archivo delimitado por comas o base de datos XML.

El creador de barras de navegación del menú Comandos automatiza el proceso de crear rápidamente barras de navegación utilizando los prácticos símbolos de botón de Fireworks MX. Es posible seleccionar una instancia de un símbolo de botón y a continuación indicar el número de copias, elegir orientación horizontal o vertical, definir el espaciado y asignar etiquetas y direcciones URL a los botones en un cuadro de diálogo integrado.

El editor de menú emergente, la función más utilizada de Fireworks 4 ha mejorado en control creativo. Ahora permite crear un menú emergente horizontal o vertical y determinar las características de bordes, el espacio entre celdas y el tamaño de celda independientemente del tamaño del texto. También es posible definir la ubicación de los menús con respecto al objeto de activación y la colocación de los submenús con respecto a la opción de menú o menú emergente que los activan. Fireworks genera automáticamente código JavaScript; los menús exportados son totalmente compatibles con Dreamweaver MX. Para más información, consulte “Creación de menús emergentes” en la página 299.

La edición de símbolos de botón permite crear un símbolo de botón y después diferenciar fácilmente cada instancia con texto, valores URL y destinos propios mediante el Inspector de propiedades. A la vez, es posible modificar otras características en el símbolo propio mediante dicho y aplicar los cambios a todas las instancias del botón sin que ello afecte a las propiedades específicas de cada una. Para más información, consulte “Creación de símbolos de botón” en la página 289.

Características abiertas de flujo de trabajo

No es necesario verse limitado por el flujo de trabajo de los demás. Con Fireworks MX, la producción gráfica se integra en el proceso de desarrollo en un flujo de trabajo abierto y eficaz que reconoce y permite utilizar los formatos de archivo, aplicaciones y normas empleados.

Los comandos JavaScript con interfaz SWF elevan la creación de comandos JavaScript a un nivel superior. Si desean ampliar y automatizar Fireworks, los desarrolladores pueden crear y ejecutar comandos complejos combinando el API de ampliación JavaScript de Fireworks con interfaces desarrolladas en Flash MX con componentes y ActionScript. Para más información, consulte *Extending Fireworks MX*, disponible en PDF en el CD de instalación y en <http://www.macromedia.com/support/fireworks/extend.html>.

La compatibilidad con Macromedia Exchange significa que los usuarios, incluso los que no están interesados en crear comandos en JavaScript, pueden descargar comandos creados por el usuario desde Exchange. Los comandos aparecen en el espacio de trabajo de Fireworks MX como paneles o cuadros de diálogo fáciles de usar. Fireworks MX se suministra con varios comandos creados por el usuario en el menú Comandos y un panel Alinear creado por el usuario en el menú Ventana.

Los controles de disposición de tablas de divisiones permiten definir y optimizar la disposición de las tablas de divisiones arrastrando guías de división. Fireworks cambia automáticamente el tamaño de las divisiones y añade o suprime divisiones en función de las necesidades. Para más información, consulte “Desplazamiento de guías para editar divisiones” en la página 269.

La función Reconstituir tabla crea instantáneamente un nuevo archivo de origen PNG de Fireworks cuando el puntero señala un archivo HTML que contiene tablas con divisiones de imagen. Comportamientos de Macromedia Fireworks y Macromedia Dreamweaver, tales como rollovers de imágenes y menús emergentes, se importan y se anexan a las divisiones correspondientes.

Esto resulta útil para proyectos en sitios web existentes cuando los únicos archivos disponibles son las páginas HTML publicadas. Los archivos HTML se pueden importar a Fireworks para crear archivos de origen PNG a partir de ellos. Para más información, consulte “Creación de archivos PNG de Fireworks a partir de archivos HTML” en la página 78.

La capacidad para texto de Photoshop 6 permite abrir archivos de Photoshop 6 o 7 con el texto modificable intacto, editar la imagen y exportar de nuevo a formato Photoshop sin perder el aspecto correcto del texto ni la posibilidad de editarlo. Para más información, consulte “Acerca de la importación de texto desde Photoshop” en la página 398.

La exportación e importación con Microsoft FrontPage está disponible con un mero clic del botón Exportación rápida. Las funciones de ejecución y edición de tablas funcionan con archivos originales de Fireworks; las tablas se actualizan en FrontPage sin perder los cambios en el código introducidos en FrontPage. Para más información, consulte “Exportación de HTML de Fireworks a FrontPage” en la página 395.

La integración con Macromedia Sitespring introduce la mejor práctica de producción y gestión de clientes en el espacio de trabajo de Fireworks MX. Basta con elegir Ventana > Sitespring para abrir la ventana de Sitespring. Para más información, consulte la documentación de Sitespring.

CAPÍTULO 1

Tutorial básico de diseño gráfico

Este tutorial describe las tareas básicas de diseño gráfico con Macromedia Fireworks MX. Ayuda a obtener experiencia práctica en la aplicación de gráficos web más utilizada del mercado y a aprender con ello conceptos básicos de diseño gráfico.

Si ya está familiarizado con el diseño gráfico en Fireworks, quizá prefiera continuar con el “Tutorial básico de diseño web” en la página 43, donde aprenderá a diseñar páginas web con Fireworks.

Contenido

Con este tutorial, en menos de una hora terminará las tareas necesarias para crear un anuncio de alquiler de coches antiguos con Fireworks. Aprenderá lo siguiente:

- Copia de la carpeta Tutorials
- Visualización del archivo finalizado
- Creación y almacenamiento de un documento nuevo
- Examen del entorno de trabajo de Fireworks
- Creación y modificación de objetos vectoriales
- Importación de un mapa de bits y selección de píxeles
- Adición y modificación de efectos automáticos
- Utilización de capas y objetos
- Creación y modificación de una máscara
- Creación y modificación de texto
- Exportación del documento

Conocimientos necesarios

Aunque este tutorial está diseñado para usuarios sin experiencia en Fireworks, incluye numerosas funciones nuevas del programa, por lo que también los usuarios experimentados pueden beneficiarse de él. No es necesario ser diseñador gráfico para estudiar el tutorial, pero sí hacen falta conocimientos informáticos básicos y ser capaz de utilizar aplicaciones habituales de autoedición. Esto incluye saber buscar archivos y carpetas en el disco duro.

Copia de la carpeta Tutorials

Antes de empezar, debe copiar la carpeta Tutorials para poder guardar los resultados del trabajo y conservar los archivos originales por si otros usuarios utilizan el tutorial más adelante.

- 1 Desplácese a la carpeta de la aplicación Fireworks en el disco duro.

Nota: Si no logra encontrar la carpeta de Fireworks, es posible que tenga acceso limitado a determinados archivos del sistema. Puede descargar los archivos necesarios para este tutorial del Centro de asistencia de Fireworks en la web en <http://www.macromedia.com/es/support/>.

- 2 Arrastre una copia de la carpeta Tutorials a su escritorio.

Visualización del archivo finalizado

Abra el archivo de tutorial terminado para ver el aspecto final del proyecto.

- 1 Inicie el navegador web.
- 2 Desplácese a la carpeta Tutorials que ha copiado en el escritorio y sitúese en Tutorial1/Complete.

Nota: De forma predeterminada, algunas versiones de Microsoft Windows ocultan la extensión de los tipos de archivos conocidos. Si no ha modificado este parámetro, los archivos de la carpeta Complete aparecerán sin extensión. Cuando se trata de gráficos web, es mejor ver las extensiones de archivo. Consulte la Ayuda de Windows si desea informarse sobre el modo de activar la visualización de extensiones.

- 3 Seleccione el archivo final.jpg y arrástrelo a la ventana abierta del navegador.

En este tutorial utilizará Fireworks para diseñar y exportar una copia del anuncio de coches antiguos de aquiler.

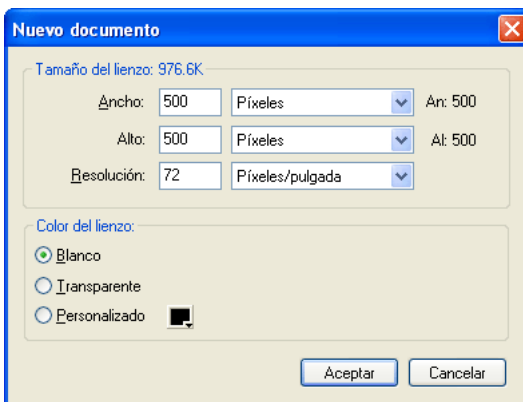
Nota: La carpeta Complete también incluye el documento de Fireworks utilizado para generar el archivo JPEG. Para ver el documento, haga doble clic sobre final.png.

Creación y almacenamiento de un documento nuevo

Después de ver el archivo final.jpg file, ya está preparado para empezar el proyecto.

- 1 En Fireworks, elija Archivo > Nuevo.

Se abre el cuadro de diálogo Nuevo documento.



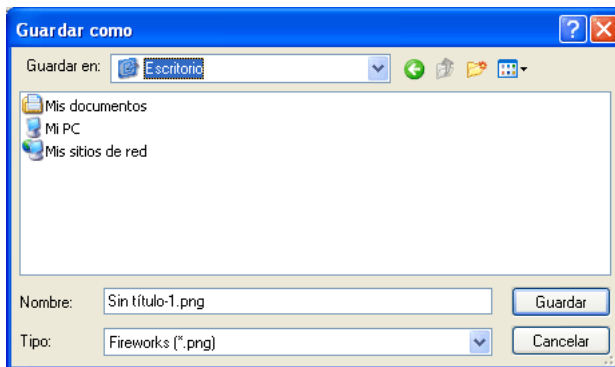
- 2 Introduzca **480** de ancho y **214** de alto. Cerciórese de que ambas medidas están en píxeles y de que el color del lienzo es blanco, y después haga clic en Aceptar.

Se abre una ventana de documento con una barra de título que indica Sin título-1.png (Windows) o Sin título-1 (Macintosh).

- 3 Si la ventana de documento no está maximizada, o sea, si no ocupa por completo el centro de la pantalla, haga clic en el botón Maximizar (Windows) o el cuadro Ampliar/Reducir (Macintosh) situado en la parte superior de la ventana de documento. De este modo tendrá espacio suficiente para trabajar.

- 4 Elija Archivo > Guardar como.

Se abre el cuadro de diálogo Guardar como (Windows) o Guardar (Macintosh).



- 5 Desplácese a la carpeta Tutorials/Tutorial1 en el escritorio.
- 6 Asígnele al archivo el nombre **vintage**.
- 7 Elija la opción Añadir extensión de archivo si aún no la ha seleccionado (sólo Macintosh).
- 8 Haga clic en Guardar.

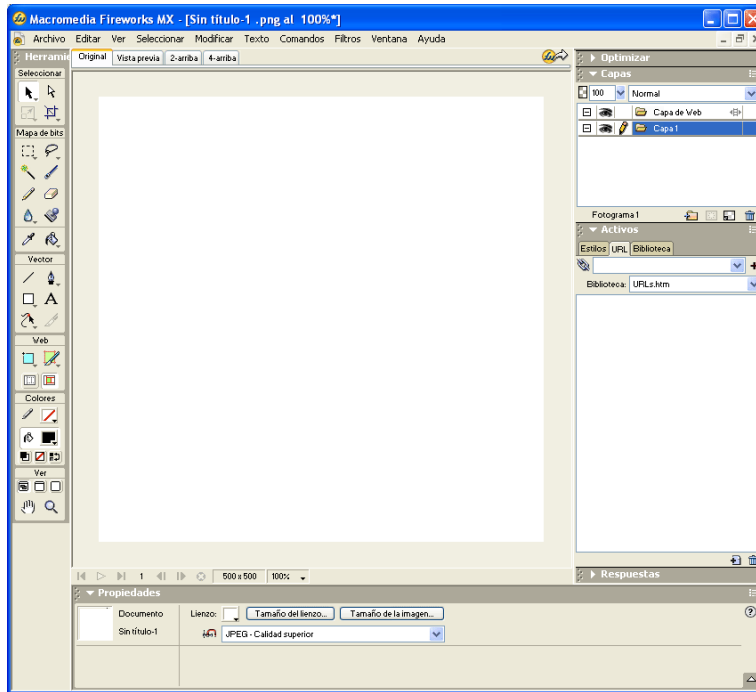
La barra de título muestra el nombre del archivo nuevo con la extensión PNG. PNG es el formato de archivo propio de Fireworks. El archivo PNG es el archivo de origen y donde va a realizar las tareas con Fireworks. Al final del tutorial aprenderá a exportar el documento a otro formato para utilizarlo en la web.

Conforme avance con el tutorial, recuerde guardar regularmente el trabajo con Archivo > Guardar.

Nota: Es posible que durante el tutorial necesite deshacer algún cambio realizado. Fireworks puede deshacer varios cambios recientes, dependiendo del número de pasos definidos en Preferencias. Para deshacer el cambio más reciente, elija Editar > Deshacer.

Examen del entorno de trabajo de Fireworks

Antes de continuar, examine los elementos que componen el entorno de trabajo de Fireworks:



- En el centro de la pantalla se encuentra la ventana de documento. En el centro de la ventana de documento se encuentra el lienzo. Aquí es donde se muestra el documento de Fireworks y las imágenes creadas.
- En la parte superior de la pantalla hay una barra de menús. La mayoría de los comandos de Fireworks son accesibles desde la barra de menús.
- En la izquierda de la pantalla se encuentra el panel Herramientas. Si el panel Herramientas no está visible, elija Ventana > Herramientas. El panel Herramientas contiene las herramientas para seleccionar, crear y modificar diversos elementos gráficos y objetos web.
- En la parte inferior de la pantalla se encuentra el Inspector de propiedades. Si no está visible, elija Ventana > Propiedades. El Inspector de propiedades presenta las propiedades del objeto o la herramienta seleccionados. Estas propiedades pueden cambiarse. Si no se ha seleccionado ningún objeto ni herramienta, indica las propiedades del documento.

El Inspector de propiedades muestra dos o cuatro filas de propiedades. Si está a media altura, es decir, si sólo muestra dos filas, es posible hacer clic en la flecha de ampliación del ángulo inferior derecho para ver todas las propiedades.



Flecha de ampliación en estado de media altura

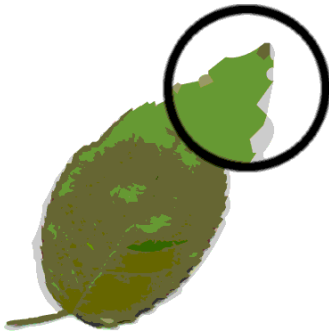
- En la derecha de la pantalla hay varios paneles, como Capas y Optimizar. Éstos y otros paneles pueden abrirse desde el menú Ventana.
- Desplace el puntero por los distintos elementos de la interfaz. Si mantiene el puntero el tiempo suficiente sobre un elemento, aparece la ayuda emergente. Los mensajes de la ayuda emergente identifican herramientas, menús, botones y otros rasgos de la interfaz en todo el programa. Desaparecen al retirar el puntero de los elementos en cuestión.

Conocerá más detalles sobre estos elementos a medida que avance con el tutorial.

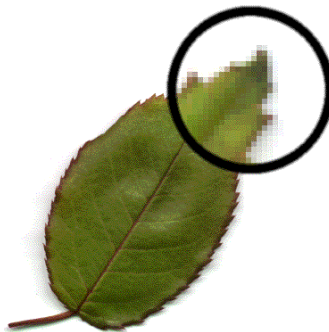
Creación y modificación de objetos vectoriales

Con Fireworks es posible crear y modificar dos tipos de imágenes: objetos vectoriales e imágenes de mapa de bits.

Un objeto vectorial es una descripción matemática de una forma geométrica. Los trazados de vectores se definen con puntos. Su calidad no se degrada cuando se amplían, reducen o cambian de escala. La hoja de la siguiente ilustración es un conjunto de objetos vectoriales. Observe la suavidad de los bordes incluso en la ampliación.



Por su parte, la imagen de mapa de bits está compuesta por una cuadrícula de píxeles de color. Las imágenes con variaciones complejas de color, como las fotografías, suelen ser imágenes de mapa de bits.

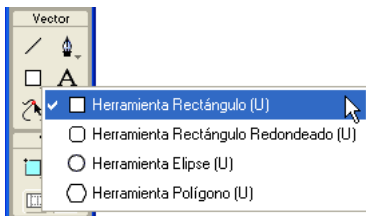


Así como otras aplicaciones ofrecen herramientas para editar formas vectoriales o imágenes de mapa de bits, Fireworks permite trabajar con ambos tipos de elementos gráficos. En esta sección va a trabajar con objetos vectoriales.

Creación de objetos vectoriales

Ahora va a crear dos elementos gráficos para el documento. En primer lugar, creará un rectángulo azul que colocará en la parte inferior del documento. Después creará un rectángulo que será el borde del contenido del lienzo.

- 1 Elija la herramienta Rectángulo en la sección Vector del panel Herramientas.



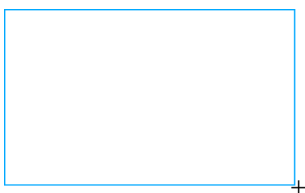
- 2 En el Inspector de propiedades, haga clic sobre el cuadro de color de relleno.



Se abre la ventana emergente de color de relleno.



- 3 Escriba **333366** en el cuadro de texto de la parte superior de la ventana y después pulse Intro. El cuadro de color de relleno cambia a azul oscuro para reflejar la elección.
- 4 En la ventana de documento, coloque el puntero en cruz sobre el lienzo y arrástrelo hacia abajo y a la derecha para crear un rectángulo. Puede dibujar el rectángulo en cualquier lugar del lienzo. Más adelante lo cambiará de lugar y de tamaño.



- 5 Al soltar el botón del ratón, aparece un rectángulo azul oscuro seleccionado en el área definida. Un objeto está seleccionado cuando tiene puntos azules en los vértices. La mayoría de los objetos también tienen los bordes resaltados en azul, pero los rectángulos son una excepción.

- 6 En el ángulo inferior izquierdo del Inspector de propiedades, introduzca **480** en el cuadro de anchura y **15** en el de altura y después pulse Intro.

El rectángulo cambia de tamaño para ajustarse a las dimensiones especificadas.



- 7 Elija la herramienta Puntero en la sección Seleccionar del panel Herramientas.
- 8 Arrastre el rectángulo hasta colocarlo en la parte inferior del lienzo como se muestra a continuación. Utilice las teclas de flecha para colocarlo con exactitud.



- 9 Vuelva a elegir la herramienta Rectángulo y dibuje un segundo rectángulo. Dibújelo en cualquier parte del lienzo y asígnele el tamaño que desee. En la próxima sección cambiará sus propiedades y posición.

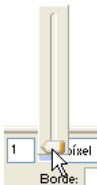
Definición de las propiedades de objeto

Ahora va a modificar el segundo rectángulo cambiando su tamaño, posición y color en el Inspector de propiedades.

- 1 Con el rectángulo aún seleccionado, haga clic en el cuadro de color de trazo del Inspector de propiedades e introduzca **CCCCCC** como valor de color. Pulse Intro para aplicar el cambio.



- 2 Establezca el tamaño de la punta en 1 arrastrando el deslizador emergente o indicándolo en el cuadro de texto.

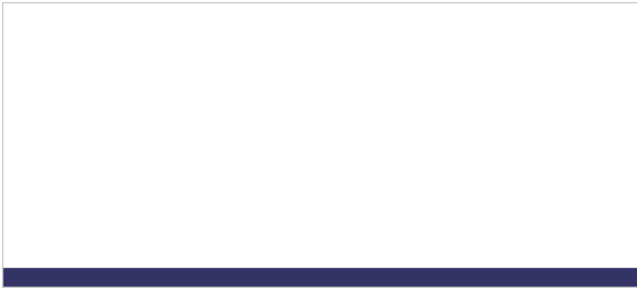


- 3 Haga clic en el cuadro de color de relleno del Inspector de propiedades y después en el botón Transparente.

4 En el Inspector de propiedades, introduzca los siguientes valores de anchura, altura y coordenadas. A continuación haga clic fuera del Inspector de propiedades para aplicar los cambios.

- Anchura: 480
- Altura: 215
- X: 0
- Y: 0

El rectángulo se convierte en un borde gris que recorre los bordes del lienzo.



Si el sistema utiliza gris como color de fondo de ventanas, quizá resulte difícil ver el rectángulo en este momento. No se preocupe, el rectángulo está ahí.

5 Elija la herramienta Puntero y haga clic en cualquier parte del rectángulo para anular su selección.

Los datos del Inspector de propiedades cambian. Al no haber objetos seleccionados, ahora indica las propiedades del documento y no las del objeto.

Importación de un mapa de bits y selección de píxeles

A continuación va a importar una imagen de mapa de bits y a crear una selección flotante a partir de sus píxeles.

Importación de una imagen

Va a modificar la imagen de un automóvil antiguo. En primer lugar debe importar la imagen.

- 1** Elija Archivo > Importar y desplácese a la carpeta Tutoriales del escritorio. Desplácese a la carpeta Tutorial1/Assets.
- 2** Seleccione car.jpg y haga clic en Abrir.

- 3 Alinee el puntero de inserción con el ángulo superior izquierdo del lienzo, como se muestra en la siguiente ilustración, y haga clic.



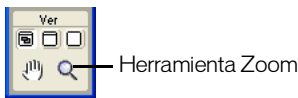
La imagen aparece seleccionada en el lienzo.

- 4 Haga clic en cualquier punto externo a la imagen seleccionada para anular su selección.

Creación de una selección de píxeles

Ahora va a seleccionar los píxeles que componen el coche de la imagen importada y a copiarlos y pegarlos como un objeto nuevo.

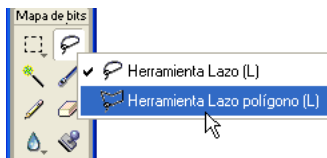
- 1 Elija la herramienta Zoom en la sección Ver del panel Herramientas.



- 2 Haga clic una vez sobre la imagen.

La imagen se amplía al 150%. La ampliación permite ver y controlar mejor lo que se selecciona.

- 3 Haga clic y mantenga pulsado el botón del ratón sobre la herramienta Lazo de la sección Mapa de bits del panel Herramientas. Elija la herramienta Lazo polígono en el menú emergente.



La herramienta Lazo polígono permite seleccionar píxeles con varias líneas rectas. Es la herramienta con la que va a seleccionar los píxeles que componen la imagen del coche.

- 4 En el Inspector de propiedades, ajuste la opción Borde en Suavizado.

- Haga clic con el puntero Lazo polígono en el borde superior del coche y siga haciendo clic a lo largo del borde para continuar con la selección.



- Finalice la selección colocando el puntero en el punto inicial. Junto al puntero Lazo polígono aparece un pequeño cuadrado gris para indicar que la selección está a punto de finalizar. Haga clic para finalizar la selección.



Alrededor de los píxeles seleccionados aparece el borde de un recuadro.

- Elija Editar > Copiar.

La selección se copia en el Portapapeles.

- Elija Editar > Pegar.

La imagen del coche se pega en el documento como un nuevo objeto de mapa de bits.

- Elija la herramienta Puntero y haga doble clic en cualquier punto fuera del mapa de bits para anular su selección.

- Haga clic en el menú emergente Establecer nivel de aumento, situado en la parte inferior de la ventana de documento, y restablezca la vista en 100%.

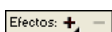
Adición y modificación de efectos automáticos

Ahora va a aplicar efectos automáticos a la imagen original de mapa de bits. Cambiará el matiz y la saturación de la imagen y la desenfocará.

- 1 Haga clic en cualquier punto de la imagen del desierto (tenga cuidado de no hacer clic sobre el coche).



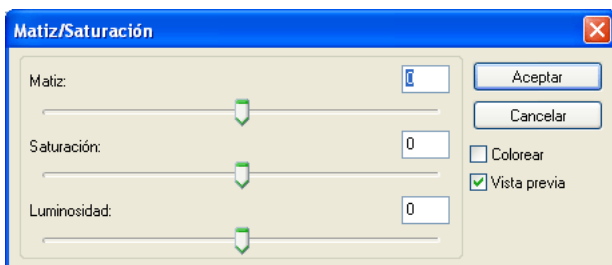
- 2 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos (el que tiene el signo más (+)).



Botón de supresión de efectos
Botón de adición de efectos

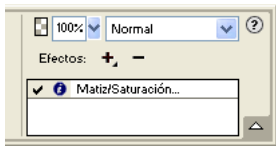
- 3 Elija Ajustar color > Matiz/Saturación en el menú emergente de efectos.

Se abre el cuadro de diálogo Matiz/Saturación.



- 4 Elija la opción Colorear y haga clic en Aceptar.

La imagen se colorea en el lienzo y el efecto se añade a la lista de efectos automáticos del Inspector de propiedades. Los efectos automáticos pueden modificarse; además, es posible añadir efectos a la lista, eliminar efectos o modificarlos.



- 5 Haga doble clic en el efecto Matiz/Saturación para modificarlo.



Sugerencia: También puede hacer clic en el icono de información que figura junto al efecto.

Vuelve a aparecer el cuadro de diálogo Matiz/Saturación.

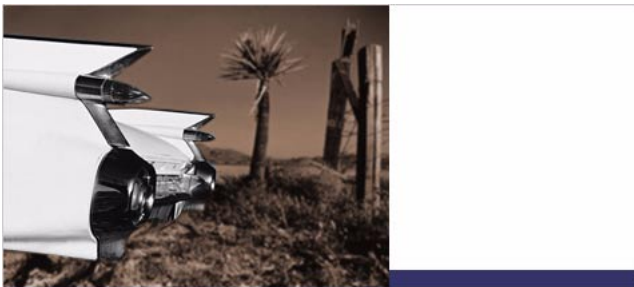
- 6 Cambie el matiz a 25 y la saturación a 20, y después haga clic en Aceptar.

Los niveles de matiz y saturación han cambiado para mostrar un tono sepia, como si fuera una fotografía antigua.

- 7 Haga clic de nuevo en el botón Añadir efectos para añadir otro efecto automático.

- 8 Elija Desenfocar > Desenfocar más en el menú emergente de efectos.

Los píxeles del mapa de bits seleccionado se desenfocan y el nuevo efecto se añade a la lista de efectos automáticos del Inspector de propiedades.



Utilización de capas y objetos

Las capas dividen los documentos de Fireworks en planos distintos. 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 de cada capa.

Mediante el panel Capas es posible asignar nombre, ocultar, ver y cambiar el orden de apilamiento de capas y objetos, así como fusionar mapas de bits y aplicar máscaras de mapa de bits. En el panel Capas también es posible añadir y eliminar capas.

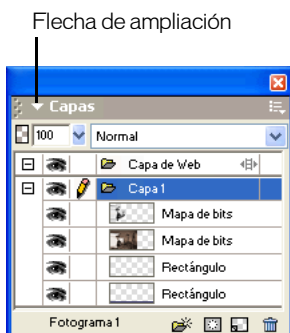
En esta parte del tutorial va a utilizar el panel Capas para fusionar las dos imágenes de mapa de bits. Después asignará nombre a los objetos del documento. También va a utilizar el panel Capas para cambiar el orden de apilamiento de los objetos.

Más adelante utilizará el panel Capas para aplicar una máscara a la imagen fusionada.

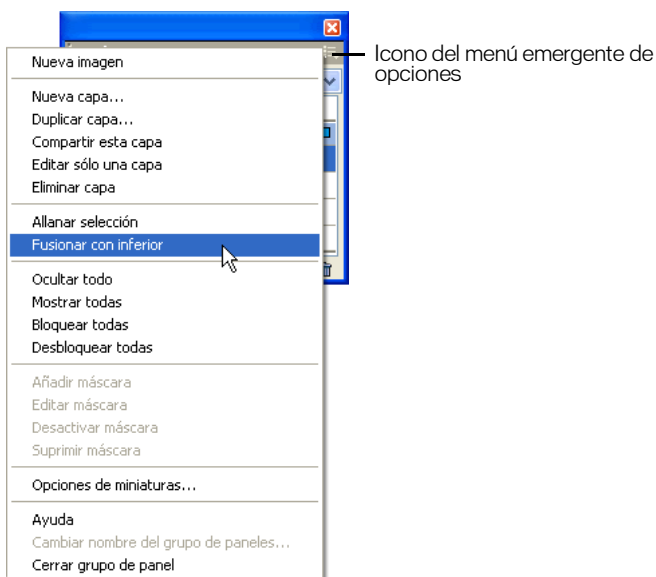
Fusión de mapas de bits

Después de aplicar efectos automáticos a la imagen de fondo, va a fusionarla con la imagen del coche en escala de grises para crear un solo mapa de bits.

- 1 Si el panel Capas está minimizado o no está visible, haga clic en su flecha de ampliación o elija Ventana > Capas.



- 2 Haga clic en la miniatura del coche en escala de grises que aparece en el panel Capas.
- 3 Con la imagen del coche seleccionada, haga clic en el icono del menú emergente de opciones situado en el ángulo superior derecho del panel Capas.



- 4 Elija Fusionar con inferior.

En el panel Capas, los dos objetos de mapa de bits se fusionan en un solo mapa de bits.

En el Inspector de propiedades ya no hay efectos en la lista de efectos automáticos. Esto se debe a que Fusionar con inferior combina los píxeles de todos los mapas de bits e impide su modificación por separado. Los efectos automáticos aplicados a un objeto o mapa de bits ya no pueden modificarse tras fusionarlo con otro objeto inferior de mapa de bits.

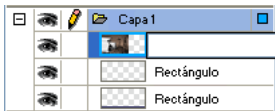
Asignación de nombre a los objetos

Es aconsejable asignar nombre a los objetos para poder identificarlos después. Cuando un documento aumenta y contiene muchos objetos, a veces es difícil manejarlo si los objetos no tienen nombre propio.

Ahora va a asignar nombre a los objetos del documento mediante el panel Capas y el Inspector de propiedades.

- 1 Haga doble clic en las palabras Mapa de bits que figuran junto a la imagen en miniatura en el panel Capas.

Aparece un cuadro de texto.



- 2 Escriba **Classic Car** en el cuadro de texto y pulse Intro.

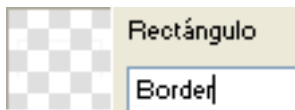
El nombre nuevo designa el objeto de mapa de bits.



- 3 En la ventana de documento, seleccione el rectángulo gris que bordea el documento. Si es demasiado difícil localizarlo sobre el lienzo, selecciónelo en el panel Capas.

Esta vez asignará el nombre con el Inspector de propiedades.

- 4 Escriba **Border** en el cuadro de nombre de objeto del Inspector de propiedades y pulse Intro.



El nombre introducido también aparece junto a la miniatura del objeto en el panel Capas.

- 5 Introduzca un nombre para el objeto rectangular que queda mediante el panel Capas o el Inspector de propiedades. Emplee el nombre que prefiera, pero recuerde que debe ser representativo para que después resulte fácil identificar y gestionar los objetos del documento.

Cambio del orden de apilamiento de los objetos

La imagen de mapa de bits fusionada se superpone al borde y al rectángulo azul. El borde y el rectángulo azul deben quedar en primer plano, por lo que va a utilizar el panel Capas para cambiar el orden de apilamiento de los objetos del documento.

- 1 Haga clic en la miniatura del rectángulo azul del panel Capas para seleccionarla.
- 2 Arrástrela hasta el lugar anterior a Capa 1, sobre la miniatura Classic Car.

Nota: La capa superior del panel Capas es siempre la Capa de Web. Conocerá más detalles sobre la capa de web en "Tutorial básico de diseño web" en la página 43.

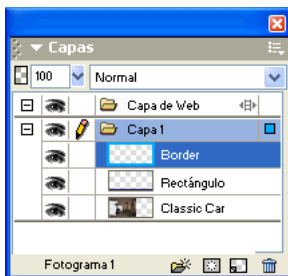
Al arrastrar, el puntero cambia para reflejar que está arrastrando un objeto (sólo en Windows). En el panel Capas aparece una línea negra que indica dónde se colocará el objeto si suelta el botón del ratón en ese momento.

- 3 Suelte el botón del ratón.

El rectángulo azul se coloca inmediatamente por encima del objeto de mapa de bits en el panel Capas. El orden de apilamiento de los objetos también cambia en el lienzo. Ahora el rectángulo azul se superpone al objeto de mapa de bits y al borde.



- 4 El borde debe ser el objeto que quede en primer plano, por lo que ha de seleccionar su miniatura y arrastlarla hasta la parte superior del panel Capas, por encima del rectángulo azul.



Creación y modificación de una máscara

Ya ha introducido diversas modificaciones en la imagen del coche antiguo; con este último procedimiento va a lograr el efecto de una transparencia gradual.

En Fireworks es posible aplicar dos tipos de máscaras: máscaras vectoriales y máscaras de mapa de bits. En este tutorial va a aplicar una sencilla máscara de mapa de bits a la imagen del coche. Después la modificará con un relleno degradado. Los píxeles de la máscara mostrarán u ocultarán la imagen del coche, según el valor de escala de grises.

Aplicación de una máscara

En primer lugar va a aplicar una máscara de mapa de bits blanca y vacía a la imagen del coche. Una máscara blanca muestra el objeto o imagen seleccionados, mientras que una máscara de píxeles negros los oculta.

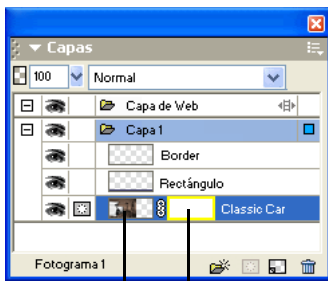
También va a pintar la máscara para que la imagen del coche parezca desvanecerse en el fondo.

1 Con la herramienta Puntero, seleccione la imagen de mapa de bits.



2 Haga clic en el botón Añadir máscara situado en la parte inferior del panel Capas.

A la imagen seleccionada se le añade una máscara transparente vacía. Puede comprobar que la máscara se ha añadido porque su miniatura se incorpora al panel Capas. El resaltado amarillo alrededor de la miniatura de la máscara indica que está seleccionada.



Miniatura de la máscara
Objeto de máscara

Edición de la máscara

Ahora va a darle a la imagen de mapa de bits un aspecto transparente al añadir un relleno degradado a la máscara.

1 Con la miniatura de la máscara seleccionada en el panel Capas, haga clic y mantenga pulsado el botón del ratón sobre la herramienta Cubo de pintura de la sección Mapa de bits del panel Herramientas. Elija la herramienta Degradado en el menú emergente.

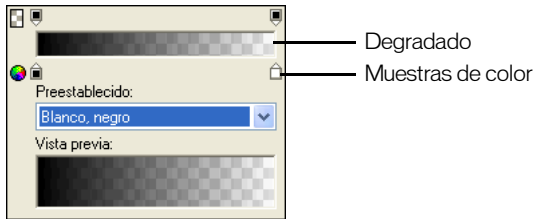


2 Haga clic en el cuadro de color de relleno en el Inspector de propiedades.

Se abre la ventana emergente Editar degradado.

3 Elija Blanco, negro en el menú emergente Preestablecido.

El degradado y las muestras de color cambian para reflejar el nuevo ajuste. Las muestras de color situadas inmediatamente debajo del degradado permiten modificar los colores de éste.



4 Arrastre la muestra de color izquierda (blanco) aproximadamente 1/4 de la distancia hacia la derecha para ajustar el degradado.

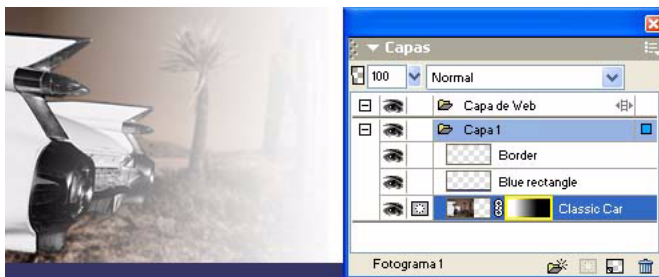
5 Haga clic fuera de la ventana emergente Editar degradado para cerrarla.

6 En el lienzo, arrastre el puntero Degradado por la imagen de mapa de bits como se muestra en la siguiente ilustración. La pantalla muestra el efecto, lo que permite definir mejor el ángulo y la distancia en que debe aplicarse el degradado.



7 Sulte el botón del ratón.

La máscara cambia según el relleno degradado creado. La máscara confiere a la imagen del coche el aspecto de ir desvaneciéndose. La miniatura de la máscara del panel Capas muestra el relleno degradado aplicado.



- 8 Elija la herramienta Puntero y haga clic en la miniatura de la máscara en el panel Capas.

El Inspector de propiedades muestra que la máscara se ha aplicado con su aspecto de escala de grises. Los píxeles más oscuros de la máscara ocultan la imagen del coche, mientras que los más claros permiten verlo.

Creación y modificación de texto

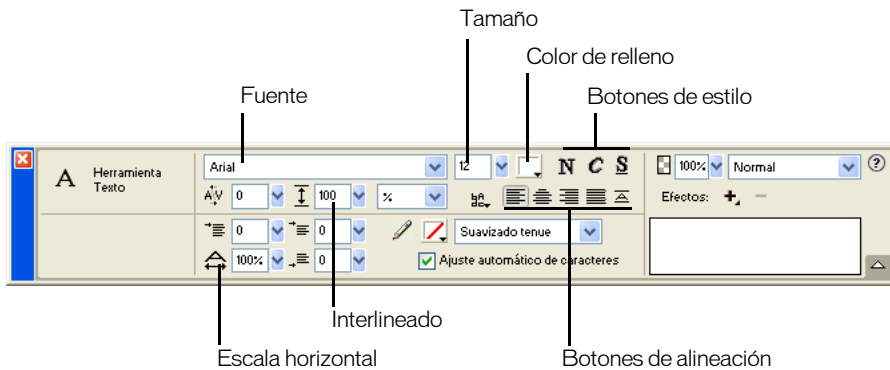
A continuación va a añadir texto al documento y a aplicar propiedades de texto con el Inspector de propiedades. Creará cuatro bloques de texto, dos para el título del anuncio y dos para el texto principal.

Creación del texto del título

En primer lugar va a crear el texto del título del anuncio de alquiler de coches.

- 1 Elija la herramienta Texto en la sección Vector del panel Herramientas y desplace el puntero por la ventana de documento.

El puntero se transforma y el Inspector de propiedades muestra las propiedades de texto.



- 2 En el Inspector de propiedades, haga lo siguiente:

- Elija Times New Roman en el menú emergente de fuentes.
- Introduzca 85 como tamaño de fuente.
- Haga clic en el cuadro de color de relleno. El puntero adopta la forma de cuentagotas. Haga clic con el puntero de cuentagotas sobre el rectángulo azul del lienzo.



La ventana emergente de color se cierra y el cuadro de color de relleno cambia para reflejar el color elegido.

- Asegúrese de que ninguno de los botones de estilo (Negrita, Cursiva, Subrayado) están seleccionados.
 - Haga clic en el botón Alinear a la izquierda.
- 3 Con el puntero de texto, haga clic una vez en el centro del lienzo.

Se crea un bloque de texto vacío.

El círculo hueco del ángulo superior derecho del bloque de texto indica que el tamaño del bloque se ajusta automáticamente. En Fireworks, los bloques de texto con ajuste automático de tamaño adaptan su anchura a la línea más larga de texto en el bloque.



- 4 Escriba **Vintage** en el bloque de texto.

La anchura del bloque de texto se amplía a medida que escribe.

- 5 Haga clic una vez fuera del bloque de texto para aplicar el texto introducido.

El bloque de texto permanece seleccionado y la herramienta Texto sigue siendo la herramienta seleccionada. El círculo hueco del bloque de texto ya no está visible. Este indicador sólo puede verse mientras se introduce o modifica texto.

- 6 Elija la herramienta Puntero y arrastre el texto para colocarlo como se muestra en la siguiente ilustración.



- 7 Haga clic fuera del bloque de texto para anular su selección y vuelva a elegir la herramienta Texto.
- 8 En el Inspector de propiedades, elija Arial como fuente y 12 como tamaño de fuente.

- 9 Vuelva a hacer clic sobre el lienzo en algún punto debajo del bloque de texto recién creado y escriba **CLASSIC RENTALS** en mayúsculas.
- 10 Elija la herramienta Puntero para aplicar el texto introducido.
El texto introducido o las modificaciones realizadas se aplican igual que haciendo clic fuera del bloque de texto al cambiar a otra herramienta del panel Herramientas. También se obtiene el mismo resultado con la tecla Esc.
- 11 Arrastre el nuevo bloque de texto hasta colocarlo justo debajo del bloque de texto Vintage como se muestra en la siguiente ilustración.



- 12 Haga clic fuera del bloque de texto para anular su selección.

Creación del texto principal

Ahora va a crear dos bloques de texto que constituyan el texto principal del anuncio.

- 1 Elija la herramienta Texto.
- 2 Esta vez, en lugar de limitarse a hacer clic sobre el lienzo, arrastre el puntero de texto para dibujar un recuadro como se muestra en la siguiente ilustración.



Aparece un bloque de texto. El cuadrado hueco del ángulo superior derecho indica que el bloque de texto tiene una anchura fija definida por el recuadro dibujado. Los bloques de texto de anchura fija conservan la anchura especificada sea cual sea la cantidad de texto que se escriba. El tirador de esquina hueco es alternante. Al hacer doble clic sobre él, alterna entre bloque de texto de anchura fija y bloque de texto con ajuste automático de tamaño.

- 3 Escriba el texto siguiente sin introducir saltos de línea:

Indulge yourself by traveling in a Vintage classic automobile, with a chauffeur to whisk you to any destination.

Sugerencia: Si está estudiando el tutorial en línea, puede sencillamente copiar el texto y pegarlo en el bloque de texto en Fireworks.



El texto se ajusta al bloque de texto. El bloque de texto crece verticalmente, pero no horizontalmente.

- 4 Elija la herramienta Puntero y haga clic fuera del bloque de texto para anular su selección. Ahora vuelva a elegir la herramienta Texto.
- 5 En el Inspector de propiedades, haga clic en el cuadro de color de relleno y elija blanco como color del texto.
- 6 Haga clic en el ángulo inferior izquierdo del lienzo. Sobre el rectángulo azul aparece un nuevo bloque de texto.
- 7 Escriba lo siguiente en mayúsculas sin introducir saltos de línea:

SPORTS - LUXURY - CONVERTIBLE - LIMOUSINE - ANTIQUE - NEO-CLASSIC - EXOTIC - ROADSTER

Sugerencia: Si está estudiando el tutorial en línea, puede sencillamente copiar el texto y pegarlo.

- 8 Elija la herramienta Puntero y coloque el bloque de texto como se muestra a continuación.



Los textos creados en Fireworks pueden modificarse como en un programa de tratamiento de texto. Para modificar un texto, haga doble clic en el bloque correspondiente con la herramienta Puntero, resalte el texto que desee cambiar y escriba sobre él. Para añadir texto nuevo, haga clic con el puntero de texto en cualquier punto del bloque de texto.

Definición de las propiedades del texto

Una vez creados los bloques de texto, va a utilizar el Inspector de propiedades para cambiar algunas propiedades del texto.

- 1 Seleccione el bloque de texto Vintage.

Sus propiedades aparecen en el Inspector de propiedades. Estas propiedades son similares a las que aparecen cuando se selecciona la herramienta Texto.

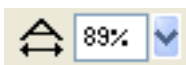
- 2 En el Inspector de propiedades, haga lo siguiente:

- Elija Suavizado tenue en el menú emergente Nivel de suavizado si no está ya seleccionado. El suavizado suaviza los bordes del texto para que los caracteres estén más nítidos y sean más legibles.

En general, las fuentes *serif* como Times New Roman se leen mejor si se define el suavizado tenue cuando tienen un tamaño superior a 45 puntos. Igualmente, las fuentes *sans serif* como Arial se leen mejor si se define el suavizado tenue cuando tienen un tamaño superior a 32 puntos.

Sugerencia: El término *serif* hace referencia a las líneas diminutas (a menudo denominadas "remates") adheridas a los caracteres de texto de fuentes como Times New Roman. Arial se considera una fuente *sans serif* porque los caracteres de texto no tienen "remates".

- Ajuste la opción Escala horizontal del Inspector de propiedades en 89% y pulse Intro.



Los caracteres del bloque de texto Vintage se volverán más finos. Escala horizontal estira o encoge los caracteres del texto seleccionado en sentido horizontal. El valor predeterminado es 100%. Los valores superiores estiran el texto horizontalmente, mientras que los valores inferiores reducen su anchura.

- 3 Arrastre el bloque de texto Vintage hasta colocarlo como se muestra en la siguiente ilustración.



- 4 Seleccione el bloque de texto Classic Rentals.

- 5 En el Inspector de propiedades, haga lo siguiente:

- Haga clic en el cuadro de color de relleno, introduzca FF6600 como valor de color y pulse Intro.
- Haga clic en el botón Negrita.

- Elija Suavizado nítido en el menú emergente Nivel de suavizado.

En general, las fuentes sans serif como Arial se leen mejor si se define el suavizado nítido cuando tienen un tamaño de entre 12 y 18 puntos. Igualmente, las fuentes serif se leen mejor si se define el suavizado nítido cuando tienen un tamaño de entre 24 y 32 puntos.

- 6 Arrastre el bloque de texto hasta colocarlo como se muestra a continuación.



- 7 Seleccione el bloque de texto Indulge.

- 8 En el Inspector de propiedades, haga lo siguiente:

- Ajuste el tamaño de fuente en 13.
- Elija negro como color del texto.
- Haga clic en el botón Alinear a la derecha.
- Elija Suavizado nítido en el menú emergente Nivel de suavizado.
- Ajuste la opción Escala horizontal en 88%.
- Ajuste la opción Interlineado en 150% y pulse Intro. El interlineado define el espacio entre las líneas del texto. El interlineado habitual es del 100%. Los valores superiores al 100% aumentan el espacio entre líneas, mientras que los valores inferiores acercan las líneas entre sí.



- 9 Arrastre uno de los tiradores de esquina del bloque de texto para cambiar su tamaño, de forma que el texto quede como se muestra a continuación. Si es necesario, arrastre todo el bloque de texto para cambiarlo de posición en su totalidad.



- 10 Seleccione el bloque de texto de la parte inferior del documento.
- 11 En el Inspector de propiedades, haga lo siguiente:
 - Ajuste el tamaño de fuente en 13.
 - Elija Suavizado nítido en el menú emergente Nivel de suavizado.
 - Ajuste la opción Escala horizontal en 75% y pulse Intro.
- 12 Si es necesario, cambie el bloque de texto de posición.

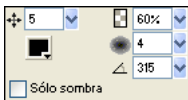


Adición de una sombra

Al texto pueden aplicársele efectos automáticos. Ahora va a añadir una sombra al texto Vintage con los controles de efectos automáticos del Inspector de propiedades.

- 1 Seleccione el bloque de texto Vintage.
- 2 Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades. Elija Sombrear e iluminar > Sombra en el menú emergente de efectos.

Aparece una ventana emergente con las opciones del nuevo efecto.



- 3 Introduzca 5 en Distancia y 60% en Opacidad. Haga clic fuera de la ventana emergente para cerrarla.

Al bloque de texto Vintage se le añade un efecto de sombra.

- 4 Haga clic en un área vacía de la ventana de documento para anular la selección del bloque de texto.

Exportación del documento

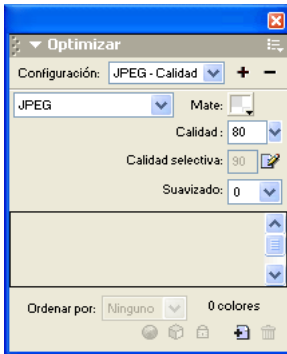
Ha creado un objeto vectorial y ha modificado sus propiedades, ha importado una imagen de mapa de bits y ha alterado sus píxeles, y finalmente ha creado y modificado texto. Ya puede optimizar y exportar el documento.

Optimización de la imagen

Antes de exportar un documento de Fireworks, primero siempre hay que optimizarlo. La optimización garantiza que la imagen se exporte con el mejor equilibrio posible entre compresión y calidad.

- 1 Siga uno de estos procedimientos para abrir el panel Optimizar si aún no está abierto:
 - Elija Ventana > Optimizar.

- Si el panel está minimizado en la parte derecha de la pantalla, haga clic en la flecha de ampliación para ver el panel completo.
- 2 Elija JPEG — Calidad superior en el menú emergente Configuración.
Las opciones del panel cambian para reflejar la nueva configuración.



Estos ajustes pueden modificarse, pero en este tutorial va a utilizar los valores predeterminados.

- 3 Haga clic en la ficha Vista previa de la parte superior de la ventana de documento.
La ficha Vista previa muestra el documento tal y como va a exportarse con los valores actuales.



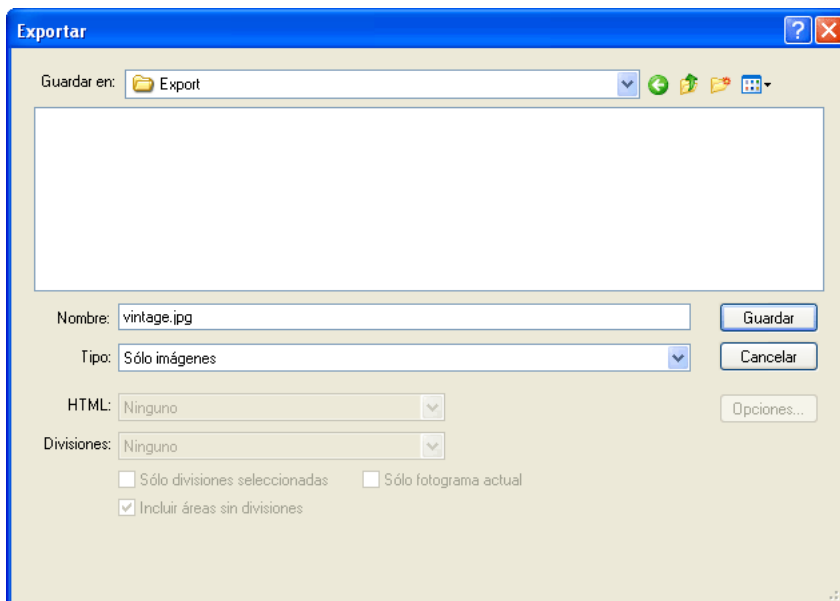
En el ángulo superior derecho de la ventana, Fireworks indica el tamaño del archivo exportado y el tiempo previsto para mostrar la imagen cuando se visualice en la web.

Exportación de la imagen

Una vez optimizada la imagen, ya puede exportarla como archivo JPEG.

- 1 Elija Archivo > Exportar.

Se abre el cuadro de diálogo Exportar.



El nombre de archivo aparece con la extensión .jpg. Fireworks elige este formato de archivo porque es el seleccionado en el panel Optimizar.

- 2 Desplácese a la carpeta Tutoriales del escritorio y sitúese en Tutorial1/Export.
- 3 Asegúrese de que el menú emergente Tipo (Windows) o Guardar como (Macintosh) indica Sólo imágenes y haga clic en Guardar.

El archivo JPEG se exporta a la ubicación especificada.

Recuerde que el archivo PNG es el archivo de origen o archivo de trabajo. Aunque ha exportado el documento en formato JPEG, también debe guardar el archivo PNG para que todos los cambios introducidos se reflejen igualmente en el archivo de origen.

- 4 Elija Archivo > Guardar para guardar los cambios en el archivo PNG.
- 5 Elija Archivo > Cerrar.

Visualización del documento exportado

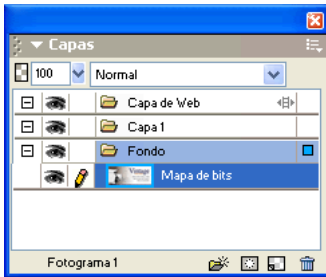
El nuevo archivo creado durante el proceso de exportación se encuentra en la carpeta especificada.

- 1 En Fireworks, elija Archivo > Abrir y desplácese a la carpeta Export.

Fireworks ha creado un archivo en esta ubicación denominado vintage.jpg.

2 Seleccione vintage.jpg y haga clic en Abrir.

La imagen se abre en una nueva ventana de documento de Fireworks. En el panel Capas todos los objetos están planos. Cuando los objetos están planos, se fusionan en un solo objeto y ya no pueden editarse por separado.



El Inspector de propiedades muestra las propiedades de un mapa de bits. Todos los efectos automáticos y los demás atributos aplicados con el Inspector de propiedades ya no están disponibles para el mapa de bits seleccionado.



El documento tiene este aspecto porque Fireworks ha tenido que allanar la imagen y todas sus propiedades cuando eligió la exportación en formato JPEG. Sin embargo, aún dispone del archivo de origen PNG, por lo que, cuando necesite modificar el diseño, puede abrir el archivo PNG y editar todos los objetos.

3 Elija Archivo > Abrir y seleccione vintage.png en la carpeta Tutorial1. Haga clic en Abrir.

En el panel Capas, todos los objetos están disponibles de nuevo como objetos independientes. Todos los objetos pueden modificarse, al igual que sus propiedades.

4 Haga clic en cada uno de los objetos.

El Inspector de propiedades muestra las diversas opciones de cada objeto seleccionado.

5 Seleccione el texto Vintage en el lienzo.

En el Inspector de propiedades aparece el efecto automático de sombra de este objeto de texto.

Ahora puede ver la ventaja de utilizar el archivo PNG de Fireworks como archivo de origen. Siempre podrá introducir cambios en un documento, aun cuando decida exportarlo en otro formato, como JPEG.

Pasos siguientes

Ha llevado a cabo las tareas necesarias para crear elementos gráficos en Fireworks. Ha aprendido a crear y guardar un documento nuevo y a añadirle objetos vectoriales e imágenes de mapa de bits. También ha aplicado efectos automáticos, ha utilizado capas, ha creado una máscara y ha añadido texto. Finalmente, ha aprendido a exportar la imagen finalizada.

Para obtener información detallada sobre cualquiera de las características que describe este tutorial o sobre otras funciones de Fireworks, consulte el índice alfabético de *Utilización de Fireworks* o los temas de Ayuda en Fireworks. Los demás tutoriales de Fireworks se encuentran en el sitio web de Macromedia en <http://www.macromedia.com/es/>. Además, puede visitar el galardonado Centro de asistencia de Macromedia en <http://www.macromedia.com/es/support/>.

Si desea aprender a utilizar Fireworks para crear páginas web interactivas, consulte “Tutorial básico de diseño web” en la página 43. Utilizará la imagen JPEG exportada en este documento y la importará a una página web. También aprenderá a crear interactividad web con botones, rollovers y menús emergentes.

CAPÍTULO 2

Tutorial básico de diseño web

Este tutorial describe las tareas básicas de diseño de gráficos web e interactividad con Macromedia Fireworks MX. Ayuda a obtener experiencia práctica en la aplicación de gráficos web más utilizada del mercado y a aprender con ello conceptos básicos de diseño web.

Contenido

Con este tutorial reproducirá el flujo de trabajo habitual en Fireworks para diseñar una página web. Aprenderá lo siguiente:

- Copia de la carpeta Tutorials
- Visualización de la página web finalizada
- Apertura del archivo de origen
- Importación de un elemento gráfico
- División del documento
- Creación de un rollover de arrastrar y colocar
- Creación y edición de botones para generar una barra de navegación
- Creación y edición de un menú emergente
- Optimización del documento
- Exportación de HTML
- Comprobación del archivo finalizado

Conocimientos necesarios

Para estudiar este tutorial hace falta estar familiarizado con el diseño gráfico en Fireworks u otras aplicaciones de imágenes de mapa de bits o vectoriales. Es preciso poseer los conocimientos básicos que se explican en “Tutorial básico de diseño gráfico” en la página 15. En concreto, es necesario saber cómo realizar las siguientes tareas en Fireworks:

- Almacenamiento de documentos
- Selección de objetos
- Edición de las propiedades de los objetos
- Apertura y utilización de paneles
- Utilización de capas y objetos
- Creación y edición de texto
- Exportación de imágenes

Copia de la carpeta Tutorials

Antes de empezar, debe copiar la carpeta Tutorials para poder guardar los resultados del trabajo y conservar los archivos originales por si otros usuarios utilizan el tutorial más adelante.

Si ha seguido el Tutorial básico de diseño gráfico, ya habrá copiado la carpeta Tutorials, por lo que puede saltarse este paso.

- 1 Desplácese a la carpeta de la aplicación Fireworks en el disco duro.

Nota: Si no logra encontrar la carpeta de Fireworks, es posible que tenga acceso limitado a determinados archivos del sistema. Puede descargar los archivos necesarios para este tutorial del Centro de asistencia de Fireworks en la web en <http://www.macromedia.com/es/support/>.

- 2 Arrastre una copia de la carpeta Tutorials a su escritorio.

Visualización de la página web finalizada

A continuación verá el archivo de tutorial terminado para comprobar el aspecto final del proyecto después de exportarlo como archivo HTML.

- 1 Inicie el navegador web.

- 2 Desplácese a la carpeta Tutorials que ha copiado en el escritorio y sitúese en Tutorial2/Complete.

Nota: De forma predeterminada, algunas versiones de Microsoft Windows ocultan la extensión de los tipos de archivos conocidos. Si no ha modificado este parámetro, los archivos de la carpeta Complete aparecerán sin extensión. Cuando se trata de gráficos y páginas web, es mejor ver las extensiones de archivo. Consulte la Ayuda de Windows si desea informarse sobre el modo de activar la visualización de extensiones.

- 3 Seleccione el archivo final.htm y arrástrelo a la ventana abierta del navegador.

En este tutorial terminará la versión parcial de esta página para Global, una empresa de alquiler de coches.

- 4 Desplace el puntero por la imagen de Vintage grande.

Cuando el puntero se desplace por la imagen de Vintage, otra imagen de la página cambia. Es lo que se denomina *rollover desunido*.

- 5 Desplace el puntero por la barra de navegación que recorre la parte superior de la página web. Los botones cambian a medida que el puntero pasa sobre ellos. Haga clic en el botón Rates para comprobar el vínculo.

El vínculo conduce a la página de Fireworks en <http://www.macromedia.com/es/>. Sin embargo, a lo largo del tutorial tendrá que introducir su propia dirección URL para éste y otros elementos.

- 6 Utilice el botón Atrás del navegador para volver a la página final.htm.

- 7 Desplace el puntero por la imagen de Worldwide Airports. Aparece un menú emergente.

Desplace el puntero por todas las opciones del menú, incluida la primera, que a su vez contiene un submenú.

- 8 Haga clic en United States para comprobar el vínculo y regrese a la página final.htm.

- 9 Después de ver la página web, puede cerrarla o dejarla abierta para consultarla mientras estudia el tutorial.

Nota: La carpeta Complete también incluye el documento de Fireworks utilizado para generar el archivo HTML. Para verlo, haga doble clic sobre final.png.

Apertura del archivo de origen

Después de ver el archivo final.htm en el navegador, ya está preparado para empezar.

- 1 En Fireworks, elija Archivo > Abrir.
- 2 Desplácese a la carpeta Tutorials del escritorio. Desplácese a Tutorial2/Start y abra global.png.

Nota: Conforme avance con el tutorial, recuerde guardar regularmente el trabajo con Archivo > Guardar.

Importación de un elemento gráfico

Una vez abierto el diseño inacabado de la página web de Global, va a importar un elemento gráfico.

Si ya ha estudiado el Tutorial básico de diseño gráfico, utilizará el archivo JPEG creado. Si no lo ha estudiado, utilizará una imagen provista a tal efecto.

- 1 Elija Archivo > Importar y siga uno de estos procedimientos:
 - Si ya ha estudiado el Tutorial básico de diseño gráfico, desplácese a la carpeta Tutorial1/Export.
 - En caso contrario, desplácese a la carpeta Tutorial2/Assets.
- 2 Seleccione vintage.jpg y haga clic en Abrir.
- 3 Haga clic en cualquier punto del área blanca y vacía del lienzo.
La imagen aparece seleccionada.
- 4 Arrastre la imagen hasta colocarla como se muestra en la siguiente ilustración.



División del documento

Los diseñadores web utilizan un proceso denominado *división* para desmembrar los documentos web por varias razones. En la web se descargan con más rapidez las imágenes pequeñas, lo cual permite que los usuarios vayan viendo una página progresivamente en lugar de esperar a que se descargue toda una imagen grande. Además, con la división es posible optimizar las distintas partes del documento de forma diferente. La división también es necesaria para añadir interactividad.

En esta sección va a crear divisiones para algunos elementos gráficos de la página web. Después les añadirá interactividad y ajustará las opciones de optimización y compresión.

- 1 Con la imagen de Vintage aún seleccionada, elija Editar > Insertar > División.

En la parte superior de la imagen se inserta una división. De forma predeterminada, las divisiones se solapan en verde.



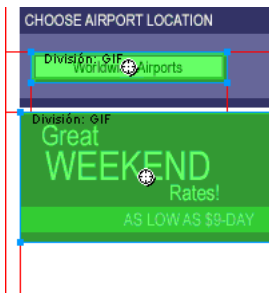
- 2 Haga clic en cualquier punto fuera de la división para anular su selección.

Las guías de división rojas definen la división e indican la anchura y altura del documento. Al crear la división, Fireworks ha dividido automáticamente el resto del documento.

Nota: Si las guías de división rojas no se muestran en pantalla, elija Ver > Guías de división.

- 3 Pulse la tecla Mayús mientras hace clic en las imágenes de Worldwide Airports y Great Weekend Rates situadas a la izquierda del documento para seleccionarlas ambas a la vez.
- 4 Elija Editar > Insertar > División. En el cuadro de mensaje que aparece, elija Varios. De este modo podrá insertar varias divisiones a la vez.

Las divisiones se insertan sobre las imágenes seleccionadas. Cuando se añaden más divisiones, cambia la disposición de las demás divisiones automáticas del documento.



- 5 Haga clic en cualquier punto fuera de las divisiones para anular su selección.

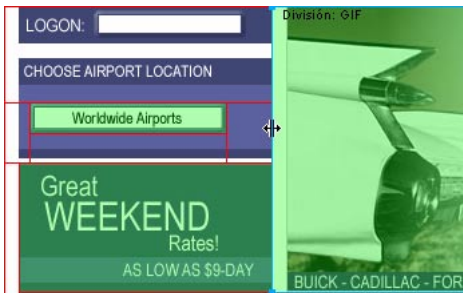
Ahora hay un espacio entre la división de Vintage y la de Great Weekend Rates. Es una división automática estrecha.

- Coloque el puntero sobre la guía de división izquierda de la imagen de Vintage.



El puntero adopta la forma de movimiento de guía, que indica que es posible asir la división y arrastlarla. Cuando se arrastra una guía de división, puede modificarse la forma de la división.

- Arrastre la guía de división hacia la izquierda hasta que se ajuste a la guía de división derecha de la imagen de Great Weekend Rates como se muestra en la siguiente ilustración.

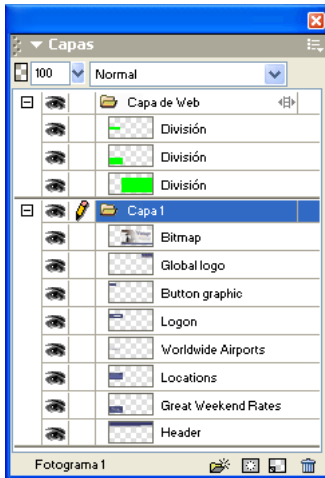


- Sulte el botón del ratón.

Ahora la división de Vintage se extiende hasta el borde de la división de Great Weekend Rates, y se ha eliminado la pequeña división automática que había entre ellas. Las divisiones son como las celdas de las tablas de una hoja de cálculo o un programa de tratamiento de texto. Cuando se arrastran guías de división para cambiar el tamaño de una división, Fireworks también cambia el tamaño de las demás divisiones, del mismo modo que, cuando se arrastra el borde de una celda en una tabla, cambia el tamaño de las demás celdas de la tabla. Si se arrastra una guía de división sobre las demás divisiones automáticas e incluso más allá, las guías de división se fusionan y desaparecen las divisiones automáticas innecesarias.

- 9 Si el panel Capas está minimizado o no está visible, haga clic en su flecha de ampliación o elija Ventana > Capas.

En la parte superior del panel se encuentra la capa de web. Contiene todos los objetos web de un documento. Las tres divisiones creadas aparecen en esta lista. La capa de web siempre es la capa superior de cualquier documento. No puede desplazarse, cambiar de nombre ni eliminarse.



Creación de un rollover de arrastrar y colocar

Una vez dividido el documento, va a añadirle interactividad. Utilizará dos de las divisiones insertadas en el paso anterior para crear un rollover de arrastrar y colocar.

Hay dos clases de rollovers: rollovers simples y rollovers desunidos. Un rollover simple muestra una imagen diferente cuando el puntero se coloca sobre él en un navegador web. Un rollover desunido provoca el cambio de imagen en otro lugar de la pantalla cuando el puntero se coloca sobre él. En este caso va a crear un rollover desunido.

- 1 Seleccione la división que cubre la imagen de Vintage.

El icono redondo del centro de la división se denomina símbolo de comportamiento. Permite añadir comportamientos o interactividad a una división. Si ya está familiarizado con los comportamientos de Macromedia Dreamweaver, reconocerá muchos comportamientos iguales en Fireworks.



Símbolo de comportamiento

También pueden aplicarse comportamientos con el panel Comportamientos. Sin embargo, para aplicar una sencilla función de interactividad como los rollovers, el símbolo de comportamiento supone un método más rápido y fácil de aplicar un comportamiento.

- 2 Arrastre el símbolo de comportamiento a la división de Great Weekend Rates y suelte el botón del ratón.



Desde el símbolo de comportamiento hasta la esquina de la división se extiende una línea azul de comportamiento, y aparece el cuadro de diálogo Intercambiar imagen.

- 3 Asegúrese de que en el menú emergente Intercambiar imagen de está seleccionado Fotograma 2; haga clic en Aceptar.

Cuando el puntero se desplace por la división de Vintage en un navegador, una imagen de Fotograma 2 reemplazará al elemento gráfico de Great Weekend Rates. La imagen de Vintage se considera el activador del efecto de rollover, y la imagen que sustituye al elemento gráfico de Great Weekend Rates es la imagen intercambiada.

- 4 Si el panel Fotogramas está minimizado o no está visible, haga clic en la flecha de ampliación del grupo de paneles Fotogramas y Historial y después en la ficha Fotogramas, o elija Ventana > Fotogramas.

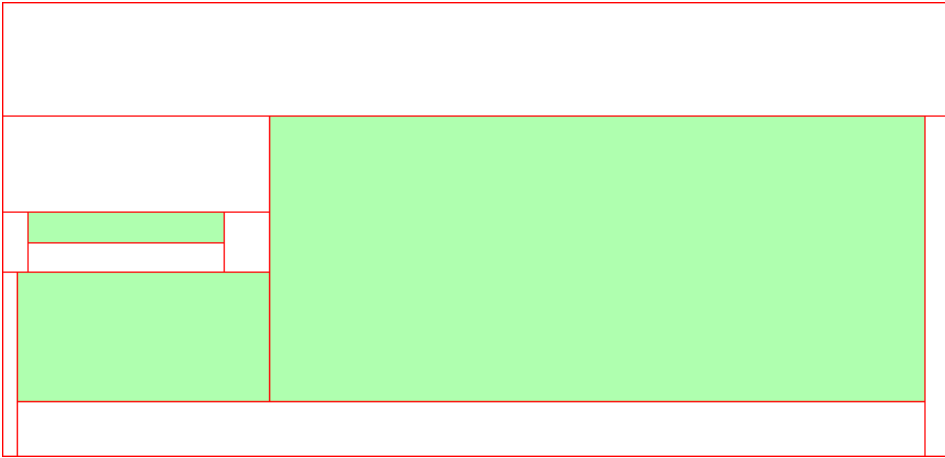


El panel Fotogramas indica los fotogramas disponibles en el documento actual. Actualmente sólo hay un fotograma en el documento. El panel Fotogramas suele utilizarse para animación. En el caso de rollovers, sirve para guardar imágenes intercambiadas.



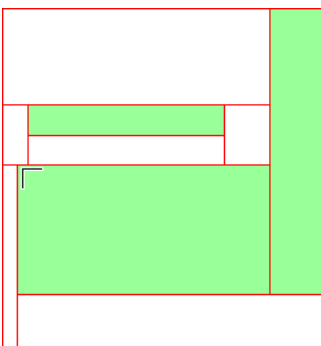
5 Haga clic en el botón Fotograma nuevo/duplicado de la parte inferior del panel.

En el panel Fotogramas se crea un nuevo fotograma denominado Fotograma 2. Ahora el espacio de trabajo está vacío salvo por las divisiones insertadas.



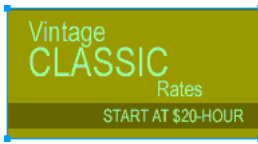
En el panel Capas no se indica ningún objeto, excepto el contenido de la capa de web. Esto se debe a que no todos los fotogramas comparten las capas de Fireworks de forma predeterminada, con la excepción de la capa de web, que siempre se comparte. Los objetos de la capa de web aparecen en todos los fotogramas del documento, por lo que cualquier cambio introducido en objetos web, como divisiones, afecta a todos los fotogramas.

- 6** Elija Archivo > Importar y desplácese a la carpeta Tutorial2/Assets. Seleccione el archivo denominado rates.gif y haga clic en Abrir.
- 7** Coloque el puntero de inserción sobre la división en la que se encontraba la imagen de Great Weekend Rates en el Fotograma 1. Alinee el puntero lo mejor que pueda con la esquina superior izquierda de la división.



- Haga clic para insertar la imagen.

Aparece la imagen de Vintage Classic Rates.



- Haga clic en la ficha Vista previa de la parte superior de la ventana de documento y después en el botón Ocultar divisiones y zonas interactivas de la sección Web del panel Herramientas para ocultar las divisiones del documento.



Desplace el puntero por la imagen de Vintage. La imagen de Great Weekend Rates cambia cuando el puntero se desplaza por la imagen de Vintage.

Sugerencia: Si la imagen parece saltar ligeramente o la transición entre elementos gráficos no es uniforme, ajuste la posición de la imagen intercambiada del Fotograma 2 en la vista Original. Para obtener una colocación precisa, active Papel cebolla en el panel Fotogramas o verifique que las coordenadas X e Y de la imagen de Vintage Classic Rates son iguales a las de la imagen de Great Weekend Rates en el Inspector de propiedades. Cuando termine, vuelva al Fotograma 1 y desactive la opción Papel de cebolla si es necesario. Para más información sobre estas opciones, consulte el índice alfabético de *Utilización de Fireworks* o la Ayuda de Fireworks.

- Cuando finalice, haga clic en la ficha Original de la parte superior de la ventana de documento para recuperar la vista normal y haga clic en el botón Mostrar divisiones y zonas interactivas del panel Herramientas para ver las divisiones otra vez.

Ha creado con éxito un rollover desunido. Los rollovers simples se crean de forma similar: cuando se arrastra el símbolo de comportamiento de una división (como en el paso 2), se vuelve a arrastrar sobre la misma división.

En general, los diseñadores web añaden efectos de rollover a una imagen para indicar visualmente a los usuarios que es posible hacer clic en ella. Si el sitio web de Global fuera un sitio real en Internet, probablemente sería deseable vincular las imágenes de Vintage y Rates a otras páginas que proporcionarían más información. En este tutorial dejaremos el rollover desunido tal como está. En la siguiente sección obtendrá la práctica necesaria para asociar vínculos a otros objetos web.

Creación y edición de botones para generar una barra de navegación

Los botones son objetos web que conducen a otras páginas web. Su aspecto suele variar según el movimiento del ratón u otras acciones del usuario, como un clic, a modo de indicador visual de interactividad. Por ejemplo, un botón muestra un efecto de rollover diferente si se desplaza el puntero sobre él o si se hace clic.

Una barra de navegación (o Bar Nav) es un conjunto de botones que aparece en una o varias páginas de un sitio web. Normalmente, todos los botones de una barra de navegación tienen el mismo aspecto, salvo por el texto que contienen.

Aquí va a crear una barra de navegación para el sitio web de Global.

Creación de un símbolo de botón

La imagen y el texto de uno de los botones están ya creados. Ahora va a convertir esta imagen en un símbolo de botón.

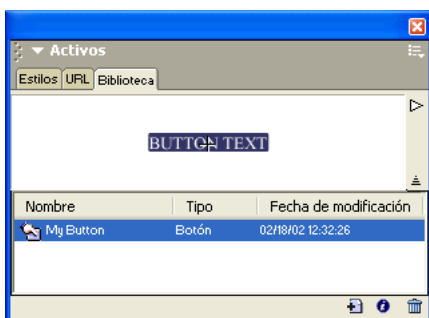
- 1 En Fireworks, seleccione la imagen del botón (con el rótulo **BUTTON TEXT**) en el ángulo superior izquierdo del documento.
- 2 Elija **Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo**.
Se abre el cuadro de diálogo **Propiedades de símbolo**.
- 3 Escriba **My button** en el campo **Nombre**, elija **Botón** como tipo de símbolo y haga clic en **Aceptar**.



Sobre la imagen del botón aparece una división y, a la izquierda de ésta, un icono de tecla de método abreviado. Indica que la selección en el espacio de trabajo es una instancia del símbolo recién creado. Los símbolos son como copias maestras de las imágenes. Cuando se cambia un símbolo, todas las instancias de ese símbolo en el documento cambian automáticamente. Los símbolos residen en la biblioteca.



- 4 Si el panel **Biblioteca** está minimizado o no está visible, haga clic en la flecha de ampliación del grupo de paneles **Activos** y haga clic en la ficha **Biblioteca**, o elija **Ventana > Biblioteca**.
El símbolo aparece en la lista del panel **Biblioteca**.



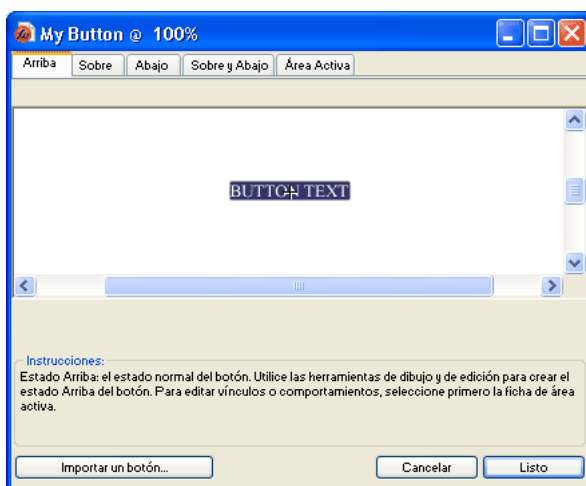
Creación de estados del botón

Ahora va a crear varios estados para el símbolo de botón. Los estados de botón son los diferentes modos en que aparece un botón cuando el puntero se desplaza sobre él o cuando se hace clic en él en un navegador web.

- 1 Haga doble clic en la instancia de botón creada.

Sugerencia: También puede hacer doble clic en la vista previa del botón en el panel Biblioteca o en el icono de símbolo que hay junto a él en la lista de símbolos de este panel.

Se abre el editor de botones con la imagen del botón abierta en el área de trabajo.



- 2 Haga clic en las fichas de la parte superior del editor de botones.

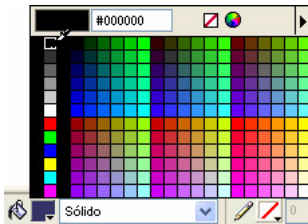
Las primeras cuatro fichas representan los estados del botón. La última, Área Activa, representa el área activa del botón, es decir, donde debe hacer clic o mover el ratón el usuario para activar los estados del botón. El área activa también es el área intercambiada del botón, es decir, el área que cambia con cada estado del botón. Actualmente no hay estados asociados al símbolo de botón salvo el estado Arriba, que es el estado del botón antes de que el ratón pase o haga clic sobre él.

- 3 Haga clic en la ficha Sobre de la parte superior del editor de botones y después en el botón Copiar gráfico Arriba.

La imagen del botón se copia de la ficha Arriba. El estado Sobre de un botón es su aspecto cuando el puntero pasa sobre él. Para que el usuario reciba información visual, va a cambiar el color del rectángulo sobre el que aparece el texto.

- 4 Seleccione el rectángulo. Cerciórese de seleccionar el rectángulo y no el texto; si no está seguro de ello, compruebe en el panel Capas qué ha seleccionado.

- 5 Haga clic en el cuadro de color de relleno del Inspector de propiedades y elija el color negro.



Ahora el rectángulo es negro.

- 6 Haga clic en la ficha Abajo del editor de botones y después en el botón Copiar gráfico Sobre. La imagen del botón se copia de la ficha Sobre. El estado Abajo de un botón es su aspecto cuando el usuario hace clic sobre él. Esta vez no va a cambiar el color del rectángulo; lo dejará tal cual está.
- 7 Haga clic en Listo en el editor de botones para aplicar los cambios al símbolo de botón.
- 8 Haga clic en la ficha Vista previa de la ventana de documento y compruebe los estados del botón. Desactive las divisiones si es necesario. Cuando finalice, haga clic en la ficha Original y vuelva a activar las divisiones.

Creación de varias instancias del botón

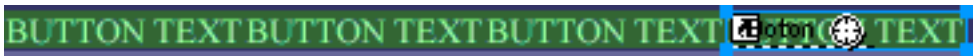
Ahora va a crear más instancias del símbolo de botón.

- 1 Seleccione el botón en el espacio de trabajo si no está ya seleccionado.
- 2 Elija Editar > Clonar.
Sobre el botón original aparece una nueva instancia de botón.
- 3 Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras pulsa repetidamente la tecla de flecha derecha para desplazar la nueva instancia hacia la derecha.
De este modo, la instancia se desplaza a incrementos de 10 píxeles. Si es necesario, utilice únicamente las teclas de flecha para desplazar la selección píxel a píxel. Coloque la instancia inmediatamente a la derecha de la instancia original, sin que se solapen, como se muestra en la siguiente ilustración.



- 4 Clone dos o más instancias del botón y coloque cada una a la derecha de la anterior.

Sugerencia: Como método abreviado, pulse Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la instancia seleccionada con el puntero para copiarla. Después de colocar la nueva instancia inmediatamente a la derecha de la instancia anterior, elija Editar > Repetir Duplicar para crear y colocar automáticamente otra copia de la instancia.

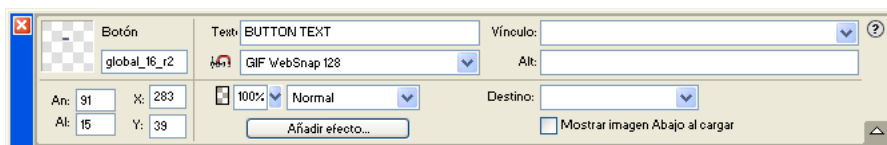


Cambio del texto de las instancias del botón

Una vez creados todos los botones de la barra de navegación, es preciso introducir en cada uno de ellos un texto propio. El texto de un botón puede cambiarse fácilmente con el Inspector de propiedades.

- 1 Seleccione la instancia de botón del extremo izquierdo.

Sus propiedades aparecen en el Inspector de propiedades. A excepción del menú emergente Configuración de exportación, estas propiedades se aplican únicamente a la instancia seleccionada. Si introduce cambios aquí, el símbolo de botón original guardado en el panel Biblioteca no se verá afectado.



- 2 En el Inspector de propiedades, sustituya el texto del cuadro Texto por la palabra HOME en mayúsculas. A continuación pulse Intro.

El texto del botón cambia para reflejar la modificación.



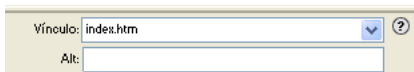
- 3 Cambie el texto de los tres botones restantes por VEHICLES, RATES y CONTACT US, respectivamente.



Asignación de valores URL a los botones

A continuación va a asignar un vínculo o valor URL único a cada instancia de botón. Un valor URL (Uniform Resource Locator) es una dirección o posición de una página en la web. Con el Inspector de propiedades es fácil asignar valores URL a los botones.

- 1 Seleccione la instancia de botón con el rótulo Home.
- 2 Introduzca **index.htm** en el cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades.



Al hacer clic sobre el botón Home en un navegador web, se abrirá una página llamada index.htm. Más adelante en el tutorial averiguará por qué ha asociado el botón Home a esta página.

- 3 Seleccione la instancia de botón Vehicles e introduzca su valor URL favorito en el cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades.



Para los propósitos de este tutorial sirve cualquier valor URL operativo. Si estuviera creando un sitio web real, introduciría el valor URL que deseara asociar al botón Vehicles.

Nota: Cerciórese de introducir el valor URL de un sitio web real para poder comprobar los vínculos de los botones más tarde.

- 4 Asigne un valor URL a cada una de las instancias del botón restantes. Una vez más, sirve cualquier URL.
- 5 Elija Archivo > Vista previa en el navegador > Vista previa en [el navegador que prefiera]. Para comprobar los vínculos de los botones, es preciso abrir la vista previa del documento en un navegador.

Nota: Si su navegador no figura en la lista, primero debe seleccionar uno mediante Archivo > Vista previa en el navegador > Establecer navegador principal.

Cuando el documento se abra en el navegador, compruebe los botones creados. A excepción del botón Home, que remite a un archivo todavía inexistente, cada botón debe acceder al vínculo especificado en Fireworks.

Edición del símbolo de botón

Ahora va a modificar el símbolo de botón original; los cambios se aplicarán automáticamente a todas las instancias del botón de la barra de navegación.

Quizá se pregunte cuál es el aspecto del símbolo original ahora que ha modificado el texto en varias de sus instancias.

- 1 Haga doble clic en cualquiera de las instancias del botón en el espacio de trabajo.

Se abre el editor de botones con el símbolo de botón y el texto originales en el espacio de trabajo. El símbolo de botón original sigue intacto y muestra el texto original.

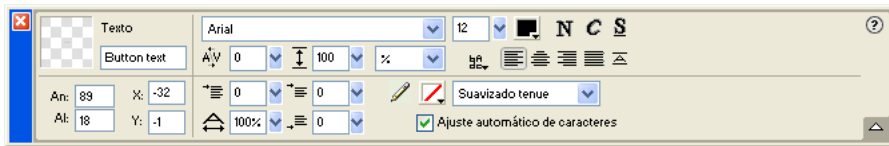
Cuando cambió el texto de cada botón en el espacio de trabajo simplemente editó las instancias del botón. Si aquí modifica el aspecto del rectángulo o el texto, editará el símbolo original, por lo que los cambios se reflejarán en todas las instancias del espacio de trabajo.

- 2 Haga clic en la ficha Sobre.
- 3 Seleccione el rectángulo negro.
- 4 Haga clic en el cuadro de color de relleno del Inspector de propiedades e introduzca **FF6633** como valor de color. Pulse Intro para aplicar el cambio de color.

Ahora el rectángulo es naranja.

- 5 Haga clic en Listo en el editor de botones para aplicar el cambio al símbolo de botón.
- 6 Haga clic en la ficha Vista previa de la ventana de documento y compruebe los botones.
Ahora el estado Sobre de cada botón es naranja. Sólo ha cambiado el símbolo de botón, pero el cambio se ha aplicado a todas las instancias del botón en la barra de navegación.

- Haga clic en la ficha Original y haga doble clic en cualquier instancia del botón en el espacio de trabajo. Esta vez va a cambiar el texto del símbolo de botón.
- Seleccione el texto del botón en el editor de botones y elija Arial como fuente en el Inspector de propiedades. Haga lo mismo con cada estado del botón.



- Haga doble clic en el bloque de texto del editor de botones y elimine la palabra BUTTON.



- Haga clic en Sí en el cuadro de mensaje que pregunta si desea cambiar el texto en los demás estados del botón.

Examine los diversos estados del botón en el editor de botones. Los cambios de texto de un estado se reflejan en todos los demás. Compare este cambio con el cambio de fuente; en aquel caso tuvo que introducir el cambio en cada estado. Se debe a que es posible aplicar atributos diferentes de texto y gráfico a cada estado de un botón. Esto es útil, por ejemplo, si desea que el color del texto cambie cuando el usuario desplace el ratón sobre un botón.

- Haga clic en Listo para salir del editor de botones.

La fuente de cada instancia del botón cambia para reflejar la nueva selección de fuente, pero el texto sigue siendo el mismo. Las instancias de botón sólo reflejan los cambios introducidos en el aspecto gráfico de un símbolo de botón, incluidos los atributos de texto, pero no los cambios realizados en el texto propiamente dicho.

Los símbolos de botón permiten cambiar con rapidez el aspecto gráfico de todas las instancias de un botón en una barra de navegación y a la vez conservar el texto propio de cada instancia.

Creación y edición de un menú emergente

Un menú emergente es el menú que aparece al desplazar el puntero sobre una imagen de activación en un navegador. Contiene una lista de opciones que conducen a otras páginas web.

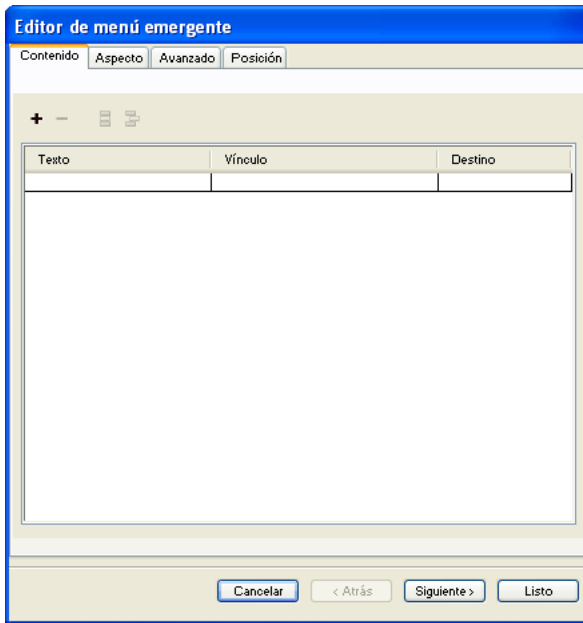
Ahora va a crear y editar un menú emergente con la lista de aeropuertos donde opera Global.

Creación de las opciones del menú emergente

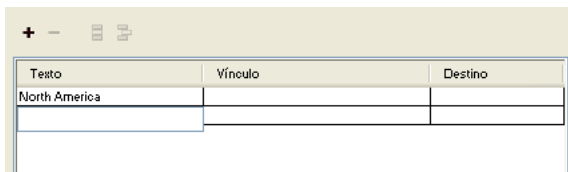
En primer lugar va a crear las opciones del menú emergente con el editor de menú emergente.

- Seleccione la división que cubre la imagen de Worldwide Airports.

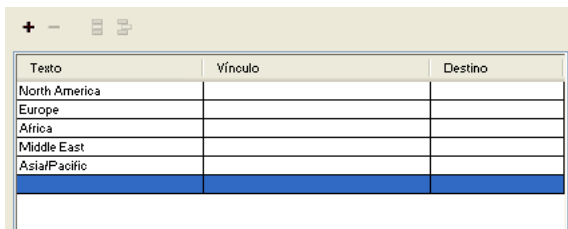
- 2 Elija **Modificar > Menú emergente > Añadir menú emergente**.
Se abre el editor de menú emergente.



- 3 Haga doble clic en el cuadro de texto del ángulo superior izquierdo (sólo Windows).
- 4 Escriba **North America** en el cuadro de texto y pulse Intro.
El siguiente cuadro de texto se resalta para que introduzca otra opción.



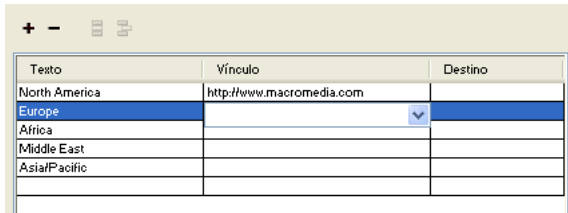
- 5 Escriba **Europe** y pulse Intro.
- 6 Cree tres entradas más con **Africa**, **Middle East** y **Asia/Pacific**.



7 Haga doble clic en el cuadro de texto Vínculo de la entrada North America.

8 Introduzca un valor URL operativo y pulse Intro.

Para los propósitos de este tutorial sirve cualquier valor URL. Cerciórese de introducir un valor URL real para poder comprobar los vínculos más tarde.



Texto	Vínculo	Destino
North America	http://www.macromedia.com	
Europe		
Africa		
Middle East		
Asia/Pacific		

9 Introduzca los valores URL de las demás entradas.

Nota: En la parte inferior de la lista de entradas del editor de menú emergente siempre queda una línea en blanco. Sirve para añadir entradas nuevas sin necesidad de hacer clic en el botón Añadir menú.

10 Haga clic en Listo para cerrar el editor de menú emergente.

En el espacio de trabajo, junto a la división aparece el contorno del menú emergente.



11 Para comprobar el menú emergente, elija Archivo > Vista previa en el navegador > Vista previa en [el navegador que prefiera] para abrir la vista previa del documento en un navegador.

Nota: La vista previa de los menús emergentes debe abrirse en un navegador; no son visibles con la ficha Vista previa de Fireworks.

Cuando el documento se abra en el navegador, desplace el puntero sobre la imagen de Worldwide Airports. Aparece el menú emergente creado. Haga clic en cada entrada para comprobar los vínculos.

Personalización del menú emergente

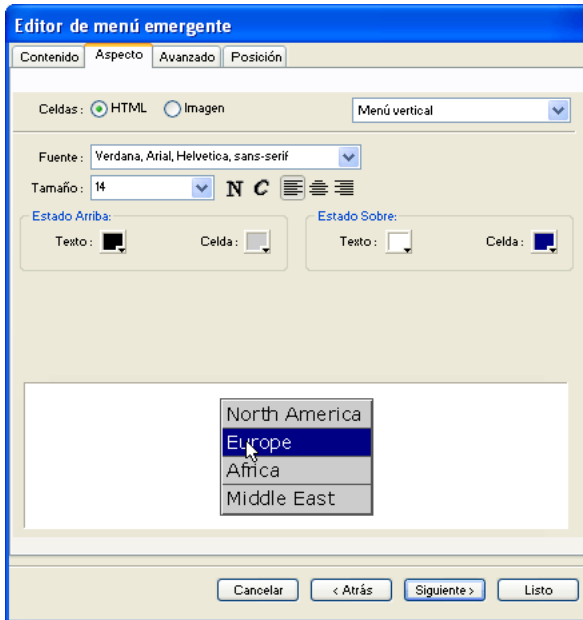
Ahora va a volver al editor de menú emergente para modificar el aspecto del menú emergente.

1 En Fireworks, haga doble clic en el contorno del menú emergente.

Aparece el editor de menú emergente con las entradas creadas.

2 Haga clic en el botón Siguiente.

Aparece la ficha Aspecto. Aquí es donde puede cambiar las fuentes y los colores utilizados en menús emergentes.



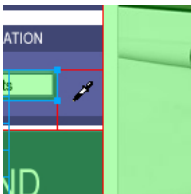
3 Elija HTML como tipo de celda y Menú vertical como alineación.

4 Elija Arial, Helvetica, sans-serif como fuente y 12 como tamaño de fuente.

5 En la sección Estado Arriba, defina el color del texto en negro si no está ya seleccionado. Después haga clic en el cuadro de color de celda. Si el cuadro de texto de la parte superior de la ventana emergente de color no indica CCCCCC, introduzca CCCCCC y pulse Intro.

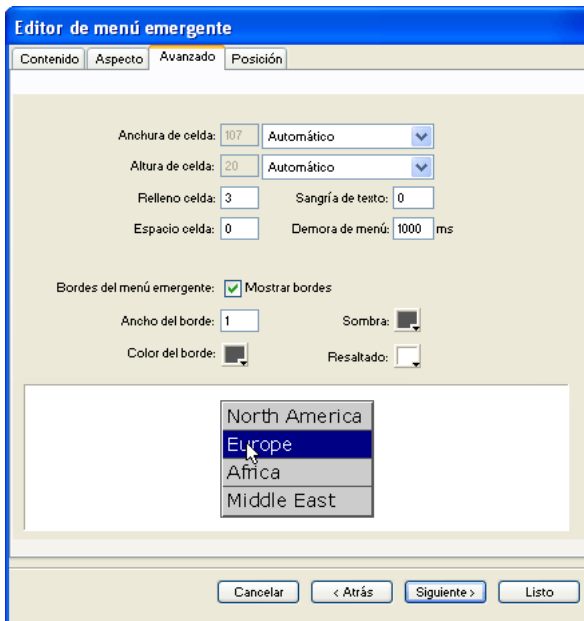
Estos valores de color son los predeterminados en el editor de menú emergente si nunca se ha creado antes un menú emergente. Una vez modificados estos colores, aparecerán cada vez que cree un menú emergente hasta que elija otros.

6 En la sección Estado Sobre, defina el color del texto en blanco si no está ya seleccionado y haga clic en el cuadro de celda. Haga clic con el puntero de cuentagotas sobre el rectángulo azul del lienzo que rodea la imagen de Worldwide Airports como se muestra a continuación.



7 Haga clic en el botón Siguiente.

Aparece la ficha Avanzado. La ficha Avanzado permite cambiar varias propiedades de celda y borde. Ahora va a aumentar la anchura de la celda para ensanchar el menú emergente.



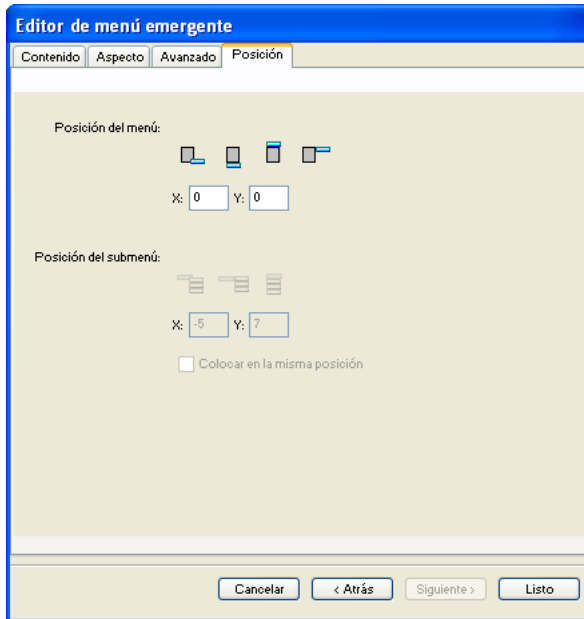
8 Elija Píxeles en el menú emergente Anchura de celda.

Así se activa el cuadro Anchura de celda.

9 Introduzca 137 como anchura de celda.

- 10 Elija Automático en el menú emergente Altura de celda y haga clic en el botón Siguiente.

Aparece la ficha Posición. Aquí es donde puede especificar la posición de la pantalla donde debe aparecer el menú emergente. Cuando las coordenadas son 0,0, significa que el ángulo superior izquierdo del menú emergente se alinearán con el ángulo superior izquierdo de la división que lo activa. También hay varias posiciones preestablecidas entre las que elegir.



- 11 Introduzca 3 en los cuadros X e Y de Posición del menú y después haga clic en Listo.

Nota: La posición de un menú emergente también puede cambiarse arrastrando su contorno por el espacio de trabajo.

- 12 Visualice en un navegador la vista previa de los cambios introducidos en el menú emergente.

Desplace el puntero sobre la imagen de Worldwide Airports. El menú emergente ha cambiado de lugar y es más ancho. Desplace el puntero sobre cada entrada del menú para ver los cambios de color.

Edición del menú emergente

Ahora va a utilizar de nuevo el editor de menú emergente para añadir otra entrada al menú emergente. También cambiará el orden de las entradas y añadirá un submenú.

- 1 En Fireworks, haga doble clic en el contorno del menú emergente.

- 2 Haga clic en la entrada Europe para seleccionarla.

- 3 Haga clic el botón Añadir menú situado sobre la lista de entradas.

Se inserta una línea en blanco.

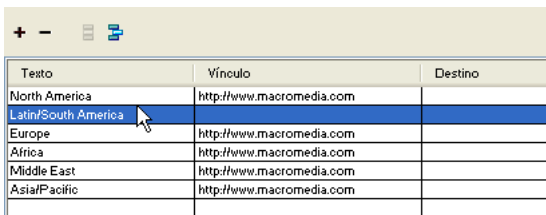
- Haga doble clic en el campo Texto de la nueva entrada y escriba **Latin/South America**. Haga clic en cualquier punto fuera del campo Texto para aplicar la entrada.

Texto	Vínculo	Destino
North America	http://www.macromedia.com	
Europe	http://www.macromedia.com	
Latin/South America		
Africa	http://www.macromedia.com	
Middle East	http://www.macromedia.com	
Asia/Pacific	http://www.macromedia.com	

América del Norte y del Sur no están juntas en la lista.

- Arrastre la entrada Latin/South America una línea hacia arriba y suelte el botón del ratón. Mientras arrastra, una línea negra indica dónde se colocará la entrada si suelta el ratón en ese momento.

La entrada se coloca donde ha especificado.



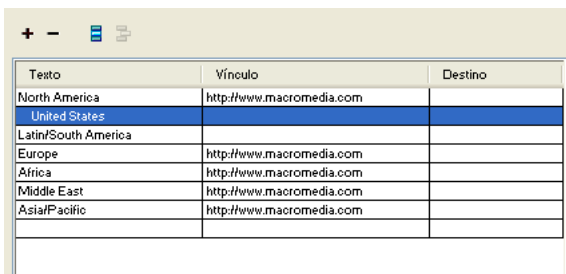
Texto	Vínculo	Destino
North America	http://www.macromedia.com	
Latin/South America		
Europe	http://www.macromedia.com	
Africa	http://www.macromedia.com	
Middle East	http://www.macromedia.com	
Asia/Pacific	http://www.macromedia.com	

- Seleccione la entrada North America y haga clic en el botón Añadir menú.
- Haga doble clic en el campo Texto de la nueva entrada y escriba **United States**. Después haga clic en cualquier punto fuera de los campos de entrada. Tenga cuidado de no seleccionar otra entrada.



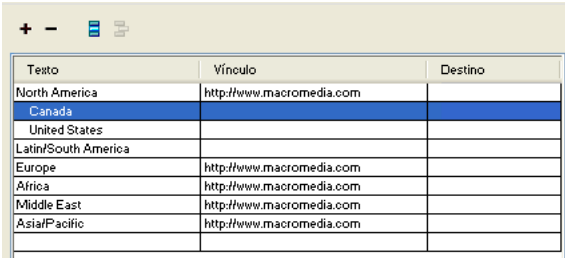
- Seleccione la entrada United States si no está ya seleccionada y haga clic en el botón Sangrar menú.

La entrada se sangra debajo de North America.



Texto	Vínculo	Destino
North America	http://www.macromedia.com	
United States		
Latin/South America		
Europe	http://www.macromedia.com	
Africa	http://www.macromedia.com	
Middle East	http://www.macromedia.com	
Asia/Pacific	http://www.macromedia.com	

- Haga clic otra vez en el botón Añadir menú y cree una nueva entrada para Canada. Acaba de crear un submenú que aparecerá cuando desplace el puntero sobre la entrada North America en un navegador.



Texto	Vínculo	Destino
North America	http://www.macromedia.com	
Canada		
United States		
Latin/South America		
Europe	http://www.macromedia.com	
África	http://www.macromedia.com	
Middle East	http://www.macromedia.com	
Asia/Pacific	http://www.macromedia.com	

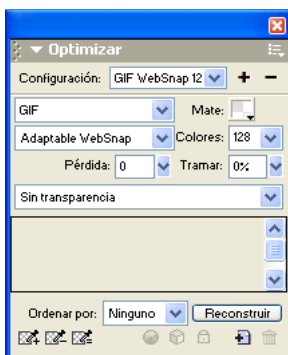
- Asigne valores URL a todas las entradas nuevas. También puede eliminar el vínculo de North America, porque los usuarios elegirán opciones en el submenú.
- Haga clic en Listo para cerrar el editor de menú emergente y después visualice los cambios del menú emergente en un navegador.

Optimización del documento

El documento está casi listo para la web. Lo único que falta antes de exportarlo es optimizarlo. Antes de exportar un documento de Fireworks, primero siempre hay que optimizarlo. La optimización es garantía de que los elementos gráficos se exportarán con el mejor equilibrio posible entre compresión y calidad.

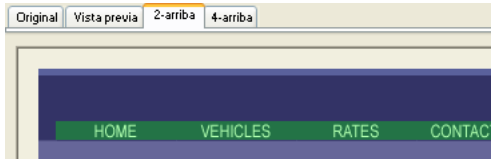
Cuando en un mismo documento hay diferentes tipos de elementos gráficos, es recomendable elegir el formato de archivo y el ajuste de compresión más adecuados para cada uno. La página web de Global se compone de varios elementos: mapas de bits, objetos vectoriales y texto.

- Si el panel Optimizar está minimizado o no está visible, haga clic en la flecha de ampliación correspondiente o elija Ventana > Optimizar.



Fireworks elige GIF como formato de archivo de exportación predeterminado y Adaptable Websnap como paleta de colores predeterminada. La mayoría de los elementos gráficos de la página web de Global Rental Cars quedarán bien con estos parámetros. Sin embargo, la imagen de mapa de bits de Vintage contiene una fotografía y un degradado. A causa de sus complejas variaciones de color, es mejor exportarla en otro formato.

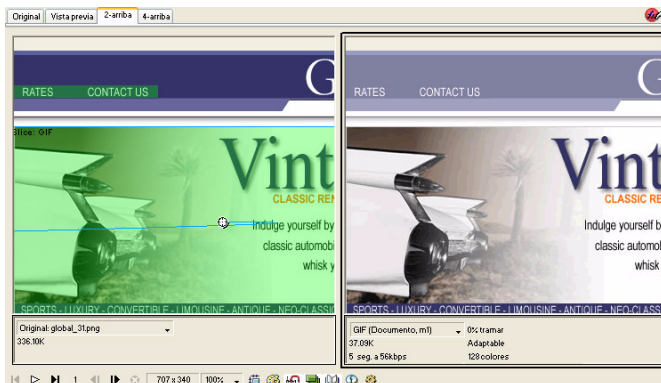
- 2 Haga clic en la ficha 2-arriba de la ventana de documento.



La ficha 2-arriba permite ver los resultados de los parámetros de optimización y compararlos con el original. A estas alturas ya habrá observado el solapamiento de división blanco que se produce al visualizar las fichas Vista previa. El solapamiento permite enfocar únicamente el área que va a optimizarse.

- 3 Haga clic en la división de la imagen de Vintage en la vista previa de la derecha.

El solapamiento de división desaparece para que pueda verse la imagen que hay debajo de la división. En la parte inferior de la presentación preliminar se indica el formato de archivo de exportación de la división seleccionada, así como el tamaño previsto de dicho archivo y el tiempo que se tardará en descargar el elemento gráfico de la web.



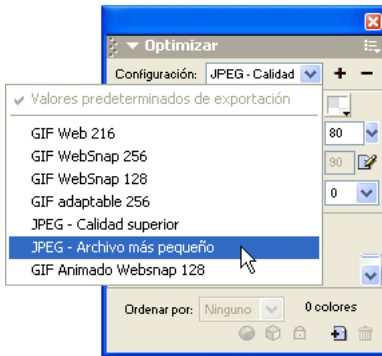
Sugerencia: Utilice la herramienta Mano de la sección Ver del panel Herramientas para ver las partes de la imagen que no estén visibles.

- 4 Haga clic en el botón Ocultar divisiones y zonas interactivas de la sección Web del panel Herramientas para ocultar las divisiones momentáneamente.

De este modo podrá comparar la vista previa con el original y ver la diferencia entre ambas imágenes. La vista previa de la derecha tiene bandas de degradado.

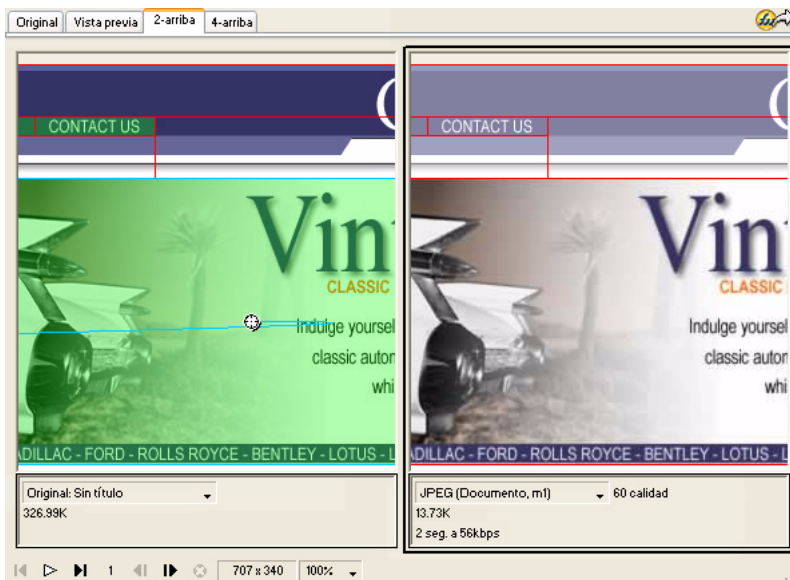
- 5 Vuelva a activar las divisiones y haga clic en la imagen de Vintage con la herramienta Puntero.

- 6 En el panel Optimizar, elija JPEG - Archivo más pequeño en el menú emergente Configuración.



Ahora las bandas de degradado han desaparecido y el tamaño del archivo ha disminuido notablemente. Se debe a que las fotografías y las imágenes con complejas variaciones de color se optimizan y se comprimen mejor en formato JPEG que en formato GIF.

Ahora que el tamaño de archivo ha decrecido, la imagen está borrosa.



- 7 Para mejorar el aspecto del mapa de bits, arrastre el deslizador Calidad del panel Optimizar hasta 77 y ajuste la opción Suavizado en 0.

El mapa de bits está mucho más claro, pero el tamaño del archivo también ha aumentado. No obstante, sigue siendo mejor opción que cuando la imagen estaba optimizada como archivo GIF.

- 8 Haga clic en la ficha Original para volver a la vista normal.

Exportación de HTML

HTML, o HyperText Markup Language, es el método principal utilizado en Internet para crear y mostrar páginas web. No es necesario comprender HTML para utilizar Fireworks, pero es útil recordar que las divisiones de Fireworks se convierten en celdas de una tabla HTML cuando se exportan.

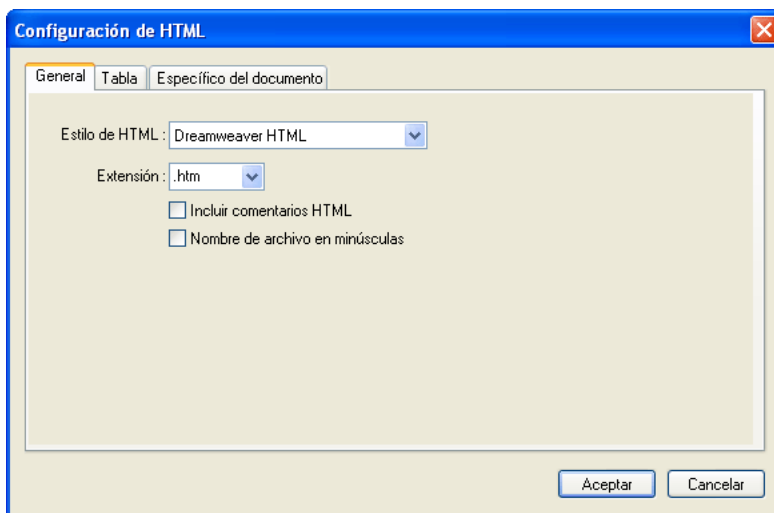
Ahora va a exportar y visualizar el documento finalizado en un navegador web. También examinará el código HTML que exporta Fireworks.

Definición de las preferencias en HTML

Antes de exportar el documento, debe definir las preferencias de exportación en HTML.

- 1 Elija Archivo > Configuración de HTML.

Se abre el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Las opciones que defina en este cuadro de diálogo afectarán a todos los documentos que cree con Fireworks en el futuro, excepto a las opciones de la ficha Específico del documento.



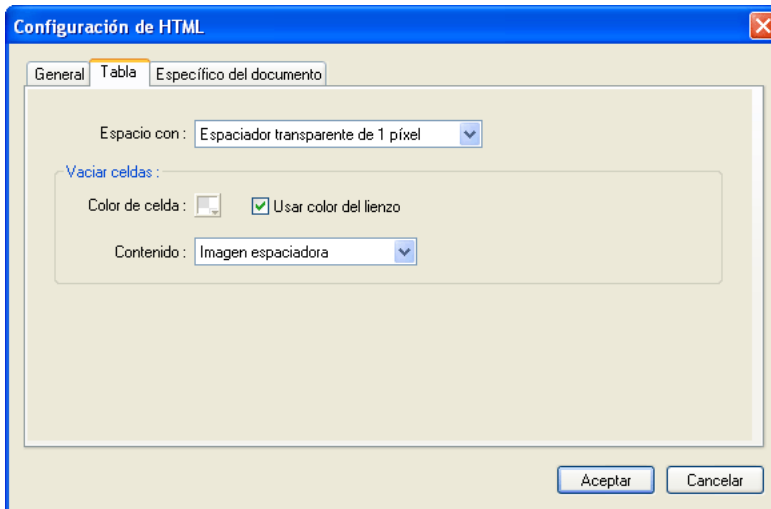
- 2 En la ficha General, elija un estilo de HTML.

Si utiliza un editor de HTML como Macromedia Dreamweaver o Microsoft FrontPage, elíjalo en el menú emergente. De este modo podrá abrir y editar fácilmente el archivo exportado en ese editor de HTML. Si no utiliza un editor de HTML o utiliza uno que no está en la lista, elija HTML genérico.

- 3 Elija .htm como extensión de archivo.

4 Haga clic en la ficha Tabla.

La ficha Tabla permite cambiar las propiedades de tablas HTML.

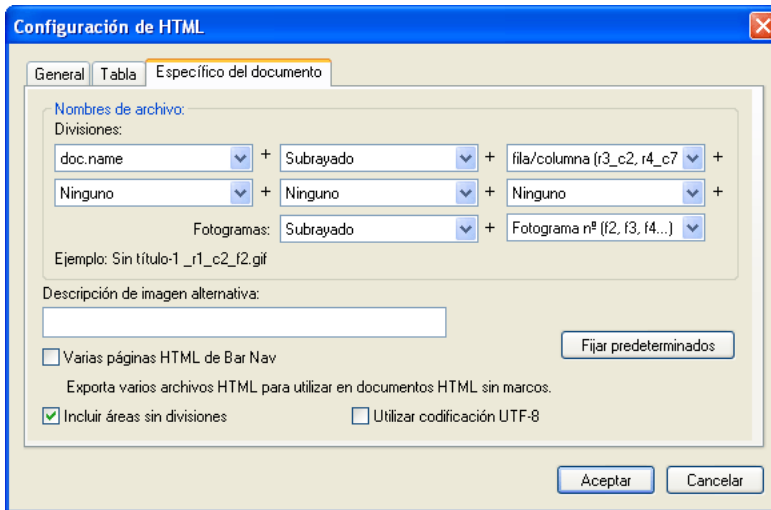


5 En el menú emergente Espacio con, elija Espaciador transparente de 1 píxel.

Cuando se elige esta opción, Fireworks exporta un archivo gráfico denominado spacer.gif, que es una imagen transparente de 1 píxel. Los diseñadores web utilizan espaciadores como ayuda para crear el formato de página. Los espaciadores mantienen abiertas las celdas vacías de las tablas HTML. Sin ellos, las celdas vacías de las tablas HTML desaparecerían y el formato de la página se vería afectado. Más adelante abrirá el archivo spacer.gif cuando visualice los archivos exportados.

No es necesario que comprenda los espaciadores, pero es práctico que conozca esta opción por si desea utilizarla en el futuro.

- Haga clic en la ficha Específico del documento.



La ficha Específico del documento permite elegir varias preferencias para cada documento, incluida una convención personalizada de asignación de nombre para los archivos exportados. Recuerde que las opciones que defina aquí sólo se aplicarán al documento de Fireworks actual.

Sugerencia: Los ajustes de la ficha Específico del documento se pueden aplicar a todos los documentos nuevos; para ello, haga clic en el botón Fijar predeterminados.

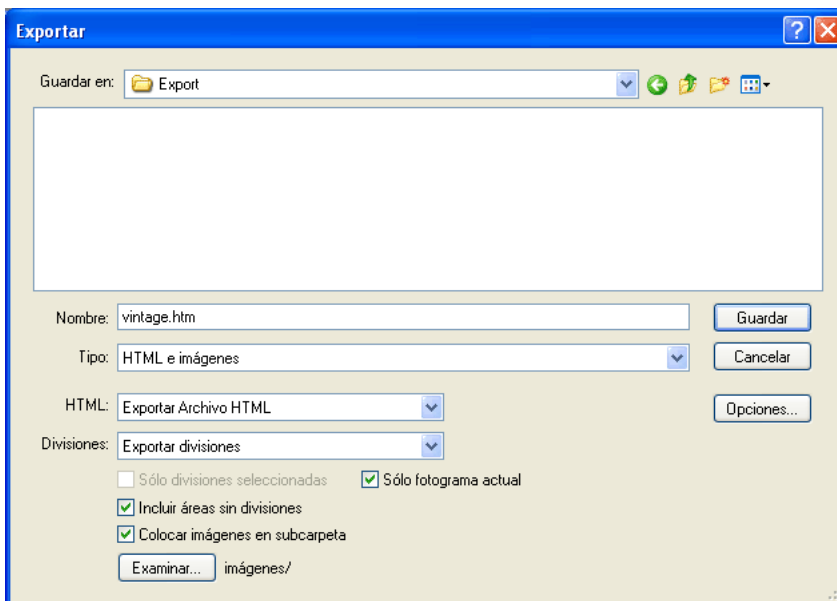
- Haga clic en Aceptar para aceptar los parámetros de la ficha Específico del documento y cerrar el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Exportación del documento a formato HTML

Ahora el documento está listo para exportar.

- 1 Elija Archivo > Exportar.

Se abre el cuadro de diálogo Exportar.



- 2 En el cuadro de diálogo, desplácese a la carpeta Tutorial2/Export.
- 3 Compruebe que HTML e imágenes está seleccionado como tipo de archivo e introduzca **index.htm** como nombre de archivo. Asignar el nombre index.htm a la página principal es una convención habitual en la web. Incluso muchos navegadores muestran automáticamente la página index.htm cuando un valor URL indica un lugar y no un nombre de página.
Además, anteriormente en el tutorial ha asignado al botón Home el valor URL de index.htm. Actualmente sólo hay una página en el sitio web de Global, por lo que vincular esta página a sí misma no tiene mucho sentido en este momento. Pero si en el futuro crea más páginas para este sitio, podrá utilizar esta barra de navegación en todas sus páginas, lo que proporcionará a los usuarios un método de desplazamiento uniforme.
- 4 Compruebe que en el menú emergente HTML está elegida la opción Exportar archivo HTML y que en el menú emergente Divisiones está seleccionada la opción Exportar divisiones.
- 5 Elija las siguientes opciones y deje las demás sin seleccionar:
 - Incluir áreas sin divisiones
 - Colocar imágenes en subcarpeta

Quando se elige esta opción, Fireworks permite elegir una carpeta en la que almacenar los archivos gráficos exportados. Si aún no existe tal carpeta, Fireworks la crea automáticamente. Si no se elige ninguna carpeta, Fireworks elige una carpeta denominada **images** de forma predeterminada. En este tutorial, acepte el valor predeterminado.

6 Haga clic en Guardar.

Los archivos se exportan a la ubicación especificada.

7 Elija Archivo > Guardar para guardar el archivo PNG.

Comprobación del archivo finalizado

Una vez exportados los archivos, ha llegado el momento de comprobar el resultado.

Visualización de la lista de archivos exportados

En primer lugar va a examinar la lista de archivos que Fireworks ha exportado. Los nuevos archivos creados durante el proceso de exportación aparecen en la carpeta Export.

1 En el escritorio, desplácese a la carpeta Export y ábrala.

Fireworks ha creado aquí un archivo HTML denominado index.htm. Es la página inicial del sitio web de Global. También ha creado un archivo denominado mm_menu.js, que contiene el código necesario para mostrar menús emergentes.



2 Abra la subcarpeta de imágenes.

Fireworks también ha exportado archivos gráficos de todos los trabajos realizados. Cada división de Fireworks se exporta como un archivo gráfico completamente independiente. Hay varios archivos GIF y un archivo JPEG. El archivo JPEG es la imagen de mapa de bits que ha optimizado antes. El archivo denominado spacer.gif es el resultado de la opción de espaciador seleccionada en el cuadro de diálogo Configuración de HTML que se utilizará como ayuda para crear el formato de página.

Visualización del archivo HTML de Fireworks en un navegador

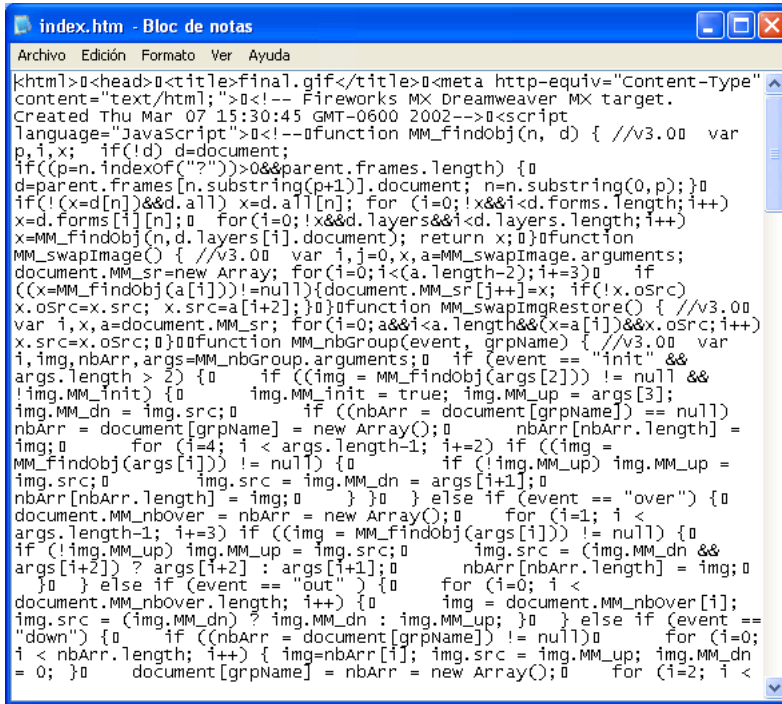
Una vez examinados los archivos exportados, puede comprobar la página web en un navegador.

1 En la carpeta Export, arrastre el archivo index.htm a un navegador web abierto.

2 En el navegador, haga clic en los botones añadidos para comprobar los vínculos y después vuelva al archivo index.htm.

3 Pruebe las otras funciones que ha incluido.

- 4 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.



```
index.htm - Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
<html><head><title>final.gif</title><meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html;"><!-- Fireworks MX Dreamweaver MX target.
Created Thu Mar 07 15:30:45 GMT-0600 2002--><script
Language="JavaScript"><!--function MM_findobj(n, d) { //v3.00 var
p,i,x; if(!d) d=document;
if((p=n.indexOf("?"))>0&&parent.frames.length) {0
d=parent.frames[n.substring(p+1)].document; n=n.substring(0,p);}0
if(!(x=d[n])&&d.all) x=d.all[n]; for (i=0;!x&&i<d.forms.length;i++)
x=d.forms[i][n];0 for (i=0;!x&&d.layers&&i<d.layers.length;i++)
x=MM_findobj(n,d.layers[i].document); return x;0}function
MM_swapImage() { //v3.00 var i,j=0,x,a=MM_swapImage.arguments;
document.MM_sr=new Array; for (i=0;i<(a.length-2);i+=3)0 if
((X=MM_findobj(a[i]))!=null){document.MM_sr[i++]=x; if(!x.oSrc)
x.oSrc=x.src; x.src=a[i+2];}0}function MM_swapimgRestore() { //v3.00
var i,x,a=document.MM_sr; for (i=0;a&&i<a.length&&(x=a[i])&&x.oSrc;i++)
x.src=x.oSrc;0}function MM_nbGroup(event, grpName) { //v3.00 var
i,img,nbArr,args=MM_nbGroup.arguments;0 if (event == "init" &&
args.length > 2) {0 if ((img = MM_findobj(args[2])) != null) &&
!img.MM_init) {0 img.MM_init = true; img.MM_up = args[3];
img.MM_dn = img.src;0 if ((nbArr = document[grpName]) == null)
nbArr = document[grpName] = new Array();0 nbArr[nbArr.length] =
img;0 for (i=4; i < args.length-1; i+=2) if ((img =
MM_findobj(args[i])) != null) {0 if (!img.MM_up) img.MM_up =
img.src;0 img.src = img.MM_dn = args[i+1];0
nbArr[nbArr.length] = img;0 } }0 } else if (event == "over") {0
document.MM_nbover = nbArr = new Array();0 for (i=1; i <
args.length-1; i+=3) if ((img = MM_findobj(args[i])) != null) {0
if (!img.MM_up) img.MM_up = img.src;0 img.src = (img.MM_dn &&
args[i+2]) ? args[i+2] : args[i+1];0 nbArr[nbArr.length] = img;0
} }0 } else if (event == "out") {0 for (i=0; i <
document.MM_nbover.length; i++) {0 img = document.MM_nbover[i];
img.src = (img.MM_dn) ? img.MM_dn : img.MM_up; }0 } else if (event ==
"down") {0 if ((nbArr = document[grpName]) != null)0 for (i=0;
i < nbArr.length; i++) { img=nbArr[i]; img.src = img.MM_up; img.MM_dn
= 0; }0 document[grpName] = nbArr = new Array();0 for (i=2; i <
```

- 5 Desplácese por el código. Si conoce el lenguaje HTML y JavaScript, reconocerá el código que Fireworks ha creado. Si no conoce estos lenguajes, apreciará que Fireworks no imponga ninguna obligación de aprenderlos.

Pasos siguientes

Ha llevado a cabo las tareas principales del flujo de trabajo de producción para crear una página web en Fireworks. Ha aprendido a abrir un documento, a importar elementos gráficos en él y a dividirlo. También ha creado un rollover de arrastrar y colocar, botones y un menú emergente. Finalmente, ha aprendido a optimizar y a exportar el documento terminado.

Para obtener información detallada sobre cualquiera de las características que describe este tutorial o sobre otras funciones de Fireworks, consulte el índice alfabético de *Utilización de Fireworks* o la Ayuda de Fireworks. Los demás tutoriales se encuentran en <http://www.macromedia.com/es/>. Además, puede visitar el galardonado Centro de asistencia de Macromedia en <http://www.macromedia.com/es/support/>.

CAPÍTULO 3

Conceptos básicos sobre Fireworks

Macromedia Fireworks MX es una aplicación para diseñar elementos gráficos que van a utilizarse en la web. Sus innovadoras soluciones resuelven los principales problemas a los que se enfrentan los diseñadores gráficos y los responsables de sitios web. Utilizando la amplia gama de herramientas de Fireworks, es posible crear y editar imágenes vectoriales y de mapa de bits en un solo archivo.

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

Si es la primera vez que utiliza Fireworks, sería de gran ayuda que primero comprendiera los conceptos generales sobre el programa, como abrir, importar y guardar archivos, orientarse en el entorno de Fireworks y trabajar en un documento. Tras crear un archivo nuevo o abrir un archivo existente, el entorno de trabajo de Fireworks ofrece muchas posibilidades. Fireworks MX presenta varias mejoras en el espacio de trabajo, como el Inspector de propiedades, la segmentación del panel Herramientas y los grupos de paneles.

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. Entender la diferencia entre los dos formatos ayuda a comprender el programa, que contiene herramientas vectoriales y de mapa de bits y es capaz de abrir e importar ambos formatos.

Acerca de las imágenes vectoriales

Los elementos gráficos vectoriales describen imágenes mediante líneas y curvas, denominados vectores, que incluyen información de color y posición. Por ejemplo, la imagen de una hoja puede describirse con una serie de puntos, cuyo resultado es el contorno de la hoja. El color de la hoja lo determina el color del contorno o trazo y el color del área interior o relleno.

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

Acerca de las imágenes de mapa de bits

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

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

Acerca de la utilización de Fireworks

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

Objetos vectoriales y de mapa de bits

En el panel Herramientas de Fireworks hay diferentes secciones que contienen herramientas de dibujo y edición de vectores y mapas de bits. En Fireworks MX, la herramienta que se elija determina si el objeto que va a crearse será vectorial o de mapa de bits. Por ejemplo, si selecciona la herramienta Pluma en la sección Vector del panel Herramientas, cuando empiece a trazar puntos dibujará trazados de vectores. Elija la herramienta Pincel y al arrastrar el puntero pintará un objeto de mapa de bits. Elija la herramienta Texto y sólo tendrá que comenzar a escribir.

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

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

Imágenes interactivas

Las divisiones y zonas interactivas son objetos web que definen áreas interactivas en un gráfico web. Las divisiones reparten una imagen en diferentes secciones y permiten aplicar comportamientos de rollover, animación y vínculos URL (Uniform Resource Locator) a distintas partes de la imagen general. Además, las divisiones permiten exportar cada sección con diferentes parámetros. En la página web, cada división se muestra como la celda de una tabla. Las zonas interactivas permiten asignar vínculos URL y comportamientos a toda la imagen o a algunas de sus partes. Para más información, consulte Capítulo 12, “Divisiones, rollovers y zonas interactivas,” en la página 263.

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

Acerca de optimizar y exportar imágenes

Fireworks posee potentes funciones de optimización que permiten lograr un equilibrio entre tamaño de archivo y calidad cuando se trata de exportar imágenes. En Fireworks es posible optimizar los gráficos web para reducir su tamaño de archivo y, cuando se accede a sitios web, cargarlos rápidamente con una calidad comparable a Vista previa, 2-Arriba o 4-Arriba del espacio de trabajo.

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

Una vez optimizadas las imágenes, el paso siguiente consiste en exportarlas para utilizarlas en la web. A partir del documento de origen PNG de Fireworks, es posible exportar numerosos tipos de archivos, incluidos JPEG, GIF y GIF animado, así como tablas HTML con imágenes divididas en varios tipos de archivo. Para más información, consulte Capítulo 15, “Optimización y exportación,” en la página 327.

Creación de un documento nuevo

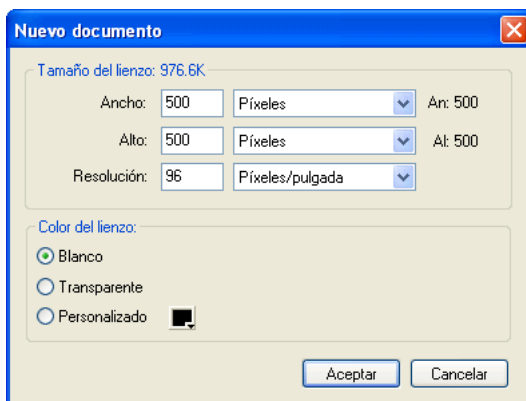
Cuando se elige Archivo > Nuevo para crear un documento nuevo en Fireworks, se crea un documento PNG (Portable Network Graphic). PNG es el formato de archivo propio de Fireworks. Después de crear una imagen en Fireworks, ésta puede exportarse como si tuviera otros formatos gráficos para web conocidos,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

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

Para crear un documento nuevo:

- 1 Elija Archivo > Nuevo.

Se abre el cuadro de diálogo Nuevo documento.



- 2 Introduzca las medidas para la anchura y la altura del lienzo en píxeles, pulgadas o centímetros.
- 3 Introduzca la resolución en píxeles por pulgada o en píxeles por centímetro.
- 4 Seleccione el color blanco, un color transparente u otro personalizado para el lienzo.

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

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

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

- 1 Copie un objeto en el Portapapeles de:

- Otro documento de Fireworks
- Un navegador web
- Cualquiera de las aplicaciones enumeradas en “Procedimiento para pegar en Fireworks” en la página 79.

- 2 Elija Archivo > Nuevo.

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

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

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

Apertura e importación de archivos

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

Para más información sobre la importación de imágenes de Photoshop, Macromedia FreeHand, CorelDraw o Illustrator, consulte “Utilización de Fireworks con otras aplicaciones” en la página 365.

Para abrir un documento de Fireworks:

- 1 Elija Archivo > Abrir.

Aparece el cuadro de diálogo Abrir.

- 2 Seleccione el archivo y haga clic en Abrir.

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

Apertura de documentos recientemente cerrados

El menú Archivo relaciona los diez últimos documentos cerrados en el submenú Abrir reciente.

Para abrir un documento cerrado recientemente:

- 1 Elija Archivo > Abrir reciente.

- 2 Elija un archivo en el submenú.

Apertura de imágenes creadas en otras aplicaciones

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

Cuando se abre un archivo de formato distinto de PNG con Archivo > Abrir, se crea un nuevo documento PNG de Fireworks basado en el archivo abierto. Este nuevo documento es un archivo PNG, pero el archivo original permanece intacto.

Para más información sobre cómo trabajar con FreeHand, Photoshop, Illustrator y CorelDraw, consulte “Utilización de Fireworks con otras aplicaciones” en la página 365.

GIF animados

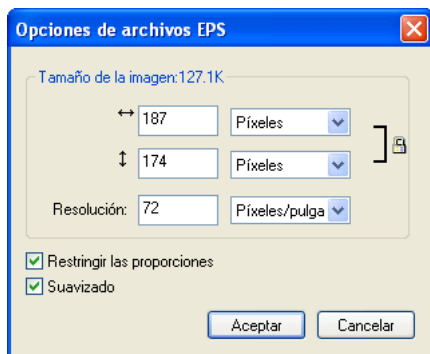
Los archivos GIF animados pueden abrirse en Fireworks de dos formas:

- El GIF animado puede importarse como símbolo de animación, lo cual permite editar y desplazar todos los elementos de la animación como una sola unidad y utilizar el panel Biblioteca para crear nuevas instancias del símbolo.
Nota: Al importar un GIF animado, la configuración de la demora de fotogramas cambia a 0,07 segundos. Si es necesario, utilice el panel Fotogramas para restablecer la configuración original.
- El GIF animado puede abrirse como un archivo GIF normal. Cada elemento del GIF se coloca en su propio fotograma de Fireworks como imagen independiente. En Fireworks, la imagen puede convertirse en un símbolo de animación.

Archivos EPS

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

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



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

Resolución indica la resolución en píxeles por unidad.

Restringir las proporciones permite abrir el archivo con las mismas proporciones que el original.

Suavizado suaviza los bordes irregulares del archivo EPS abierto.

Cuando se abren o importan archivos EPS de Illustrator que contienen información vectorial, aparece el cuadro de diálogo Opciones de archivos vectoriales. Es el mismo cuadro de diálogo que aparece al abrir o importar archivos de FreeHand. Para más información sobre las opciones de este cuadro de diálogo, consulte “Importación de gráficos de FreeHand en Fireworks” en la página 385.

Archivos WBMP

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

Creación de archivos PNG de Fireworks a partir de archivos HTML

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

Dado que Fireworks exporta el contenido HTML en forma de tablas HTML, también determina la disposición del documento para HTML importado basándose en tablas HTML. Un archivo HTML debe contener al menos una tabla para que Fireworks pueda reconstruirlo. Para más información sobre HTML, consulte “Exportación de HTML” en la página 354.

Hay varias formas de obtener contenido HTML en Fireworks:

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

Nota: Fireworks también puede importar documentos que utilicen código UTF-8 y los que estén escritos en XHTML. Los archivos XHTML normalmente tienen la extensión .xhtm o .xhtml. Para más información sobre este tipo de archivos, “Exportación de archivos con codificación UTF-8” en la página 361 y “Exportación de código XHTML” en la página 360.

Para abrir todas las tablas de un archivo HTML:

- 1 Elija Archivo > Reconstituir tabla.
- 2 Seleccione el archivo HTML que contenga las tablas que desee abrir y haga clic en Abrir.
Cada tabla se abre en su propia ventana de documento.

Para abrir únicamente la primera tabla de un archivo HTML:

- 1 Elija Archivo > Abrir.
- 2 Seleccione el archivo HTML que contenga la tabla que desee abrir y haga clic en Abrir.
La primera tabla del archivo HTML se abre en una nueva ventana de documento.

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

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

Inserción de objetos en un documento de Fireworks

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

Procedimiento de arrastre y colocación

Es posible arrastrar a Fireworks 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 el objeto o el texto desde la otra aplicación a Fireworks.

Procedimiento para pegar en Fireworks

Al pegar en Fireworks un objeto copiado de otra aplicación, éste queda centrado en el documento activo. Puede utilizar el Portapapeles para cortar y pegar objetos y texto con cualquiera de los formatos siguientes:

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

Para pegar en Fireworks:

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

Colocación de objetos pegados

Cuando se pegan objetos en Fireworks, la ubicación del objeto pegado depende de lo que se seleccione:

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

Nota: La capa de web es una capa especial que contiene todos los objetos web y que siempre permanece al principio del panel Capas. Para más información sobre capas, consulte Capítulo 10, "Capas, enmascaramiento y mezcla," en la página 223.

Nuevo muestreo de objetos pegados

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

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

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

- 1 Copie el mapa de bits en el Portapapeles en Fireworks u otro programa.
- 2 Elija Editar > Pegar en Fireworks.

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

- 3 Elija una de estas opciones:

- **Volver a muestrear** conserva la anchura y altura originales del mapa de bits pegado y añade o sustrae los píxeles necesarios.
- **No muestrear de nuevo** conserva todos los píxeles originales, con lo que quizá el tamaño relativo de la imagen pegada aumente o disminuya más de lo previsto.

Importación de archivos PNG

Es posible importar archivos PNG de Fireworks en la capa actual del documento activo de Fireworks. Los objetos de zona interactiva y de división se sitúan en la capa de web del documento. Para más información sobre divisiones y objetos web, consulte “Visualización de las divisiones y de las guías” en la página 267. Para más información sobre capas, consulte “Utilización de capas” en la página 223.

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

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

Importación desde un escáner o una cámara digital

El escáner o la cámara digital debe ser compatible con TWAIN (Windows) o con los filtros de conexión de Photoshop Acquire (Macintosh) para poder importar imágenes. Las imágenes de un escáner o una cámara digital que se importan en Fireworks se abren como documentos nuevos.

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

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

Nota: La ubicación exacta de la carpeta Plug-ins varía en función del sistema operativo. Para más información, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 429.

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

- 1 En Fireworks, elija Editar > Preferencias.
 - Nota:** En Mac OS X, elija Fireworks > Preferencias.
- 2 Haga clic en la ficha Carpetas.
- 3 Elija Filtros de conexión de Photoshop.
- 4 Haga clic en Examinar si no se abre automáticamente el cuadro de diálogo Seleccione la carpeta de filtros de conexión de Photoshop (Windows) o Escoger una carpeta (Macintosh).
- 5 Desplácese a la carpeta que contiene los filtros de conexión de Photoshop.

Para importar una imagen de un escáner o una cámara digital:

- 1 Conecte el escáner o la cámara al sistema.
- 2 Instale el programa que acompaña al escáner o la cámara si aún no lo ha hecho.
- 3 En Fireworks, elija Archivo > Explorar y seleccione el módulo TWAIN o un filtro de conexión de Photoshop Acquire que corresponda al dispositivo del que vaya a importar la imagen.

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

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

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

Almacenamiento de archivos de Fireworks

Cuando se crea o se abre un documento en Fireworks, su nombre de archivo lleva la extensión .png. Esto es así incluso cuando se abren archivos de extensión diferente, como .jpg, .gif o .psd. El archivo que aparece en la ventana de documento de Fireworks se convierte en el archivo de origen o archivo de trabajo. Las modificaciones que se realicen se aplican al archivo PNG.

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

- El archivo de origen PNG siempre se puede modificar. Es posible seguir introduciendo cambios aun después de exportar el archivo para utilizarlo en la web.
- Si se abre un archivo existente de formato diferente, como JPEG, y se introducen cambios en él, el archivo original queda protegido. En realidad los cambios se introducen en el archivo PNG de Fireworks: el archivo original permanece intacto.
- En el archivo PNG es posible dividir imágenes complejas en porciones y después exportarlas en archivos distintos de formato diferente y diversos parámetros de optimización.

Los documentos de Fireworks siempre se guardan en formato PNG. Para guardar los cambios introducidos en un archivo JPEG, GIF u otro archivo gráfico en su formato original, es preciso exportarlo.

Nota: En Windows, cuando se abre en Fireworks un archivo que no tiene el formato PNG, el archivo sigue identificándose con su extensión original en la ventana de documento de Fireworks. Sin embargo, las modificaciones que se introducen se aplican en realidad al archivo PNG de Fireworks.

Para guardar un nuevo documento de Fireworks:

- 1 Elija Archivo > Guardar como.
Aparece el cuadro de diálogo Guardar como.
- 2 Desplácese a la ubicación que desee y escriba el nombre de archivo.
No es necesario que introduzca la extensión; Fireworks se encarga de ello.
- 3 Haga clic en Guardar.

Para guardar un documento existente de Fireworks:

Elija Archivo > Guardar.

Para guardar (exportar) un documento en otro formato:

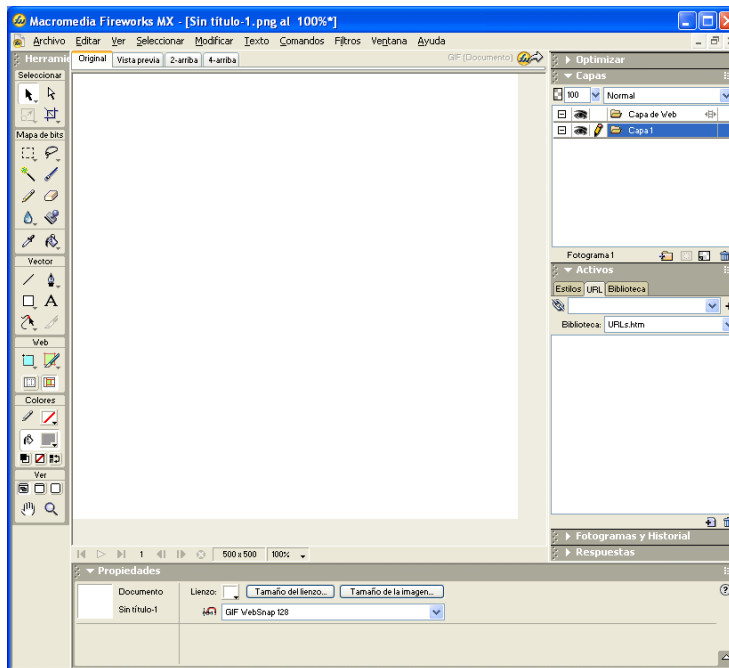
- 1 Elija un formato de archivo en el panel Optimizar.

2 Elija Archivo > Exportar para exportar el documento.

Para más información, consulte “Optimización y exportación” en la página 327.

El entorno de trabajo de Fireworks

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



Uso del panel Herramientas

El panel Herramientas está organizado en seis categorías: Seleccionar, Mapa de bits, Vector, Web, Colores y Ver. En anteriores versiones de Fireworks, era necesario alternar entre los modos de vector y de mapa de bits. Ahora basta con elegir una herramienta y comenzar a utilizarla. La aplicación emplea la herramienta correctamente.



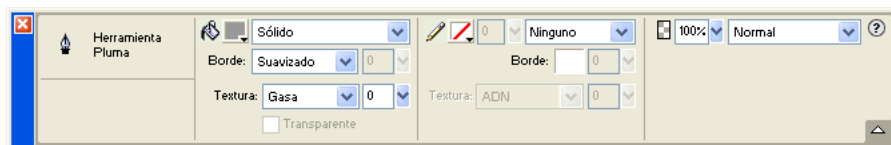
Cambio de las opciones de herramienta

Cuando se elige una herramienta, el Inspector de propiedades muestra sus opciones. Algunas opciones permanecen en pantalla mientras se trabaja con esa herramienta. Con otras herramientas, como las herramientas básicas de forma y las herramientas Pluma y Línea, el Inspector de propiedades muestra las propiedades de los objetos seleccionados. Para más información sobre el Inspector de propiedades, consulte “Uso del Inspector de propiedades” en la página 85.

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

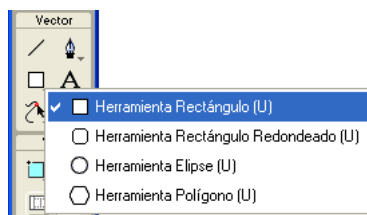
Elija Seleccionar > Anular selección para anular la selección de todos los objetos.

Para más información sobre las opciones de cada herramienta, consulte las secciones que describen las distintas herramientas en *Utilización de Fireworks* o la Ayuda de Fireworks.



Selección de una herramienta en un grupo de herramientas

Cuando en el ángulo inferior derecho de una herramienta del panel Herramientas aparece un triángulo pequeño, indica que la herramienta forma parte de un grupo. Por ejemplo, la herramienta Rectángulo forma parte del grupo de herramientas básicas de forma, que también incluye las herramientas Rectángulo Redondeado, Elipse y Polígono.



Para elegir otra herramienta de un grupo de herramientas:

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

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

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

La herramienta aparece en el panel Herramientas y sus opciones se indican en el Inspector de propiedades.

Uso del Inspector de propiedades

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

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

Nota: En la mayoría de los procedimientos de *Utilización de Fireworks* se presupone que el Inspector de propiedades está abierto del todo.

Para desacoplar el Inspector de propiedades:

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

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

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

Para expandir el Inspector de propiedades de media altura a altura completa y ver otras opciones:

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

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

Para reducir el Inspector de propiedades a media altura:

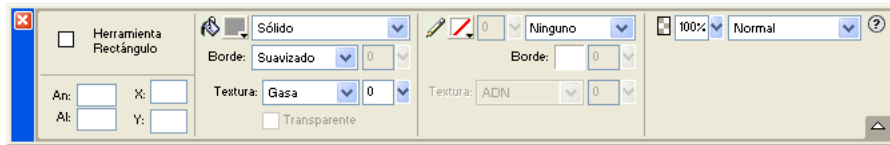
- Haga clic en la flecha de ampliación situada en el ángulo inferior derecho del Inspector de propiedades.
- Elija Media altura en el menú de opciones del Inspector de propiedades.

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

Para contraer el Inspector de propiedades cuando está acoplado:

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

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



Uso de los paneles

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

El **Mezclador de colores** y el **Panel de muestras** administran 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 capas y fotogramas. El panel **Fotogramas** incluye opciones para crear animaciones.

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

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

El **panel Historial** incluye una lista de los últimos comandos utilizados, lo que permite deshacerlos y repetirlos rápidamente. Además, es posible seleccionar varias acciones y después guardarlas y volver a usarlas como comandos. Para más información, consulte “Uso del panel Historial para deshacer y repetir varias acciones” en la página 103.

El **panel Biblioteca** contiene símbolos gráficos, de botón y de animación. Es fácil arrastrar instancias de estos símbolos desde el panel Biblioteca al documento. También es posible realizar cambios globales en todas las instancias modificando solamente el símbolo. Para más información, consulte Capítulo 11, “Uso de estilos, símbolos y valores URL,” en la página 251.

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

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

El panel **URL** permite crear bibliotecas que contengan valores URL utilizados con frecuencia.

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

El panel **Historial del proyecto** ayuda a llevar un seguimiento y a controlar los cambios introducidos en varios archivos cuando se utiliza Buscar y reemplazar o en procesos por lotes.

El panel **Respuestas** es un recurso nuevo para descargar dinámicamente una amplia gama de información útil del sitio web de Macromedia. El panel tiene funciones de búsqueda por claves para hallar en la web información de diversas fuentes.

Organización de paneles y grupos de paneles

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

Para desacoplar o desplazar un panel o grupo de paneles:

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

Para acoplar un panel o grupo de paneles:

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

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

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

- Haga clic en el título del panel o grupo de paneles.
Nota: La barra de título sigue visible cuando el panel o grupo de paneles está contraído.
- Haga clic en la flecha de ampliación del ángulo superior izquierdo del panel o grupo de paneles.

Para separar un panel de un grupo de paneles:

Arrastre la ficha del panel lejos del grupo de paneles.

Para añadir un panel a un grupo de paneles abierto:

Arrastre el asa del panel al área situada debajo del nombre del grupo de paneles.

Para cambiar el nombre de un grupo de paneles:

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

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

- Elija Comandos > Conjuntos de paneles > 800 x 600.
- Elija Comandos > Conjuntos de paneles > 1024 x 768.
- Elija Comandos > Conjuntos de paneles > 1280 x 1024.

Para abrir un panel:

Elija el nombre del panel en el menú Ventana.

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

Para cerrar un panel, siga uno de estos procedimientos:

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

Para ocultar todos los paneles y el Inspector de propiedades:

Elija Ver > Ocultar paneles. Para ver los paneles ocultos, vuelva a elegir Ver > Ocultar paneles.

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

Definición de las opciones de panel

En general, las opciones de un panel se definen con menús emergentes, paletas de colores, deslizadores o diales. Algunas opciones tienen cuadros de texto en los que puede introducirse texto o valores.

Para cambiar una opción con un menú emergente:

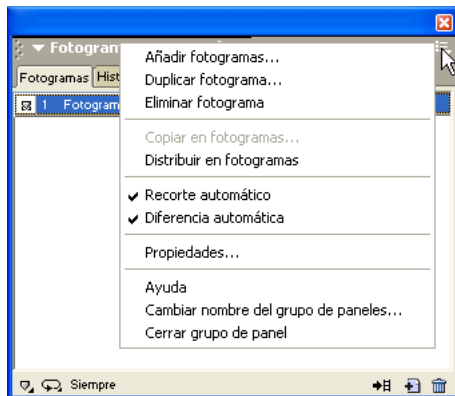
- 1 Haga clic en la opción.
- 2 Modifique el valor:
 - Elija una opción o una muestra de color.
 - Arrastre el deslizador o el dial.
 - Escriba la primera letra de la opción que desee elegir y púlsela repetidamente para recorrer todas las opciones que empiezan por esa letra (sólo Windows).

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.

Uso del menú de opciones de un panel o grupo de paneles

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



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

- 1 Haga clic en el icono del menú de opciones del ángulo superior derecho del panel o grupo de paneles para abrir el menú.
- 2 Haga clic en la opción que desee del menú.

Almacenamiento de una disposición de paneles

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

Para guardar una disposición de paneles:

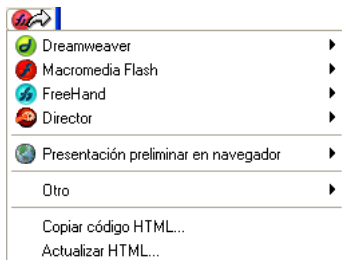
- 1 Elija Comandos > Guardar disposición de paneles.
- 2 Asigne un nombre a la disposición de paneles y haga clic en Aceptar.

Para abrir una disposición de paneles guardada:

Elija Comandos > Conjuntos de paneles y elija una disposición en el submenú.

Acerca del botón Exportación rápida

El botón Exportación rápida permite exportar los archivos de Fireworks a varias aplicaciones de Macromedia, como Dreamweaver, Flash, Director y FreeHand. Además, es posible exportar archivos a Photoshop, FrontPage, Adobe® GoLive® e Illustrator y ver su presentación preliminar en el navegador que se elija. Para más información, consulte “Uso del botón Exportación rápida” en la página 363.



Apertura y desplazamiento de barras de herramientas (sólo Windows)

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

Para ver u ocultar una barra de herramientas:

Elija Ventana > Barras de herramientas y seleccione una barra de herramientas.

Para desacoplar una barra de herramientas:

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

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

Para acoplar una barra de herramientas:

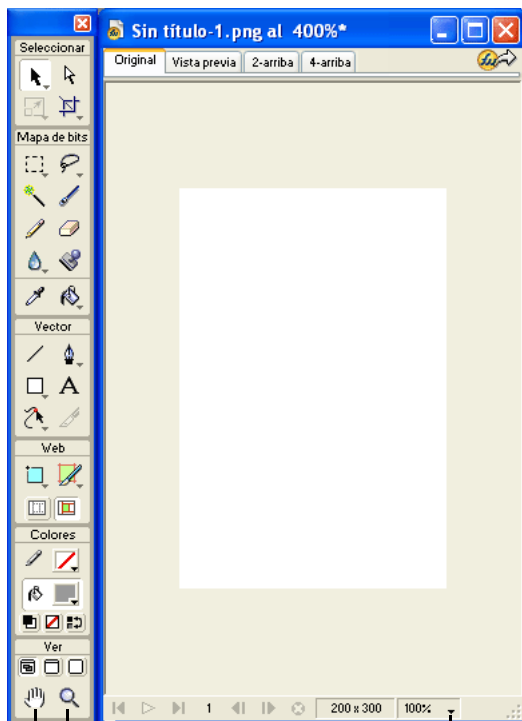
Arrastre la barra de herramientas a un área de acoplamiento de la parte superior, inferior, derecha o izquierda de la ventana de aplicación hasta que aparezca el rectángulo de la vista previa de colocación.

Visualización y desplazamiento por un documento

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

Aumento y desplazamiento de un documento

Fireworks permite ampliar y reducir en porcentajes de aumento preestablecidos o definidos por el usuario.



Herramienta Zoom
Herramienta Mano

Menú emergente Establecer nivel de aumento

Para ampliar en incrementos preestablecidos, siga uno de estos procedimientos:

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

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

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

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

1 Elija la herramienta Zoom.

2 Arrastre el puntero por la parte de la imagen que desee ampliar.

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

Nota: En el cuadro de texto Establecer nivel de aumento no pueden introducirse porcentajes de aumento.

Para reducir el documento a partir de un área determinada:

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

Para recuperar el nivel de aumento del 100%:

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

Para desplazar el documento:

1 Elija la herramienta Mano.

2 Arrastre el puntero de mano.

Al desplazar el documento también se desplaza la vista para facilitar el trabajo con los píxeles del borde del lienzo.

Para ajustar el documento en la vista actual:

Haga doble clic en la herramienta Mano.

Uso de los modos de visualización para gestionar el espacio de trabajo

Los botones de modo de visualización del área Ver del panel Herramientas permiten elegir entre tres modos para controlar la disposición del espacio de trabajo:



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



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



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

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

- Para cambiar a modo de pantalla completa con menús, haga clic en el botón Modo Pantalla completa con menús del panel Herramientas.

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

Visualización de vistas múltiples de un documento

Es posible utilizar varias vistas para ver un documento con diferentes niveles de aumento a la vez. Los cambios introducidos en una vista se reflejan automáticamente en las demás vistas del mismo documento.

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

- 1 Elija Ventana > Nueva ventana.
- 2 Elija 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.

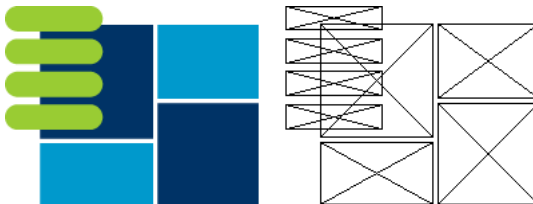
Control de la actualización en pantalla del documento

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.

Para controlar la actualización en pantalla del documento:

Elija Ver > Pantalla completa.

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



Modos de visualización y borrador

Para ver un documento con el aspecto que tendría en una plataforma diferente:

- En Windows, elija Ver > Gama de Macintosh.

- En Macintosh, elija Ver > Gama Windows.

Fireworks muestra el documento con el aspecto que tendría en otras plataformas informáticas. Por ejemplo, si está trabajando en la plataforma Windows, puede utilizar este comando para ver el aspecto que tendría el documento en una plataforma Macintosh.

Uso de la barra de inicio automático de paneles

La barra de inicio automático de paneles contiene iconos para abrir y cerrar los paneles utilizados con más frecuencia, como el Mezclador de colores y los paneles Información, Optimizar, Capas, Biblioteca, Estilos y Comportamientos. Si está activada, la barra de inicio automático de paneles se encuentra en la parte inferior de la ventana de documento. La barra de inicio automático de paneles no está visible de forma predeterminada.



Para ver la barra de inicio automático de paneles:

- 1 Elija Editar > Preferencias.
- 2 En la ficha General, elija Mostrar iconos de ficha en la sección Espacio de trabajo y haga clic en Aceptar.

Para abrir o cerrar un panel desde la barra de inicio automático de paneles:

Haga clic en el icono correspondiente del panel.

Nota: El fondo del icono del panel se resalta mientras el panel está abierto.

Uso de la barra de estado (sólo Windows)

Cuando está activada, la barra de estado aparece en la parte inferior de la ventana de aplicación de Fireworks. Contiene sugerencias e información útil sobre los objetos y herramientas seleccionados. La barra de estado está desactivada de forma predeterminada.

Para activar y desactivar la barra de estado:

Elija Ver > Barra de estado.

Para utilizar la barra de estado:

Seleccione un objeto o una herramienta, o desplace el puntero sobre una herramienta en el panel Herramientas.

La barra de estado muestra información sobre el objeto u operación seleccionados.

Cambio del lienzo

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

Cambio del tamaño, el color y la resolución del lienzo

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

Para cambiar el tamaño del lienzo:

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Elija Modificar > Lienzo > Tamaño del lienzo.
 - Elija Seleccionar > Anular selección, haga clic en la herramienta Puntero para ver las propiedades del documento en el Inspector de propiedades y a continuación haga clic en el botón Tamaño del lienzo.
- 2 Introduzca las nuevas dimensiones en los cuadros de texto de anchura y altura.
- 3 Haga clic en un botón Anclaje para especificar los lados del lienzo que se van a ampliar o reducir en Fireworks y a continuación haga clic en Aceptar.

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

Para cambiar el color del lienzo con el menú Modificar:

- 1 Elija Modificar > Lienzo > Color del lienzo.
- 2 Elija Blanco, Transparente o Personalizado. Si elige Personalizado, haga clic en un color de la ventana emergente de muestras.

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

- 1 Elija Seleccionar > Anular selección, haga clic en la herramienta Puntero para ver las propiedades del documento en el Inspector de propiedades y a continuación haga clic en el cuadro de color de lienzo.
- 2 Elija un color en la ventana emergente de muestras o haga clic con la herramienta Cuentagotas en un color de cualquier parte de la pantalla. Para elegir un lienzo transparente, haga clic en el botón Ninguno de la ventana emergente de muestras.

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

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
- Elija Seleccionar > Anular selección, haga clic en la herramienta Puntero para ver las propiedades del documento en el Inspector de propiedades y a continuación haga clic en el botón Tamaño de la imagen en el Inspector de propiedades.
 - Elija Modificar > Lienzo > Tamaño de la imagen.
Se abre el cuadro de diálogo Tamaño de la imagen.



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

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

- 3 En los cuadros de texto Tamaño de impresión, introduzca las dimensiones horizontal y vertical que va a utilizar para imprimir la imagen.
- 4 En el cuadro de texto Resolución, introduzca un valor de resolución nuevo para la imagen. Puede elegir entre píxeles/pulgada y píxeles/cm como unidades, o elegir Volver a muestrear la imagen. Si cambia la resolución también cambiarán las dimensiones en píxeles.
- 5 Siga uno de estos procedimientos:
 - Para mantener la misma proporción entre las dimensiones vertical y horizontal, elija Restringir las proporciones.
 - Desactive Restringir las proporciones para cambiar la anchura y la altura por separado.
- 6 Seleccione Volver a muestrear la imagen para añadir o suprimir píxeles al cambiar la imagen de tamaño y obtener la misma apariencia con un tamaño distinto.
- 7 Haga clic en Aceptar.

Acerca de volver a muestrear

En Fireworks, volver a muestrear es diferente a 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 trazados.

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

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

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

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

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

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 porque los píxeles que se añaden no siempre se corresponden con los de la imagen original.

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. Otro efecto secundario del muestreo por reducción es la pérdida de datos de la imagen.

Rotación del lienzo

La rotación del lienzo resulta útil cuando la imagen importada está invertida o girada. 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.

Para girar el lienzo, siga uno de estos procedimientos:

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

Recorte del lienzo

Cuando a un documento le sobra espacio alrededor del contenido del lienzo, éste se puede recortar. También es posible recortar el documento para borrar el espacio vacío del lienzo. Para más información sobre recortes, consulte “Recorte de un documento” en la página 98.



Original; Lienzo recortado

Para recortar el lienzo:

Elija Modificar > Lienzo > Recortar el lienzo.

Las porciones del lienzo que sobrepasan los píxeles externos del documento se eliminan automáticamente. 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.

Ajuste del lienzo

El lienzo puede expandirse hasta incluir todos los objetos que sobrepasan sus límites.

Para ajustar el lienzo:

Elija Modificar > Lienzo > Ajustar lienzo.

Recorte de un documento

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

De forma predeterminada, el recorte elimina los objetos que sobrepasan los límites del lienzo, pero es posible conservar los objetos del exterior del lienzo cambiando una preferencia antes de la operación.

Para recortar un documento:



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

El tamaño del lienzo se ajusta al área definida y los objetos situados fuera de los bordes del lienzo se eliminan.

Sugerencia: Si desea conservar los objetos situados en el exterior del lienzo, antes de recortar desactive la opción Eliminar objetos al recortar en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias. Para más información sobre preferencias, consulte "Configuración de preferencias" en la página 423.

Uso de los menús contextuales

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

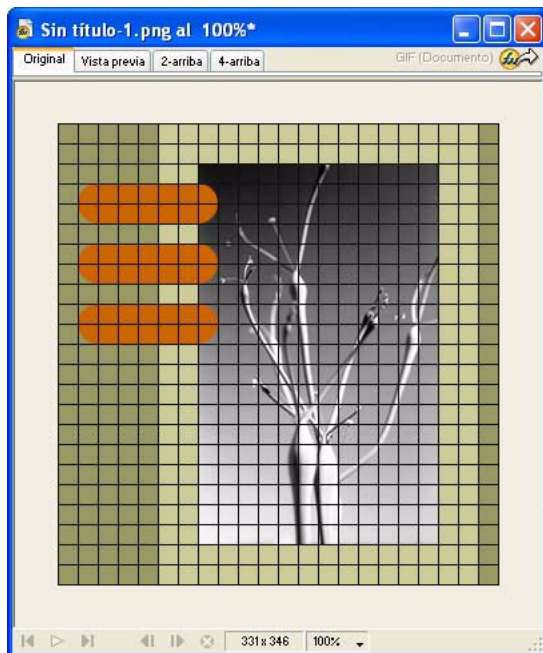
Edición		▶
Aumentar y reducir		▶
Seleccionar		▶
Ocultar selección	Ctrl+L	
Ocultar bordes	F9	
Organizar		▶
Transformar		▶
Grupo	Ctrl+G	
Desagrupar	Ctrl+Mayús+G	
Convertir en símbolo	F8	
Animación		▶
Símbolo		▶
Insertar zona interactiva	Ctrl+Mayús+U	
Insertar división	Alt+Mayús+U	
Exportar división seleccionada...		
Allanar selección	Ctrl+Alt+Mayús+Z	
Fusionar con inferior	Ctrl+E	
Allanar capas		
Salir del Modo de pantalla completa		

Para utilizar un menú contextual:

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

Uso de las reglas y guías y de la 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.



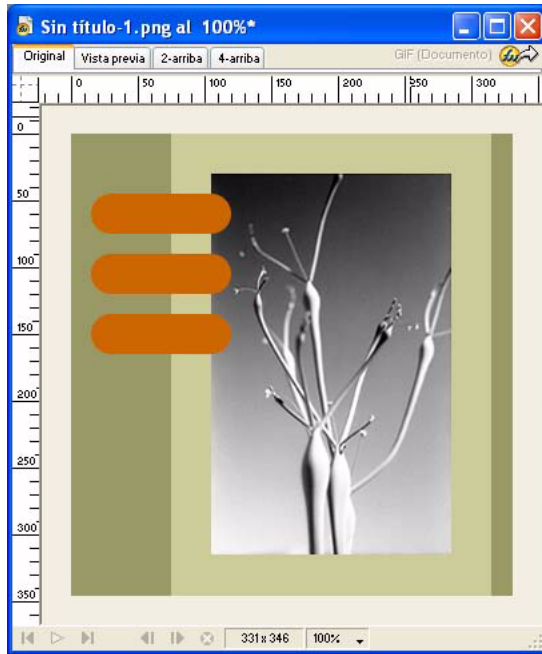
Uso de las reglas

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

Para mostrar y ocultar las reglas:

Elija Ver > Reglas.

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



Uso de las guías

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

Para facilitar la alineación de los objetos, Fireworks permite ajustar los objetos en las guías. Si desea evitar que las guías se activen de forma accidental, bloquéelas.

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

Fireworks también contiene guías de división que permiten dividir un documento para utilizarlo en la web. Sin embargo, las guías normales son distintas a las guías de división. Para más información sobre guías de división, consulte "Desplazamiento de guías para editar divisiones" en la página 269.

Para crear una guía horizontal o vertical:

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

Nota: Para cambiar la guía de lugar, arrástrela de nuevo.

Para mover una guía a una determinada posición:

- 1 Haga doble clic en la guía.

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

Para mostrar u ocultar guías:

Elija Ver > Guías > Mostrar guías.

Para ajustar los objetos a las guías:

Elija Ver > Guías > Ajustar a guías.

Para cambiar el color de las guías:

1 Elija Ver > Guías > Editar guías.

2 Seleccione el color nuevo de la guía en la ventana emergente del cuadro de color y haga clic en Aceptar.

Para bloquear o desbloquear todas las guías:

Elija Ver > Guías > Bloquear guías.

Para eliminar una guía:

Arrastre la guía fuera del lienzo.

Uso de la cuadrícula

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

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

Para mostrar y ocultar la cuadrícula:

Elija Ver > Cuadrícula > Mostrar cuadrícula.

Para ajustar los objetos a la cuadrícula:

Elija Ver > Cuadrícula > Ajustar a cuadrícula.

Para cambiar el color de la cuadrícula:

1 Elija Ver > Cuadrícula > Editar cuadrícula.

2 Seleccione el nuevo color de la cuadrícula en la ventana emergente del cuadro de color y haga clic en Aceptar.

Para cambiar el tamaño de las celdas de la cuadrícula:

1 Elija Ver > Cuadrícula > Editar cuadrícula.

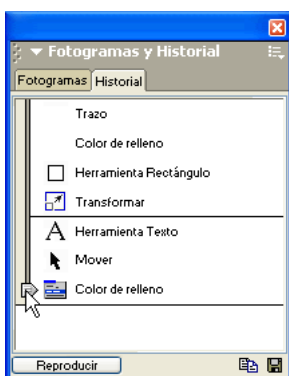
2 Introduzca los valores que desee en los cuadros de texto de espaciado horizontal y vertical y haga clic en Aceptar.

Uso del panel Historial para deshacer y repetir varias acciones

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

El panel Historial permite realizar lo siguiente:

- Deshacer y rehacer con rapidez las acciones más recientes.
- Elegir las últimas acciones realizadas en el panel Historial y repetir las.
- Copiar comandos seleccionados en el Portapapeles como equivalente a texto de JavaScript.
- Guardar un grupo de acciones recientes como comando personalizado y seleccionarlo en el menú Comando para volver a utilizarlo como un solo comando. Para más información sobre la creación de comandos con el panel Historial, consulte “Creación de archivos de comandos mediante el panel Historial” en la página 419.



Para deshacer y rehacer acciones:

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

Para repetir acciones:

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

Para guardar acciones para su uso posterior:

- 1 Resalte las acciones que desee guardar en el panel Historial:

- 2 Haga clic en el botón de almacenamiento de la parte inferior del panel.
- 3 Introduzca un nombre para el comando y haga clic en Aceptar.

Para utilizar el comando personalizado guardado:

Elija el nombre del comando en el menú Comandos.

CAPÍTULO 4

Selección y transformación de objetos

Cuando se trabaja con Macromedia Fireworks MX hace falta manipular objetos vectoriales y de mapa de bits, bloques de texto, divisiones, zonas interactivas y áreas de píxeles. Las herramientas de selección y transformación permiten desplazar, copiar, eliminar, girar, inclinar objetos y cambiar su escala. En documentos con varios objetos, para organizar los objetos, éstos se pueden apilar, agrupar y alinear.

Selección de objetos

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

Para seleccionar objetos puede utilizar cualquiera de los siguientes métodos:

El panel Capas muestra todos los objetos. Cuando el panel está abierto y las capas expandidas, basta con hacer clic en cualquier objeto de la lista para seleccionarlo. Para más información, consulte Capítulo 10, “Capas, enmascaramiento y mezcla,” en la página 223.



La herramienta Puntero se utiliza para seleccionar objetos al hacer clic en ellos o arrastrar el puntero para crear un área de selección a su alrededor.



La herramienta Subselección selecciona un solo objeto de un grupo o los puntos de un objeto vectorial.



La herramienta Seleccionar detrás selecciona un objeto situado detrás de otro.



La herramienta Exportar área selecciona un área para exportarla en un archivo aparte.

Para más información sobre la selección de áreas específicas de píxeles en imágenes de mapa de bits, consulte “Selección de píxeles” en la página 108.

Uso de la herramienta Puntero

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

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

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

- Seleccione el objeto en el panel Capas.

Sugerencia: Para obtener la presentación preliminar de lo que quedaría seleccionado si hiciera clic en un objeto del lienzo situado detrás del puntero, elija la opción Resaltar posición del ratón en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias. Para más información sobre preferencias, consulte “Configuración de preferencias” en la página 423.

Para seleccionar objetos mediante el arrastre:

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



Uso de la herramienta Subselección

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

Para desplazar o modificar objetos con la herramienta Subselección:

1 Elija la herramienta Subselección.

2 Haga una selección.

Aparecen los tiradores de selección.

3 Siga uno de estos procedimientos:

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

Uso de la herramienta Seleccionar detrás

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

Para seleccionar un objeto situado detrás de otros:

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

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

Información de selección del Inspector de propiedades

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

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

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

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

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



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

Modificación de una selección

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

Para añadir objetos a una selección:

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

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

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

Para seleccionarlo todo en todas las capas de un documento:

Elija Seleccionar > Seleccionar todo.

Nota: Seleccionar todo no selecciona objetos ocultos.

Para anular la selección de todos los objetos seleccionados:

Elija Seleccionar > Anular selección.

Nota: Para seleccionar todos los objetos visibles de todas las capas del documento es preciso desactivar la preferencia Editar sólo una capa. Cuando Editar sólo una capa está activa, sólo se seleccionan los objetos de la capa actual. Para más información, consulte "Organización de las capas" en la página 226.

Para ocultar el indicativo de selección de un objeto seleccionado:

Elija Ver > Ocultar bordes.

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

Para ocultar objetos seleccionados:

Elija Ver > Ocultar selección.

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

Para ver todos los objetos:

Elija Ver > Mostrar todo.

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

Selección de píxeles

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



La herramienta Recuadro selecciona un área rectangular de píxeles de la imagen.



La herramienta Recuadro oval selecciona un área elíptica de píxeles de la imagen.



La herramienta Lazo selecciona un área de píxeles de estilo libre en la imagen.



La herramienta Lazo polígono selecciona un área de píxeles de estilo libre y bordes rectos en la imagen.



La herramienta Varita mágica selecciona un área de píxeles de color similar en la imagen.

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

Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits

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

Duro crea un recuadro de selección con un borde definido.

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

Fundido permite fundir el borde de la selección de píxeles.

La opción Fundido debe activarse antes de fundir selecciones con una herramienta de selección. Las selecciones ya realizadas pueden fundirse con el comando Fundido del menú Seleccionar. Para más información, consulte “Fundido de una selección de píxeles” en la página 115.

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

Normal permite crear un recuadro de altura y anchura interdependientes.

Tasa fija limita la altura y la anchura a proporciones definidas.

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

Nota: La herramienta Varita mágica también permite definir el valor Tolerancia. Para más información, consulte “Selección de áreas de color similar” en la página 111.

Creación de recuadros de selección de píxeles

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

Para seleccionar un área de píxeles rectangular u ovalada:

- 1 Elija la herramienta Recuadro o Recuadro oval.
- 2 Defina las opciones Estilo y Borde en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte “Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits” en la página 108.
- 3 Arrastre el puntero para trazar un recuadro que defina la selección de píxeles.



Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra la herramienta Recuadro o Recuadro oval para trazar un recuadro cuadrado o circular. Para dibujar un recuadro desde su punto central, anule la selección de los demás recuadros activos y después mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras dibuja.

Para seleccionar un área de píxeles de estilo libre:

- 1 Elija la herramienta Lazo.
- 2 Elija una opción de borde en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte “Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits” en la página 108.

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



Trzado de puntos para crear un recuadro de selección

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

Para seleccionar un área poligonal de píxeles:

- 1 Elija la herramienta Lazo polígono.
- 2 Elija una opción de borde en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte “Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits” en la página 108.
- 3 Haga clic para trazar puntos por el perímetro del objeto o el área para crear el contorno de la selección.

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

- 4 Siga uno de estos procedimientos para cerrar el polígono:
 - Haga clic en el punto inicial.
 - Haga doble clic en el espacio de trabajo.



Selección de áreas de color similar

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

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

- 1 Elija la herramienta Varita mágica.
- 2 Elija una opción de borde en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte “Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits” en la página 108.
- 3 Para ajustar el nivel de tolerancia, arrastre el deslizador en el Inspector de propiedades.
Tolerancia significa el rango tonal de colores que se seleccionan al hacer clic en un píxel con la herramienta Varita mágica. Si se introduce 0, al hacer clic en un píxel sólo se seleccionan los píxeles adyacentes que tengan exactamente el mismo tono. Si se introduce 65, se selecciona una gama más amplia de tonos.
- 4 Haga clic en el área cuyo color desee seleccionar.
Alrededor de los píxeles seleccionados aparece un recuadro.



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

Para seleccionar colores similares en todo el documento:

- 1 Seleccione un área de color con una herramienta Recuadro o Lazo o con la herramienta Varita mágica.

2 Elija Seleccionar > Seleccionar similar.

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

Nota: Para ajustar la tolerancia del comando Seleccionar similar, elija la herramienta Varita mágica y a continuación cambie el ajuste de Tolerancia en el Inspector de propiedades antes de utilizar el comando.

Eliminación de un recuadro de selección

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

Para eliminar un recuadro, siga uno de estos procedimientos:

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

Ajuste de recuadros de selección

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

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

Desplazamiento de un recuadro de selección

Los recuadros pueden desplazarse y colocarse en otras áreas de píxeles.

Para desplazar un recuadro, siga uno de estos procedimientos:

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

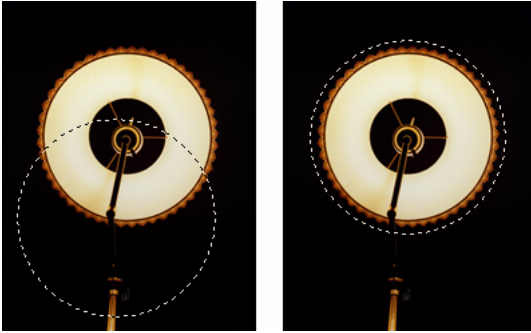
Ajuste de un recuadro de selección con la barra espaciadora

Pulsando la barra espaciadora al dibujar es fácil cambiar un recuadro de posición.

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

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

5 Continúe arrastrando para dibujar la selección.



Adición de píxeles a una selección

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

Para ampliar una selección de píxeles existente:

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

Los recuadros superpuestos se unen para formar un recuadro continuo.

Sustracción de píxeles de una selección

Es posible sustraer píxeles o excluir partes de una selección; para ello se definen áreas de píxeles dentro del recuadro original que desde ese momento dejan de formar parte de la selección.

Para sustraer píxeles de una selección:

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

Creación de un recuadro a partir de la intersección de otros

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

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

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

2 Suelte el botón del ratón.

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



Recuadro rectangular; recuadro rectangular después de su intersección con un recuadro circular

Uso de miniaturas y teclas modificadoras para modificar selecciones de píxeles

En un mapa de bits seleccionado pueden seleccionarse píxeles en función de la opacidad de cualquier objeto o máscara del panel Capas. Para más información sobre el panel Capas, consulte “Utilización de capas” en la página 223.

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

1 En el panel Capas, coloque el puntero sobre la miniatura del objeto que desee utilizar para crear la selección de píxeles.

2 Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh).

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

3 Haga clic en la miniatura.

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

Para aumentar la selección de píxeles actual:

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

Sugerencia: Cuando se encuentre sobre la miniatura manteniendo pulsadas las teclas modificadoras especificadas, el puntero indicará que está a punto de aumentar la selección de píxeles.

Para sustraer píxeles de la selección actual:

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

Sugerencia: Cuando se encuentre sobre la miniatura manteniendo pulsadas las teclas modificadoras especificadas, el puntero indicará que está a punto de reducir la selección de píxeles.

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



- 1 Pulse la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en la miniatura de un objeto para seleccionar su canal alfa o área opaca.
- 2 Mantenga pulsadas las teclas Control+Mayús+Alt (Windows) o Comando+Mayús+Opción (Macintosh) mientras hace clic en otro objeto.

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

Sugerencia: Cuando se encuentre sobre la miniatura manteniendo pulsadas las teclas modificadoras especificadas, el puntero indicará que está a punto de crear una selección de píxeles a partir de la intersección de las áreas opacas de dos objetos superpuestos.

Creación de una selección de píxeles inversa

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

Para crear una selección de píxeles inversa:

- 1 Cree una selección de píxeles con cualquier herramienta de selección de mapa de bits.
- 2 Elija Seleccionar > Seleccionar inverso.

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

Fundido de una selección de píxeles

El fundido crea una sensación de transparencia en los píxeles seleccionados. Cuando se utiliza el comando Fundido, es posible practicar con varios niveles de fundido y ver los resultados antes de anular la selección de los píxeles. Para fundir una selección también puede ajustarse el nivel de fundido en el Inspector de propiedades antes de utilizar una herramienta de selección de mapa de bits. Para más información, consulte “Opciones de las herramientas de selección de mapa de bits” en la página 108.

Para fundir una selección de píxeles:

- 1 Elija Seleccionar > Fundido.
- 2 Introduzca un radio de fundido en el cuadro de diálogo Selección de fundido.
El recuadro de selección cambia de tamaño para reflejar el valor elegido.
- 3 Si es necesario, cambie el número del cuadro de diálogo Selección de fundido para ajustar el radio.
- 4 Haga clic en Aceptar.

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

Expansión o 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:

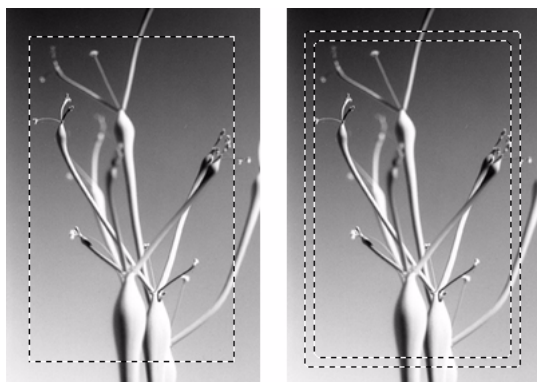
- 1 Después de dibujar el recuadro, elija **Seleccionar > Expandir recuadro**.
- 2 Introduzca el número de píxeles que desee utilizar para expandir el borde del recuadro y haga clic en **Aceptar**.

Para contraer el borde de un recuadro:

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

Selección de un área situada alrededor de un recuadro existente

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



Recuadro original; recuadro enmarcado con un recuadro adicional

Para seleccionar un área situada alrededor de un recuadro existente:

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

Suavizado del borde de un recuadro

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



Selección de píxeles antes y después del suavizado

Para suavizar el borde de un recuadro:

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

Transferencia de un recuadro de selección

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

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

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

El recuadro se transfiere a ese objeto.

Nota: Fireworks considera las máscaras y los objetos enmascarados como objetos diferentes. Para más información sobre máscaras, consulte “Enmascaramiento de imágenes” en la página 229.

Almacenamiento y recuperación de recuadros de selección

Es posible guardar el tamaño, la forma y la ubicación de una selección para poder utilizarlos más tarde.

Para guardar un recuadro de selección:

Elija Seleccionar > Guardar selección de mapa de bits.

Para recuperar un recuadro de selección:

Elija Seleccionar > Restaurar selección de mapa de bits.

Nota: Sólo puede guardarse una selección cada vez.

Creación y desplazamiento de una selección de píxeles flotante

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

Para crear una selección de píxeles flotante:

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

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

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

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

Inserción de un nuevo mapa de bits cortando o copiando

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

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

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

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

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

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

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

Edición de objetos seleccionados

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

Para desplazar una selección, siga uno de estos procedimientos:

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

Para mover o copiar objetos seleccionados pegándolos:

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

Para duplicar uno o varios objetos seleccionados:

Elija Editar > Duplicar.

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

Nota: Los comandos Duplicar y Clonar no pueden utilizarse con selecciones de mapa de bits. Si desea duplicar partes de una imagen de mapa de bits, utilice la herramienta Subselección o Sello. Para más información sobre el uso de la herramienta Subselección, consulte los siguientes procedimientos. Para más información sobre el uso de la herramienta Sello, consulte "Retoque de mapas de bits" en la página 132.

Para duplicar un objeto seleccionado arrastrándolo:

Pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el objeto con la herramienta Puntero.

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

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

Para clonar una selección:

Elija Editar > Clonar.

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

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

Para eliminar objetos seleccionados, siga uno de estos procedimientos:

- Pulse Suprimir o Retroceso.
- Elija Editar > Suprimir.




- Elija Editar > Cortar.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control mientras hace clic (Macintosh) en el objeto y elija Editar > Cortar en el menú contextual.

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

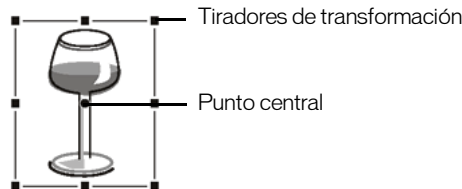
- Elija Seleccionar > Anular selección.
- Si utiliza las herramientas Recuadro, Recuadro oval o Lazo, haga clic en cualquier parte de la imagen fuera del área seleccionada.
- Pulse la tecla Esc.

Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones

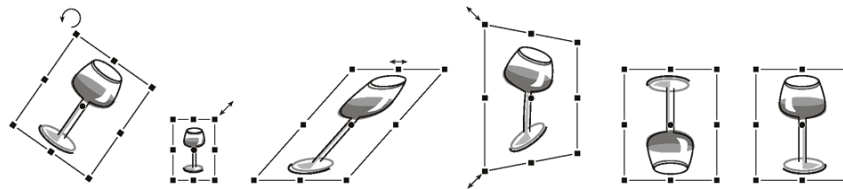
Es posible transformar un objeto o grupo seleccionado, o una selección de píxeles, con las herramientas Escala, Inclinación y Distorsión y con comandos de menú:

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

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



Objeto original



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

Para transformar objetos seleccionados con los tiradores de transformación:

- 1 Elija una herramienta de transformación.

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

- 2 Siga uno de estos procedimientos para transformar los objetos:
 - Coloque el puntero cerca del punto de un ángulo y después arrástrelo para girar.
 - Arrastre un tirador de transformación para que la transformación tenga lugar según la herramienta de transformación activa.
- 3 Haga doble clic en la ventana o pulse Intro para aplicar los cambios.

Cambio de tamaño (escala) de objetos

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

Para cambiar la escala de un objeto seleccionado:

- 1 Active los tiradores de transformación:



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

- 2 Arrastre los tiradores de transformación:

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

Nota: También es posible cambiar el tamaño de los objetos seleccionados introduciendo las dimensiones en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte “Transformación numérica de objetos” en la página 123.

Rotación de objetos

Cuando se hace rotar un objeto, éste gira sobre su centro. Para girar un objeto, basta con arrastrar sus selectores de transformación o elegir un ángulo preestablecido.

Nota: También es posible girar el lienzo del documento. Para más información, consulte “Rotación del lienzo” en la página 97.

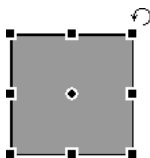
Para girar un objeto seleccionado 90 o 180 grados:

Elija Modificar > Transformar y seleccione un comando Rotar en el submenú.

Para girar un objeto seleccionado arrastrándolo:



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



- 3 Arrástrelo para girar el objeto.

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

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

Para cambiar de lugar el eje de rotación:

Arrastre el punto central alejándolo del centro.

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

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

Volteo de objetos

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

Para voltear un objeto seleccionado:

Elija Modificar > Transformar > Voltear horizontalmente o Voltear verticalmente.

Inclinación de objetos

La inclinación transforma un objeto ladeándolo a lo largo del eje horizontal, vertical o ambos.

Para inclinar un objeto seleccionado:

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



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

2 Arrastre un tirador para inclinar el objeto.

3 Haga doble clic en la ventana o pulse Intro para eliminar los tiradores de transformación.

Para lograr la ilusión de perspectiva:

Arrastre un punto de esquina.

Distorsión de objetos

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

Para distorsionar un objeto seleccionado:

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



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

2 Arrastre un tirador para distorsionar el objeto.

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

Transformación numérica de objetos

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

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

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

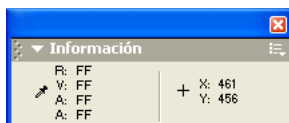
Nota: Si los cuadros An y Al no están visibles en el Inspector de propiedades, haga clic en la flecha de ampliación para ver todas las propiedades.

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

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

Visualización de la información de transformación en el panel Información

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



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

Para ver la información de la transformación durante la transformación:

Elija Ventana > Información.

Organización de objetos

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

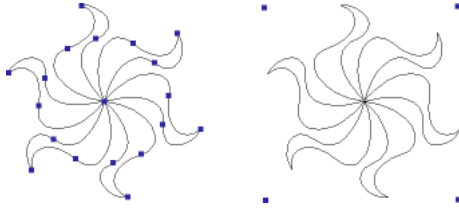
- Agrupar objetos individuales para tratarlos como si fueran un solo objeto o proteger la relación de cada objeto con otros objetos del grupo.

- Situar los objetos delante o detrás de otros objetos. La manera de organizar los objetos se denomina *orden de apilamiento*.
- Alinear los objetos seleccionados respecto a un área del lienzo o respecto al eje horizontal o vertical.

Agrupación de objetos

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

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



Agrupación de objetos seleccionados como un único objeto

Para agrupar dos o más objetos seleccionados:

Elija Modificar > Grupo.

Para desagrupar objetos seleccionados:

Elija Modificar > Desagrupar.

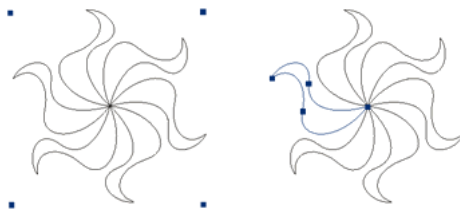
Selección de objetos incluidos en grupos

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



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 el objeto o arrastre el puntero para crear un área de selección a su alrededor. Para añadir objetos o eliminarlos de la selección, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras hace clic o arrastra el puntero.

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

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

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

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

Apilamiento de objetos

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

Las capas también influyen en el orden de apilamiento. Por ejemplo, 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 a otra posición en el panel Capas. Para más información, consulte “Organización de las capas” en la página 226.

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

- Elija Modificar > Organizar > Traer al frente o Enviar al fondo para desplazar el objeto o el grupo al principio o al final del orden de apilamiento.
- Elija Modificar > Organizar > Traer hacia adelante o Enviar hacia atrás para desplazar el objeto o grupo una posición hacia arriba o hacia abajo en el orden de apilamiento.

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

Alineación de objetos

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

Alinear objetos a lo largo de un eje horizontal o vertical.

Alinear objetos seleccionados verticalmente a lo largo del centro o del borde derecho o izquierdo, u horizontalmente a lo largo del centro o del borde superior o inferior.

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

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

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

Para alinear objetos seleccionados, siga uno de estos procedimientos:

- Elija Modificar > Alinear > Izquierdos 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 > Superior 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 > Inferior para alinear los objetos con el objeto seleccionado situado más abajo.

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

Elija Modificar > Alinear > Distribuir anchos o Modificar > Alinear > Distribuir altos.

Acerca de organizar objetos entre capas

El panel Capas ofrece otra perspectiva del control de la organización. Permite desplazar objetos seleccionados de una capa a otra arrastrando su miniatura o el indicador de selección azul en el panel Capas. Para más información, consulte “Organización de las capas” en la página 226.

CAPÍTULO 5

Utilización de mapas de bits

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

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

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

Los métodos para seleccionar y transformar imágenes y áreas de píxeles se describen en Capítulo 4, “Selección y transformación de objetos,” en la página 105.

Utilización de mapas de bits

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

Nota: Las versiones anteriores de Fireworks mostraban un borde rayado alrededor del lienzo para indicar que se había elegido el modo de mapa de bits. Si prefiere conservar el habitual borde rayado cuando trabaje con mapas de bits, elija Opciones de mapa de bits > Mostrar borde rayado en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias.

Creación de objetos de mapa de bits

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

Cuando se crea un nuevo objeto de mapa de bits, se añade a la capa actual. El panel Capas, cuando las capas están expandidas, muestra la miniatura y el nombre de cada objeto de mapa de bits bajo la capa en la que reside. Aunque algunas aplicaciones de mapa de bits consideran cada objeto de mapa de bits como una capa, Fireworks organiza los objetos de mapa de bits, los vectoriales y el texto como objetos separados que residen en capas. Para más información, consulte “Utilización de capas” en la página 223.

Para crear un nuevo objeto de mapa de bits:

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

A la capa actual del panel Capas se añade un nuevo objeto de mapa de bits. Para más información sobre el uso de las herramientas Lápiz o Pincel, consulte “Dibujo, pintura y edición de objetos de mapa de bits” en la página 129.

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

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



- Haga clic en el botón Nueva imagen de mapa de bits en el panel Capas.
- Elija Editar > Insertar > Mapa de bits vacío.
- Dibuje un recuadro de selección a partir de un área vacía del lienzo y rellénelo. Para más información, consulte “Creación de recuadros de selección de píxeles” en la página 109.

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

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

- 1 Realice una selección de píxeles con las herramientas Recuadro, Lazo o Varita mágica.
Para más información, consulte “Selección de píxeles” en la página 108.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Editar > Cortar y después Editar > Pegar.
 - Elija Editar > Copiar y después Editar > Pegar.
 - Elija Editar > Insertar > Mapa de bits mediante Copiar para copiar la selección actual en otro mapa de bits.
 - Elija Editar > Insertar > Mapa de bits mediante Cortar para cortar la selección actual y colocarla en otro mapa de bits.

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

Nota: También puede hacer clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulsar la tecla Control y hacer clic (Macintosh) en un recuadro de selección de píxeles y elegir la opción de cortar o copiar en el menú contextual. Para más información sobre las opciones Mapa de bits mediante Cortar y Mapa de bits mediante Copiar, consulte “Inserción de un nuevo mapa de bits cortando o copiando” en la página 118.

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

- Elija Modificar > Allanar selección.

- Elija Allonar selección en el menú de opciones del panel Capas.

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

Dibujo, pintura y edición de objetos de mapa de bits

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

Dibujo de objetos de mapa de bits

La herramienta Lápiz puede utilizarse para dibujar líneas rectas de un píxel, de estilo libre o fijo, del mismo modo que se utilizaría un pincel real para dibujar líneas. Con la herramienta Lápiz también es posible ampliar un mapa de bits y hacer clic en cada uno de sus píxeles para modificarlos.

Para dibujar un objeto con la herramienta Lápiz:



1 Elija la herramienta Lápiz.

2 Ajuste las opciones de la herramienta en el Inspector de propiedades:

Suavizado suaviza los bordes de las líneas que se dibujan.

Borrado automático aplica el color de relleno cuando se hace clic con la herramienta Lápiz en el color del trazo.

Preservar transparencia limita el uso de la herramienta Lápiz a dibujar únicamente en los píxeles existentes y lo impide en las áreas transparentes de la imagen.

3 Para dibujar, arrastre el ratón. Para restringir el trazado a una línea vertical, horizontal o diagonal, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón.

Pintura de objetos de mapa de bits

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

Para pintar un objeto con la herramienta Pincel:



1 Elija la herramienta Pincel.

2 Defina los atributos del trazo en el Inspector de propiedades.

3 Arrastre el puntero para pintar.

Para más información sobre el ajuste de las opciones de la herramienta Pincel, consulte “Utilización de trazos” en la página 200.

Para cambiar el color de los píxeles por el color del cuadro de color de relleno:



1 Elija la herramienta Cubo de pintura.

2 Elija un color en el cuadro de color de relleno.

3 Ajuste el valor de tolerancia en el Inspector de propiedades.

Nota: La tolerancia determina la similitud de color que deben tener los píxeles para que se les aplique el relleno. Un valor de tolerancia bajo rellena los píxeles con valores de color similares al del píxel en el que se hace clic. Un valor de tolerancia alto rellena los píxeles que responden a una gama más amplia de valores de color.

4 Haga clic en la imagen.

Todos los píxeles que se ajustan al rango de tolerancia adoptan el color de relleno.

Para aplicar un relleno degradado a una selección de píxeles:

1 Realice la selección.



2 Elija la herramienta Degradado.

3 Defina los atributos de relleno en el Inspector de propiedades.

4 Haga clic en la selección de píxeles para aplicar el relleno.

Las herramientas Cubo de pintura y Degradado también pueden utilizarse para rellenar objetos vectoriales seleccionados. Para más información sobre la creación, aplicación y edición de rellenos degradados, consulte “Utilización de rellenos” en la página 205.

Muestreo de un color para utilizarlo como color de trazo o de relleno

Con la herramienta Cuentagotas es posible muestrear un color de una imagen para designar un nuevo color de trazo o de relleno. Se puede muestrear el color de un solo píxel y promediar valores de color de un área de 3x3 píxeles o de un área de 5x5.

Para muestrear un color de relleno o trazo:

1 Si el atributo correcto no está activo todavía, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el icono de trazo contiguo al cuadro de color de trazo del panel Herramientas para convertirlo en el atributo activo.
- Haga clic en el icono de relleno contiguo al cuadro de color de relleno del panel Herramientas para convertirlo en el atributo activo.

Nota: No haga clic en el cuadro de color propiamente dicho. Si lo hace, el puntero de cuentagotas que aparece no será la herramienta Cuentagotas. Para más información sobre el puntero de cuentagotas del cuadro de color, consulte “Elección de colores por muestreo en una ventana emergente de color” en la página 199.

2 Abra un documento de Fireworks o un archivo que pueda abrirse en Fireworks. Para más información, consulte “Apertura de imágenes creadas en otras aplicaciones” en la página 77.



3 Elija la herramienta Cuentagotas en la sección Mapa de bits del panel Herramientas. Defina la Media de colores en el Inspector de propiedades:

1 Píxel crea un color de trazo o relleno con un solo píxel.

Media 3x3 crea un color de trazo o relleno con la media de los valores de color de un área de 3x3 píxeles.

Media 5x5 crea un color de trazo o relleno con la media de los valores de color de un área de 5x5 píxeles.

4 Haga clic con la herramienta Cuentagotas en cualquier punto del documento.

La muestra de color aparece en todos los cuadros de color de trazo o color de relleno de Fireworks.

Supresión de objetos de mapa de bits

La herramienta Borrador sirve para eliminar píxeles. De forma predeterminada, el puntero de la herramienta Borrador representa el tamaño del borrador actual, pero es posible cambiar su tamaño y su aspecto en el cuadro de diálogo Preferencias. Para más información, consulte “Preferencias de edición” en la página 424.



Herramienta Borrador

Para eliminar píxeles de un objeto de mapa de bits seleccionado o una selección de píxeles:

- 1 Elija la herramienta Borrador.
- 2 En el Inspector de propiedades, elija forma cuadrada o redonda para el borrador.
- 3 Arrastre el deslizador Borde para ajustar la suavidad del borde del borrador.
- 4 Arrastre el deslizador Tamaño para ajustar el tamaño del borrador.
- 5 Arrastre el deslizador Opacidad del borrador para ajustar el grado de opacidad.
- 6 Arrastre la herramienta Borrador por los píxeles que desee suprimir.

Fundido de selecciones de píxeles

El fundido desenfoca los bordes de una selección de píxeles y ayuda a integrar el área seleccionada en los píxeles circundantes. Esta función es útil cuando se copia una selección y se pega sobre otro fondo.



Para fundir los bordes de una selección de píxeles a medida que se seleccionan los píxeles:

- 1 Elija una herramienta de selección de mapa de bits en el panel Herramientas.
- 2 Elija Fundido en el menú emergente Borde del Inspector de propiedades.
- 3 Arrastre el deslizador para ajustar el número de píxeles que desee desenfocar en el borde de la selección.
- 4 Haga una selección.

Para fundir los bordes de una selección de píxeles desde la barra de menús:

- 1 Elija Seleccionar > Fundido.
- 2 Introduzca un valor en el cuadro de diálogo Selección de fundido para ajustar el radio de fundido y haga clic en Aceptar.

El valor de radio determina el número de píxeles que se van a fundir a cada lado del borde de selección.

Retoque de mapas de bits

Fireworks ofrece una amplia variedad de herramientas para retocar las imágenes. Permiten modificar el tamaño de la imagen, reducir o perfilar su enfoque o copiar una parte de ella y “estamparla” en otra área.



La herramienta Sello permite copiar o clonar un área de una imagen en otra.



La herramienta Desenfocar reduce el enfoque de las áreas seleccionadas de una imagen.



La herramienta Manchar empuja en la imagen el color elegido en la dirección de arrastre.



La herramienta Perfilar mejora la nitidez de determinadas áreas de una imagen.



La herramienta Aclarar ilumina partes de una imagen.



La herramienta Oscurecer disminuye la luz de partes de una imagen.

Clonación de píxeles

La herramienta Sello clona un área de una imagen de mapa de bits para poder estamparla en cualquier otro lugar de la imagen. La clonación de píxeles es muy práctica para arreglar fotografías añadas o eliminar el polvo de una imagen; se puede copiar un área de píxeles de la fotografía y sustituir el añado o la partícula de polvo por el área clonada.

Para clonar partes de una imagen de mapa de bits:

- 1 Elija la herramienta Sello.
- 2 Haga clic en un área para convertirla en el área de origen o área que va a clonarse.

El puntero de muestreo adopta la forma de una cruz.

Nota: Para designar un área de píxeles diferente para la clonación, pulse la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras hace clic en otra área de píxeles para convertirla en el área de origen.

- 3 Desplácese a otro lugar de la imagen y arrastre el puntero.

Aparecerán dos punteros. El primero, origen de la clonación, tiene forma de cruz. “Preferencias de edición” en la página 424.

Dependiendo de las preferencias de pincel seleccionadas, el segundo puntero tiene forma de sello, de cruz o de círculo azul. Conforme arrastre el segundo puntero, los píxeles situados debajo del primero se copian y se aplican al área situada debajo del segundo.

Para definir las opciones de la herramienta Sello:

- 1 Elija la herramienta Sello.
- 2 Elija entre las siguientes opciones del Inspector de propiedades:

Tamaño determina el tamaño del sello.

Borde determina la suavidad del trazo (100% es duro; 0% es suave).

Origen alineado afecta a la operación de muestreo. Cuando se ha seleccionado esta opción, el puntero de muestreo se desplaza vertical y horizontalmente en línea con el segundo puntero. Cuando no lo está, el área de muestreo es fija, independientemente de adónde se desplace el segundo puntero y de dónde se haga clic con él.

Utilizar todo el documento toma muestras de todos los objetos de todas las capas. Cuando esta opción no está seleccionada, la herramienta Sello muestrea únicamente el objeto activo.

Opacidad determina en qué medida puede verse el fondo a través del trazo.

Modo de mezcla afecta al modo en que la imagen clonada influye en el fondo.

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

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

Desenfoque, perfilado y mancha de píxeles

Las herramientas Desenfocar y Perfilar afectan al enfoque de los píxeles. La herramienta Desenfocar permite dar mayor o menor nitidez a partes de una imagen desenfocando selectivamente los elementos, de forma muy similar a cómo controla un fotógrafo la profundidad de campo. La herramienta Perfilar es útil para reparar problemas en imágenes de escáneres o fotografías desenfocadas. La herramienta Manchar permite mezclar colores suavemente, como si se creara el reflejo de una imagen.

Para desenfocar o perfilar una imagen:

- 1 Elija la herramienta Desenfocar o Perfilar.
- 2 Defina las opciones de pincel en el Inspector de propiedades:
 - Tamaño** define el tamaño de la punta del pincel.
 - Borde** especifica la suavidad de la punta del pincel.
 - Forma** define forma cuadrada o redonda para la punta del pincel.
 - Intensidad** define la cantidad de desenfoque o perfilado.
- 3 Arrastre la herramienta por los píxeles que desee perfilar o desenfocar.

Sugerencia: Si mantiene pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh), la herramienta pasa de un comportamiento al otro.

Para manchar colores en una imagen:

- 1 Elija la herramienta Manchar.

- 2 Defina las opciones de la herramienta en el Inspector de propiedades:

Tamaño especifica el tamaño de la punta del pincel.

Forma define forma cuadrada o redonda para la punta del pincel.

Borde especifica la suavidad de la punta del pincel.

Presión define la intensidad del trazo.

Manchar color permite manchar con el color especificado al inicio de cada trazo. Si esta opción no está seleccionada, la herramienta utiliza el color que se encuentre debajo del puntero de la herramienta.

Utilizar todo el documento mancha con los datos de color de todos los objetos de todas las capas. Si esta opción no está seleccionada, la herramienta Mancha utiliza únicamente los colores del objeto activo.

- 3 Arrastre la herramienta por los píxeles que desee manchar.

Aclarado y oscurecimiento de píxeles

Para aclarar y oscurecer partes de una imagen se utilizan las herramientas Aclarar y Oscurecer, respectivamente. Es igual a la técnica de añadir o quitar luz durante el revelado de una fotografía.

Para aclarar u oscurecer partes de una imagen:

- 1 Elija la herramienta Aclarar para dar más luz a partes de una imagen o la herramienta Oscurecer para restarles luz.

- 2 Defina las opciones de pincel en el Inspector de propiedades:

Tamaño define el tamaño de la punta del pincel.

Forma define forma cuadrada o redonda para la punta del pincel.

Borde establece la suavidad de la punta del pincel.

- 3 Ajuste la exposición en el Inspector de propiedades.

La exposición puede ajustarse entre 0% y 100%. Especifique un valor porcentual bajo si desea obtener un efecto más suave; si prefiere un efecto más fuerte, especifique un valor alto.

- 4 Ajuste el intervalo en el Inspector de propiedades:

Sombras cambia principalmente las partes oscuras de la imagen.

Resaltados cambia principalmente las partes claras de la imagen.

Medios tonos cambia principalmente la gama intermedia por canal de la imagen.

- 5 Arrastre el puntero por la parte de la imagen que desee aclarar u oscurecer.

Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la herramienta para pasar temporalmente de la herramienta Aclarar a la herramienta Oscurecer o viceversa.

Recorte de un mapa de bits seleccionado

Es posible aislar un solo objeto de mapa de bits de un documento de Fireworks y recortar únicamente ese objeto sin tocar los demás objetos del lienzo.

Para recortar una imagen de mapa de bits sin que afecte a los demás objetos del documento:

1 Para seleccionar el objeto de mapa de bits, haga clic sobre él en el lienzo o en su miniatura en el panel Capas, o trace un recuadro de selección con una herramienta de selección de mapa de bits.

2 Elija Editar > Recortar mapa de bits seleccionado.

Alrededor del mapa de bits seleccionado o del recuadro de selección (si ha trazado uno en el paso 1) aparecen los tiradores de recorte.

3 Ajuste los tiradores de recorte hasta que el cuadro delimitador abarque el área de la imagen de mapa de bits que desee conservar.

Nota: Para cancelar una selección de recorte, pulse Esc.



Cuadro delimitador

4 Haga doble clic dentro del cuadro delimitador o pulse Intro para recortar la selección.

Todos los píxeles del mapa de bits seleccionado que quedan fuera del cuadro delimitador desaparecen; los demás objetos del documento se conservan.

Ajuste del color y el tono de un mapa de bits

Fireworks posee filtros de ajuste de color y tono que ayudan a mejorar y realzar los colores de las imágenes de mapa de bits. Permiten ajustar el contraste y el brillo, el rango tonal, el matiz y la saturación del color de las imágenes.

Mediante el menú Filtros o el área Efectos automáticos del Inspector de propiedades es fácil añadir a Fireworks los filtros de conexión de Photoshop preferidos y aplicarlos a mapas de bits. Aplicar filtros como efectos automáticos desde el Inspector de propiedades no es irreversible. Los efectos automáticos no alteran permanentemente los píxeles, y es posible eliminarlos o modificarlos en cualquier momento.

Si se aplica un filtro a un objeto vectorial seleccionado con el menú Filtros, la selección se convierte en un mapa de bits.

Si prefiere aplicar filtros de forma permanente e irreversible, puede hacerlo desde el menú Filtros. Sin embargo, siempre que sea posible es aconsejable utilizar los filtros como efectos automáticos. Para más información sobre la adición de filtros de conexión de Photoshop, consulte “Aplicación de filtros integrados y de conexión de Photoshop como efectos automáticos” en la página 219.

Los filtros del menú Filtros pueden aplicarse a selecciones de píxeles, no así los efectos automáticos. No obstante, es posible definir un área en un mapa de bits, crear un mapa de bits independiente a partir de él y a continuación aplicarle efectos automáticos.

Para aplicar un efecto automático al área definida por un recuadro de selección de mapa de bits:

- 1 Elija una herramienta de selección de mapa de bits y trace un recuadro de selección.
- 2 Elija Editar > Cortar.
- 3 Elija Editar > Pegar.

La selección se pega exactamente en el mismo lugar en que se encontraban los píxeles originales, pero ahora la selección es un objeto de mapa de bits aparte.

- 4 Haga clic en la miniatura del nuevo objeto de mapa de bits en el panel Capas para seleccionarlo.
- 5 Aplique un efecto automático desde el Inspector de propiedades.

El efecto automático se aplica únicamente al nuevo objeto de mapa de bits como si se hubiera aplicado un filtro a una selección de píxeles.

Nota: Aunque los efectos automáticos son más flexibles, si un documento contiene un gran número de ellos, el rendimiento de Fireworks puede disminuir. Para más información, consulte “Control de la actualización en pantalla del documento” en la página 93.

Ajuste del rango tonal

Las funciones Niveles y Curvas sirven para ajustar el rango tonal de un mapa de bits. Con Niveles se corrigen mapas de bits que contienen una alta concentración de píxeles en resaltados, medios tonos o sombras. Si prefiere que Fireworks ajuste el rango tonal automáticamente, utilice Niveles automáticos. Para controlar mejor el rango tonal de un mapa de bits se emplea Curvas, que permite ajustar cualquier color del rango tonal sin afectar a otros colores.

Uso de la función Niveles

Un mapa de bits con un rango tonal completo debe contener un número equilibrado de píxeles en todas las áreas. La función Niveles corrige los mapas de bits que tienen una alta concentración de píxeles en resaltados, medios tonos o sombras.

Resaltados se aplica cuando una amplia concentración de píxeles tiene un aspecto descolorido.

Medios tonos se aplica cuando hay demasiados píxeles de medios tonos y el resultado es insípido y apagado.

Sombras se aplica cuando hay un área de píxeles excesivamente oscuros que perjudican el nivel de detalle.

Niveles ajusta los píxeles más oscuros y más claros como negros y blancos, y a continuación redistribuye proporcionalmente los medios tonos. Esto permite generar una imagen con detalles bien definidos en todos sus píxeles.



Original con píxeles concentrados en los resaltados; imagen ajustada con Niveles

El histograma del cuadro de diálogo Niveles sirve para ver la distribución de píxeles de un mapa de bits. Se trata de una representación gráfica de la distribución de píxeles en resaltados, medios tonos y sombras de un mapa de bits.

El histograma sirve para determinar la mejor manera de corregir el rango tonal de una imagen. Una concentración alta de píxeles en las zonas de sombras o resaltados indica que se puede mejorar la imagen mediante la aplicación de las funciones Niveles o Curvas.

El eje horizontal muestra los valores de color del más oscuro (0) al más claro (255). El eje horizontal muestra a la izquierda los píxeles más oscuros, en el centro los medios tonos y a la derecha los píxeles más brillantes.

El eje vertical muestra el número de píxeles en cada nivel de brillo. Por lo general, se ajustan en primer lugar resaltados y sombras. El ajuste de medios tonos en segundo lugar permite mejorar los valores de brillo sin que ello afecte a los resaltados ni a las sombras.

Para ajustar resaltados, medios tonos y sombras:

- 1 Seleccione la imagen de mapa de bits.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Niveles:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y después elija Ajustar > Niveles en el menú emergente.
 - Elija Filtros > Ajustar color > Niveles.

Nota: Aplicar un filtro del menú Filtros es irreversible, es decir, no puede deshacerse excepto cuando la opción Editar > Deshacer está activa. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte "Utilización de efectos automáticos" en la página 215.



Cuadro de diálogo Niveles

Sugerencia: Para ver los cambios en el espacio de trabajo, elija Vista previa en el cuadro de diálogo. La imagen se actualiza automáticamente conforme se realizan cambios.

- 3 En el menú emergente Canal, elija si desea aplicar los cambios a los canales de color por separado (Rojo, Azul o Verde) o a todos los canales de color (RAV).
- 4 Arrastre los deslizadores de niveles de entrada situados bajo el histograma y ajuste resaltados, medios tonos y sombras.
 - El control derecho permite ajustar los resaltados con valores entre 255 y 0.
 - El control central permite ajustar los medios tonos con valores entre 10 y 0.
 - El control izquierdo permite ajustar las sombras con valores entre 0 y 255.

Los valores se introducen automáticamente en los cuadros Niveles de entrada conforme se mueven los controles.

Nota: El valor de sombra no puede superar el de resaltado; el valor de resaltado no puede ser inferior al de sombra; y los medios tonos deben hallarse entre los de sombras y resaltados.

- 5 Para ajustar los valores de contraste de la imagen, arrastre los deslizadores Niveles de salida.
 - El control derecho permite ajustar los resaltados con valores entre 255 y 0.
 - El control izquierdo permite ajustar las sombras con valores entre 0 y 255.

Los valores se introducen automáticamente en los cuadros Niveles de salida conforme se mueven los controles.

Uso de Niveles automáticos

Niveles automáticos se emplea para que Fireworks ajuste el rango tonal automáticamente.

Para ajustar resaltados, medios tonos y sombras de forma automática:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para elegir Niveles automáticos:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y después elija Ajustar color > Niveles automáticos en el menú emergente.
 - Elija Filtros > Ajustar color > Niveles automáticos.

Nota: Aplicar un filtro del menú Filtros es irreversible, es decir, no puede deshacerse excepto cuando la opción Editar > Deshacer está activa. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte "Utilización de efectos automáticos" en la página 215.

Sugerencia: También pueden ajustarse de forma automática resaltados, medios tonos y sombras con el botón Auto de los cuadros de diálogo Niveles o Curvas.

Uso de Curvas

Curvas es similar a Niveles, pero ofrece un control más preciso sobre el rango tonal. Mientras que Niveles utiliza resaltados, sombras y medios tonos para corregir el rango tonal, Curvas permite ajustar cualquier color del rango tonal, en lugar de sólo tres variables, sin afectar al resto de los colores. Por ejemplo, se puede utilizar Curvas para corregir un destello de color producido por las condiciones de iluminación.

La cuadrícula del cuadro de diálogo Curvas representa dos valores de brillo:

En el eje horizontal se representa el brillo original de los píxeles (mostrado en el cuadro Entrada).

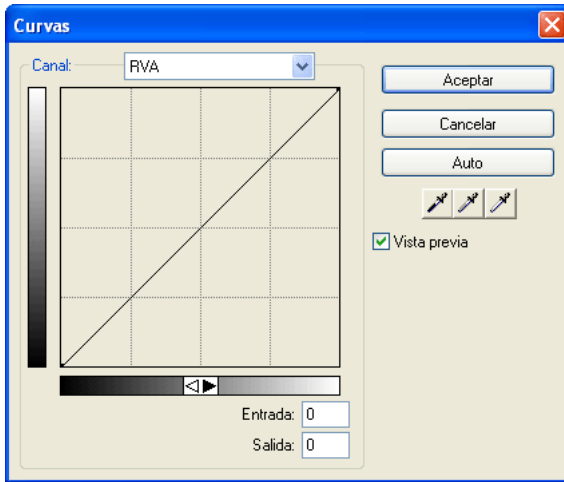
En el eje vertical se representan los nuevos valores de brillo (mostrados en el cuadro Salida).

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:

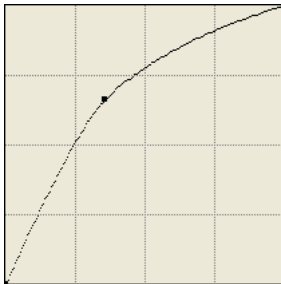
- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Curvas:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y después elija Ajustar color > Curvas en el menú emergente.
 - Elija Filtros > Ajustar color > Curvas.

Nota: Aplicar un filtro del menú Filtros es irreversible, es decir, no puede deshacerse excepto cuando la opción Editar > Deshacer está activa. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte "Utilización de efectos automáticos" en la página 215.



Cuadro de diálogo Curvas

- 3 En el menú emergente Canal, elija si desea aplicar los cambios a los canales de color por separado o a todos los colores.
- 4 Haga clic en un punto de la línea diagonal de la cuadrícula y arrástrelo a otra posición para ajustar la curva.
 - Cada punto de la curva tiene valores de entrada y salida propios. Al arrastrar un punto, los valores de entrada y salida se actualizan automáticamente.
 - La curva muestra valores de brillo entre 0 y 255, donde 0 representa las sombras.



Curva después de mover un punto para ajustarla

Sugerencia: También pueden ajustarse de forma automática resaltados, medios tonos y sombras con el botón Auto de los cuadros de diálogo Curvas.

Para eliminar un punto de la curva:

Arrastre el punto fuera de la cuadrícula.

Nota: Los puntos finales de la curva no pueden eliminarse.

Uso de los cuentagotas tonales

Es posible ajustar resaltados, sombras y medios tonos con el cuentagotas de sombras, resaltados y medios tonos del cuadro de diálogo Niveles o Curvas.

Para ajustar el equilibrio tonal manualmente con los cuentagotas tonales:

1 Abra el cuadro de diálogo Niveles o Curvas y elija un canal de color en el menú emergente Canal.

2 Elija el cuentagotas apropiado para restablecer los valores tonales de la imagen:



• Haga clic en el píxel más claro con el cuentagotas de resaltado para restablece el valor de resaltado.



• Haga clic en un píxel de color neutral de la imagen con el cuentagotas de medios tonos para restablecer el valor de medios tonos.



• Haga clic en el píxel más oscuro de la imagen con el cuentagotas de sombras para restablecer el valor de sombras.

3 Haga clic en Aceptar.

Ajuste de brillo y contraste

La función Brillo/Contraste modifica el contraste o brillo de los píxeles de una imagen. Este comando afecta a los resaltados, medios tonos y sombras de la imagen. Brillo/Contraste se utiliza normalmente para corregir imágenes demasiado oscuras o claras.



Original; después de ajustar el brillo

Para ajustar el brillo o el contraste:

1 Seleccione la imagen.

2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Brillo/Contraste:

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y después elija Ajustar color > Brillo/Contraste en el menú emergente.
- Elija Filtros > Ajustar color > Brillo/Contraste.

Nota: Aplicar un filtro del menú Filtros es irreversible, es decir, no puede deshacerse excepto cuando la opción Editar > Deshacer está activa. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte "Utilización de efectos automáticos" en la página 215.

3 Arrastre los deslizadores Brillo y Contraste para ajustar la configuración.

El rango de valores es de -100 a 100.

4 Haga clic en Aceptar.

Aplicación del efecto automático Relleno de color

El efecto automático Relleno de color puede utilizarse para cambiar con rapidez el color de los objetos, ya sea reemplazando todos los píxeles por un color determinado o mezclando un color en un objeto existente. Si se opta por la mezcla, el color se añade encima del objeto. La mezcla de un color en un objeto existente funciona de modo parecido al uso de Matiz/Saturación; sin embargo, permite aplicar con rapidez un color determinado de un panel de muestras de color.

Para añadir un efecto de relleno de color a un objeto seleccionado:

1 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y después elija Ajustar color > Relleno de color en el menú emergente.

2 Seleccione un modo de mezcla.

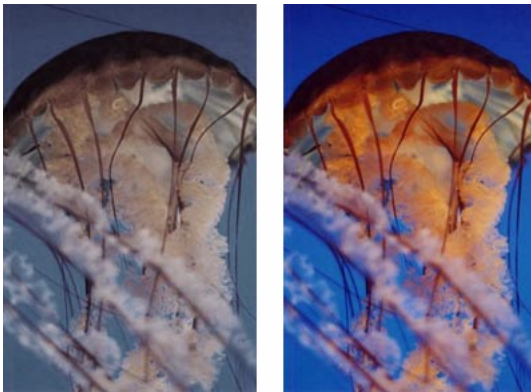
El modo predeterminado es Normal. Para más información sobre los modos de mezcla, consulte “Acerca de los modos de mezcla” en la página 247.

3 Elija un color de relleno en el menú emergente del cuadro de color.

4 Elija un porcentaje de opacidad para el color de relleno y pulse Intro.

Ajuste de matiz y saturación

La función Matiz/Saturación puede utilizarse para ajustar el tono o matiz, la intensidad o saturación y la luminosidad de un color de una imagen.



Original; después de ajustar la saturación

Para ajustar el matiz o la saturación:

1 Seleccione la imagen.

2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Matiz/Saturación:

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y después elija Ajustar color > Matiz/Saturación en el menú emergente.
- Elija Filtros > Ajustar color > Matiz/Saturación.

Nota: Aplicar un filtro del menú Filtros es irreversible, es decir, no puede deshacerse excepto cuando la opción Editar > deshacer está activa. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte "Utilización de efectos automáticos" en la página 215.

3 Arrastre el deslizador Matiz para ajustar el color de la imagen.

El rango de valores es de -100 a 100.

4 Arrastre el deslizador Saturación para ajustar la pureza de los colores.

El rango de valores es de -100 a 100.

5 Arrastre el deslizador Luminosidad para ajustar la luminosidad de los colores.

El rango de valores es de -100 a 100.

6 Haga clic en Aceptar.

Para cambiar una imagen RVA por una imagen bitonal o añadir color a una imagen de escala de grises:

Elija la opción Colorear en el cuadro de diálogo Matiz/Saturación.

Nota: Cuando se elige Colorear, los deslizadores Matiz y Saturación cambian sus valores. El matiz cambia entre 0 y 360. La saturación cambia de 0 a 100.

Inversión de los valores de color de una imagen

Para cambiar los colores de una imagen por su color inverso de la rueda de colores puede utilizarse Invertir. Por ejemplo, al aplicar el filtro a un objeto rojo (R=255, V=0, A=0) el color cambia a azul claro (R=0, V=255, A=255).



Imagen en blanco y negro; la imagen invertida



Imagen en color; la imagen invertida

Para invertir colores:

1 Seleccione la imagen.

2 Siga uno de estos procedimientos:

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y después elija Ajustar color > Invertir en el menú emergente.
- Elija Filtros > Ajustar color > Invertir.

Nota: Aplicar un filtro del menú Filtros es irreversible, es decir, no puede deshacerse excepto cuando la opción Editar > Deshacer está activa. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte "Utilización de efectos automáticos" en la página 215.

Desenfoco y perfilado de mapas de bits

Fireworks posee un conjunto de opciones de desenfoco y perfilado que pueden aplicarse como filtros permanentes e irreversibles o como efectos automáticos.

Desenfoco de una imagen

El desenfoco suaviza el aspecto de una imagen de mapa de bits. En Fireworks hay tres opciones de desenfoco:

Desenfocar suaviza el enfoque de los píxeles seleccionados.

Desenfocar más aplica el triple de desenfoco que el comando Desenfocar.

Desenfoco gaussiano aplica una media ponderada de desenfoco a cada píxel, lo que produce un efecto de halo.



Antes y después de utilizar Desenfoco gaussiano

Para desenfocar una imagen:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y después elija Desenfocar > Desenfocar o Desenfocar más en el menú emergente.
 - Elija Filtros > Desenfocar > Desenfocar o Desenfocar más.

Nota: Aplicar un filtro del menú Filtros es irreversible, es decir, no puede deshacerse excepto cuando la opción Editar > Deshacer está activa. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte "Utilización de efectos automáticos" en la página 215.

Para desenfocar una imagen mediante la opción Desenfoco gaussiano:

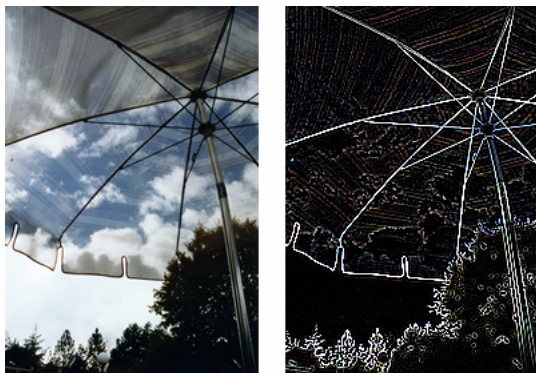
- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Desenfoco gaussiano:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y después elija Desenfocar > Desenfoco gaussiano en el menú emergente.
 - Elija Filtros > Desenfocar > Desenfoco gaussiano.

Nota: Aplicar un filtro del menú Filtros es irreversible, es decir, no puede deshacerse excepto cuando la opción Editar > Deshacer está activa. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte "Utilización de efectos automáticos" en la página 215.

- 3 Para establecer la intensidad del efecto, arrastre el deslizador 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.
- 4 Haga clic en Aceptar.

Uso del efecto **Buscar bordes** para crear la apariencia de un esbozo

El efecto **Buscar bordes** altera los mapas de bits para que parezcan dibujos lineales al identificar las transiciones de color de las imágenes y cambiarlas por líneas.



*Original; después de aplicar **Buscar bordes***

Para aplicar el efecto **Buscar bordes a un área seleccionada, siga uno de estos procedimientos:**

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón **Añadir efectos** y después elija **Otro > Buscar bordes** en el menú emergente.
- Elija **Filtros > Otro > Buscar bordes**.

Nota: Aplicar un filtro del menú **Filtros** es irreversible, es decir, no puede deshacerse excepto cuando la opción **Editar > Deshacer** está activa. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte "Utilización de efectos automáticos" en la página 215.

Conversión de una imagen en una transparencia

El efecto **Convertir en alfa** puede utilizarse para convertir un objeto o texto en una transparencia en función de la transparencia de la imagen.

Para aplicar el efecto **Convertir en alfa a un área seleccionada, siga uno de estos procedimientos:**

- En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón **Añadir efectos** y después elija **Otro > Convertir en alfa** en el menú emergente.
- Elija **Filtros > Otro > Convertir en alfa**.

Nota: Aplicar un filtro del menú **Filtros** es irreversible, es decir, no puede deshacerse excepto cuando la opción **Editar > Deshacer** está activa. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte "Utilización de efectos automáticos" en la página 215.

Uso de la función **Perfilar** para perfilar una imagen

La función **Perfilar** se emplea para corregir imágenes desenfocadas. En **Fireworks** hay tres opciones de perfilado:

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 perfila la imagen al ajustar el contraste de los bordes de los píxeles. Esta opción es la que ofrece el mayor control, por lo que suele ser la mejor opción para perfilar imágenes.



Original; después del perfilado

Para perfilar una imagen con una opción de perfilado:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para elegir una opción de perfilado:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y después elija Perfilar > Perfilar o Perfilar más en el menú emergente.
 - Elija Filtros > Perfilar > Perfilar o Perfilar más.

Nota: Aplicar un filtro del menú Filtros es irreversible, es decir, no puede deshacerse excepto cuando la opción Editar > Deshacer está activa. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte "Utilización de efectos automáticos" en la página 215.

Para perfilar una imagen mediante la función Desperfilar máscara:

- 1 Seleccione la imagen.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Desperfilar máscara:
 - En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón Añadir efectos y después elija Perfilar > Desperfilar máscara en el menú emergente.
 - Elija Filtros > Perfilar > Desperfilar máscara.

Nota: Aplicar un filtro del menú Filtros es irreversible, es decir, no puede deshacerse excepto cuando la opción Editar > Deshacer está activa. Para mantener la posibilidad de ajustar, desactivar o eliminar este filtro, aplíquelo como un efecto automático como se describe en la primera viñeta de este paso. Para más información, consulte "Utilización de efectos automáticos" en la página 215.

- 3 Arrastre el deslizador Cantidad de perfilado para seleccionar la cantidad de este efecto que se va a aplicar entre 1% y 500%.
- 4 Arrastre el deslizador Radio del píxel para seleccionar un radio de 0,1 a 250.
Al incrementar el radio, aumenta el área de gran contraste alrededor de cada borde del píxel.

5 Arrastre el deslizador Umbral para seleccionar un umbral de 0 a 255.

Los valores de utilización más frecuentes son los comprendidos entre 2 y 25. Al incrementar el umbral, sólo se perfilan los píxeles de la imagen que presentan más contraste. Al reducir el valor de umbral, también se incluyen los píxeles de menor contraste. Si el valor de umbral es 0, se perfilan todos los píxeles de la imagen.

6 Haga clic en Aceptar.

CAPÍTULO 6

Utilización de objetos vectoriales

Un objeto vectorial es un elemento gráfico cuya forma se define mediante un trazado. La forma de un trazado de vectores se determina por los puntos que atraviesa. El color del trazo de los objetos vectoriales sigue su trazado y su relleno ocupa el área interior del mismo. El trazo y el relleno determinan el aspecto del objeto cuando se imprime o publica en la web.

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

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

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

Los comandos del menú Modificar proporcionan más opciones para la edición de objetos, como la creación de un objeto mediante la combinación de otros o a partir de la intersección de varios, o la expansión de los trazos de un objeto. También es posible importar gráficos y manipularlos mediante estos comandos.

Dibujo de objetos vectoriales

Fireworks dispone de muchas herramientas para dibujar objetos vectoriales. Con ellas, se pueden dibujar formas básicas, trazados de estilo libre y formas complejas punto a punto.

Dibujo de formas básicas

Los cuadrados, rectángulos, círculos, óvalos, estrellas y otros polígonos son muy fáciles de dibujar con las herramientas de formas básicas. Es posible dibujar un rectángulo con esquinas redondeadas y ajustar el radio de éstas después de dibujarlo. 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 Vector del panel Herramientas. Cuando se utiliza una herramienta de dibujo o pintura para crear un objeto, los atributos de trazo y relleno actuales se aplican al mismo. Para cambiar estos atributos, así como los de objetos que ya existen, consulte Capítulo 8, “Aplicación de colores, trazos y rellenos,” en la página 191.



Herramientas de formas básicas

Dibujo de líneas, rectángulos y elipses

Es posible utilizar las herramientas Línea, Rectángulo o Elipse para dibujar con rapidez formas básicas. La herramienta Rectángulo dibuja los rectángulos como objetos agrupados. Para desplazar un punto de esquina de un rectángulo, debe desagrupar el rectángulo o utilizar la herramienta Subselección. Para dibujar rectángulos con esquinas redondeadas, consulte “Dibujo de rectángulos con esquinas redondeadas” en la página 151.

Para dibujar una línea, un rectángulo o una elipse:

- 1 Elija la herramienta Línea, Rectángulo o Elipse.
- 2 Si lo desea, establezca los atributos de trazo y relleno en el Inspector de propiedades. Consulte Capítulo 8, “Aplicación de colores, trazos y rellenos,” en la página 191.
- 3 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar la forma.

En el caso de la herramienta Línea, arrastre con la tecla Mayús pulsada para restringir el dibujo de líneas a incrementos de 45 grados.

Con la herramienta Rectángulo o Elipse, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el ratón para que la forma sea un cuadrado o un círculo.

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

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

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

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

Para ajustar la posición de una forma básica mientras la dibuja:

Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora y arrastre el objeto a otro lugar del lienzo. Suelte la barra espaciadora para continuar dibujando el objeto.

Nota: Una excepción a esta norma es la herramienta Línea. Si se pulsa la barra espaciadora mientras se utiliza la herramienta Línea, la posición de la línea no cambia en el lienzo.

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

- Introduzca nuevos valores de anchura (An.) o altura (Al.) en el Inspector de propiedades o en el panel Información.
- Elija la herramienta Escala en la sección Seleccionar del panel Herramientas y arrastre un tirador de transformación de una esquina. Así el tamaño del objeto cambia proporcionalmente.

Nota: El tamaño de un objeto también se puede cambiar proporcionalmente eligiendo Modificar > Transformar > Escala y arrastrando un tirador de transformación de una esquina, o eligiendo Modificar > Transformar > Transformación numérica e introduciendo las nuevas dimensiones. Para obtener más información sobre el cambio de tamaño y escala de los objetos, consulte “Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones” en la página 120.

- En un rectángulo, arrastre un punto de una esquina.

Nota: La modificación de la escala de un objeto vectorial no afecta a la anchura de su trazo.

Dibujo de rectángulos con esquinas redondeadas

Es posible dibujar rectángulos con esquinas redondeadas mediante la herramienta Rectángulo redondeado, así como ajustar la redondez de las esquinas de los rectángulos seleccionados mediante la opción Redondez del rectángulo del Inspector de propiedades. La herramienta Rectángulo redondeado dibuja los rectángulos como objetos agrupados. Para desplazar los puntos de un rectángulo por separado, es preciso desagrupar el rectángulo o utilizar la herramienta Subselección.

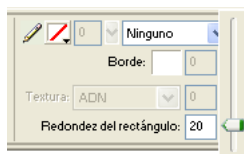
Para dibujar un rectángulo con esquinas redondeadas:

- 1 Elija la herramienta Rectángulo redondeado, situada en el menú emergente de la herramienta Rectángulo.
- 2 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar el rectángulo.

Sugerencia: Para ajustar la redondez de las esquinas conforme va dibujando, puede pulsar cualquiera de las teclas de flecha o las teclas numéricas 1 y 2 las veces necesarias.

Para redondear las esquinas de un rectángulo seleccionado:

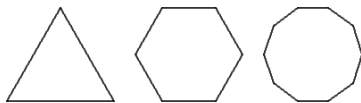
Introduzca un valor entre 0 y 100 en el cuadro Redondez del rectángulo del Inspector de propiedades y pulse Intro, o bien arrastre el deslizador emergente.




Nota: Si el Inspector de propiedades se muestra con la mitad de su altura, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para expandirlo a su altura completa.

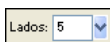
Dibujo de polígonos

Con la herramienta Polígono se puede dibujar cualquier polígono equilátero, desde un triángulo hasta un polígono de 360 lados.



Para dibujar un polígono:

-  1 Elija la herramienta Polígono, que es uno de los útiles de dibujo de formas básicas presentes en la sección Vector del panel Herramientas.
- 2 En el Inspector de propiedades, realice una de las acciones siguientes para especificar el número de lados del polígono:
 - Utilice el deslizador emergente Lados para elegir entre 3 y 25 lados.
 - Introduzca un número entre 3 y 360 en el cuadro de texto Lados.



- 3 Arrastre el ratón para trazar el polígono.

Para restringir la orientación de un polígono a incrementos de 45 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 puntas y toda la gama de ángulos de punta.

Para dibujar una estrella:

- 1 Elija la herramienta Polígono.
- 2 En el Inspector de propiedades, elija De estrella en el menú emergente Forma.



- 3 Introduzca el número de puntas de la estrella en el cuadro de texto Lados.
- 4 Elija Automático o introduzca un valor en el cuadro de texto Ángulo. Los valores más cercanos a 0 determinan puntas más largas y estrechas; por el contrario, cuanto más próximos a 100, las puntas son más cortas y romas.

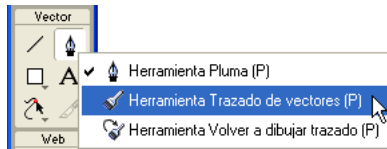


5 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar la estrella.

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

Dibujo de trazados de estilo libre

Los trazados vectoriales de estilo libre se pueden dibujar con la herramienta Vector, casi del mismo modo que se haría con un rotulador o una cera.



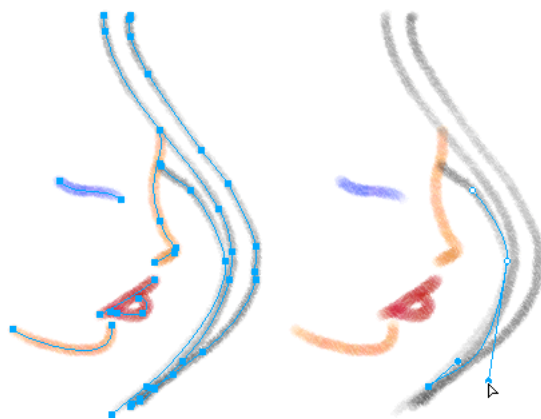
Herramienta Trazado de vectores, situada en el menú emergente de la herramienta Pluma

La herramienta Trazado de vectores permite cambiar los atributos de trazo y relleno de los trazados. Consulte Capítulo 8, “Aplicación de colores, trazos y rellenos,” en la página 191.

Utilización de la herramienta Trazado de vectores

La herramienta Trazado de vectores cuenta con varias categorías de trazos, como aerógrafo, caligráfico, carbón, cera o antinatural. Dentro de cada categoría existen distintos trazos, como Marcador claro y Marcador oscuro, Salpicadura de pintura, Bambú, Cinta, Confeti, 3D, Pasta de dientes y Pintura viscosa.

Aunque los trazos pueden parecer pintura o tinta, cada uno tiene los puntos y trazados de un objeto vectorial. Ello implica que se puede cambiar la forma del trazo utilizando cualquiera de las diversas técnicas de edición de vectores. Tras remodelar el trazado, su trazo vuelve a dibujarse automáticamente.



Pintura editada mediante el desplazamiento de puntos vectoriales

También puede modificar los trazos existentes y añadir rellenos a objetos seleccionados que se hayan dibujado con la herramienta Trazado de vectores. Los parámetros de trazo y relleno modificados se mantienen en los usos sucesivos de la herramienta Trazado de vectores dentro del documento actual.

Para dibujar un trazado vectorial de estilo libre:



- 1 Elija la herramienta Trazado de vectores, situada en el menú emergente de la herramienta Pluma.
- 2 Si lo desea, establezca los atributos de trazo y relleno en el Inspector de propiedades. Consulte Capítulo 8, “Aplicación de colores, trazos y rellenos,” en la página 191.
- 3 Arrastre el ratón por el lienzo para dibujar. 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.

Dibujo de trazados marcando puntos

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 permite dibujar lo que se conoce como curvas Bezier, que son segmentos curvos calculados matemáticamente. Cada tipo de punto, ya sea punto de esquina o de curva, determina si las curvas adyacentes son líneas rectas o curvas.

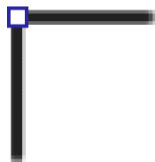


Herramienta Pluma

Los segmentos de trazado rectos y curvos se pueden modificar arrastrando sus puntos. Los segmentos curvos se pueden editar aún más mediante el arrastre de sus tiradores de punto. Además los segmentos rectos se pueden convertir en curvos (y viceversa) por la conversión de sus puntos.

Dibujo de segmentos de 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 Si lo desea, elija Editar > Preferencias y active cualquiera de las opciones siguientes en la ficha Edición del cuadro de diálogo Preferencias; a continuación, haga clic en Aceptar:

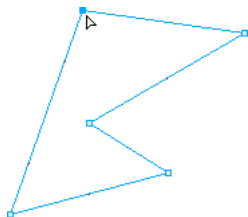
- Mostrar vista previa de la pluma muestra una presentación preliminar del segmento de línea que se obtendría con el clic siguiente.
- Mostrar puntos sólidos muestra puntos sólidos mientras se dibuja.

Nota: En Mac OS X, elija Fireworks > Preferencias para abrir el cuadro de diálogo Preferencias.

- 3 Haga clic en el lienzo para colocar el primer punto de esquina.
 - 4 Desplace el cursor y haga clic para colocar el siguiente punto. Un segmento de línea recta une los dos puntos.
 - 5 Continúe trazando puntos. Segmentos rectos unirán el espacio entre ellos.
 - 6 Realice una de las siguientes acciones para terminar el trazado, ya sea abierto o cerrado:
- Haga doble clic en el último punto para terminar el trazado como trazado abierto.
 - Elija otra herramienta para terminarlo como trazado abierto.

Nota: Cuando se elige cualquier herramienta de selección o de vector que no sea la de Texto y, a continuación, se vuelve a la herramienta Pluma, el siguiente clic continúa dibujando el objeto.

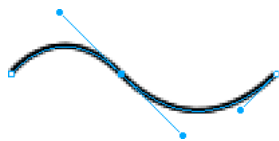
- Para cerrar el trazado haga clic en el primer punto que dibujó. Los puntos inicial y final de un trazado cerrado coinciden.



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

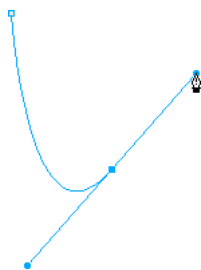
Dibujo de segmentos de trazado curvos

Para dibujar segmentos de trazado curvos, basta con hacer clic y arrastrar el ratón conforme se trazan los puntos. Al dibujar, el punto actual muestra tiradores de punto. Todos los puntos de los objetos vectoriales, tanto si se han dibujado con la herramienta Pluma o con cualquier otra herramienta de dibujo de Fireworks, tienen tiradores de punto. Sin embargo, estos tiradores sólo están visibles en los puntos de curva.



Para dibujar un objeto con segmentos curvos:

- 1 Elija la herramienta Pluma.
- 2 Haga clic para colocar el primer punto de esquina.
- 3 Sitúese en el punto siguiente, haga clic y arrastre para generar un punto de curva. Cada vez que se hace clic y se arrastra, Fireworks extiende el segmento de línea hasta el nuevo punto.



- 4 Continúe trazando puntos. Si hace clic y arrastra un punto nuevo, se produce un punto de curva; si sólo hace clic, se crea un punto de esquina.

Sugerencia: Es posible cambiar temporalmente a la herramienta Subselección para modificar la posición de los puntos y la forma de las curvas mientras se dibuja. Para ello, pulse la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras arrastra un punto o un tirador de punto con la herramienta Pluma.

- 5 Realice una de las siguientes acciones para terminar el trazado, ya sea abierto o cerrado:
 - Haga doble clic en el último punto para terminar el trazado como trazado abierto.
 - 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 un trazado, haga clic en el primer punto que trazó. Los puntos inicial y final de un trazado cerrado coinciden.

Ajuste de la forma de un segmento de trazado recto

Moviendo los puntos de un segmento de trazado recto, es posible alargarlo, acortarlo o cambiar su posición.

Para modificar un segmento de trazado recto:

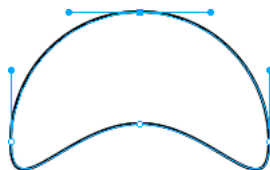
- 1 Seleccione el trazado con la herramienta Puntero o Subselección.
- 2 Haga clic en un punto con la herramienta Subselección para seleccionarlo.
Los puntos de esquina seleccionados aparecen como cuadrados azules sólidos.
- 3 Arrastre el punto o utilice las teclas de flecha para moverlo a una nueva posición.

Ajuste de la forma de un segmento de trazado curvo

La forma de un objeto vectorial se puede cambiar arrastrando sus tiradores de punto con la herramienta Subselección. Dichos tiradores determinan el grado de curvatura entre los puntos fijos. Estas curvas se denominan curvas Bezier.

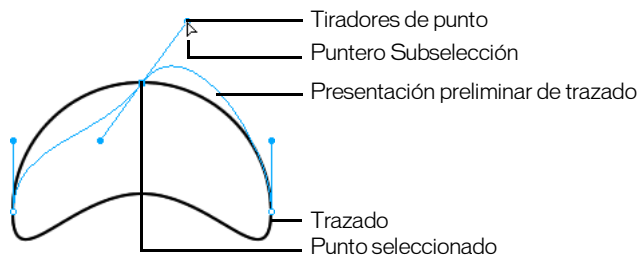
Para editar la curva Bezier de un segmento de trazado:

- 1 Seleccione el trazado con la herramienta Puntero o Subselección.
- 2 Haga clic en un punto de curva con la herramienta Subselección para seleccionarlo.
Un punto de curva seleccionado aparece como un círculo azul sólido. Los tiradores de punto se proyectan a partir del punto.

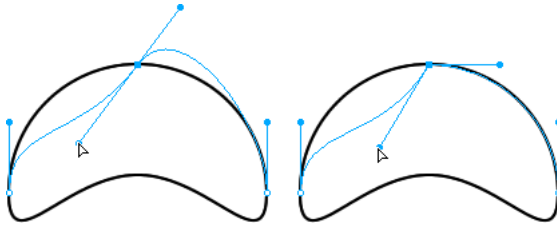


- 3 Arrastre los tiradores a otra posición. Para restringir el movimiento de los tiradores a ángulos de 45 grados, pulse la tecla Mayús mientras arrastra.

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

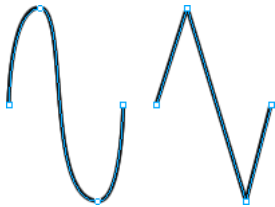


Por ejemplo, si arrastra el tirador de punto de la izquierda hacia abajo, el de la derecha subirá. Mantenga pulsada la tecla Alt mientras arrastra un tirador para moverlo de forma independiente.

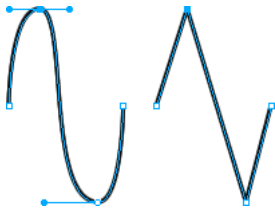


Conversión de segmentos de trazado en rectos o curvos

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

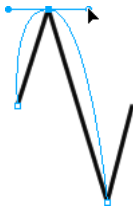


Los segmentos de trazado rectos pueden convertirse en segmentos curvos, y viceversa, si se convierten sus puntos.



Para convertir 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 y curvarán los segmentos adyacentes.



Nota: Para editar los tiradores del punto, elija la herramienta Subselección o pulse la tecla Control (Windows) o Comando (Mac) mientras la herramienta Pluma está activa.

Para convertir 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.



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



Selección de puntos

La herramienta Subselección permite seleccionar varios puntos. Antes de seleccionar un punto con la herramienta Subselección, hay que seleccionar el trazado usando la herramienta Puntero o Subselección o haciendo clic en su miniatura en el panel Capas.

Para seleccionar puntos específicos de un trazado seleccionado:



- 1 Elija la herramienta Subselección.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en un punto, o mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en varios puntos uno a uno.



- Arrastre un recuadro alrededor de los puntos que desea seleccionar.

Para ver los tiradores de un punto de curva:

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

Desplazamiento de puntos y tiradores de punto

La forma de un objeto se puede cambiar arrastrando sus puntos y tiradores de punto con la herramienta Subselección.

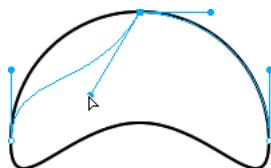
Para mover un punto:

Arrástrelo con la herramienta Subselección.

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

Para cambiar la forma de un segmento de trazado:

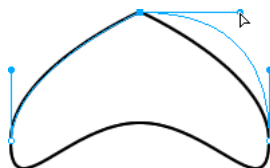
Arrastre un tirador de punto con la herramienta Subselección. Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra un tirador cada vez.



Para ajustar el tirador de un punto de esquina:



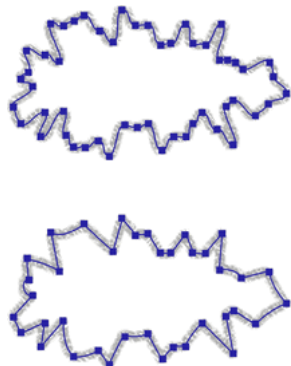
- 1 Elija la herramienta Subselección.
- 2 Seleccione un punto de esquina.
- 3 Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el punto para mostrar su tirador y doblar el segmento adyacente.



Arrastre de un tirador de punto con la herramienta Subselección para editar el segmento de trazado adyacente

Inclusión y eliminación de puntos en un trazado

Es posible añadir puntos a un trazado y suprimir los ya existentes. La adición de puntos a un trazado concede control sobre un segmento determinado del trazado. Pueden eliminarse puntos en el trazado para cambiar su forma o para simplificar su edición.



Para insertar un punto en un trazado seleccionado:

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

Para eliminar un punto de un segmento de trazado seleccionado, siga uno de estos procedimientos:

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

Continuación de un trazado existente

La herramienta Pluma permite continuar dibujando un trazado abierto existente.

Para continuar dibujando un trazado abierto existente:

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

Fusión de dos trazados abiertos

Es posible conectar dos trazados abiertos para formar uno continuo. Cuando se conectan dos trazados, el resultante toma los atributos de trazo, relleno y efectos del trazado situado más arriba.

Para combinar dos trazados abiertos:

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

Unión automática de trazados abiertos similares

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

Para unir automáticamente dos trazados abiertos:

- 1 Seleccione un trazado abierto.
- 2 Elija la herramienta Subselección y arrastre un punto final del trazado a unos pocos píxeles del punto final del trazado similar.

El punto final se ajusta al otro trazado y los dos se convierten en uno solo.

Edición de trazados

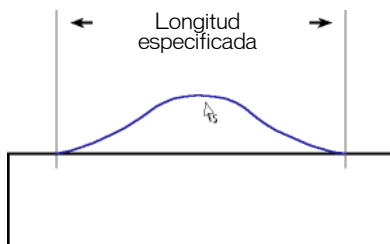
Fireworks ofrece varias maneras de editar los objetos vectoriales. Su forma se puede cambiar moviendo, añadiendo o eliminando puntos; también se pueden mover los tiradores de punto para variar la forma de los segmentos de trazado adyacentes. Las herramientas de Estilo libre permiten cambiar la forma de los objetos mediante la edición directa de los trazados. También se pueden utilizar las operaciones de trazado para crear nuevas formas combinando o alterando trazados existentes.

Edición con las herramientas de vector

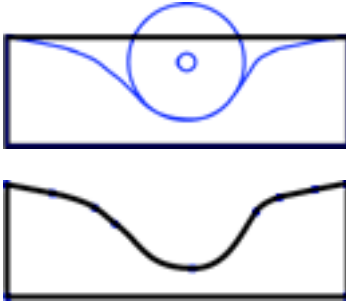
Además de arrastrar puntos y tiradores de punto, Fireworks dispone de diversas herramientas que sirven para editar objetos vectoriales directamente.

Plegado y remodelado de objetos vectoriales

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








La herramienta Estilo libre estira un segmento de trazado



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

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

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

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

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

Para ampliar un trazado seleccionado:



- 1 Elija la herramienta Estilo libre.
- 2 Sitúe el cursor sobre el trazado seleccionado.
El cursor cambia al puntero de ampliación.



- 3 Arrastre el trazado.

Para reducir un trazado seleccionado:

- 1 Elija la herramienta Estilo libre.

El cursor cambia al puntero de ampliación o de reducción.



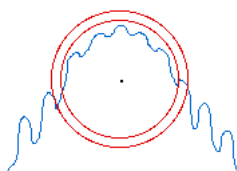
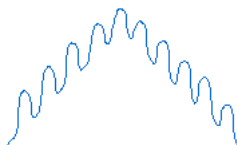
- 2 Separe ligeramente el puntero del trazado.
- 3 Arrastre hacia el trazado para reducirlo. Desplace el cursor para cambiar la forma del trazado seleccionado.

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

- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse 2 o la tecla de flecha derecha para aumentar la anchura del cursor.
- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse 1 o la tecla de flecha izquierda para reducir la anchura del cursor.
- Para establecer el tamaño del cursor y la longitud del segmento afectado, anule la selección de todos los objetos en el documento e introduzca un valor de 1 a 500 en el cuadro de texto Tamaño del Inspector de propiedades. Este valor indica el tamaño en píxeles del cursor.

Distorsión de trazados

La herramienta Remodelar área permite ampliar el área de todos los trazados seleccionados dentro del círculo exterior del cursor de esta herramienta.



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

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

Para distorsionar los trazados seleccionados:



- 1 Elija la herramienta Remodelar área, situada en el menú emergente de la herramienta Estilo libre.
- 2 Arrastre el ratón por los trazados para volver a dibujarlos.

Para cambiar el tamaño del puntero de Remodelar área, siga una de estas instrucciones:

- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse 2 o la tecla de flecha derecha para aumentar la anchura del cursor.
- Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse 1 o la tecla de flecha izquierda para reducir la anchura del cursor.
- Para establecer el tamaño del cursor y la longitud del segmento afectado, anule la selección de todos los objetos en el documento e introduzca un valor de 1 a 500 en el cuadro de texto Tamaño del Inspector de propiedades. Este valor indica el tamaño en píxeles del cursor.

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

Introduzca un valor de 1 a 100 en el cuadro de texto Fuerza del Inspector de propiedades. Este valor indica el porcentaje de fuerza del cursor. A mayor porcentaje, mayor fuerza.

Para volver a dibujar trazados

La herramienta Volver a dibujar trazado permite redibujar o ampliar un segmento de un trazado seleccionado, conservando sus características de trazo, relleno y efectos.

Para volver a dibujar o ampliar un segmento de un trazado seleccionado:



- 1 Elija la herramienta Volver a dibujar trazado, situada en el menú emergente de la herramienta Pluma.
- 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 o extender 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.

Modificación del aspecto de un trazado mediante la variación de la presión y la velocidad

El aspecto de un trazado se puede cambiar mediante las herramientas Depurador de trazados. La utilización de una presión o velocidad diferentes permite cambiar las propiedades de trazo de un trazado. Dichas propiedades incluyen el tamaño del trazo, el ángulo, la cantidad de tinta, la dispersión, el matiz, la luminosidad y la saturación. Es posible especificar cuál de ellas resulta afectada por las herramientas Depurador de trazados mediante la ficha Sensibilidad del cuadro de diálogo Editar trazo. También se puede especificar cuánto afectan la presión y la velocidad a esas propiedades. Para más información sobre la definición de opciones en el cuadro de diálogo Editar trazo, consulte “Utilización de trazos” en la página 200.

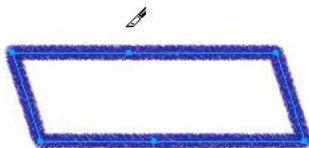


Herramientas Depurador de trazados

Corte de trazados en varios objetos distintos



La herramienta Cuchilla permite dividir un trazado en dos o más trazados.



Para cortar un trazado seleccionado:

- 1 Elija la herramienta Cuchilla.

Nota: El uso del borrador en las tabletas Wacom selecciona automáticamente la herramienta Cuchilla.

- 2 Siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre el cursor a través del trazado.
- Haga clic en el trazado.

- 3 Anule la selección del trazado.

Edición con operaciones de trazado

Puede utilizar las operaciones de trazado del menú Modificar para crear nuevas formas combinando o alterando trazados existentes. En algunas de estas operaciones, el orden de apilamiento de los objetos de trazado seleccionados define la manera en que funciona la operación. Para obtener más información sobre cómo disponer el orden de apilamiento de los objetos seleccionados, consulte “Apilamiento de objetos” en la página 125.

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

Combinación de objetos de trazado

Varios objetos de trazado se pueden combinar en un solo objeto. Es posible combinar los extremos de dos trazados abiertos para crear uno cerrado, o unir varios trazados para crear uno compuesto.

Para crear un trazado continuo a partir de dos abiertos:

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

Para crear un trazado compuesto:

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

Para dividir un trazado compuesto:

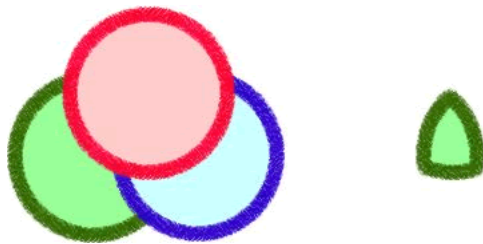
- 1 Seleccione el trazado compuesto.
- 2 Elija Modificar > Combinar trazados > Dividir.

Para combinar trazados cerrados seleccionados como un solo trazado que abarque el área completa de los originales:

Elija Modificar > Combinar trazados > Unión. El trazado resultante toma los atributos de trazo y relleno del objeto situado más atrás.

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

Con el comando Intersectar, es posible crear un objeto a partir de la intersección de dos o más objetos.

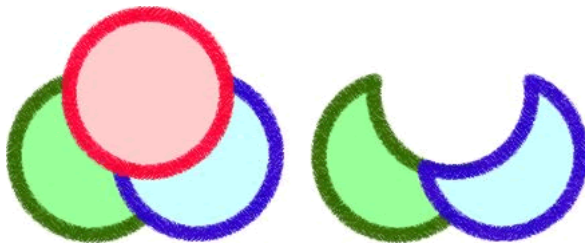


Para crear un trazado cerrado que abarque el área común a todos los trazados cerrados seleccionados:

Elija Modificar > Combinar trazados > Intersectar. El trazado resultante toma los atributos de trazo y relleno del objeto situado más atrás.

Eliminación de porciones de un objeto de trazado

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



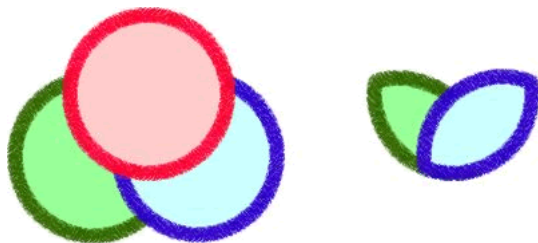
Para eliminar porciones de un objeto de trazado:

- 1 Seleccione el objeto de trazado que define el área que desea eliminar.
- 2 Elija Modificar > Organizar > Traer al frente.
- 3 Mantenga pulsada la tecla Mayús y añada a la selección el objeto de trazado del que desea eliminar partes.
- 4 Elija Modificar > Combinar trazados > Perforar.

Los atributos de trazo y de relleno no se modifican.

Recorte de un trazado

Es posible recortar un trazado utilizando la forma de otro. El trazado situado más adelante define la forma del área recortada.



Para recortar un trazado seleccionado:

- 1 Seleccione el objeto de trazado que define el área que va a recortar.
- 2 Elija Modificar > Organizar > Traer al frente.
- 3 Mantenga pulsada Mayús y añada a la selección el objeto de trazado que va a recortar.
- 4 Elija Modificar > Combinar trazados > Recortar.

El objeto de trazado resultante toma los atributos de trazo y relleno del objeto situado más atrás.

Simplificación de un trazado

Es posible suprimir puntos de un trazado manteniendo su forma general. El comando Simplificar elimina puntos redundantes de un trazado en la cantidad que se especifique.

Simplificar puede ser conveniente, por ejemplo, si una línea recta contiene más de dos puntos (para definir una línea recta bastan dos puntos). O puede suceder que el trazado contenga puntos situados exactamente unos sobre otros. Este comando eliminará los puntos que sean innecesarios para reproducir el trazado que se ha dibujado.

Para simplificar un trazado seleccionado:

- 1 Elija Modificar > Modificar el trazado > Simplificar.

Aparece el cuadro de diálogo Simplificar.

- 2 Introduzca una cantidad de simplificación y haga clic en Aceptar.

Cuanto mayor sea la cantidad de simplificación, mayor será el grado en que se permite que Fireworks modifique el trazado para reducir el número de sus puntos.

Expansión de un trazo

Es posible convertir el trazo de un trazado seleccionado en un trazado cerrado. El resultado crea la ilusión de un trazado sin relleno y con un trazo que toma los mismos atributos que el relleno del objeto original.



Nota: La expansión del trazo de un trazado que se intersecta consigo mismo puede generar resultados interesantes. Si el trazado original contiene un relleno, las partes en intersección no contendrán un relleno después de expandirse el trazo.

Para expandir el trazo de un objeto seleccionado:

- 1 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 vértice: en ángulo, redondeado o biselado.
- 4 Si elige el vértice en ángulo, establezca el ángulo mínimo, que es el punto en que un vértice de este tipo se convierte automáticamente en biselado. El ángulo mínimo es la relación entre la longitud del vértice en ángulo y la anchura del trazo.
- 5 Elija una opción de terminación: unida, cuadrada o redonda. Haga clic en **Aceptar**.

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

Contracción o expansión de un trazado

Es posible contraer o expandir el trazado de un objeto en una cantidad especificada de píxeles.

Para expandir o contraer un trazado seleccionado:

- 1 Elija Modificar > Modificar el trazado > Trazado hundido, para abrir el cuadro de diálogo Trazado hundido.
- 2 Elija una dirección para contraer o expandir el trazado:
Interior contrae el trazado.
Exterior expande el trazado.
- 3 Establezca la anchura entre el trazado original y el que va a contraer o expandir.
- 4 Especifique un tipo de vértice: en ángulo, redondeado o biselado.
- 5 Si elige el vértice en ángulo, establezca el ángulo mínimo, que es el punto en que un vértice de este tipo se convierte automáticamente en biselado. El ángulo mínimo es la relación entre la longitud del vértice en ángulo y la anchura del trazo.
- 6 Haga clic en Aceptar.
Un objeto de trazado más pequeño o más grande con los mismos atributos de trazo y relleno reemplaza al objeto original.

CAPÍTULO 7

Utilización de texto

Macromedia Fireworks MX cuenta con numerosas funciones de texto que suelen reservarse para las aplicaciones de autoedición más sofisticadas. Es posible crear texto con una gran variedad de fuentes y tamaños, así como ajustar su acercamiento, espaciado, color, interlineado, desplazamiento de línea de base y otras características. La combinación de las funciones de edición de texto de Fireworks con la amplia variedad de trazos, rellenos, efectos y estilos permite que el texto se convierta en un elemento vivo de los diseños gráficos. Además, se puede utilizar el revisor ortográfico de Fireworks para corregir la ortografía del texto.

La posibilidad de editar el texto en cualquier momento, incluso después de aplicar efectos automáticos como sombras o biseles, facilita la modificación del texto. También es posible copiar objetos que incluyan texto y cambiar el texto en cada copia. Para aumentar las posibilidades de diseño, se dispone de texto vertical, texto transformado, texto amoldado a un trazado y texto convertido en trazados o imágenes.

Es posible importar texto sin que pierda sus atributos de formato enriquecido. Además, cuando se importa un documento de Photoshop, el texto que contenga sigue siendo editable. Fireworks se ocupa de las fuentes no instaladas al realizar una importación solicitando al usuario que elija una fuente de sustitución o permitiéndole importar el texto como una imagen estática.

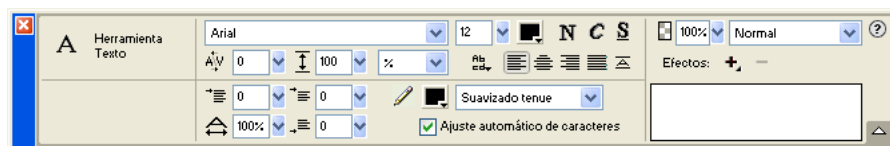
Introducción de texto

Con la herramienta Texto y las opciones del Inspector de propiedades, es posible introducir texto, asignarle formato y modificarlo en los gráficos.



Herramienta Texto

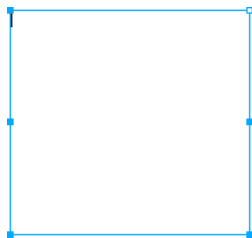
Nota: Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades de texto.



Inspector de propiedades cuando está seleccionada la herramienta Texto

Creación de bloques de texto

El texto de los documentos de Fireworks aparece dentro de un rectángulo con tiradores denominados bloque de texto.



Para introducir texto:

1 Elija la herramienta Texto.

El Inspector de propiedades muestra las opciones de la herramienta Texto.

2 Seleccione el color, la fuente, el tamaño, el espaciado y otras características de texto.

3 Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el lugar del documento donde desea que empiece el bloque de texto. Así se crea un bloque de texto de tamaño automático.

- Arrastre el ratón para dibujar un bloque de texto. Así se crea un bloque de texto de anchura fija.

Para más información sobre los distintos tipos de bloques de texto, consulte “Uso de bloques de texto de tamaño automático y de anchura fija” en la página 173.

4 Escriba el texto. Para introducir un cambio de párrafo, pulse Intro.

5 Si lo desea, seleccione texto en el bloque de texto después de escribirlo y cambie su formato.

6 Cuando termine de introducir texto, siga una de estas indicaciones:

- Haga clic fuera del bloque de texto.
- Elija otra herramienta en el panel Herramientas.
- Pulse la tecla Esc.

Desplazamiento de bloques de texto

Es posible seleccionar un bloque de texto y moverlo a cualquier lugar del documento, de manera idéntica a los demás objetos. Los bloques de texto también se pueden mover al arrastrar el ratón para crearlos.

Para desplazar un bloque de texto:

Arrástrelo a la nueva ubicación.

Para mover un bloque de texto al arrastrar el ratón para crearlo:

1 Mientras mantiene pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora y arrastre el bloque de texto a otro lugar del lienzo.

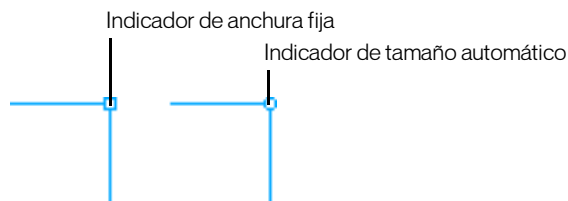
2 Suelte la barra espaciadora para continuar dibujando el bloque de texto.

Uso de bloques de texto de tamaño automático y de anchura fija

Los bloques de texto de Fireworks pueden tener un tamaño automático o una anchura fija. Un bloque de texto de tamaño automático se expande en horizontal a medida que se escribe. Si se borra texto, el bloque se reduce de tamaño para adaptarse al texto restante. Cuando se hace clic en el lienzo con la herramienta Texto y se comienza a escribir, de forma predeterminada se crean bloques de texto de tamaño automático.

Los bloques de texto de anchura fija permiten controlar la anchura del flujo de texto. Los bloques de este tipo se crean de forma predeterminada al arrastrar el ratón para dibujar un bloque de texto con la herramienta Texto.

Cuando el puntero de texto está activo dentro de un bloque de texto, la esquina superior derecha de éste muestra un círculo hueco o un cuadrado hueco. El círculo denota que se trata de un bloque de tamaño automático, mientras que el cuadrado indica que la anchura es fija. Un clic en la esquina alterna entre los dos tipos de bloque.



Un bloque de texto de anchura fija y uno de tamaño automático

Para asignar anchura fija o tamaño automático a un bloque de texto:

- 1 Haga doble clic dentro del bloque de texto.
- 2 Haga doble clic en el círculo o cuadrado de la esquina superior derecha del bloque de texto.
El bloque de texto cambia al otro tipo.

Para cambiar un bloque de texto seleccionado a anchura fija cambiando su tamaño:

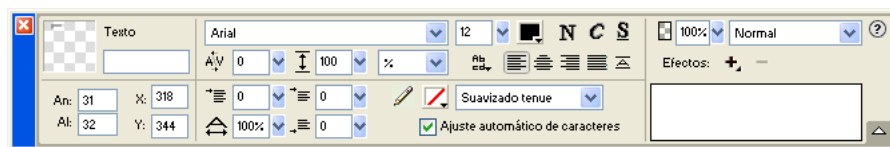
Arrastre un tirador de cambio de tamaño.

Esta operación transforma automáticamente el bloque de texto de tamaño automático a anchura fija.

Edición de texto

Dentro de un bloque de texto se pueden cambiar todos los aspectos, como el tamaño, la fuente, el espaciado, el interlineado y el desplazamiento de la línea de base. Al editar texto, sus atributos de trazo, relleno y efecto también se actualizan.

Los atributos de un bloque de texto pueden cambiarse con el Inspector de propiedades. Si está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades de texto.



Inspector de propiedades cuando hay texto seleccionado

También se puede utilizar el Editor de texto y los comandos del menú Texto para editar texto, pero el Inspector de propiedades ofrece la forma más rápida de cambiar sus atributos y aporta un control de edición más detallado que las otras dos posibilidades. Para más información sobre el Editor de texto, consulte “Utilización del Editor de texto” en la página 188.

Nota: Por lo que respecta al comando Deshacer, los cambios realizados durante una sesión de edición de texto constituyen una sola operación. Si se elige Editar > Deshacer mientras se edita texto, se cancelarán todas las ediciones de texto realizadas desde que se hizo doble clic en el bloque de texto para modificar su contenido.

Para editar texto:

1 Seleccione el texto que desea modificar:

- Haga clic en un bloque de texto con la herramienta Puntero o Subselección para seleccionar todo el bloque. Para seleccionar varios bloques al mismo tiempo, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras selecciona cada uno de los bloques.
- Haga doble clic en un bloque de texto con la herramienta Puntero o Subselección y resalte una serie de caracteres.
- Haga clic dentro de un bloque de texto con la herramienta Texto y resalte una serie de caracteres.

2 Realice las modificaciones.

Para obtener información sobre cómo modificar los atributos de texto, consulte “Selección de una fuente, un tamaño y un estilo de texto” en la página 174, “Aplicación de color al texto” en la página 175, “Definición del ajuste entre caracteres” en la página 176, “Definición del interlineado” en la página 177, “Definición de la orientación del texto” en la página 178, “Definición de la alineación del texto” en la página 179 y “Sangrado del texto” en la página 179.

3 Realice una de las siguientes acciones para aplicar los cambios:

- Haga clic fuera del bloque de texto.
- Elija otra herramienta en el panel Herramientas.
- Pulse la tecla Esc.

Selección de una fuente, un tamaño y un estilo de texto

La modificación de los atributos de fuente, tamaño y estilo del texto dentro de un bloque se realiza en el Inspector de propiedades.

Nota: Para utilizar fuentes Type 1 en sistemas operativos Macintosh 9.x, hay que tener instalado Adobe Type Manager 4 o posterior. En OS X no es necesario.

Para cambiar la fuente, el tamaño y el estilo de texto seleccionado con el Inspector de propiedades:

1 Para cambiar la fuente, elija una distinta en el menú emergente Fuente.



2 Para cambiar el tamaño de fuente, arrastre el deslizador emergente Tamaño o introduzca un valor en el cuadro de texto. El tamaño de la fuente se mide en puntos.

3 Para aplicar un estilo de negrita, cursiva o subrayado, haga clic en el botón del estilo correspondiente.

Nota: Cuando se transforma un bloque de texto y el resultado implica un cambio del tamaño o la escala del texto, el Inspector de propiedades presenta el mismo tamaño de fuente que antes de la transformación cuando el texto está seleccionado. La modificación posterior del tamaño de la fuente del texto transformado cambia el tamaño del texto, pero sólo con respecto a la transformación.

Aplicación de color al texto

El color del texto se controla mediante el cuadro Color de relleno. De forma predeterminada, el texto es negro y no tiene trazo. Es posible cambiar el color de todo el texto de un bloque seleccionado o sólo del texto resaltado dentro de un bloque. La herramienta Texto mantiene el color de texto actual de un bloque a otro.

La herramienta Texto mantiene el color de texto actual con independencia del color de relleno de otras herramientas. Cuando se utiliza otra herramienta después de la de Texto, los parámetros de relleno y trazo vuelven a los que había activos antes de que se utilizara la herramienta Texto. De igual forma, cuando se vuelve a la herramienta Texto, el color de relleno vuelve al color de texto más reciente y el trazo se define como Ninguno. El color actual de la herramienta Texto se mantiene aunque cambie de documento o cierre y vuelva a abrir Fireworks.

Es posible añadir un trazo y efectos automáticos a todo el texto de un bloque seleccionado, pero no al texto resaltado dentro de un bloque. Las características del trazo y los efectos automáticos aplicados a un bloque de texto se actualizan cuando se edita el texto del bloque, pero la herramienta Texto no mantiene unas ni otros si se crea otro bloque de texto. Para más información, consulte “Aplicación de trazos, rellenos y efectos al texto” en la página 182.

Aplicación de color a todo el texto de los bloques de texto seleccionados

Es posible aplicar color a todo el texto de los bloques de texto seleccionados mediante el Inspector de propiedades, cualquier cuadro Color de relleno o la herramienta Cuentagotas. También se puede utilizar cualquiera de los métodos siguientes para definir el color del texto de la herramienta Texto.

Para definir el color de todo el texto de un bloque seleccionado, siga una de estas instrucciones:

- Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades y elija un color en la ventana emergente, o elija un color de muestra en cualquier lugar de la pantalla utilizando el puntero de cuentagotas mientras una de las ventanas emergentes de color está abierta.



Cuadro Color de relleno en el Inspector de propiedades.

- Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas y elija un color en la ventana emergente, o elija un color de muestra en cualquier lugar de la pantalla utilizando el puntero de cuentagotas mientras está abierta la ventana emergente del cuadro Color de relleno.
- Haga clic en el icono situado junto al cuadro Color de relleno del panel Herramientas, elija la herramienta Cuentagotas y haga clic en un color de muestra en cualquier lugar de cualquier documento abierto.

El color del cuadro Color de relleno del panel Herramientas cambia para reflejar el color de muestra elegido con el puntero de cuentagotas o con la herramienta Cuentagotas; también cambia el color del texto seleccionado.

Aplicación de color a texto resaltado dentro de un bloque de texto

Es posible cambiar el color del texto resaltado dentro de un bloque de texto mediante el Inspector de propiedades o cualquier cuadro Color de relleno. La herramienta Cuentagotas no se puede utilizar para modificar el color del texto resaltado.

Nota: Si se intenta aplicar un trazo o efecto automático a texto resaltado dentro de un bloque, se seleccionará automáticamente todo el bloque de texto.

Para aplicar color sólo al texto resaltado dentro de un bloque, realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades y elija un color en la ventana emergente, o elija un color de muestra en cualquier lugar de la pantalla utilizando el puntero de cuentagotas mientras la ventana emergente de colores está abierta.
- Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas y elija un color en la ventana emergente, o elija un color de muestra en cualquier lugar de la pantalla utilizando el puntero de cuentagotas mientras está abierta la ventana emergente del cuadro Color de relleno.

Definición del ajuste entre caracteres

El ajuste entre caracteres aumenta o reduce la separación entre determinados pares de letras con el fin de mejorar su presentación. Muchas fuentes incluyen información que reduce automáticamente la separación entre determinados pares de letras, como “TA” o “Va”. El ajuste automático entre caracteres de Fireworks utiliza dicha información cuando presenta el texto, pero es posible desactivar esta función en el caso de utilizar tamaños de fuente pequeños o cuando el texto no esté suavizado. El ajuste se mide como un porcentaje.

Para definir el ajuste entre caracteres, puede utilizar el Inspector de propiedades o el teclado.

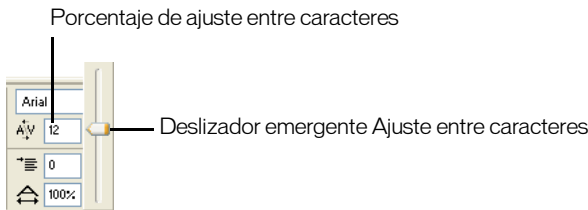
Para desactivar el ajuste automático de caracteres:

En el Inspector de propiedades, anule la selección de Ajuste automático de caracteres. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.

Para establecer el ajuste entre caracteres:

- 1 Realice una de las acciones siguientes para seleccionar el texto cuyo espacio entre caracteres desea ajustar:
 - Haga clic entre dos caracteres con la herramienta Texto.
 - Utilice la herramienta Texto para resaltar los caracteres que desee modificar.

- Utilice la herramienta Puntero para seleccionar un bloque de texto entero. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios bloques de texto.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
- En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Ajuste entre caracteres o introduzca un porcentaje en el cuadro de texto.



Cero representa el ajuste normal. Los valores positivos alejan las letras entre sí. Los valores negativos acercan las letras.

- Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras pulsa las teclas de flecha izquierda o derecha.

La tecla de flecha izquierda aumenta el espacio entre las letras en un 1%, y la de flecha derecha lo reduce en un 1%.

Sugerencia: Mantenga pulsadas las teclas Mayús y Control (Windows) o Mayús y Comando (Macintosh) mientras pulsa las teclas de flecha izquierda o derecha para modificar el ajuste en incrementos del 10%.

Definición del interlineado

El interlineado determina la distancia entre las líneas adyacentes de un párrafo. El interlineado se puede medir en píxeles o como porcentaje del tamaño de punto en que una línea de base está separada de la siguiente.

Para definir el interlineado, puede utilizar el Inspector de propiedades o el teclado.



Opciones de interlineado en el Inspector de propiedades

Para definir el interlineado del texto seleccionado en el Inspector de propiedades:

- 1 En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Interlineado o introduzca un valor en el cuadro de texto. El valor predeterminado es 100%.
- 2 Para cambiar el tipo de unidad de interlineado, elija % o px (píxeles) en el menú emergente Unidades de interlineado.

Para definir el interlineado del texto seleccionado mediante el teclado:

Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras pulsa las teclas de flecha arriba o abajo.

La tecla de flecha arriba aumenta el espacio entre las líneas, y la de flecha abajo las acerca.

Sugerencia: Mantenga pulsadas las teclas Mayús y Control (Windows) o Mayús y Comando (Macintosh) mientras pulsa las teclas de flecha arriba o abajo para modificar el interlineado en incrementos de 10.

Definición de la orientación del texto

Un bloque de texto puede estar orientado en sentido horizontal o vertical. De forma predeterminada, el texto se orienta en sentido horizontal.

Non est quod contemnas hoc
studendi genus. Mirum est ut
animus agitatione motuque
corporis excitetur.
Iam undique silvae et solitudo
ipsamque illud silentium quod
venationi datur magna
cogitationis incitamenta sunt.

N c s M a m e l s s i q d c i
o o t i n o x a i o l u a o n
n n u r i t c m l l o t g c
t d u m u i v i u d u i i
e e e m u q t u a t d r t t
s m n s u e n e u v a a
t n d e e t d d s e m t m
a i s a u i e o i n a i e
q s t g c t q t l a g o n
u g i o . u i e t n n t
o h e u t r e p n i a i a
d o n t a p e s t o s
c u t o u i n s
s i r m u i u
. o i q m n
n s u t
e e .

Orientación horizontal y vertical

El texto también puede discurrir de derecha a izquierda o de izquierda a derecha.

malucnugal lagunculam

Texto de izquierda a derecha y de derecha a izquierda

En Fireworks, la orientación horizontal o vertical y la dirección del texto se definen en el Inspector de propiedades. Estas configuraciones se aplican sólo a bloques de texto completos.

Para establecer la orientación de un bloque de texto seleccionado:



- 1 Haga clic en el botón Orientación de texto en el Inspector de propiedades.
- 2 Seleccione una opción de orientación en el menú emergente:

Horizontal de izquierda a derecha es el parámetro predeterminado para el texto en Fireworks para la mayoría de idiomas. Orienta el texto en sentido horizontal y presenta los caracteres de izquierda a derecha.

Horizontal de derecha a izquierda orienta el texto en sentido horizontal y presenta los caracteres de derecha a izquierda. Es útil para mostrar texto de idiomas en que el texto discurre de derecha a izquierda, como el hebreo o el árabe.

Vertical de izquierda a derecha orienta el texto en vertical. Si se aplica esta opción a líneas de texto separadas por retornos manuales o automáticos, cada línea de texto se muestra en una columna. Las columnas discurren de izquierda a derecha.

Vertical de derecha a izquierda orienta el texto en vertical. Las líneas separadas por retornos se muestran como columnas que discurren de derecha a izquierda. Esta opción es útil para mostrar texto de idiomas, como el japonés, en que el texto discurre de derecha a izquierda en columnas.

Nota: Los caracteres de texto vertical siempre discurren de arriba abajo. La elección de una de las opciones de orientación Vertical sólo afecta al orden de las columnas de texto, pero no al de los caracteres de texto.

Definición de la alineación del texto

La alineación determina la posición de un párrafo en relación con los bordes de su bloque de texto. La alineación de texto horizontal lo sitúa con relación a los bordes izquierdo y derecho de un bloque de texto. La alineación de texto vertical lo sitúa con respecto a los bordes superior e inferior de un bloque de texto. Para más información sobre la orientación horizontal o vertical del texto, consulte “Definición de la orientación del texto” en la página 178.

Es posible alinear el texto horizontal en el borde izquierdo o derecho del bloque, centrarlo o justificarlo totalmente para que se alinee tanto en el borde izquierdo como en el derecho. De forma predeterminada, el texto horizontal se alinea a la izquierda.

Es posible alinear el texto vertical en el borde superior o inferior, centrarlo dentro del bloque o justificarlo totalmente entre el borde superior y el inferior.

Para lograr un efecto de estiramiento o encajar el texto en un espacio determinado, se puede establecer la alineación de manera que el texto se expanda horizontalmente (en el caso de texto orientado en esa dirección) o verticalmente (en el caso de texto con orientación vertical).

lagunculam

Texto horizontal expandido para rellenar un bloque de texto

Los controles de alineación aparecen en el Inspector de propiedades cuando hay texto resaltado o un bloque de texto está seleccionado.



Opciones de alineación del texto en el Inspector de propiedades

Para establecer la alineación de texto:

- 1 Seleccione el texto.
- 2 Haga clic en un botón de alineación en el Inspector de propiedades.

Sangrado del texto

El Inspector de propiedades permite sangrar la primera línea de un párrafo. La sangría se mide en píxeles.



Opción Sangrado del párrafo en el Inspector de propiedades

Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.

Para sangrar la primera línea de párrafos seleccionados:

En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Sangrado del párrafo o introduzca un valor en el cuadro de texto.

Definición del espaciado entre párrafos

El Inspector de propiedades permite especificar la cantidad de espacio que se desea antes y después de los párrafos. El espaciado de los párrafos se mide en píxeles.



Opciones de espaciado de párrafos en el Inspector de propiedades

Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.

Para definir el espacio que precede a los párrafos seleccionados:

En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Espacio delante de párrafo o introduzca un valor en el cuadro de texto.

Para definir el espacio que sigue a los párrafos seleccionados:

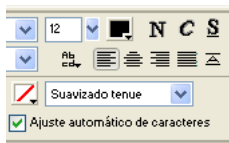
En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Espacio después de párrafo o introduzca un valor en el cuadro de texto.

Suavizado de los bordes de texto

Para que se alise el borde del texto, se aplica la técnica de suavizado. De este modo los bordes del texto se funden con el fondo y el texto aparecerá más claro y legible cuando tenga un gran tamaño.



Para definir el suavizado se utiliza el Inspector de propiedades. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.



Opciones de suavizado en el Inspector de propiedades

El suavizado se aplica a todos los caracteres de un bloque de texto.

Para aplicar un borde suavizado al texto seleccionado:

En el Inspector de propiedades, elija una opción en el menú emergente Nivel de suavizado: nítido, fuerte o tenue o Sin suavizado.

Nota: Cuando en Fireworks se abren archivos vectoriales, como los de FreeHand, el texto aparece suavizado. Este atributo puede cambiarse con el Inspector de propiedades. Para obtener más información sobre la apertura de archivos de vectores, consulte “Funcionamiento con otras aplicaciones de gráficos vectoriales” en la página 387.

Expansión y contracción de la anchura de los caracteres

Es posible expandir o contraer la anchura de los caracteres del texto horizontal mediante la opción Escala horizontal del Inspector de propiedades.

La escala horizontal se mide en valores porcentuales. 100% es el valor predeterminado.



Opción Escala horizontal en el Inspector de propiedades

Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.

Para expandir o contraer caracteres seleccionados:

En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Escala horizontal o introduzca un valor en el cuadro de texto. Un valor mayor de 100% aumenta la anchura o la altura de los caracteres, mientras que uno menor contrae la anchura o la altura.

Desplazamiento de la línea de base

El desplazamiento de la línea de base determina la colocación del texto por encima o por debajo de su línea de base natural. Si no existe tal desplazamiento, el texto se sitúa sobre la línea de base. El desplazamiento de la línea de base permite crear caracteres de subíndice y de superíndice.

Non ^{est} quod contemnas hoc studendi genus.

Los controles del desplazamiento de la línea de base se encuentran en el Inspector de propiedades. El desplazamiento se mide en píxeles.



Opción Desplazamiento de línea de base en el Inspector de propiedades

Para definir el desplazamiento de la línea de base para texto seleccionado:

En el Inspector de propiedades, arrastre el deslizador emergente Desplazamiento de línea de base o introduzca un valor en el cuadro de texto para especificar la cantidad de desplazamiento. La introducción de valores positivos crea caracteres en superíndice. Los negativos generan caracteres en subíndice.

Aplicación de trazos, rellenos y efectos al texto

Es posible aplicar trazos, rellenos y efectos al texto de un bloque de texto seleccionado, de la misma manera que a cualquier otro objeto. Cualquier estilo del panel Estilos se puede aplicar al texto, aunque no sea un estilo de texto. También se puede crear un nuevo estilo guardando los atributos de texto.

Después de crear texto, sigue siendo editable en Fireworks. Los trazos, rellenos, efectos y estilos se actualizan automáticamente cuando se edita el texto.



Texto al que se ha aplicado trazo, relleno, efecto y estilo

El color sólido de texto se puede aplicar a texto resaltado en un bloque de texto. Sin embargo, los atributos de trazo, los efectos automáticos y los atributos de relleno no sólido (como rellenos degradados) se aplican a todo el texto de un bloque seleccionado y no sólo al texto resaltado.

Para más información sobre trazos y rellenos, consulte Capítulo 8, “Aplicación de colores, trazos y rellenos,” en la página 191. Para más información sobre la utilización de los estilos, consulte “Uso de estilos” en la página 251. Para obtener información sobre los efectos automáticos, consulte “Aplicación de efectos automáticos” en la página 215.

La herramienta Texto no mantiene los parámetros del trazo ni de los efectos automáticos cuando se crea otro bloque de texto. No obstante, los atributos de trazo, relleno y efectos automáticos que se aplican al texto pueden guardarse para utilizarlos como estilo en el panel Estilos. Cuando se guardan atributos de texto como un estilo, no se almacena el texto en sí, sino solamente los atributos.

Para guardar atributos de texto como estilo:

- 1 Cree un objeto de texto y aplíquelo los atributos que desee.
- 2 Seleccione el objeto de texto.
- 3 Elija Nuevo estilo en el menú de opciones del panel Estilos.
- 4 Elija las propiedades que desea que formen parte del nuevo estilo y asígnele un nombre.
- 5 Haga clic en Aceptar.

Unión de texto a un trazado

Para liberar al texto de las limitaciones de los bloques rectangulares, es posible dibujar un trazado y amoldarle texto. El texto fluye a lo largo de la forma del trazado y sigue siendo editable. Para más información sobre el dibujo de distintos tipos de trazados, consulte “Dibujo de formas básicas” en la página 149.

Un trazado al que se amolda texto pierde temporalmente sus atributos de trazo, relleno y efecto. Los atributos de trazo, relleno y efectos que se apliquen posteriormente afectarán al texto, no al trazado. Si luego se separa el texto del trazado, éste recupera sus atributos de trazo, relleno y efectos.

Nota: La unión de texto que contiene retornos manuales o automáticos a un trazado puede producir resultados imprevistos.

Si el texto amoldado a un trazado abierto excede la longitud de éste, el texto sobrante pasa al principio de una nueva línea y repite la forma del trazado.

lagunculam sic etiam
pugillares feras.

Texto unido a un trazado que pasa a otra línea y repite la forma del trazado

Para colocar texto en un trazado:

- 1 Mantenga presionada la tecla Mayús mientras selecciona un bloque de texto y un trazado.
- 2 Elija Texto > Unir al trazado.

Para separar texto de un trazado seleccionado:

Elija Texto > Separar del trazado.

Edición de trazados y de texto unido a trazados

El texto que se ha amoldado a un trazado sigue siendo editable. Además, es posible modificar la forma del trazado.

Para editar texto amoldado a un trazado, realice una de las siguientes acciones:

- Haga doble clic en el objeto de texto unido a un trazado con la herramienta Puntero o Subselección.
- 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 Vuelva a amoldar el texto al trazado.

Modificación de la orientación y dirección del texto en un trazado

El orden en que se dibuja un trazado determina la dirección del texto que se le amolda. Por ejemplo, si dibuja un trazado de derecha a izquierda, el texto amoldado aparece hacia atrás y boca abajo.

— lamuncul

Texto amoldado a un trazado dibujado de derecha a izquierda

Es posible cambiar la orientación o invertir la dirección del texto unido a un trazado. También se puede cambiar el punto inicial del texto en el trazado.

Para cambiar la orientación del texto en un trazado seleccionado:

Elija Texto > Orientación y seleccione una orientación.

Para invertir la dirección del texto en un trazado seleccionado:

Elija Texto > Invertir dirección.



Texto girado alrededor de un trazado



Texto con orientación vertical sobre un trazado



Texto sesgado verticalmente alrededor de un trazado



Texto sesgado horizontalmente alrededor de un trazado

Para mover el punto inicial del texto unido a un trazado:

- 1 Seleccione el objeto de texto unido a trazado.
- 2 En el Inspector de propiedades, introduzca un valor en el cuadro de texto Desplazamiento del texto. A continuación pulse Intro.

Nota: Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.

Transformación de texto

Es posible transformar los bloques de texto de la misma manera que otros objetos. El texto se puede escalar, rotar, inclinar y reflejar para crear efectos originales.

El texto transformado continúa siendo editable, pero transformaciones drásticas pueden dificultar su legibilidad. La transformación del texto no cambia su tamaño en puntos. Cuando se transforma un bloque de texto y el resultado implica un cambio del tamaño o la escala del texto, el Inspector de propiedades muestra el mismo tamaño de fuente que antes de la transformación cuando el texto está seleccionado. La modificación posterior del tamaño de la fuente del texto transformado cambiará el tamaño del texto, pero sólo con respecto a la transformación. Para más información, consulte “Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones” en la página 120.

Conversión de texto en trazados

Es posible convertir texto en trazados y editar a continuación la forma de las letras como cualquier objeto vectorial. Una vez convertido el texto en trazados, se pueden utilizar todas las herramientas de edición de vectores para editarlos, aunque ya no podrá editarse como texto.

Para convertir el texto seleccionado en trazados:

Seleccione Texto > Convertir en trazados.

El texto convertido en trazados retiene todos sus atributos visuales, aunque sólo puede editarse como trazado. Además, los caracteres convertidos se pueden modificar como grupo o de forma individual.



Para editar individualmente los trazados de los caracteres convertidos, realice una de las siguientes acciones:

- Seleccione el texto convertido con la herramienta Subselección.
- Seleccione el texto convertido y elija Modificar > Desagrupar.

Los trazados individuales de los caracteres convertidos se pueden tratar con las herramientas de edición de vectores. Para más información sobre la edición de trazados, consulte “Edición de trazados” en la página 162.

Es posible crear un trazado compuesto a partir de un objeto de texto que se creó convirtiendo texto en trazados.

Para crear un trazado compuesto a partir de un objeto de texto que se creó convirtiendo texto en trazados:

- 1 Seleccione el grupo de trazados.
- 2 Elija Modificar > Desagrupar.
- 3 Elija Modificar > Combinar trazados > Unir.

Importación de texto

Para utilizar texto de otros documentos, es posible arrastrarlo y colocarlo o copiarlo y pegarlo del documento de origen en el documento actual de Fireworks. También se puede abrir o importar un archivo de texto completo en Fireworks.

Fireworks puede importar los tipos de texto RTF (con formato) y ASCII (sin formato).

Para abrir o importar un archivo de texto:

- 1 Elija Archivo > Abrir o Archivo > Importar.
- 2 Desplácese a la carpeta que contiene el archivo.
- 3 Elija el archivo y haga clic en Aceptar.

Texto de Photoshop

Es posible abrir o importar un archivo de Photoshop que contenga texto, así como copiar y pegar o arrastrar y colocar texto de un archivo de Photoshop en el documento actual de Fireworks. Para más información, consulte “Colocación de gráficos de Photoshop en Fireworks” en la página 397.

Archivos RTF

Al importar texto RTF, Fireworks mantiene los siguientes atributos:

- Fuente, tamaño y estilo (negrita, cursiva, subrayado)
- Alineación (izquierda, derecha, centrada, justificada)
- Interlineado
- Desplazamiento de línea de base
- Rango del ajuste entre caracteres
- Escala horizontal
- Color del primer carácter

Los demás datos RTF no se tienen en cuenta.

Fireworks no puede importar texto RTF mediante las operaciones de copiar y pegar o arrastrar y colocar.

Texto ASCII

El texto ASCII se puede importar utilizando cualquiera de los métodos de importación. El texto ASCII importado toma la fuente predeterminada actual, con una altura de 12 píxeles, y el color de relleno actual.

Administración de fuentes no disponibles

Si abre un documento en Fireworks que contiene fuentes no instaladas en su sistema, Fireworks le pregunta si desea sustituirlas o mantener su aspecto. Esta opción le resultará útil si comparte archivos con usuarios de otros equipos que pueden tener instaladas fuentes diferentes.

Si elige Mantener aspecto, el texto se sustituye por una imagen de mapa de bits que representa el aspecto del texto en su fuente original. Aún así podrá editar el texto, pero al hacerlo, Fireworks sustituye dicha imagen por una fuente que esté instalada en el sistema. Esto puede ocasionar que cambie el aspecto del texto.

Es posible elegir las fuentes que sustituirán a las no encontradas. Una vez sustituidas, el documento se abre y el texto se puede editar y guardar. Cuando se vuelva a abrir el documento en un sistema que tenga instaladas las fuentes originales, Fireworks lo recordará y las utilizará.

Para seleccionar una fuente de sustitución:

1 Abra un documento que contenga fuentes no disponibles.

Se abre el cuadro de diálogo Fuentes que faltan.

2 Elija una fuente no encontrada en la lista Cambiar fuente no encontrada.

3 Siga uno de estos procedimientos:

- Elija una fuente de sustitución en la lista 'A'.
- Elija que el texto se muestre en la fuente predeterminada del sistema.
- Deje la fuente no encontrada como está; para ello haga clic en Sin cambios.

4 Haga clic en Aceptar.

La siguiente vez que abra un documento con las mismas fuentes no encontradas, el cuadro de diálogo Fuentes que faltan incluirá las fuentes elegidas.

Revisión ortográfica

El comando Ortografía del menú Texto permite comprobar la ortografía de ciertos bloques de texto o de todo el texto de un documento.

Para revisar la ortografía del texto:

1 Seleccione uno o varios bloques de texto. Si no hay ningún bloque seleccionado, se comprobará la ortografía de todo el documento.

2 Elija Texto > Ortografía.

3 Si nunca antes ha ejecutado esta función en Fireworks, se abrirá un cuadro de diálogo que le solicitará que elija un diccionario. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo. Elija un idioma en la lista Diccionario y haga clic en Aceptar.

Si no elige un idioma, se le pedirá que elija el diccionario de un idioma cada vez que compruebe la ortografía de un documento.

Nota: La opción Macromedia.tlx siempre aparece seleccionada al principio de la lista de diccionarios. Para obtener más información sobre esta opción, consulte "Personalización de Ortografía" en la página 188.

4 Aparece el cuadro de diálogo Ortografía. Para cada palabra que se encuentre, elija la opción pertinente:

Añadir a personal añade la palabra no reconocida al diccionario personal.

Ignorar omite la aparición actual de la palabra no reconocida.

Ignorar todas omite todas las apariciones de la palabra no reconocida durante la sesión actual de comprobación de ortografía. La siguiente vez que realice la comprobación, la palabra no reconocida se identificará de nuevo como no encontrada.

Cambiar sustituye la aparición actual de la palabra no reconocida por el texto que escriba en el cuadro Cambiar a o por la selección de la lista Sugerencias.

Cambiar todo sustituye todas las apariciones de la palabra no reconocida de la misma forma.

Eliminar borra una palabra repetida cuando se encuentran duplicados.

Cuando Fireworks termina de comprobar la ortografía de un documento, se cierra el cuadro de diálogo Ortografía y aparece un mensaje que indica que ha terminado la comprobación de la ortografía.

Personalización de Ortografía

La forma en que Fireworks comprueba la ortografía de los documentos se puede personalizar mediante el cuadro de diálogo Configuración de ortografía.

En él es posible especificar diccionarios de uno o varios idiomas para que Fireworks los utilice durante la revisión de la ortografía, así como editar las palabras del diccionario personal. También se puede especificar qué elementos debe comprobar Fireworks, incluso las direcciones de Internet y de archivos.

Para personalizar la revisión de la ortografía en Fireworks:

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Elija Texto > Configuración de ortografía.
- Haga clic en el botón Configuración del cuadro de diálogo Ortografía.

2 Elija las opciones que desee en el cuadro de diálogo Configuración de ortografía:

- Elija diccionarios para uno o más idiomas.

Nota: La opción Macromedia.tlx siempre aparece seleccionada al principio de la lista de diccionarios. Es el archivo que contiene el diccionario personalizado del usuario.

- Si desea buscar un diccionario personalizado, haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto Ruta de acceso al Diccionario personal.
- Para editar el diccionario personalizado, haga clic en el botón Editar diccionario personal y añada, elimine o modifique palabras en la lista.
- Elija los tipos de palabras que desea incluir en la revisión ortográfica.

3 Haga clic en Aceptar.

Utilización del Editor de texto

En Fireworks 4 y versiones anteriores, el texto se creaba y editaba en el Editor de texto. Todas las opciones de edición y formato de texto que existían en el Editor de texto se encuentran ahora en el Inspector de propiedades. No obstante, aún se puede acceder al Editor de texto a través del menú Texto.

El Editor de texto es útil para trabajar con texto que puede ser difícil de editar en pantalla, como los bloques de texto grandes, el texto amoldado a un trazado o el texto con fuentes y tamaños apenas legibles. Existe la opción de mostrar el texto en la fuente del sistema y en el tamaño predeterminado para facilitar su edición.

Nota: Algunas funciones de texto que son nuevas en Fireworks MX no están disponibles en el Editor de texto.

Para mostrar el Editor de texto:

- 1 Seleccione un bloque de texto y elija Texto > Editor.
- 2 Modifique y formatee el texto con las opciones disponibles.
- 3 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios y cerrar el Editor de texto.

Para ver el texto en la fuente del sistema:

En el Editor de texto, anule la selección de Mostrar fuente.

Mostrar fuente

Para ver el texto con el tamaño predeterminado:

En el Editor de texto, anule la selección de Mostrar tamaño y color.

Mostrar tamaño y color

CAPÍTULO 8

Aplicación de colores, trazos y rellenos

Macromedia Fireworks MX dispone de una gran diversidad de paneles, herramientas y opciones para organizar y elegir colores y aplicarlos a las imágenes de mapa de bits y a los objetos vectoriales.

En el panel Muestras, es posible elegir un grupo de muestras preestablecidas como Cubos de color, Tono continuo o Escala de grises, o crear grupos personalizados que incluyan, por ejemplo, los colores preferidos o los aprobados por un cliente. En el Mezclador de colores, se puede escoger un modelo de color, como Hexadecimal, RVA o Escala de grises, y a continuación elegir los colores de trazo y relleno directamente en la barra de colores o introduciendo valores de color específicos.

Por todo el espacio de trabajo de Fireworks, existen cuadros de color que muestran los colores escogidos actualmente para las opciones y características de los objetos. Cuando se hace clic en un cuadro de color, se abre una ventana emergente en que se puede escoger un color para ese cuadro. Si se desplaza el puntero fuera de la ventana emergente abierta, se puede hacer clic en cualquier color mostrado en la pantalla para aplicarlo al cuadro de color.

La sección Colores del panel Herramientas contiene controles de color de trazo y relleno junto con otras opciones. La sección Mapa de bits contiene las herramientas Cubo de pintura, Degradado y Cuentagotas, que permiten aplicar color a selecciones de mapa de bits, a áreas de un color similar y a objetos vectoriales. Para obtener información sobre estas herramientas de mapa de bits, consulte Capítulo 5, “Utilización de mapas de bits,” en la página 127.

Nota: Para obtener información sobre la corrección de color usando efectos automáticos y filtros, consulte “Ajuste del color y el tono de un mapa de bits” en la página 135.

Utilización de la sección Colores del panel Herramientas

La sección Colores del panel Herramientas contiene controles para activar los cuadros Color de trazo y Color de relleno, que a su vez determinan si los colores elegidos afectan a los trazos o a los rellenos de los objetos seleccionados. Además, también presenta controles para restaurar rápidamente los colores predeterminados, para no utilizar colores de trazo ni relleno y para intercambiar los colores de trazo y relleno.

Para activar el cuadro Color de trazo o Color de relleno:

Haga clic en el icono situado junto al cuadro Color de trazo o Color de relleno del panel Herramientas. El cuadro de color activo se muestra como un botón pulsado en dicho panel.

Nota: La herramienta Cubo de pintura rellena las selecciones de píxeles y los objetos vectoriales con el color mostrado en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas.



Cuadros de color en el panel Herramientas y la ventana emergente de colores

Para restablecer los colores predeterminados:

Haga clic en el botón Establecer colores predeterminados de trazo/relleno en el panel Herramientas o en el Mezclador de colores.

Para quitar el trazo y el relleno de los objetos seleccionados mediante el botón Sin trazo ni relleno:

- 1 Haga clic en el botón Sin trazo ni relleno en la sección Colores del panel Herramientas.
La característica activa cambia a ausencia de trazo o de relleno.
- 2 Para establecer la característica inactiva como Ninguno también, haga clic otra vez en el botón Sin trazo ni relleno.

Nota: Para asignar ningún relleno o trazo a los objetos seleccionados, también se puede hacer clic en el botón Transparente de cualquier ventana emergente Color de relleno o Color de trazo, o elegir Ninguno en el menú emergente Opciones de relleno u Opciones del trazo en el Inspector de propiedades.

Para intercambiar los colores de relleno y de trazo:

- 1 Haga clic en el botón Intercambiar colores de trazo/relleno del panel Herramientas o del Mezclador de colores.

Organización de grupos de muestras y modelos de color

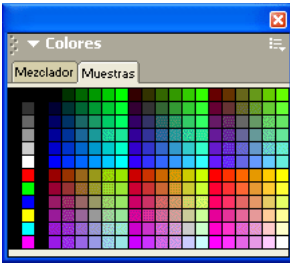
El panel Muestras y el Mezclador de colores se combinan para constituir el panel Colores. En el panel Muestras, es posible ver, cambiar, crear y editar grupos de muestras, así como elegir colores de trazo y de relleno. Por su parte, el Mezclador de colores permite escoger un modelo de color, mezclar colores de trazo y de relleno arrastrando los deslizadores de los valores de color o introduciendo valores de color, y elegir los colores de trazo y de relleno directamente en la barra de colores.

Aplicación de colores mediante el panel Muestras

El panel Muestras presenta todos los colores del grupo de muestras actual. Es posible utilizarlo para aplicar colores de trazo o relleno al texto o los objetos vectoriales seleccionados.

Para aplicar un color al trazo o relleno de un objeto seleccionado mediante el panel Muestras:

- 1 Haga clic en el icono situado junto al cuadro Color de trazo o Color de relleno del panel Herramientas o del Inspector de propiedades para activarlo.
- 2 Si el panel Muestras no está abierto ya, elija Ventana > Muestras.

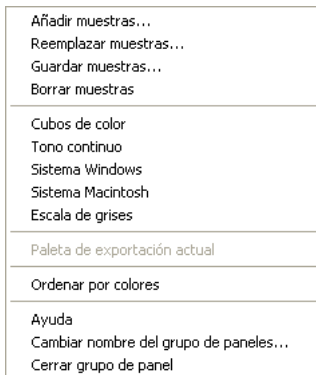


Panel Muestras

- 3 Haga clic en una muestra para aplicar el color al trazo o relleno del objeto seleccionado. El color aparece en el cuadro Color de trazo o Color de relleno que esté activo.

Cambio del grupo de muestras

Es muy fácil cambiar a otro grupo de muestras o crear uno propio. El menú de opciones del panel Muestras contiene los siguientes grupos de muestras: Cubos de color, Tono continuo, Sistema Macintosh, Sistema Windows y Escala de grises. Es posible importar muestras personalizadas de archivos de paleta de colores guardados como archivos ACT o GIF.



Menú de opciones del panel Muestras

Para elegir un grupo de muestras:

Elija un grupo de muestras en el menú de opciones del panel Muestras.

Nota: La opción Cubos de color vuelve al grupo predeterminado de muestras.

Para elegir un grupo de muestras personalizado:

- 1 Elija Reemplazar muestras en el menú de opciones del panel Muestras.
- 2 Desplácese a la carpeta apropiada y elija un archivo de muestras.
- 3 Haga clic en Abrir.
Las muestras de color del archivo elegido sustituyen a las anteriores.

Nota: Para obtener información sobre la creación de grupos personalizados de muestras, consulte “Personalización del panel Muestras” en la página 194 y “Almacenamiento de paletas” en la página 342.

Para añadir muestras de una paleta de colores externa a las muestras actuales:

- 1 Elija Añadir muestras en el menú de opciones del panel Muestras.
- 2 Desplácese a la carpeta apropiada y elija un archivo de paleta de colores.

Nota: Fireworks puede importar muestras de las paletas exportadas como archivos ACT o GIF.

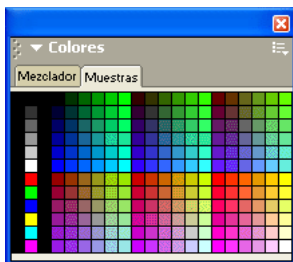
- 3 Haga clic en Aceptar.

Las muestras nuevas se añaden a continuación de las muestras actuales.

Personalización del panel Muestras

Mediante el panel Muestras, es posible añadir, suprimir, reemplazar y clasificar muestras de color o grupos completos de muestras.

Nota: Las operaciones de adición o eliminación de muestras no se anulan con Editar > Deshacer.



Panel Muestras

Para añadir un color al panel Muestras:

- 1 Elija la herramienta Cuentagotas en el panel Herramientas.
- 2 En el menú emergente Muestra del Inspector de propiedades, elija el número de píxeles que desea para el tamaño del muestreo: 1 píxel, Media 3x3 o Media 5x5.
- 3 Haga clic en cualquier lugar dentro de cualquier ventana de documento de Fireworks para elegir un color.
- 4 Desplace la punta del puntero Cuentagotas al espacio libre que hay después de la última muestra en el panel Muestras.
El puntero adopta la forma de cubo de pintura.
- 5 Haga clic para añadir la muestra.

Sugerencia: Cuando se selecciona Adaptar a Web Safe en el menú de opciones de la ventana emergente de colores, cualquier color no seguro para la web que se elija con el puntero de cuentagotas se cambia al color seguro más parecido.

Para reemplazar una muestra por otro color:

- 1 Elija la herramienta Cuentagotas en el panel Herramientas.

- 2 En el menú emergente Muestra del Inspector de propiedades, elija el número de píxeles que desea para el tamaño del muestreo: 1 píxel, Media 3x3 o Media 5x5.
- 3 Haga clic en cualquier lugar dentro de cualquier ventana de documento de Fireworks para elegir un color.
- 4 Mantenga presionada Mayús y coloque el puntero sobre una muestra del panel Muestras. El puntero adopta la forma de cubo de pintura.
- 5 Haga clic en la muestra para reemplazarla por el nuevo color.

Para eliminar una muestra del panel Muestras:

- 1 Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras sitúa el puntero sobre una muestra. El puntero adopta la forma de tijeras.
- 2 Haga clic en una muestra para borrarla del panel Muestras.

Para guardar la selección de colores producto del muestreo:

- 1 Añada colores seleccionados al panel Muestras.
- 2 Elija Guardar muestras en el menú de opciones del panel Muestras. Se abre el cuadro de diálogo de exportación de muestras.
- 3 Elija un nombre de archivo y un directorio y haga clic en Guardar.

Borrado y ordenación de las muestras

Mediante el menú de opciones del panel Muestras, es posible borrar y ordenar las muestras:

Para borrar u ordenar las muestras:

Elija uno de los comandos siguientes en el menú de opciones del panel Muestras:

Borrar muestras vacía todo el panel Muestras.

Ordenar por colores ordena las muestras por el valor de los colores.

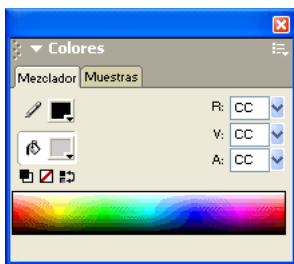
Creación de colores con el Mezclador de colores

En el Mezclador de colores, es posible crear colores arrastrando deslizadores o introduciendo valores para componente de un modelo de color, como RVA, Hexadecimal o CMA. El color que se cree se aplica al cuadro activo Color de trazo o Color de relleno. El Mezclador de colores también dispone de una barra de colores que muestra la gama de colores del modelo actual. Es posible hacer clic en cualquier lugar de dicha barra para aplicar un color. También se puede hacer clic en el selector de colores del sistema para elegir un color del sistema Windows o Macintosh.

Sugerencia: Aunque CMA es uno de los modelos de color disponibles, los gráficos exportados directamente desde Fireworks no son idóneos para imprimir. Para aprovechar los gráficos exportados desde Fireworks para su impresión, puede importarlos en FreeHand MX, que realiza una conversión automática a CMAN de las imágenes RVA cuando las envía a separaciones de color digitales. Para más información, consulte la documentación de FreeHand MX.

Mezcla de colores

El Mezclador de colores permite ver los valores del color activo y editarlos para crear otros nuevos.



De manera predeterminada, el Mezclador de colores identifica los colores RVA como valores hexadecimales correspondientes a los componentes rojo (R), verde (V) y azul (A). Los valores RVA hexadecimales se calculan a partir de la serie comprendida entre 00 y FF.

Elija	Para expresar los 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 RVA de rojo, verde y azul, donde cada componente puede tener un valor hexadecimal comprendido entre 00 y FF. 00-00-00 corresponde al negro y FF-FF-FF al blanco.
MSB	Valores de matiz, saturación y brillo, donde Matiz tiene un valor comprendido entre 0 y 360 grados, y Saturación y Brillo, un porcentaje entre 0 y 100.
CMA	Valores de cian, magenta y amarillo, donde cada componente 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.

Es posible elegir diferentes modelos de color en el menú de opciones del Mezclador de colores. El valor de cada componente del color actual cambia en cada modelo de color.

Para ver el Mezclador de colores:

Elija Ventana > Mezclador de colores.

Para aplicar un color de la barra a un objeto vectorial seleccionado:

- 1 Haga clic en el icono situado junto al cuadro Color de trazo o Color de relleno en el Mezclador de colores.
- 2 Sitúe el cursor sobre la barra de colores.
El puntero adopta la forma de cuentagotas.
- 3 Haga clic para seleccionar un color.
El color se aplica al objeto seleccionado y se convierte en el color activo de trazo o de relleno.

Para elegir un color en el Mezclador de colores:

- 1 Anule la selección de todos los objetos antes de mezclar un color, para impedir la modificación accidental de objetos al mezclar los colores.
- 2 Haga clic en el cuadro Color de trazo o Color de relleno para seleccionarlo como destino del nuevo color.
- 3 Elija un modelo de color en el menú de opciones del Mezclador de colores.
- 4 Realice una de las acciones siguientes para especificar los valores de los componentes del color:
 - Escriba valores en los cuadros de texto de los componentes de color.
 - Utilice los deslizadores emergentes.
 - Seleccione un color en la barra de colores.

Es posible añadir este color al panel Muestras para volver a utilizarlo. Para más información, consulte “Personalización del panel Muestras” en la página 194.

Para alternar entre los modelos de color mostrados en la barra de colores:

Con la tecla Mayús presionada, haga clic en la barra de colores situada en la base del Mezclador de colores.

Nota: Las opciones del Mezclador de colores no cambian.

Creación de colores con el selector de colores del sistema

Es posible crear colores utilizando los cuadros de diálogo del sistema de Windows o Macintosh, en lugar de usar el Mezclador de colores y el panel Muestras.

Para elegir un color en el selector del sistema:

- 1 Haga clic en cualquier cuadro de color.
- 2 Elija Sistema operativo Windows o Mac OS en el menú de opciones de la ventana emergente. Las muestras de color del sistema se muestran en la ventana emergente.
- 3 Elija un color en el selector del sistema. Este color se convierte en el nuevo color de trazo o relleno.

Para obtener información sobre cómo añadir un color del selector al panel Muestras, consulte “Personalización del panel Muestras” en la página 194.

Visualización de valores de color

Además del Mezclador de colores y de la ventana emergente de color, es posible utilizar el panel Información para identificar los valores de un color.

Para ver el valor de un color de cualquier parte del documento en el panel Información:

- 1 Elija Ventana > Información para mostrar el panel Información.
- 2 Sitúe el cursor sobre el objeto que contiene el color que desea ver (sólo en Windows).

Para ver el valor del color del trazo o relleno activo, realice una de estas operaciones:

- Elija Ventana > Mezclador de colores para valores RVA o de otro sistema de colores.
- Haga clic en un cuadro de color para abrir la ventana emergente y observe el valor hexadecimal en la parte superior de la ventana.

- Sitúe el puntero sobre un cuadro de color y lea la ayuda emergente (sólo en Windows).

Nota: De forma predeterminada, los valores RVA del color aparecen en el panel Información y en el Mezclador de colores, y su valor hexadecimal se muestra en la ventana emergente y en la ayuda emergente del cuadro de color en Windows. No obstante el modelo de color que se muestra en el Mezclador de colores o el panel Información se puede cambiar en cualquier momento.

Para mostrar la información del color en otro modelo:

Elija otro modelo de color en el menú de opciones del panel Información o en el del Mezclador de colores.

Tramados con colores seguros para la web

Algunas veces puede ser necesario utilizar colores que no sean seguros para la web. Por ejemplo, el logotipo de una empresa puede utilizar un color no seguro para la web. Para obtener un color seguro que no varíe ni se degrade cuando se exporte con una paleta segura para la web, utilice un relleno de tramado web.

Nota: El tramado web puede aumentar el tamaño del archivo.



Los rellenos de tramado web se crean con dos colores seguros para web.

Para utilizar el relleno de tramado web:

- 1 Seleccione un objeto que contenga un color que no sea seguro para la web.
- 2 Elija Tramado web en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.
- 3 Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades.

Se abre la ventana emergente de color, que muestra las opciones de los rellenos de tramado web. El color no seguro para la web presente en el objeto aparece en el cuadro Color origen de la ventana de opciones de relleno. Los dos colores de tramado seguros para la web aparecen en los cuadros de color de la derecha. El tramado web aparece en el objeto y se convierte en su color de relleno activo.

Nota: La selección de Suavizado o Fundido para el borde de un relleno de tramado web produce colores no seguros para la red.

- 4 Haga clic fuera de la ventana emergente para cerrarla.

Para crear la ilusión de verdadero relleno transparente en un navegador web:

- 1 Seleccione el objeto al que desea aplicar un relleno transparente.
- 2 Elija Tramado web en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.
- 3 Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades. Se abre la ventana emergente de color, que muestra las opciones de los rellenos de tramado web.

- 4 Haga clic en la opción Transparente.

Los cuadros de color situados en el lado derecho de la ventana emergente cambian para reflejar la selección y el objeto se vuelve translúcido en el lienzo.

- 5 Haga clic fuera de la ventana emergente para cerrarla.

- 6 Exporte el objeto a un archivo GIF o PNG estableciendo Transparencia de índice o Transparencia alfa. Para obtener más información sobre la exportación de archivos con transparencia, consulte “Definición de determinadas áreas en transparentes” en la página 343.

Cuando vea la imagen en un navegador web, el fondo de la página web se verá a través de cada dos píxeles del relleno de tramado web transparente, creando así el efecto de translucidez.

Nota: No todos los navegadores admiten los archivos PNG.

Uso de los cuadros de color y de las ventanas emergentes de color

Por todo Fireworks encontrará cuadros de color, desde la sección Colores del panel Herramientas hasta el Inspector de propiedades o el Mezclador de colores. Cada cuadro muestra el color actual asignado a la propiedad correspondiente de los objetos.

Elección de colores en una ventana emergente de color

Cuando se hace clic en un cuadro de color, se abre una ventana emergente parecida al panel Muestras. Es posible elegir que la ventana emergente muestre las mismas muestras de color que el panel Muestras u otras distintas.

Para elegir un color para un cuadro de color:

- 1 Haga clic en el cuadro de color.

Se abre la ventana emergente de color.

- 2 Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en una muestra para aplicarla al cuadro de color.
- Haga clic con el puntero de cuentagotas en un color de cualquier parte de la pantalla para aplicarlo al cuadro de color.
- Haga clic en el botón Transparente para que el trazo o relleno sea transparente.

Para mostrar el grupo de muestras actual del panel Muestras en la ventana emergente:

Elija Panel de muestras en el menú de opciones de la ventana emergente.

Para mostrar un grupo de muestras distinto en la ventana emergente:

Elija un grupo de muestras en el menú de opciones de la ventana emergente de color. La elección de un grupo de muestras en la ventana emergente no afecta al panel Muestras.

Elección de colores por muestreo en una ventana emergente de color

Cuando hay abierta una ventana emergente de color, el puntero se transforma en un cuentagotas especial que puede tomar muestras de colores de prácticamente cualquier parte de la pantalla. Esta operación se denomina *muestreo*.

Para muestrear un color de cualquier lugar de la pantalla para el cuadro de color actual:

1 Haga clic en cualquier cuadro de color.



Se abre la ventana emergente de color y el puntero se transforma en un cuentagotas.

2 Haga clic en cualquier lugar del espacio de trabajo de Fireworks para elegir un color.

El color se aplica a la característica o función asociada con el cuadro de color y la ventana emergente se cierra.

Sugerencia: Con la tecla Mayús pulsada, haga clic para elegir un color seguro para la web.

Utilización de trazos

Con el Inspector de propiedades, el menú emergente Categoría del trazo y el cuadro de diálogo Editar trazo, es posible 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.

Aplicación de trazos

Los atributos de trazo de las herramientas Pluma, Lápiz y Pincel pueden cambiarse con el fin de que el siguiente objeto vectorial que se dibuje tome los nuevos atributos; también es posible aplicar atributos de trazo a los objetos o trazados ya dibujados.

El color de trazo vigente aparece en el cuadro de color de trazo del panel Herramientas, del Inspector de propiedades y del Mezclador de colores. El color de trazo de una herramienta de dibujo o de un objeto seleccionado se puede cambiar en cualquiera de esos tres paneles.



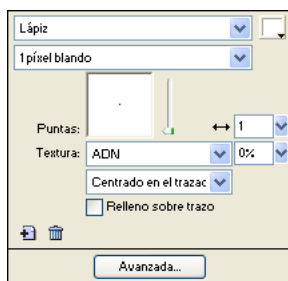
El icono de lápiz indica el cuadro de color de trazo en el panel Herramientas, el Inspector de propiedades y el Mezclador de colores.

Para cambiar los atributos de trazo de los objetos seleccionados, siga una de estas indicaciones:

- Elija entre los atributos de trazo en el Inspector de propiedades.

Sugerencia: Elija Opciones del trazo en el menú emergente Categoría del trazo para poder seleccionar más atributos.

- Haga clic en el cuadro de color de trazo del panel Herramientas y, a continuación, en Opciones del trazo. Elija entre los atributos de trazo en la ventana emergente Opciones del trazo.



Utilice las opciones del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones del trazo para cambiar el trazo aplicado a un objeto.

Para cambiar el color de trazo de una herramienta de dibujo:

- 1 Pulse Control+D (Windows) o Comando+D (Macintosh) para anular la selección de todos los objetos.
- 2 Elija una herramienta de dibujo en el panel Herramientas.
- 3 Haga clic en el cuadro Color de trazo del panel Herramientas o del Inspector de propiedades para abrir la ventana emergente de color.
- 4 Elija un color para el trazo en el conjunto de muestras.
- 5 Arrastre el ratón para dibujar el objeto.

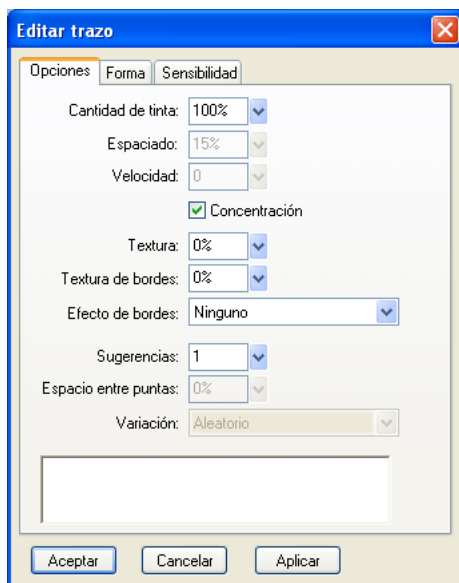
Nota: Los trazos que se crean adoptan el color que aparece actualmente en el cuadro Color de trazo.

Para quitar todos los atributos de trazo de un objeto seleccionado, siga una de estas instrucciones:

- Elija Ninguno en el menú emergente Categoría del trazo del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones del trazo.
- Haga clic en el cuadro Color de trazo del panel Herramientas o del Inspector de propiedades y haga clic en el botón Transparente.

Creación de trazos personalizados

Es posible utilizar el cuadro de diálogo Editar trazo para cambiar características específicas de un trazo.



El cuadro de diálogo Editar trazo tiene tres fichas: Opciones, Forma y Sensibilidad.

La presentación preliminar del trazo en la parte inferior de cada ficha muestra la pincelada actual con los parámetros actuales. Si la presentación preliminar de un trazo se estrecha, se difumina o cambia en alguna otra forma de izquierda a derecha, es para ilustrar los ajustes actuales de sensibilidad de la presión y la velocidad.

Para abrir el cuadro de diálogo Editar trazo:

1 Realice una de las siguientes acciones para abrir la ventana emergente Opciones del trazo:

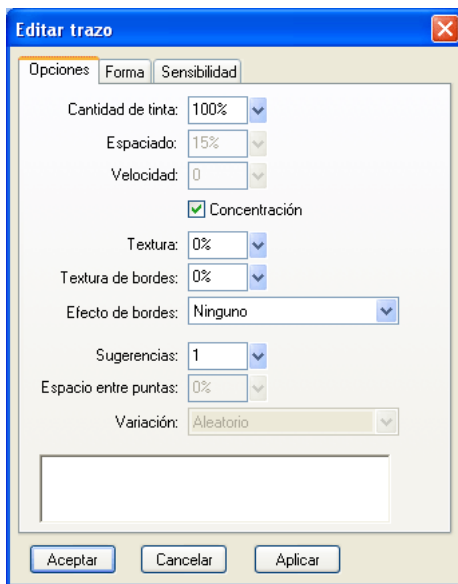
- Elija Opciones del trazo en el menú emergente Categoría del trazo del Inspector de propiedades.
- Elija Opciones del trazo en la ventana emergente del cuadro Color de trazo del panel Herramientas.

2 Haga clic en Avanzada.

Se abre el cuadro de diálogo Editar trazo.

Para definir opciones generales de pincelada:

1 En la ficha Opciones del cuadro de diálogo Editar trazo, defina la cantidad de tinta, el espaciado y la velocidad. Las velocidades más altas producen pinceladas que fluyen en el tiempo, como con un aerógrafo.



2 Para que se solapen marcas de pinceladas con el fin de lograr trazos densos, seleccione Concentración.

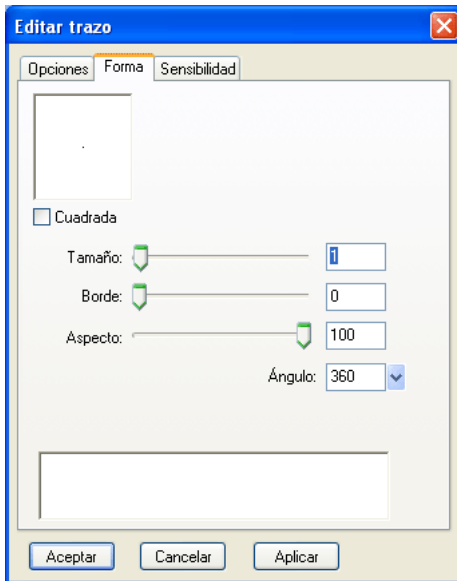
3 Para definir la textura del trazo, cambie la opción Textura. Cuanto mayor sea el número, más evidente será la textura.

4 Para establecer la textura en los bordes, introduzca un número en el cuadro de texto Textura de bordes y elija un efecto de borde en el menú emergente Efecto de bordes.

- Defina el número de puntas que desea que tenga la pincelada. En el caso de varias puntas, introduzca un valor en Espacio entre puntas y elija el método de variación del color. Las opciones son Aleatorio, Uniforme, Complementario, Matiz y Sombra.
- Haga clic en Aplicar para que los parámetros actuales se apliquen a los trazos seleccionados, y haga clic en Aceptar.

Para modificar la punta del pincel:

- En la ficha Forma del cuadro de diálogo Editar trazo, seleccione Cuadrada para que la punta sea cuadrada o anule su selección para que sea redonda.

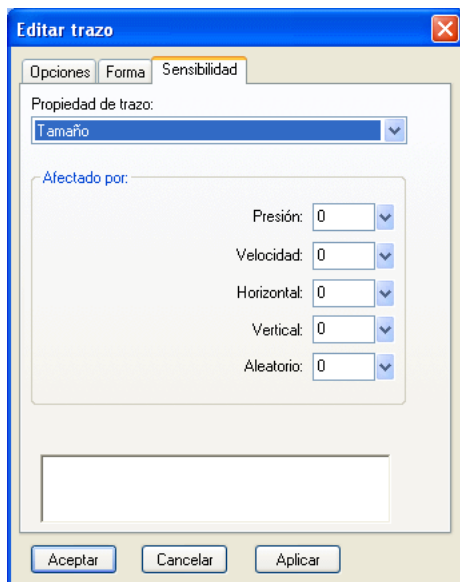


- Introduzca valores para el tamaño de la punta, la suavidad de los bordes, el aspecto y el ángulo de la punta del pincel.
- Haga clic en Aplicar y luego en Aceptar.

Fireworks dispone de parámetros de trazo para ajustar los atributos controlados por velocidad y presión cuando se utiliza una tableta y un puntero Wacom sensibles a la presión. Es posible elegir el atributo de trazo que se controla con el puntero de la tableta.

Para definir la sensibilidad del trazo:

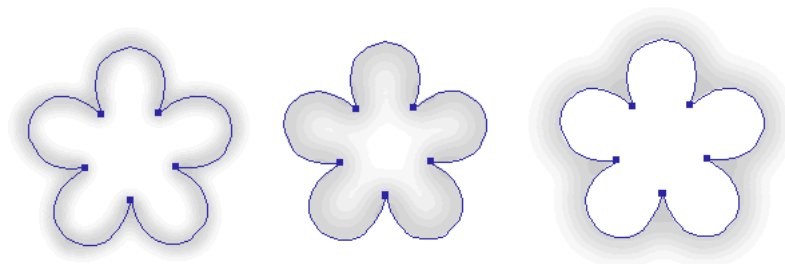
- 1 En la ficha Sensibilidad del cuadro de diálogo Editar trazo, elija una propiedad de trazo, como Tamaño, Cantidad de tinta o Saturación, en el menú emergente.



- 2 En las opciones Afectado por, elija el grado en que los datos de sensibilidad afectan a la propiedad actual del trazo.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Colocación de los trazos en los trazados

De manera predeterminada, el trazo (o pincelada) de un objeto aparece centrado en un trazado. No obstante, existen opciones para colocar el trazo completamente dentro o fuera del trazado. Así es posible controlar el tamaño general de los objetos con trazo y lograr efectos creativos, como los trazos en los bordes de botones biselados.



Trazo centrado, trazo dentro del trazado y trazo fuera del trazado

Es posible utilizar el menú emergente de trazo de la ventana Opciones del trazo para reorientar las pinceladas.

Para situar un trazo de pincel dentro o fuera del trazado seleccionado:

- 1 Haga clic en el cuadro Color de trazo del panel Herramientas o del Inspector de propiedades para abrir la ventana emergente de color.
- 2 Elija una opción en el menú emergente Ubicación del trazo en relación al trazado: Dentro del trazado, Centrado en el trazado o Fuera del trazado.
- 3 También puede elegir Relleno sobre trazo.

Por lo general, el trazo se superpone al relleno. Al seleccionar Relleno sobre trazo, el relleno se dibuja sobre el trazo. Si selecciona esta opción con un objeto que tiene un relleno opaco, las partes del trazo que caen dentro del trazado se oscurecen. Los rellenos con un grado de transparencia pueden tintarse o mezclarse con los trazos de pincel incluidos en el trazado.

Creación de estilos de trazo

Es posible cambiar determinadas características del trazo, como la cantidad de tinta o la forma y sensibilidad de la punta, y guardar estas características personales del trazo a modo de estilo para poder utilizarlo en otros documentos.

Para crear trazos personalizados:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en el cuadro de color de trazo del panel Herramientas y, a continuación, en Opciones del trazo.
 - Elija Opciones del trazo en el menú emergente Categoría del trazo del Inspector de propiedades.
Se abre la ventana emergente Opciones del trazo.
- 2 Edite los atributos de trazo que desee.
- 3 Guarde los atributos del trazo personalizado como estilo. Para más información, consulte “Creación y eliminación de estilos” en la página 252.

Utilización de rellenos

Mediante el Inspector de propiedades, el menú emergente Opciones de relleno, la ventana emergente Opciones de relleno y la ventana emergente Degradado, así como un conjunto de patrones y texturas de mapa de bits, es posible crear una gran variedad de rellenos para los objetos vectoriales y el texto. Con la herramienta Cubo de pintura o Degradado, también se pueden rellenar píxeles seleccionados en función de los parámetros del relleno actual.

Definición de los atributos de relleno de las herramientas de dibujo

Es posible establecer los atributos de relleno que se aplican a los objetos dibujados con las herramientas de dibujo Rectángulo, Rectángulo redondeado, Elipse y Polígono. El relleno actual se muestra en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades, del panel Herramientas y del Mezclador de colores. Para cambiar el relleno de una herramienta de dibujo puede utilizarse cualquiera de estos paneles.



El icono de cubo de pintura indica el cuadro de color de relleno en el panel Herramientas, el Inspector de propiedades y el Mezclador de colores.

Para cambiar el color de relleno sólido de las herramientas de dibujo vectorial aplicables y de la herramienta Cubo de pintura:

- 1 Elija una herramienta de dibujo vectorial o la herramienta Cubo de pintura.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Pulse Control+D (Windows) o Comando+D (Macintosh) para anular la selección de todos los objetos y haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades para abrir la ventana emergente de color de relleno.
- 3 Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas o del Mezclador de colores para abrir la ventana emergente de color.
- 4 Elija un color para el relleno entre el conjunto de muestras o elija un color de muestra en cualquier lugar de la pantalla utilizando el puntero de cuentagotas.
- 5 Utilice la herramienta como desee.

Nota: La selección de la herramienta Texto siempre provoca que el cuadro Color de relleno vuelva al último color sólido de texto usado por esa herramienta.

Edición de rellenos sólidos

Un relleno sólido es un color liso que llena el interior de un objeto. El color de relleno de un objeto se puede cambiar en el panel Herramientas, el Inspector de propiedades o el Mezclador de colores.

Para editar el relleno sólido de un objeto vectorial seleccionado en el Inspector de propiedades:

- 1 Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades, del panel Herramientas o del Mezclador de colores para abrir la ventana emergente de color.
- 2 Elija una muestra en la ventana emergente.

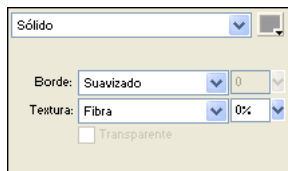
El relleno aparece en el objeto seleccionado y se convierte en el color de relleno activo.

Aplicación de rellenos degradados y de patrón

El relleno se puede cambiar para mostrar diversas características de solidez, tramado, patrón o degradado, desde colores sólidos hasta degradados que parecen satén, ondas o pliegues. También pueden cambiarse atributos de relleno, como por ejemplo el color, el borde, la textura o la transparencia.

Es posible crear rellenos degradados y de patrón o elegir entre los preestablecidos.

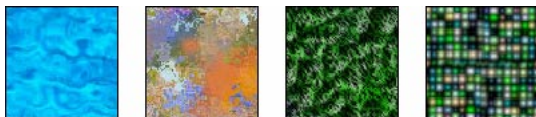
Nota: Cuando se crea un nuevo relleno, éste adopta el color actual que aparece en el cuadro de color de relleno del panel Herramientas.



Utilice las opciones de relleno del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones de relleno para editar los atributos del relleno.

Aplicación de rellenos de patrón

Un objeto de trazado se puede rellenar con un gráfico de mapa bits, que se denomina relleno de *patrón* o motivo. Fireworks se suministra con más de una docena de rellenos de patrón, como Bereber, Hojas y Madera.



Para aplicar un relleno de patrón a un objeto seleccionado:

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Elija Motivo en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.
- Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas y en Opciones de relleno y elija Motivo en el menú emergente Categoría de relleno.

2 Elija el patrón en el menú emergente de nombres de motivos.

El relleno de patrón aparecerá en el objeto seleccionado y se convertirá en el color de relleno activo.

Adición de patrones personalizados

Es posible definir un archivo de mapa de bits como relleno de patrón. Estos son los formatos que pueden utilizarse como patrones: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF, y PICT (sólo Macintosh). Si un relleno de patrón es una imagen transparente de 32 bits, esa transparencia afectará al relleno cuando lo utilice con Fireworks. Cuando la imagen no es de 32 bits, se hace opaca.

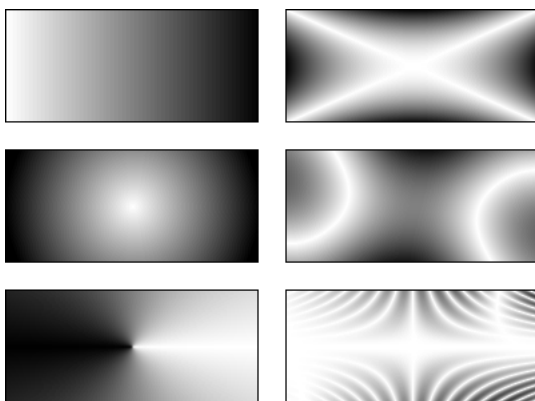
Cuando se añade un patrón nuevo, su nombre aparece en el menú emergente de nombres de motivos de la ventana emergente Opciones de relleno.

Para crear un patrón a partir de un archivo externo:

- 1 Mientras se ven las propiedades de un objeto vectorial en el Inspector de propiedades, elija Motivo en el menú emergente Característica de relleno.
- 2 Haga clic en el cuadro Color de relleno y elija Otro en el menú emergente de nombres de motivos.
- 3 Desplácese al archivo de mapa de bits que desee utilizar como patrón y haga clic en Abrir. El nuevo patrón se añade al final de la lista de nombres de motivos.

Aplicación de rellenos degradados

Todas las categorías de relleno, salvo Ninguno, Sólido, Motivo y Tramado web, son rellenos degradados. Los rellenos degradados mezclan colores para crear distintos efectos.



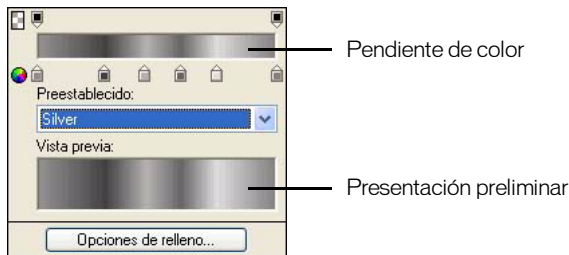
Objetos con varios rellenos degradados

Para aplicar un relleno degradado a un objeto seleccionado:

Elija un degradado en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades. El relleno aparece en el objeto seleccionado y se convierte en el relleno activo.

Edición de rellenos degradados

Para editar el relleno degradado actual, es posible hacer clic en cualquier cuadro Color de relleno y luego utilizar la ventana emergente Editar degradado.



Ventana emergente Editar degradado

Para abrir la ventana emergente Editar degradado:

- 1 Seleccione un objeto que tenga un relleno degradado o elija un relleno de este tipo en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades.
- 2 Haga clic en el cuadro Color de relleno del Inspector de propiedades o del panel Herramientas para abrir la ventana emergente.

Se abre la ventana emergente de edición de degradados con la pendiente de color y la vista previa del degradado actual.

Para añadir otra muestra de color o de opacidad al degradado, realice una de estas operaciones:

- Para añadir una muestra de color, haga clic en el área situada debajo de la pendiente de color del degradado.
- Para añadir una muestra de opacidad, haga clic en el área situada encima de la pendiente de color del degradado.

Para eliminar una muestra de color o de opacidad del degradado:

Arrastre la muestra fuera de la ventana emergente Editar degradado.

Para definir o cambiar el color de una muestra de color:

- 1 Haga clic en la muestra de color.
- 2 Elija un color en la ventana emergente.

Para definir o cambiar la transparencia de una muestra de opacidad:

- 1 Haga clic en la muestra de opacidad.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Arrastre el deslizador para definir el porcentaje de transparencia, correspondiendo 0 a totalmente transparente y 100 a completamente opaco.
 - Introduzca un valor numérico entre 0 y 100 para definir la opacidad.

Nota: En las áreas transparentes, se muestra un diseño ajedrezado a través del gradiente.

- 3 Cuando haya terminado de editar el degradado, pulse Intro o haga clic fuera de la ventana emergente Editar degradado. El relleno degradado aparece en los objetos que estén seleccionados y se convierte en el relleno activo.

Para ajustar la transición entre los colores del relleno:

Arrastre las muestras de color hacia la izquierda o la derecha.

Creación de rellenos con la herramienta Degradado

La herramienta Degradado está en el mismo grupo de herramientas que Cubo de pintura. Funciona de forma similar a la herramienta Cubo de pintura, pero rellena un objeto con un degradado, no con un color sólido. También se parece en que mantiene las propiedades del último degradado utilizado.

Para utilizar la herramienta Degradado:

- 1 Haga clic en la herramienta Cubo de pintura en el panel Herramientas y elija la herramienta Degradado en el menú emergente.

- 2 Elija entre los siguientes atributos en el Inspector de propiedades:

Opciones de relleno es un menú emergente que permite elegir un tipo de degradado.

El cuadro **Color de relleno**, cuando se hace clic en él, muestra la ventana emergente Editar degradado, donde se pueden definir varias opciones de color y transparencia.

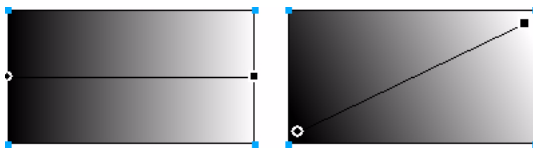
Borde determina si el degradado tiene un borde de relleno duro, suavizado o fundido. Si elige un borde fundido, es posible decidir la cantidad del fundido.

Textura ofrece muchas opciones, entre las que se incluyen Veta, Metal, Rayado, Malla o Lija.

- 3 Haga clic y arrastre el puntero para establecer un punto inicial para el degradado así como la dirección y longitud de la zona degradada.

Transformación y distorsión de rellenos

Es posible mover, rotar, inclinar y cambiar la anchura del relleno de patrón o degradado de un objeto. Cuando se utiliza las herramientas Puntero y Degradado para seleccionar un objeto que tiene un relleno degradado o de patrón, aparece una serie de tiradores en el objeto o cerca de él. Estos tiradores se pueden arrastrar para ajustar el relleno del objeto.



Utilice los tiradores de relleno para ajustar de forma interactiva un relleno de patrón o degradado.

Para mover el relleno dentro de un objeto:

Arrastre el tirador redondo o haga clic en otra posición dentro del relleno con la herramienta Degradado.

Para rotar el relleno:

Arrastre las líneas que unen los tiradores.

Para ajustar la anchura e inclinación del relleno:

Arrastre un tirador cuadrado.

Establecimiento de bordes de relleno duros, suavizados o fundidos

En Fireworks, se puede establecer que el borde de un relleno sea una línea sólida normal, 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, mezclando sutilmente el borde con el fondo.

El fundido, sin embargo, produce un difuminado visible a ambos lados del borde. El borde adquiere así un efecto de resplandor atenuado.

Para cambiar el borde de un objeto seleccionado:

1 Realice una de las siguientes acciones para mostrar el menú emergente Borde:

- Haga clic en el menú emergente Borde del Inspector de propiedades.
- Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas, luego en Opciones de relleno y por último en el menú emergente Borde.

2 Elija una opción de borde: Duro, Suavizado o Fundido.

3 En el caso de un borde fundido, elija también el número de píxeles que se fundirán a cada lado del borde.

El número predeterminado es 10. Puede elegir cualquier cifra entre 0 y 100. Cuanto más alto sea el nivel, mayor será el grado de fundido.



Acerca de guardar un relleno degradado personalizado

Para guardar los parámetros actuales del degradado como degradado personalizado y utilizarlo en otros documentos, es preciso crear un estilo. Para más información, consulte “Creación y eliminación de estilos” en la página 252.

Eliminación de un relleno

Es posible quitar los atributos de relleno de los objetos seleccionados.

Para quitar el relleno de un objeto seleccionado, siga una de estas instrucciones:

- Elija Ninguno en el menú emergente Categoría de relleno del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones de relleno.



- Haga clic en cualquier cuadro Color de relleno y luego en el botón Transparente. Esta opción sólo elimina los rellenos sólidos.

Adición de textura a trazos y rellenos

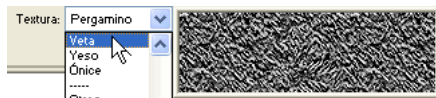
Es posible crear efectos tridimensionales tanto para los trazos como para los rellenos mediante la adición de textura. Además de las texturas que proporciona Fireworks, pueden utilizarse texturas externas.

Adición de textura a un trazo

Las texturas modifican el brillo del trazo, pero no el matiz, por lo que dan a los trazos un aspecto menos mecánico y más orgánico, como si se estuviera pintando sobre una superficie con textura. Las texturas son más eficaces cuando se utilizan con trazos anchos. Se puede añadir una textura a cualquier trazo. Fireworks se suministra con varias texturas entre las que elegir, como Gasa, Marea negra o Lija.



Utilice las opciones de trazo del Inspector de propiedades o de la ventana emergente Opciones del trazo para añadir una textura a un trazo de pincel.



El menú emergente Textura muestra una presentación preliminar de la textura resaltada.

Para añadir textura al trazo de un objeto seleccionado:

- 1 Realice una de las siguientes acciones para abrir el menú emergente Textura de un trazo:
 - Haga clic en el menú emergente Textura de trazo en el Inspector de propiedades.
 - Haga clic en el cuadro Color de trazo del panel Herramientas, en Opciones del trazo y en el menú emergente Textura.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija una textura en el menú emergente.
 - Elija Otras en el menú emergente y desplácese a un archivo de textura si desea utilizar una textura externa.

Nota: Estos son los tipos de archivos que pueden utilizarse como texturas: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF y PICT (sólo Macintosh).

- 3 Escriba un porcentaje entre 0 y 100 para controlar la profundidad de la textura.
A mayor porcentaje, mayor es la intensidad de la textura.

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. Es posible añadir una textura a cualquier relleno. Fireworks se suministra con varias texturas entre las que elegir, como Gasa, Marea negra o Lija. También se pueden utilizar archivos de mapa de bits como texturas, lo cual permite crear prácticamente cualquier tipo de textura personalizada.

Para añadir textura al relleno de un objeto seleccionado:

- 1 Realice una de las siguientes acciones para abrir el menú emergente Textura de un relleno:
 - Haga clic en el menú emergente Textura de relleno en el Inspector de propiedades.
 - Haga clic en el cuadro Color de relleno del panel Herramientas, luego en Opciones de relleno y por último en el menú emergente Textura.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija una textura en el menú emergente.
 - Elija Otras en el menú emergente y desplácese a un archivo de textura si desea utilizar una textura externa.
- 3 Escriba un porcentaje entre 0 y 100 para controlar la profundidad de la textura.
A mayor porcentaje, mayor es la intensidad de la textura.
- 4 Elija Transparente para introducir un grado de transparencia en el relleno.
El porcentaje de Textura también controla el grado de transparencia.

Adición de texturas personalizadas

Como texturas se pueden utilizar archivos de mapa de bits de Fireworks y de otras aplicaciones. Estos son los tipos de archivos que pueden utilizarse como texturas: PNG, GIF, JPEG, BMP, TIFF y PICT (sólo Macintosh).

Cuando se añade una textura nueva, su nombre aparece en el menú emergente de nombres de textura.

Para crear una textura a partir de un archivo externo:

- 1 Mientras se ven las propiedades de un objeto vectorial en el Inspector de propiedades, elija Otras en cualquiera de los menús emergentes de nombres de textura.
- 2 Desplácese al archivo de mapa de bits que desee utilizar como textura y haga clic en Abrir.
La nueva textura se añade al final de la lista de nombres de textura.

CAPÍTULO 9

Utilización de efectos automáticos

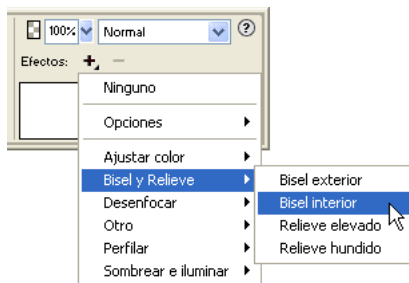
Los efectos automáticos de Macromedia Fireworks MX son mejoras que se pueden aplicar a objetos vectoriales, imágenes de mapa de bits y texto. Entre los efectos automáticos, se incluyen biseles y relieves, sombrear e iluminar, ajustar color, desenfocar y perfilar. Los efectos automáticos se pueden aplicar a los objetos seleccionados directamente desde el Inspector de propiedades.

Estos efectos se actualizan automáticamente cuando se editan los objetos a los que se han aplicado. Después de aplicar un efecto automático, es posible cambiar sus opciones en cualquier momento o reorganizar el orden de los efectos para experimentar con un efecto combinado. Los efectos automáticos se pueden activar y desactivar o eliminar en el Inspector de propiedades. Cuando se quita un efecto, el objeto o imagen vuelve a su aspecto anterior.

Algunos de los efectos automáticos de Fireworks — como Niveles automáticos, Desenfoco gaussiano y Desperfilado máscara — se presentaban en versiones anteriores como filtros de conexión irreversibles. Además de éstos, también es posible añadir filtros de conexión ("plug-ins") de terceros para utilizarlos en Fireworks como efectos automáticos. Si se prefiere, estos filtros se pueden usar de la forma tradicional mediante el menú Filtros. Para más información, consulte "Ajuste del color y el tono de un mapa de bits" en la página 135.

Aplicación de efectos automáticos

Mediante el Inspector de propiedades es posible aplicar uno o más efectos automáticos a los objetos seleccionados. Cada vez que se añade un efecto nuevo al objeto, se incluye en la lista del menú emergente Efectos del Inspector de propiedades. Cada efecto de la lista se puede activar o desactivar.



Menú emergente Efectos en el Inspector de propiedades

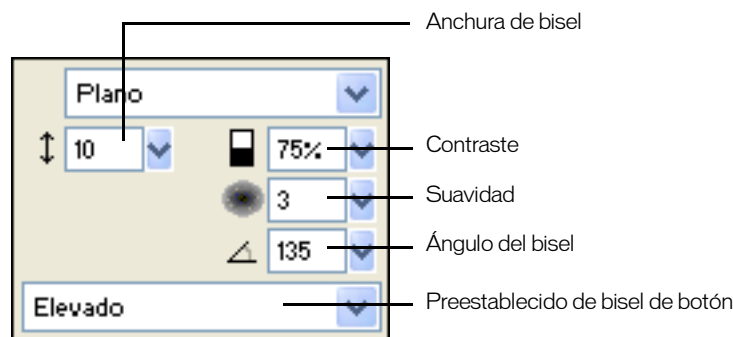
Cuando se seleccionan objetos susceptibles de recibir efectos automáticos, la posición de las opciones de estos efectos varía ligeramente, dependiendo de si el Inspector de propiedades está a media altura o completa:

- Cuando el Inspector de propiedades está maximizado a su altura completa, se pueden utilizar el botón Añadir efectos, el botón Suprimir el efecto y la lista de efectos automáticos aplicados.
- Cuando el Inspector de propiedades está a media altura, se puede hacer clic en Editar efectos para mostrar el botón Añadir efectos, el botón Suprimir el efecto y la lista de efectos automáticos aplicados.

Nota: En las instrucciones de *Utilización de Fireworks MX* que afectan a los efectos automáticos, se supone que el Inspector de propiedades está abierto con su altura completa.

Es posible personalizar cada efecto automático para obtener el aspecto que se desee. Al elegir los efectos Bisel, Desenfocar, Relieve, Iluminado, Sombra o Perfilar, aparece una ventana emergente en la que ajustar los parámetros del efecto. Si se eligen efectos de corrección de color, se abren cuadros de diálogo que contienen controles para ajustar las características de los colores, como por ejemplo los niveles automáticos, el brillo y el contraste, el matiz y la saturación, la inversión de los colores, las curvas y el relleno de color. Cuando se elige un efecto de desenfoco o perfilado, se aplica directamente al objeto.

Experimente con los diferentes ajustes hasta obtener el aspecto que desee. Si más adelante desea cambiar la configuración del efecto, consulte “Edición de los efectos automáticos” en la página 220.



Ventana emergente para Bisel interior

Para aplicar un efecto automático a objetos seleccionados:

- 1 Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija un efecto en el menú emergente Efectos.

El efecto se añade a la lista de efectos del objeto seleccionado.

- 2 Si se abre una ventana emergente o un cuadro de diálogo, introduzca los valores del efecto y realice una de las acciones siguientes:
 - Si el efecto automático tiene un cuadro de diálogo, haga clic en Aceptar.
 - Si el efecto automático tiene una ventana emergente, pulse Intro o haga clic en cualquier punto del área de trabajo.
- 3 Repita los pasos 1 y 2 para aplicar más efectos automáticos.

Nota: El orden en que se aplican los efectos automáticos afecta al resultado final. Si desea cambiar el orden, puede arrastrar los efectos en la lista. Para más información, consulte “Reordenación de los efectos automáticos” en la página 220.

Sugerencia: Para aplicar un efecto automático y que parezca que sólo afecta una selección de píxeles dentro de una imagen, corte y pegue la selección en el mismo lugar para crear una nueva imagen de mapa de bits, selecciónela y aplique el efecto automático.

Para activar o desactivar un efecto aplicado a un objeto:

Haga clic en la marca de verificación situada junto al efecto en la lista de efectos del Inspector de propiedades.

Para activar o desactivar todos los efectos aplicados a un objeto:

Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija Opciones > Todo activado u Opciones > Todo desactivado en el menú emergente.

Para obtener información sobre la eliminación permanente de los efectos, consulte “Eliminación de efectos automáticos” en la página 221.

Aplicación de bordes biselados

La aplicación de un borde biselado a un objeto le proporciona el aspecto de un botón en relieve. Es posible crear un bisel interior o exterior.



Rectángulo con bisel interior y con bisel exterior

Para aplicar un borde biselado a un objeto seleccionado:

- 1 Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija una opción de bisel en el menú emergente:
 - Bisel y Relieve > Bisel interior
 - Bisel y Relieve > Bisel exterior
- 2 Edite la configuración del efecto en la ventana emergente.
- 3 Haga clic fuera de la ventana o pulse Intro para cerrarla.

Aplicación de relieve

El efecto Relieve permite que una imagen, un objeto o un texto aparezcan elevados o hundidos respecto al lienzo.



Objeto con Relieve hundido y con Relieve elevado

Para aplicar un efecto de relieve:

- 1 Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija una opción de relieve en el menú emergente:
 - Bisel y Relieve > Relieve hundido
 - Bisel y Relieve > Relieve elevado
- 2 Edite la configuración del efecto en la ventana emergente.
Si desea que el objeto original aparezca en el área en relieve, seleccione Mostrar objeto.
- 3 Al finalizar, haga clic fuera de la ventana o pulse Intro para cerrarla.

Nota: Para mantener la compatibilidad con versiones anteriores, los efectos de relieve en objetos de documentos anteriores se abren con la opción Mostrar objeto no seleccionada.

Aplicación de sombras y luces

Fireworks facilita la aplicación de sombras, sombras interiores y luces a objetos. Es posible especificar el ángulo de la sombra para simular el ángulo de la luz que incide sobre el objeto.



Efectos Sombra, Sombra interior e Iluminado

Para aplicar una sombra o una sombra interior:

- 1 Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija una opción de sombra en el menú emergente:
 - Sombrear e iluminar > Sombra
 - Sombrear e iluminar > Sombra interior
- 2 Edite la configuración del efecto en la ventana emergente:
 - Arrastre el control deslizante Distancia para definir la distancia de la sombra respecto al objeto.
 - Haga clic en el cuadro de color para abrir la ventana emergente y defina el color de la sombra.
 - Arrastre el deslizador Opacidad para definir el porcentaje de transparencia de la sombra.
 - Arrastre el deslizador Suavidad para establecer la nitidez de la sombra.
 - Arrastre el deslizador Ángulo para definir la dirección de la sombra.
 - Seleccione Sólo sombra para ocultar el objeto y mostrar sólo la sombra.
- 3 Al finalizar, haga clic fuera de la ventana o pulse Intro para cerrarla.

Para aplicar una luz:

- 1 Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija Sombrear e iluminar > Iluminado.
- 2 Edite la configuración del efecto en la ventana emergente:

- Haga clic en el cuadro de color para abrir la ventana emergente y defina el color del resplandor.
 - Arrastre el deslizador Anchura para definir la anchura del resplandor.
 - Arrastre el deslizador Opacidad para definir el porcentaje de transparencia del resplandor.
 - Arrastre el deslizador Suavidad para establecer la nitidez de la luz.
 - Arrastre el deslizador Desplazamiento para indicar la distancia del resplandor con respecto al objeto.
- 3** Al finalizar, haga clic fuera de la ventana o pulse Intro para cerrarla.

Aplicación de filtros integrados y de conexión de Photoshop como efectos automáticos

Mediante el Inspector de propiedades, los filtros integrados y de conexión del menú Filtros se pueden aplicar como efectos automáticos. La ventaja de aplicarlos como efectos automáticos es que se pueden editar o quitar de los objetos en cualquier momento.

Los filtros de conexión de Photoshop 6 y 7 no son compatibles con Fireworks MX. En los sistemas Macintosh, los filtros de terceros fabricados para Mac OS 9 se admiten cuando Fireworks MX se ejecuta en Mac OS 9, y los diseñados para Mac OS X se admiten cuando Fireworks MX se ejecuta en Mac OS X.

Nota: El menú Xtras de las versiones anteriores de Fireworks ha cambiado su nombre a Filtros en Fireworks MX. Los filtros de Xtras de Fireworks se llaman ahora simplemente filtros.

Filtros de conexión del menú Filtros

Al instalar un filtro de conexión de Photoshop en Fireworks, se añade en el menú Filtros y en el Inspector de propiedades. El menú Filtros sólo debe utilizarse para aplicar los filtros y los filtros de conexión de Photoshop cuando se sepa con certeza que no habrá que editar o quitar el efecto. Un filtro sólo se puede quitar si el comando Deshacer está disponible.

Instalación de filtros de conexión de Photoshop

Es posible utilizar el Inspector de propiedades para aplicar algunos filtros de conexión de Photoshop como efectos automáticos. No todos los filtros de conexión de Photoshop se pueden emplear como efectos automáticos. También es posible importar dichos filtros utilizando el cuadro de diálogo Preferencias para designar la carpeta que los contiene. Para más información, consulte “Preferencias de carpetas” en la página 425.

Al compartir un archivo de Fireworks en el que se ha aplicado un filtro de conexión de Photoshop como efecto automático, la persona que abra el archivo puede ver el efecto sólo en un equipo que tenga instalado el filtro de conexión. Por contra, los efectos incorporados de Fireworks sí se almacenan en el archivo de Fireworks.

Para instalar filtros de conexión de Photoshop:

- 1** Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija Opciones > Localizar filtros de conexión.
- 2** Abra la carpeta en la que se encuentran los filtros de conexión de Photoshop y haga clic en Aceptar.
- 3** Reinicie Fireworks para cargar los filtros de conexión.

Nota: Si mueve los filtros de conexión a otra carpeta, debe repetir los pasos anteriores o seleccionar 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 efecto automático:

Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija un efecto en el submenú Opciones.

Acerca de la aplicación de efectos a objetos agrupados

Al aplicar un efecto a un grupo, se aplica a todos los objetos del grupo. Si se desagrupan los objetos, cada objeto recupera los efectos que tuviera individualmente.

Para aplicar un efecto a un objeto dentro de un grupo, seleccione sólo dicho objeto utilizando la herramienta Subselección. Para obtener información sobre la selección de un grupo o de objetos dentro de un grupo, consulte “Selección de objetos incluidos en grupos” en la página 124.

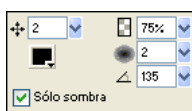
Edición de los efectos automáticos

Al hacer clic en el botón de información de un efecto automático en el Inspector de propiedades, se abre una ventana emergente con los parámetros actuales del efecto, que se pueden editar.

Para editar un efecto automático:

- 1 En el Inspector de propiedades, haga clic en el botón de información situado junto al efecto que desea editar.

Se abre la ventana emergente o el cuadro de diálogo que corresponda.



Nota: Si el Inspector de propiedades está abierto a media altura, haga clic en Editar efectos para abrir la lista de efectos automáticos.

- 2 Ajuste los valores del efecto.

Nota: Si uno de los efectos no es editable, el botón de información aparece atenuado. Por ejemplo, Niveles automáticos no se puede editar.

- 3 Haga clic fuera de la ventana o pulse Intro.

Reordenación de los efectos automáticos

Es posible cambiar el orden de los efectos aplicados a un objeto. Así se varía la secuencia en que se aplican los efectos, lo cual puede alterar el resultado final.

En general, los efectos que modifican el interior de un objeto, como el efecto Bisel interior, deben aplicarse antes que los que modifican el exterior. Por ejemplo, el efecto Bisel interior debería aplicarse antes que los efectos Bisel exterior, Iluminado o Sombra.

Para reordenar los efectos aplicados a un objeto seleccionado:

En la lista del Inspector de propiedades, arrastre un efecto a la posición que desee.

Nota: Los efectos del principio de la lista se aplican antes que los situados al final.

Eliminación de efectos automáticos

Es posible eliminar efectos individuales o todos los efectos de un objeto.

Para quitar un efecto aplicado a un objeto seleccionado:

En el Inspector de propiedades, seleccione el efecto que desee eliminar en la lista de efectos y haga clic en el botón Suprimir efecto.

Para quitar todos los efectos aplicados a un objeto seleccionado:

Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija Ninguno en el menú emergente.

Creación de efectos automáticos personalizados

Es posible guardar una combinación específica de parámetros de los efectos automáticos creando uno personalizado. Los efectos automáticos personalizados aparecen en el menú emergente Añadir efectos del Inspector de propiedades y en el panel Estilos, y en realidad son estilos con todas las opciones de propiedades sin seleccionar salvo la opción Efecto.

- Un efecto automático personalizado se puede crear mediante el Inspector de propiedades o el panel Estilos.
- Un efecto automático personalizado se puede aplicar a los objetos seleccionados desde el menú emergente Añadir efectos o desde el panel Estilos.
- Un efecto automático personalizado se puede cambiar de nombre o eliminar mediante el panel Estilos.

Para crear un efecto automático personalizado mediante el Inspector de propiedades:

- 1 Aplique los ajustes de efectos automáticos a los objetos seleccionados. Para más información, consulte “Aplicación de efectos automáticos” en la página 215.
- 2 Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija Opciones > Guardar como estilo.
Se abre el cuadro de diálogo Nuevo estilo.
- 3 Escriba un nombre para el estilo y haga clic en Aceptar.
El nombre del efecto automático personalizado se añade al menú emergente Añadir efectos, y un icono de estilo que representa el efecto automático se añade al panel Estilos.

Para crear un efecto automático personalizado mediante el panel Estilos:

- 1 Aplique los ajustes de efectos automáticos a los objetos seleccionados. Para más información, consulte “Aplicación de efectos automáticos” en la página 215.
- 2 Elija Nuevo estilo en el menú de opciones del panel Estilos.
Se abre el cuadro de diálogo Nuevo estilo.
- 3 Anule la selección de todas las propiedades excepto Efecto, introduzca un nombre y haga clic en Aceptar.
El nombre del efecto automático personalizado se añade al menú emergente Añadir efectos, y un icono de estilo que representa el efecto automático se añade al panel Estilos.

Nota: Si elige alguna otra propiedad en el cuadro de diálogo Nuevo estilo, el estilo no se añadirá al menú emergente Añadir efectos del Inspector de propiedades, aunque sí aparecerá en el panel Estilos como un estilo más.

Para aplicar un efecto automático personalizado a los objetos seleccionados, siga una de estas indicaciones:

- Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades y elija el efecto automático personalizado.
- En el panel Estilos, haga clic en el icono del efecto automático personalizado.

Un efecto automático personalizado se puede cambiar de nombre o eliminar de la misma forma que cualquier otro estilo del panel Estilos. Para más información, consulte “Creación y eliminación de estilos” en la página 252 y “Edición de estilos” en la página 253.

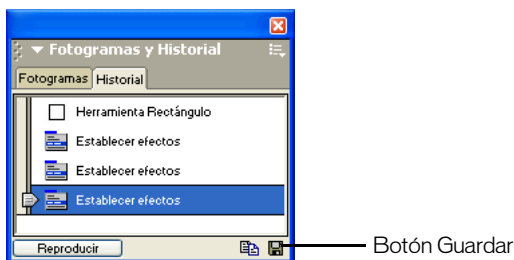
Nota: No es posible cambiar de nombre ni eliminar un efecto estándar de Fireworks.

Almacenamiento de efectos automáticos como comandos

Es posible crear un comando basado en un efecto para así guardarlo y reutilizarlo. El panel Historial permite automatizar todos los efectos automáticos aplicados a un objeto mediante la creación de un comando que se añade al menú Comandos. Estos comandos se pueden utilizar en procesos por lotes. Para más información, consulte “Ejecución de comandos con un proceso por lotes” en la página 414.

Para guardar una configuración de efectos como predeterminada:

- 1 Aplique los efectos al objeto.
- 2 Si el panel Historial no está visible, elija Ventana > Historial.
- 3 Mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en el grupo de acciones que desea guardar como comando.
- 4 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Guardar como comando en el menú de opciones del panel Historial.
 - Haga clic en el botón Guardar de la parte inferior del panel Historial.



- 5 Introduzca un nombre para el comando y haga clic en Aceptar para añadir el comando al menú Comandos.

CAPÍTULO 10

Capas, enmascaramiento y mezcla

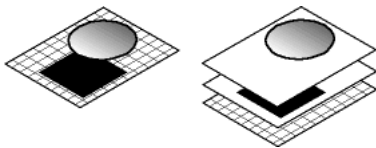
Las capas dividen los documentos de Macromedia Fireworks MX en planos discretos, como si los componentes de una ilustración se dibujasen en distintas hojas superpuestas transparentes. Un documento puede estar compuesto por muchas capas y cada una contener muchos objetos. En Fireworks, el panel Capas muestra una lista de las capas y los objetos contenidos en cada capa. Las capas de Fireworks son similares a los conjuntos de capas de Photoshop 6. Las capas de Photoshop equivalen a los objetos individuales de Fireworks.

El enmascaramiento aporta control creativo sobre las capas y los objetos. Las máscaras y los modos de mezcla se pueden aplicar desde el panel Capas. También se pueden crear máscaras mediante las opciones de los menús Seleccionar y Modificar. Es posible utilizar un objeto vectorial o de mapa de bits para tapar parte de la imagen subyacente. Por ejemplo, para ocultar parte de una fotografía de manera que aparezca rodeada por un marco ovalado, es posible pegar una forma elíptica como máscara encima de la fotografía. Todas las áreas situadas fuera de la elipse desaparecen como si se hubieran recortado, y sólo se muestra la parte de la imagen situada dentro del óvalo.

Las técnicas de mezcla ofrecen otro nivel de control creativo. La mezcla de los colores de objetos superpuestos permite crear efectos únicos. Fireworks dispone de varios modos de mezcla para facilitar la consecución del aspecto deseado.

Utilización de capas

Cada objeto de un documento reside en una capa. Es posible crear capas antes de dibujar o añadirlas cuando se vayan necesitando. El lienzo está situado debajo de todas las capas, aunque en sí mismo no sea una capa. Para obtener información sobre cómo trabajar con el lienzo, consulte “Cambio del lienzo” en la página 94.



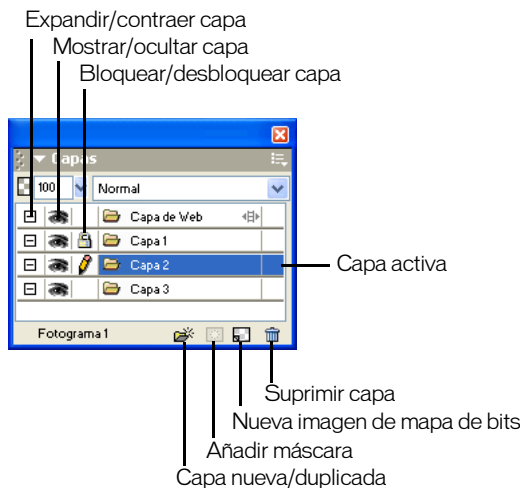
El orden de apilamiento de las capas y objetos puede verse en el panel Capas. Se trata del orden en que aparecen en el documento. Fireworks apila las capas por el orden en que se crearon, colocando la más reciente en la parte superior de la pila. El orden de apilamiento determina la manera en que los objetos de una capa se superponen a los de otras. Es posible reorganizar el orden de apilamiento de las capas así como el de los objetos dentro de las capas.

El panel Capas muestra el estado actual de todas las capas del fotograma actual de un documento. Para ver otros fotogramas, se puede utilizar el panel Fotogramas o elegir una opción en el menú emergente de fotogramas de la parte inferior del panel Capas. Para más información, consulte “Utilización de fotogramas” en la página 316.

El nombre de la capa activa aparece resaltado en el panel Capas. Es posible expandir una capa para ver una lista de todos los objetos que contiene. Los objetos se muestran como miniaturas.

Las máscaras también se muestran en el panel Capas. Para editar una máscara, es posible seleccionar su miniatura. En el panel Capas, también se pueden crear máscaras nuevas. Para más información sobre el enmascaramiento, consulte “Enmascaramiento de imágenes” en la página 229.

Los controles de la opacidad y de los modos de mezcla se encuentran en la parte superior del panel Capas. Para más información, consulte “Ajuste de la opacidad y aplicación de mezclas” en la página 249.



Activación de capas

Cuando se hace clic en una capa o en un objeto situado en ella, esa capa se convierte en la activa. Los objetos que se dibujen, peguen o importen, residen inicialmente en la capa activa.

Para activar una capa, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el nombre de la capa en el panel Capas.
- Seleccione un objeto de esa capa.

Adición y eliminación de capas

Por medio del panel Capas, es posible añadir capas nuevas, eliminar las que no se deseen y duplicar capas y objetos existentes.

Al crear una nueva capa, se inserta una capa vacía encima de la actualmente seleccionada. La nueva capa pasa a ser la activa y aparece resaltada en el panel Capas. Al eliminar una capa, la situada encima se convierte en la activa.

La creación de una capa duplicada añade una nueva capa que contiene los mismos objetos que la actualmente seleccionada. Los objetos duplicados conservan la opacidad y los modos de mezcla de los que se copiaron. Los cambios realizados en los objetos duplicados no afectan a los originales.

Para añadir una capa, siga uno de estos procedimientos:



- Haga clic en el botón Capa nueva/duplicada sin que haya ninguna capa seleccionada.
- Elija Editar > Insertar > Capa.
- Elija Nueva capa en el menú de opciones del panel Capas y haga clic en Aceptar.

Para eliminar una capa, siga uno de estos procedimientos:



- En el panel Capas, arrastre la capa al icono de cubo de basura.
- Seleccione la capa y haga clic en el icono de cubo de basura del panel Capas.

Para duplicar una capa, siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre la capa al botón Capa nueva/duplicada.
- Seleccione la capa y elija Duplicar capa en el menú de opciones del panel Capas. A continuación elija el número de capas duplicadas que deben insertarse y dónde se colocan en el orden de apilamiento.

Arriba sitúa la nueva capa o capas al principio del panel Capas. La capa de Web siempre es la capa superior, por lo que elegir Arriba coloca la capa duplicada debajo de la capa de Web.

Antes de la capa actual sitúa la nueva capa o capas encima de la seleccionada actualmente.

Después de capa actual sitúa la nueva capa o capas debajo de la seleccionada actualmente.

Abajo sitúa la nueva capa o capas al final del panel Capas.

Para duplicar un objeto:

Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el objeto al lugar oportuno.

Visualización de capas

El panel Capas muestra los objetos y las capas en una estructura jerárquica. Si un documento contiene muchos objetos y capas, el panel puede resultar confuso e incómodo. Para simplificarlo, es posible contraer la visualización de capas. Cuando se necesite ver o seleccionar objetos específicos de una capa, basta con expandirla. También es posible expandir o contraer todas las capas al mismo tiempo.

Para expandir o contraer los objetos de una capa:

Haga clic en el signo más o menos (Windows) o en el triángulo (Macintosh) a la izquierda del nombre de la capa en el panel Capas.

Para expandir o contraer todas las capas:

Haga clic con la tecla Alt en el signo más o menos (Windows) o con la tecla Opción en el triángulo (Macintosh) a la izquierda del nombre de la capa en el panel Capas.

Organización de las capas

Para organizar las capas y objetos de un documento, es posible asignarles un nombre y reordenarlos en el panel Capas. Los objetos pueden moverse dentro de una capa o entre capas.

El desplazamiento de capas y objetos en el panel Capas cambia el orden en que éstos aparecen en un documento. Los objetos situados en la parte superior de una capa aparecen en el lienzo delante de los demás objetos de dicha capa. Los objetos de la capa superior aparecen delante de los objetos de las capas inferiores.

Nota: Cuando se sube o se baja una capa o un objeto más allá de los límites del área visible, la visualización del panel Capas se desplaza automáticamente.

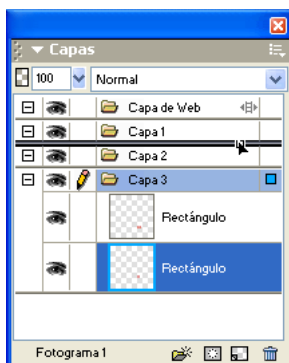
Para asignar un nombre a una capa u objeto:

- 1 Haga doble clic en una capa u objeto en el panel Capas.
- 2 Escriba un nombre nuevo para la capa o el objeto y pulse Intro.

Nota: El nombre de la capa Web no se puede cambiar. Sin embargo, sí es posible dar nombre a los objetos de web, como divisiones y zonas interactivas, situados en dicha capa. Para más información, consulte "Utilización de la capa de web" en la página 228.

Para mover una capa o un objeto:

Arrastre la capa o el objeto a la posición que desee en el panel Capas.



Para mover todos los objetos seleccionados de una capa a otro lugar:

Arrastre el indicador de selección azul de la capa a otra capa.

Todos los objetos seleccionados en la capa se mueven simultáneamente a la otra capa.

Para copiar todos los objetos seleccionados de una capa a otro lugar:

Manteniendo pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) arrastre el indicador de selección azul de la capa a otra capa.

Todos los objetos seleccionados en la capa se copian a la otra capa.

Protección de capas y objetos

El panel Capas ofrece numerosas opciones que permiten controlar la accesibilidad de los objetos.

Es posible proteger los objetos de un documento para evitar su selección y modificación accidental. El bloqueo de una capa impide que se puedan seleccionar o editar los objetos situados en ella. La función Editar sólo una capa impide la selección o edición de los objetos de todas las capas salvo la activa. El panel Capas también permite controlar la visibilidad de los objetos y capas en el lienzo. Cuando un objeto o una capa se oculta en el panel Capas, no se muestra en el lienzo, por lo que tampoco se puede cambiar o seleccionar de manera accidental.

Nota: Las capas y objetos ocultos no se incluyen al exportar un documento. Por contra, los objetos de la capa de web siempre se pueden exportar, estén ocultos o no. Para obtener más información sobre la exportación, consulte “Exportación desde Fireworks” en la página 349.

Para bloquear una capa:

Haga clic en el cuadrado de la columna situada inmediatamente a la izquierda del nombre de la capa.



Un icono de candado indica que la capa está bloqueada.

Nota: Las capas se pueden bloquear, pero no así los objetos.

Para bloquear varias capas:

Arrastre el puntero por la columna de bloqueo del panel Capas.

Para bloquear o desbloquear todas las capas:

Elija Bloquear todas o Desbloquear todas en el menú de opciones del panel Capas.

Para activar o desactivar la opción Editar sólo una capa:

Elija Editar sólo una capa en el menú de opciones del panel Capas.

Una marca de verificación indica que la opción está activada.

Para mostrar u ocultar una capa o los objetos de una capa:

Haga clic en el cuadrado de la columna central a la izquierda del nombre de la capa u objeto.



El icono de ojo indica que una capa está visible.

Para mostrar u ocultar varias capas u objetos:

Arrastre el puntero por la columna del icono de ojo del panel Capas.

Para mostrar u ocultar todas las capas y objetos:

Elija Mostrar todas u Ocultar todo en el menú de opciones del panel Capas.

Fusión de objetos en el panel Capas

Si se trabaja con objetos de mapa de bits, el panel Capas puede terminar abarrotado con facilidad. Es posible fusionar objetos en el panel Capas si el objeto seleccionado más inferior está situado justo encima de un objeto de mapa de bits. No es necesario que los objetos y los mapas de bits que se van a fusionar estén próximos en el panel Capas ni que residan en la misma capa.

La fusión provoca que todos los objetos vectoriales y de mapa de bits seleccionados se allanen sobre el objeto de mapa de bits que esté situado justo debajo del objeto seleccionado más inferior. El resultado es un solo objeto de mapa de bits. Una vez fusionados, los objetos vectoriales y de mapa de bits no se pueden editar por separado, y se pierde la posibilidad de editar los vectoriales.

Para fusionar objetos:

- 1 En el panel Capas seleccione el objeto u objetos que desea fusionar con un objeto de mapa de bits. Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras hace clic para seleccionar más de un objeto.

Sugerencia: Es posible fusionar el contenido de una capa seleccionada con un objeto de mapa de bits que sea el objeto superior de la capa situada inmediatamente debajo de la capa seleccionada.

- 2 Siga uno de estos procedimientos:

- Elija Fusionar con inferior en el menú de opciones del panel Capas.
- Elija Modificar > Fusionar con inferior.
- Elija Fusionar con inferior en el menú contextual que aparece al hacer clic con el botón derecho del ratón (Windows) o Control-clic (Macintosh) en los objetos seleccionados en el lienzo.

El objeto u objetos seleccionados se fusionan con el objeto de mapa de bits. El resultado es un solo objeto de mapa de bits.

Nota: Fusionar con inferior no afecta a divisiones, zonas interactivas ni botones.

Uso compartido de capas

Es posible compartir una capa en todos los fotogramas de un documento. De esta forma, al actualizar un objeto de esa capa se actualizará en todos los fotogramas. Esta posibilidad resulta útil cuando ciertos objetos, como elementos de fondo, deben aparecer en todos los fotogramas de una animación.

Para compartir una capa seleccionada entre los fotogramas, realice una de estas acciones:

- Elija Compartir esta capa en el menú de opciones del panel Capas.
- Haga doble clic en el nombre de la capa en el panel Capas y seleccione Compartir en fotogramas.

Utilización de la capa de web

La capa de Web es una capa especial que aparece como la capa superior de cada documento. Contiene objetos web, como divisiones y zonas interactivas, que se utilizan para asignar interactividad a los documentos de Fireworks exportados. Para más información sobre los objetos web, consulte el Capítulo 12, “Divisiones, rollovers y zonas interactivas”, en la página 263.

No es posible suprimir, duplicar, mover, cambiar de nombre ni dejar de compartir la capa de web. Tampoco se permite fusionar los objetos que residen en ella. Esta capa se comparte siempre en todos los fotogramas y los objetos web son visibles en todos ellos.

Para cambiar el nombre de una división o zona interactiva de la capa de web:

- 1 Haga doble clic en la división o zona interactiva en el panel Capas.
- 2 Escriba el nuevo nombre y haga clic fuera de la ventana o pulse Intro.

Nota: Si cambia el nombre de una división, dicho nombre se utilizará al exportarla.

Acerca de la importación de capas agrupadas de Photoshop

Los archivos de Photoshop que contienen capas se importan colocando cada capa como un objeto independiente en una sola capa de Fireworks. Las capas agrupadas se importan como capas individuales, como si se desagrupasen en Photoshop antes de importarlas en Fireworks. El efecto de recorte en las capas agrupadas de Photoshop se pierde en la importación.

Enmascaramiento de imágenes

Como el nombre sugiere, las máscaras ocultan o muestran partes de un objeto o imagen. Con cualquiera de las técnicas de enmascaramiento se pueden lograr muchos tipos de efectos creativos en los objetos.

Es posible crear una máscara que actúe como molde de galletas sobre otros objetos, cortando o recortando los objetos o imágenes que haya debajo con su trazado. También se puede crear una máscara que actúe como una ventana empañada y que muestre u oculte partes de los objetos situados debajo dibujando sobre la máscara. Este tipo de máscara utiliza los tonos de su aspecto en escala de grises para determinar el grado de visibilidad de los objetos seleccionados. También se puede crear una máscara que utilice su propia transparencia para regular la visibilidad.

Es posible crear una máscara mediante el panel Capas o los menús Editar, Seleccionar o Modificar. Una vez creada, se puede ajustar la posición de la selección enmascarada en el lienzo o modificar el aspecto de una máscara editando el objeto de máscara. También se pueden aplicar transformaciones a la máscara como un todo o a sus componentes individualmente.

Acerca de las máscaras

Como objeto de máscara puede utilizarse un objeto vectorial o un objeto de mapa de bits. El uso de uno vectorial produce una máscara de vectores, mientras que uno de mapa de bits genera una máscara de mapa de bits. También se puede crear una máscara con varios objetos u objetos agrupados.

Acerca de las máscaras de vectores

Si ha utilizado otras aplicaciones de ilustración vectorial, como Macromedia FreeHand, tal vez se haya familiarizado con las máscaras de vectores, que también se denominan trazados o máscaras de recorte o "pegar dentro". El trazado de un objeto de máscara de vectores recorta los objetos subyacentes con la forma de su trazado, con un efecto de molde para galletas.



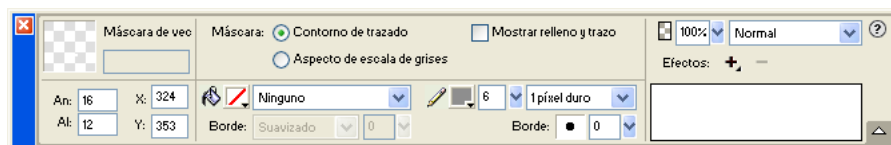
Máscara de vectores aplicada usando el contorno de su trazado

Cuando se crea una máscara de vectores, el panel Capas muestra una miniatura con un icono de pluma para indicar que se ha creado una máscara de este tipo.



Miniatura de una máscara de vectores en el panel Capas

Cuando una máscara vectorial está seleccionada, el Inspector de propiedades muestra información sobre cómo se aplica. La mitad inferior de este panel presenta propiedades adicionales que permiten editar el trazo y el relleno del objeto de máscara.



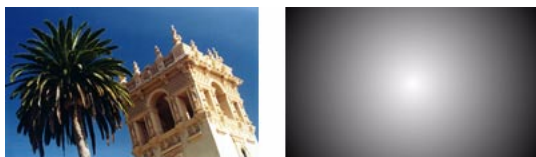
Propiedades de máscara vectorial en el Inspector de propiedades

De forma predeterminada, las máscaras de vectores se aplican usando su contorno de trazado, pero también se pueden utilizar de otras formas. Para más información, consulte “Modificación de la forma en que se aplican las máscaras” en la página 243.

Nota: Las máscaras de vectores creadas en Fireworks 4 que se aplicaron por su aspecto de escala de grises se importarán en Fireworks MX como máscaras de mapa de bits no editables.

Acerca de las máscaras de mapa de bits

Quien haya utilizado Photoshop es probable que esté familiarizado con las máscaras de capa. Las máscaras de mapa de bits de Fireworks se parecen a las de capa en que los píxeles de la máscara afectan a la visibilidad de los objetos subyacentes. Sin embargo, las de mapa de bits de Fireworks son mucho más versátiles, ya que es fácil cambiar cómo se aplican, tanto si se utiliza el aspecto de escala de grises o su propia transparencia. Además, el Inspector de propiedades de Fireworks permite un acceso más rápido a las propiedades de las máscaras y a las opciones de las herramientas de mapa de bits, por lo que se simplifica considerablemente el proceso de edición de las máscaras. Cuando hay una máscara seleccionada, el Inspector de propiedades muestra varias propiedades, no sólo de la máscara seleccionada sino también de las herramientas de mapa de bits que se podrían utilizar para editarla.

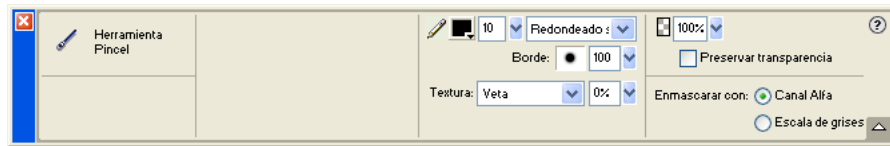


Objetos originales y una máscara de mapa de bits aplicada por su aspecto de escala de grises

Las máscaras de mapa de bits se pueden aplicar de dos formas:

- Por medio de un objeto existente para enmascarar otros objetos. Esta técnica es parecida a la forma en que se aplican las máscaras vectoriales.
- Mediante la creación de lo que se denomina una máscara vacía. Las máscaras vacías comienzan como totalmente transparentes o totalmente opacas. Una máscara transparente (o blanca) muestra todo el objeto enmascarado, mientras que una opaca (o negra) lo oculta. Las herramientas de mapa de bits permiten dibujar sobre el objeto de máscara o modificarlo, mostrando u ocultando los objetos enmascarados situados debajo.

Cuando se crea una máscara de mapa de bits, el Inspector de propiedades presenta información sobre cómo se aplica. Si se elige una herramienta de mapa de bits cuando está seleccionada una máscara de mapa de bits, presenta tanto las propiedades de la máscara como las opciones correspondientes a la herramienta seleccionada, por lo que se simplifica el proceso de edición.



Propiedades de una máscara de mapa de bits en el Inspector de propiedades cuando hay seleccionada una herramienta de mapa de bits

De forma predeterminada, las máscaras de mapa de bits se aplican usando su aspecto en escala de grises, pero también se pueden aplicar usando su canal alfa. Para más información, consulte “Modificación de la forma en que se aplican las máscaras” en la página 243.

Nota: Las máscaras de escala de grises de Fireworks MX se comportan ahora de forma más parecida a las máscaras de otras aplicaciones gráficas. Las creadas en Fireworks MX se diferencian de las de versiones anteriores de Fireworks en que el blanco siempre muestra los objetos enmascarados mientras que el negro siempre los oculta. En Fireworks 4, por el contrario, una máscara negra mostraba los objetos subyacentes y una blanca los ocultaba.

Creación de una máscara a partir de un objeto existente

Es posible crear una máscara a partir de un objeto existente. Cuando se usa como máscara, el contorno del trazado de un objeto vectorial puede recortar otros objetos. Si se trata de un objeto de mapa de bits, el brillo de sus píxeles o su transparencia afectan a la visibilidad de otros objetos.

Enmascaramiento de objetos por medio del comando Pegar como máscara

El comando Pegar como máscara permite crear máscaras enmascarando un objeto o grupo con otro objeto. Pegar como máscara crea una máscara vectorial o de mapa de bits, en función del tipo de objeto de máscara que se utilice. Cuando se utiliza un objeto vectorial como máscara, Pegar como máscara crea una máscara de vectores que recorta los objetos enmascarados usando el contorno de trazado de ese objeto. Si se usa una imagen de mapa de bits, el comando crea una máscara de mapa de bits que afecta a la visibilidad de los objetos enmascarados usando los valores de escala de grises del objeto de mapa de bits.

Para crear una máscara con el comando Pegar como máscara:

- 1 Seleccione el objeto que desea utilizar como máscara. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios objetos.

Nota: La utilización de varios objetos como máscara siempre crea una máscara vectorial, aunque sean mapas de bits.

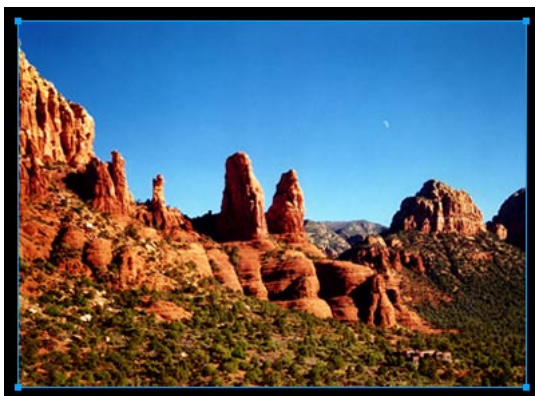
- 2 Coloque la selección encima del objeto o grupo de objetos que desea enmascarar.

El objeto u objetos que desea utilizar como máscara pueden estar delante o detrás de los objetos o grupo que va a enmascarar.



- 3 Elija Editar > Cortar para cortar el objeto u objetos que va a utilizar como máscara.
- 4 Seleccione el objeto o grupo que desea enmascarar.

Si desea enmascarar varios objetos, deben estar agrupados. Para obtener más información sobre el agrupamiento de objetos, consulte “Agrupación de objetos” en la página 124.



- 5 Realice una de las siguientes acciones para pegar la máscara:
 - Seleccione Editar > Pegar como máscara.

- Elija Modificar > Máscara > Pegar como máscara.



Se aplica una máscara



La máscara en el panel Capas

Enmascaramiento de objetos por medio del comando Pegar dentro

Si ha utilizado Macromedia FreeHand, tal vez se haya familiarizado con el método Pegar dentro de crear máscaras. Pegar dentro crea una máscara vectorial o de mapa de bits, en función del tipo de objeto de máscara que se utilice. El comando Pegar dentro crea una máscara rellenando un trazado cerrado o un objeto de mapa de bits con otros objetos: gráficos vectoriales, texto o imágenes de mapa de bits. En ocasiones el trazado en sí se denomina trazado de recorte, y los elementos que contiene se llaman contenido o pegado interior. El contenido cuya extensión supere la del trazado de recorte queda oculto.

El comando Pegar dentro de Fireworks produce un efecto similar al de Pegar como máscara, con un par de diferencias:

- Con pegar dentro, el objeto cortado y pegado es el que se enmascara. Por contra, con Pegar como máscara, ése es el objeto de máscara.
- Con las máscaras de vectores, Pegar dentro muestra el relleno y el trazo propios del objeto de máscara. De forma predeterminada, el relleno y el trazo de un objeto de máscara vectorial no son visibles con Pegar como máscara. Sin embargo, es posible activarlos o desactivarlos en el Inspector de propiedades. Para más información, consulte “Modificación de la forma en que se aplican las máscaras” en la página 243.

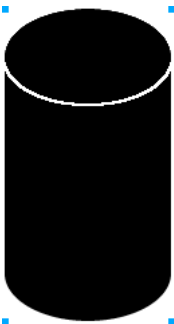
Para crear una máscara usando el comando Pegar dentro:

- 1 Seleccione el objeto u objetos que desea utilizar como contenido de Pegar dentro.
- 2 Coloque el objeto u objetos encima del objeto dentro del que desea pegar el contenido.

Nota: El orden de apilamiento no es importante, siempre que permanezcan seleccionados los objetos que se van a utilizar como contenido de Pegar dentro. Estos objetos pueden estar encima o debajo del objeto de máscara en el panel Capas.



- 3 Elija Editar > Cortar para mover los objetos al Portapapeles.
- 4 Seleccione el objeto dentro del que desea pegar el contenido. Este objeto se utilizará como máscara o trazado de recorte.



5 Seleccione Editar > Pegar dentro.

Los objetos pegados parecen estar dentro del objeto de máscara o recortados por él.



Utilización de texto como máscara

Las máscaras de texto son un tipo de máscara vectorial y se aplican de la misma forma que otros objetos existentes. Basta con utilizar el texto como objeto de máscara. La forma más habitual de aplicar una máscara de texto es por medio de su contorno de trazado. Pero también se puede aplicar con su aspecto en escala de grises.



Máscara de texto aplicada usando el contorno de su trazado

Para más información, consulte “Creación de una máscara a partir de un objeto existente” en la página 231. Para conocer más sobre las distintas formas en que se pueden aplicar las máscaras, consulte “Modificación de la forma en que se aplican las máscaras” en la página 243.

Enmascaramiento de objetos por medio del panel Capas

El panel Capas ofrece la forma más rápida de añadir una máscara de mapa de bits transparente y vacía. Este panel añade una máscara blanca a un objeto que se puede personalizar dibujando encima con las herramientas de mapa de bits.

Nota: Para conocer los detalles de cómo crear máscaras vacías y opacas (o negras), consulte “Enmascaramiento de objetos usando los comandos Mostrar y Ocultar” en la página 236.

Para crear una máscara de mapa de bits en el panel Capas:

- 1 Seleccione el objeto que desea enmascarar.

- 2 Haga clic en el botón Añadir máscara situado en la parte inferior del panel Capas.
Se aplica una máscara vacía al objeto seleccionado. El panel Capas muestra una miniatura que representa la máscara vacía.
- 3 Opcionalmente, si el objeto enmascarado es un mapa de bits, puede utilizar una de las herramientas de recuadro o lazo para crear una selección de píxeles.
- 4 Elija una herramienta de pintura de mapa de bits en el panel Herramientas, como Pincel, Lápiz, Cubo de pintura o Degradado.
- 5 Defina las opciones que desee para la herramienta en el Inspector de propiedades.
- 6 Con la máscara aún seleccionada, dibuje en la máscara vacía. En las zonas que dibuje, el objeto enmascarado subyacente se oculta.



Imagen original y máscara aplicada



La máscara tal como aparece en el panel Capas

Nota: Para más información sobre la modificación del aspecto de una máscara de mapa de bits dibujando encima de ella, consulte "Modificación del aspecto de una máscara" en la página 242.

Enmascaramiento de objetos usando los comandos Mostrar y Ocultar

El submenú Modificar > Máscara tiene varias opciones para aplicar máscaras vacías de mapa de bits a los objetos:

Mostrar todo aplica una máscara transparente vacía a un objeto, que lo muestra por completo. Este comando produce el mismo efecto que hacer clic en el botón Añadir máscara del panel Capas.

Ocultar todo aplica una máscara opaca vacía a un objeto, que lo oculta por completo.

Mostrar selección sólo se puede utilizar con selecciones de píxeles. Aplica una máscara transparente de píxeles que usa la selección actual de píxeles. Los demás píxeles del objeto de mapa de bits se ocultan.

Ocultar selección sólo se puede utilizar con selecciones de píxeles. Aplica un máscara opaca de píxeles que usa la selección actual de píxeles. Los demás píxeles del objeto de mapa de bits se muestran.

Para utilizar los comandos Mostrar todo y Ocultar todo para crear una máscara:

- 1 Seleccione el objeto que desea enmascarar.
- 2 Realice una de las siguientes acciones para crear la máscara:
 - Seleccione Modificar > Máscara > Mostrar todo para mostrar el objeto.
 - Seleccione Modificar > Máscara > Ocultar todo para ocultar el objeto.
- 3 Elija una herramienta de pintura de mapa de bits en el panel Herramientas, como Píncel, Lápiz o Cubo de pintura.
- 4 Defina las opciones que desee para la herramienta en el Inspector de propiedades.
Si ha aplicado una máscara Ocultar todo, debe elegir cualquier color salvo el negro.
- 5 Dibuje en la máscara vacía. En las zonas que dibuje, el objeto enmascarado subyacente se oculta o se muestra, dependiendo del tipo de máscara.

Nota: Para más información sobre la modificación del aspecto de una máscara de mapa de bits dibujando encima de ella, consulte "Modificación del aspecto de una máscara" en la página 242.

Para utilizar los comandos Mostrar selección y Ocultar selección para crear una máscara:

- 1 Elija la herramienta Varita mágica o cualquiera de recuadro o lazo en el panel Herramientas.
- 2 Seleccione píxeles en un mapa de bits.

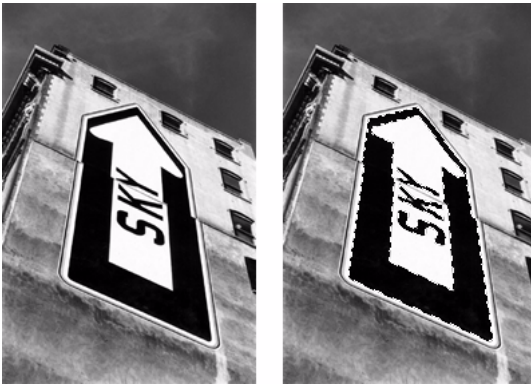
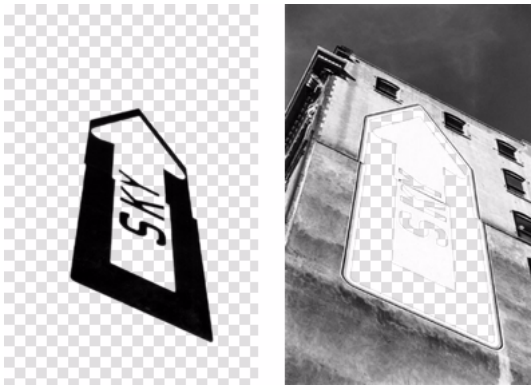


Imagen original; píxeles seleccionados con la Varita mágica

- 3 Realice una de las siguientes acciones para crear la máscara:
 - Seleccione Modificar > Máscara > Mostrar selección para mostrar el área definida por la selección de píxeles.

- Seleccione Modificar > Máscara > Ocultar selección para ocultar el área definida por la selección de píxeles.



Resultado de Mostrar selección y de Ocultar selección

Se aplica una máscara de mapa de bits usando la selección de píxeles. Con las herramientas de mapa de bits del panel Herramientas, se puede editar aún más la máscara para mostrar u ocultar los demás píxeles del objeto enmascarado. Para más información sobre la modificación del aspecto de una máscara de mapa de bits dibujando encima de ella, consulte “Modificación del aspecto de una máscara” en la página 242.

Acerca de la importación y exportación de máscaras de capa de Photoshop

En Photoshop es posible enmascarar imágenes utilizando máscaras de capa o capas agrupadas. Fireworks permite importar imágenes que tengan máscaras de capa sin perder la posibilidad de editarlas. Las máscaras de capa se importan como máscaras de mapa de bits.

Las máscaras de Fireworks también se pueden exportar a Photoshop. Se convierten en máscaras de capa de Photoshop. Si los objetos enmascarados incluyen texto y se desea mantener la posibilidad de editar el texto en Photoshop, hay que elegir Mantener editabilidad sobre el aspecto al exportar.

Nota: Si se utiliza texto como objeto de máscara, se convierte en un mapa de bits y ya no podrá editarse como texto tras la importación en Photoshop.

Agrupación de objetos para formar una máscara

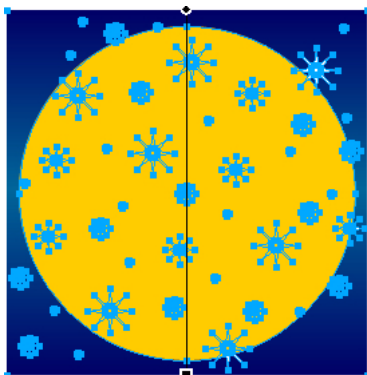
Es posible agrupar dos o más objetos para crear una máscara. El objeto superior se convierte en el objeto de la máscara.

Los objetos se pueden agrupar como máscaras de mapa de bits o como máscaras de vectores. El orden de apilamiento determina el tipo de máscara que se aplica. Si el objeto superior es vectorial, el resultado es una máscara de vectores. Si es un objeto de mapa de bits, la máscara también es de mapa de bits.

Nota: Para más información sobre las máscaras vectoriales y de mapa de bits, consulte “Acerca de las máscaras” en la página 229.

Para agrupar objetos que formen una máscara:

- 1 Pulse la tecla Mayús y haga clic en dos o más objetos que se solapen.



Puede seleccionar objetos que estén en capas diferentes.

- 2 Elija Modificar > Máscara > Agrupar como máscara.



Edición de máscaras

Las máscaras se pueden modificar de muchas maneras. Cambiando la posición, forma y color de una máscara, se puede variar la visibilidad de los objetos enmascarados. También se puede modificar el tipo de una máscara y la forma en que se aplica. Además, es posible sustituir, desactivar o eliminar las máscaras.

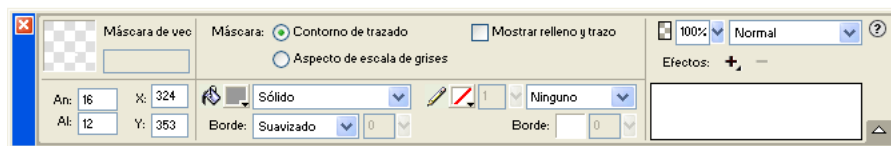
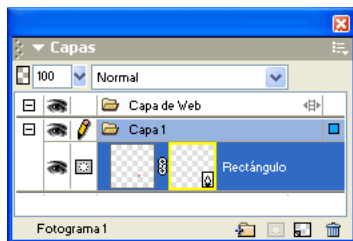
El resultado de editar una máscara es visible de inmediato aunque el objeto de máscara en sí no se muestre en el lienzo. La miniatura de la máscara en el panel Capas ilustra las modificaciones realizadas en la máscara.

Los objetos enmascarados también se pueden modificar. Es posible reordenarlos sin necesidad de mover la máscara. También cabe la posibilidad de añadir más objetos enmascarados a un grupo de máscara existente.

Selección de máscaras y objetos enmascarados por medio de las miniaturas de máscara

Las máscaras y los objetos enmascarados se pueden identificar y seleccionar con facilidad mediante las miniaturas del panel Capas. Las miniaturas permiten seleccionar y editar sólo la máscara o los objetos enmascarados, sin afectar a los demás objetos.

Cuando se selecciona la miniatura de una máscara, el icono de máscara aparece junto a ella en el panel Capas, y sus propiedades se muestran en el Inspector de propiedades, donde se pueden cambiar si así se desea.



Para seleccionar una máscara:

Haga clic en la miniatura de la máscara en el panel Capas.

El panel Capas muestra un resaltado amarillo alrededor de la miniatura de máscara cuando está seleccionada.

Para seleccionar objetos enmascarados:

Haga clic en la miniatura del objeto enmascarado en el panel Capas.

El panel Capas muestra un resaltado azul alrededor de la miniatura del objeto enmascarado cuando está seleccionado.

Selección de máscaras y objetos enmascarados por medio de la herramienta Subselección

La herramienta Subselección permite seleccionar máscaras y objetos enmascarados individuales en el lienzo sin seleccionar los demás componentes de la máscara.

Cuando se selecciona una máscara o un objeto enmascarado con la herramienta Subselección, el Inspector de propiedades muestra sus propiedades.

Para seleccionar una máscara o un objeto enmascarado de manera independiente:

Haga clic en el objeto en el lienzo con la herramienta Subselección.

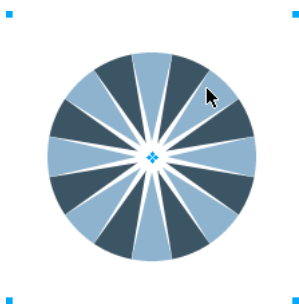
Cuando están seleccionadas, las máscaras muestran un resaltado amarillo, y los objetos enmascarados, uno azul.

Desplazamiento de máscaras y objetos enmascarados

Es posible cambiar la posición de las máscaras y los objetos enmascarados. Se pueden mover de forma conjunta o independiente.

Para mover juntos una máscara y sus objetos enmascarados:

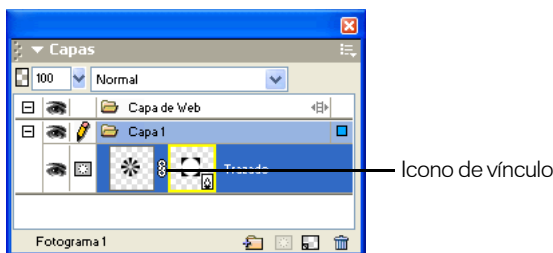
- 1 Seleccione la máscara en el lienzo por medio de la herramienta Puntero.
- 2 Arrastre la máscara a otro lugar, pero con cuidado de no arrastrar el tirador de desplazamiento pues movería el objeto enmascarado por separado de la máscara.



Para mover máscaras y objetos enmascarados por separado desvinculándolos:

- 1 Haga clic en el icono de vínculo que aparece en la máscara en el panel Capas.

Así se desvinculan las máscaras de los objetos enmascarados para que se puedan mover de manera independiente.

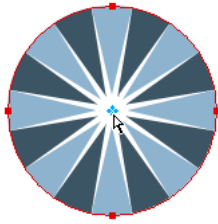


- 2 Seleccione la miniatura del objeto que desee mover: la máscara o los objetos enmascarados.
- 3 Arrastre el objeto u objetos en el lienzo con la herramienta Puntero.
Nota: Los objetos enmascarados se mueven todos juntos.
- 4 Haga clic entre las miniaturas de máscara en el panel Capas. Así se restaura el vínculo entre los objetos enmascarados y la máscara.

Para mover una máscara por separado mediante su tirador de desplazamiento:

- 1 Seleccione la máscara en el lienzo por medio de la herramienta Puntero.

2 Elija la herramienta Subselección y arrastre el tirador de desplazamiento de la máscara a otro lugar.



Para mover los objetos enmascarados independientemente de la máscara mediante el tirador de desplazamiento:

1 Seleccione la máscara en el lienzo por medio de la herramienta Puntero.

2 Arrastre el tirador de desplazamiento a otro lugar.

Los objetos se mueven sin afectar a la posición de la máscara.



Nota: Si hay varios objetos enmascarados, se mueven todos juntos.

Para mover los objetos enmascarados independientemente los unos de los otros:

Haga clic en un objeto con la herramienta Subselección para seleccionarlo, y arrástrelo.

Éste es el único método que permite seleccionar y mover un objeto enmascarado individual sin afectar a otros objetos enmascarados.

Modificación del aspecto de una máscara

La modificación de la forma y el color de una máscara permite cambiar la visibilidad de los objetos enmascarados.

La forma de una máscara de mapa de bits se puede modificar dibujando encima de ella con las herramientas de mapa de bits. La forma de una máscara vectorial se puede modificar moviendo los puntos del objeto de máscara.

Si una máscara se aplica usando su aspecto en escala de grises, es posible cambiar sus colores para afectar a la opacidad de los objetos enmascarados situados debajo. El uso de colores de medio tono en una máscara de escala de grises da un aspecto traslúcido a los objetos enmascarados. Los colores más claros muestran los objetos enmascarados, mientras que los más oscuros los ocultan y muestran el fondo.

Para alterar una máscara, también es posible añadir otros objetos de máscara. Además, las herramientas de transformación aportan otro método de modificar las máscaras.

Para modificar la forma de una máscara seleccionada, realice una de estas acciones:

- Dibuje encima de una máscara de mapa de bits con cualquiera de las herramientas de dibujo de mapas de bits.
- Desplace los puntos de un objeto de máscara vectorial con la herramienta Subselección.

Para modificar el color de una máscara seleccionada, realice una de estas acciones:

- Con las máscaras de mapa de bits de escala de grises, utilice las herramientas de mapa de bits para dibujar encima de la máscara usando varios valores de color de escala de grises.
- En el caso de las máscaras vectoriales de escala de grises, cambie el color del objeto de máscara.

Nota: Utilice colores más claros para mostrar los objetos enmascarados, y más oscuros para ocultarlos.

Para alterar una máscara añadiendo otros objetos de máscara:

- 1 Elija Editar > Cortar para cortar el objeto u objetos seleccionados que desea añadir.
- 2 Seleccione la miniatura del objeto enmascarado en el panel Capas.
- 3 Seleccione Editar > Pegar como máscara.
- 4 Elija Añadir cuando se le pregunte si desea añadir a la máscara existente o reemplazarla. El objeto u objetos se añaden a la máscara.

Para modificar una máscara mediante las herramientas de transformación:

- 1 Seleccione la máscara en el lienzo por medio de la herramienta Puntero.
- 2 Utilice una herramienta de modificación o un comando del submenú Modificar > Transformar para aplicar una transformación a la máscara. Para más información sobre el uso de las herramientas de transformación, consulte “Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones” en la página 120.

La transformación se aplica a la máscara y a sus objetos enmascarados.

Nota: Para aplicar una transformación sólo al objeto de máscara, es posible desvincular primero la máscara de los objetos de máscara en el panel Capas y entonces realizar la transformación.

Modificación de la forma en que se aplican las máscaras

Con el Inspector de propiedades se puede comprobar que se está editando una máscara, así como identificar el tipo de máscara en que se trabaja. Cuando hay una máscara seleccionada, el Inspector de propiedades permite cambiar la forma en que se aplica la máscara. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.

De forma predeterminada las máscaras vectoriales se aplican usando su contorno de trazado. El contorno del trazado o del texto se utiliza como máscara. Opcionalmente se puede mostrar el relleno y el trazo de la máscara. Esto produce el mismo resultado que utilizar Pegar dentro para crear máscaras. Para más información, consulte “Creación de una máscara a partir de un objeto existente” en la página 231.



Máscara de vector aplicada usando el contorno de su trazado con Mostrar relleno y trazo activado

Si se aplica una máscara de mapa de bits por su canal alfa, es posible crear una máscara que parezca una máscara vectorial aplicada por su contorno de trazado. Cuando una máscara se aplica por su canal alfa, la transparencia del objeto de máscara afecta a la visibilidad del objeto que se enmascara.



Máscara de mapa de bits aplicada por su canal alfa

Tanto las máscaras de mapa de bits como las de vectores pueden aplicarse utilizando su aspecto de escala de grises. De forma predeterminada, las máscaras de mapa de bits se aplican usando su aspecto en escala de grises. En tal caso la claridad de sus píxeles determina el grado en que se muestra el objeto enmascarado. Los píxeles claros muestran el objeto enmascarado. Los píxeles más oscuros de la máscara oscurecen la imagen y muestran el fondo. La aplicación de máscaras por su aspecto en escala de grises crea efectos interesantes si el objeto de máscara contiene un relleno de patrón o degradado.



Máscara de vectores con un relleno de patrón, aplicada por su aspecto de escala de grises

También es posible convertir las máscaras de vectores en máscaras de mapa de bits. Sin embargo, la conversión a la inversa no es posible.

Para más información sobre las máscaras vectoriales y de mapa de bits, consulte “Acerca de las máscaras” en la página 229.

Para aplicar una máscara de vectores por su contorno de trazado:

Elija Contorno de trazado en el Inspector de propiedades cuando esté seleccionada una máscara vectorial.

Para mostrar el relleno y el trazo de una máscara de vectores:

Elija Mostrar relleno y trazo en el Inspector de propiedades cuando esté seleccionada una máscara vectorial que se haya aplicado por su trazado de contorno.

Para aplicar una máscara de mapa de bits por su canal alfa:

Elija Canal Alfa en el Inspector de propiedades cuando esté seleccionada una máscara de mapa de bits.

Para aplicar una máscara de vectores o de mapa de bits por su aspecto de escala de grises:

Elija Aspecto de escala de grises en el Inspector de propiedades cuando esté seleccionada una máscara.

Para convertir una máscara de vectores en una de mapa de bits:

- 1 Seleccione la miniatura del objeto de máscara en el panel Capas.
- 2 Elija Modificar > Allanar selección.

Adición de objetos a una selección enmascarada

Es posible añadir más objetos a una selección enmascarada existente.

Para añadir más objetos enmascarados a una selección enmascarada:

- 1 Elija Editar > Cortar para cortar el objeto u objetos seleccionados que desea añadir.
- 2 Seleccione la miniatura del objeto enmascarado en el panel Capas.
- 3 Seleccione Editar > Pegar dentro.

El objeto u objetos se añaden a los objetos enmascarados.

Nota: El uso del comando Pegar dentro en una máscara existente no mostrará el trazo y relleno del objeto de máscara a menos que la máscara original se hubiera aplicado usando su trazo y relleno.

Sustitución, desactivación y eliminación de máscaras

Es posible sustituir una máscara por un nuevo objeto de máscara. También se puede desactivar o eliminar. La desactivación de una máscara la oculta temporalmente. La eliminación la borra de manera permanente.

Para sustituir una máscara:

- 1 Elija Editar > Cortar para cortar el objeto u objetos seleccionados que va a utilizar como máscara.
- 2 Seleccione la miniatura del objeto enmascarado en el panel Capas y elija Editar > Pegar como máscara.
- 3 Haga clic en Reemplazar cuando se le pregunte si desea añadir a la máscara existente o reemplazarla.

El objeto de máscara existente se sustituye por el nuevo.

Para desactivar o activar una máscara seleccionada, realice una de estas acciones:

- Elija Desactivar máscara o Activar máscara en el menú de opciones del panel Capas.
- Elija Modificar > Máscara > Desactivar máscara o Modificar > Máscara > Activar máscara.
Cuando la máscara está desactivada, se muestra una X roja en su miniatura. Para activarla, puede hacer clic en la X.

Para suprimir una máscara seleccionada:

- 1 Realice una de las siguientes acciones para eliminar la máscara:
 - Seleccione Suprimir máscara en el menú de opciones del panel Capas.
 - Elija Modificar > Máscara > Suprimir máscara.
 - En el panel Capas, arrastre la miniatura de la máscara al icono de cubo de basura.
- 2 Seleccione si desea aplicar o descartar el efecto de la máscara sobre los objetos enmascarados antes de quitar la máscara:

Aplicar mantiene los cambios realizados en el objeto, pero la máscara deja de ser editable. Si el objeto que se ha enmascarado es vectorial, la máscara y el objeto vectorial se convierten en una sola imagen de mapa de bits.

Descartar elimina los cambios realizados y restaura el objeto a su forma original.

Cancelar anula la operación de supresión y deja intacta la máscara.

Mezcla y transparencia

Componer es el proceso de variar la transparencia o la iteración de color de dos o más objetos solapados. En Fireworks, los modos de mezcla permiten crear imágenes compuestas. Asimismo amplían el control de la opacidad de los objetos y las imágenes.

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 a 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 definidos para 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 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 utilizarlo como color resultante. Este modo sólo reemplaza los píxeles que son más claros que el color de mezcla.

Aclarar selecciona el color más claro entre el color de mezcla y el color base para utilizarlo como color resultante. Este modo sólo reemplaza los píxeles que son más oscuros que el color de mezcla.

Diferencia resta el color de mezcla del color base o el color base del color de mezcla. El color con menos brillo se resta del que tiene más brillo.

Matiz combina el valor de matiz del color de mezcla con la luminancia y la saturación del color base para crear el color resultante.

Saturación combina la saturación del color de mezcla con la luminancia y el matiz del color base para crear el color resultante.

Color combina el matiz y la saturación del color de mezcla con la luminancia del color base para crear el color resultante; preserva los niveles de gris para colorear imágenes monocromáticas y teñir las imágenes de color.

Luminosidad combina la luminancia del color de mezcla con el matiz y la saturación del color base.

Invertir invierte el color base.

Tinta añade gris al color base.

Suprimir elimina todos los píxeles del color base, incluso 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



Suprimir

Ajuste de la opacidad y aplicación de mezclas

Para ajustar la opacidad de los objetos seleccionados y aplicar los modos de mezcla, es posible utilizar el Inspector de propiedades o el panel Capas. El valor 100 en Opacidad produce un objeto completamente opaco. El valor 0 (cero) produce un objeto totalmente transparente.

También se puede especificar un modo de mezcla y una opacidad antes de dibujar un objeto.

Para especificar un modo de mezcla y una opacidad antes de dibujar un objeto:

Con la herramienta pertinente seleccionada en el panel Herramientas, defina las opciones de mezcla y opacidad en el Inspector de propiedades antes de dibujar el objeto.

Nota: Las opciones de mezcla y opacidad no están disponibles para todas las herramientas.

Para definir un modo de mezcla y un nivel de opacidad para objetos existentes:

- 1 Con dos objetos superpuestos, seleccione el objeto superior.
- 2 Elija una opción de mezcla en el menú emergente Modo de mezcla del Inspector de propiedades o del panel Capas.
- 3 Elija un valor en el deslizador emergente Opacidad o escríbalo en el cuadro de texto.

Para definir un modo de mezcla y un nivel de opacidad predeterminados que se apliquen a los objetos conforme los dibuje:

- 1 Elija Seleccionar > Anular selección para evitar la aplicación accidental de un modo de mezcla y de una opacidad.
- 2 Con una herramienta de dibujo vectorial o de mapa de bits seleccionada, elija un modo de mezcla y un nivel de opacidad en el Inspector de propiedades.

El modo de mezcla y el nivel de opacidad que especifique se utilizarán como predeterminados para los siguientes objetos que dibuje con esa herramienta en particular.

Acerca del efecto automático Relleno de color

Fireworks también ofrece un efecto automático que permite ajustar el color de un objeto alterando la opacidad y el modo de mezcla del objeto. Ese efecto automático, Relleno de color, produce el mismo resultado que superponer el objeto con otro que tenga otra opacidad y modo de mezcla. Para obtener más información sobre el uso del efecto automático Relleno de color, consulte el Capítulo 9, “Utilización de efectos automáticos”, en la página 215.

CAPÍTULO 11

Uso de estilos, símbolos y valores URL

Macromedia Fireworks MX contiene tres paneles en los que pueden almacenarse y recuperarse estilos, símbolos y valores URL. Los estilos se almacenan en el panel Estilos, los símbolos en el panel Biblioteca y los valores URL en el panel URL. De forma predeterminada, los tres paneles comparten el grupo de paneles Activos.

El panel Estilos contiene un conjunto de estilos predefinidos de Fireworks. Además, es posible guardar como estilos combinaciones de trazos, rellenos y otros atributos creadas personalmente y que se desee utilizar otra vez. En lugar de volver a asignar los atributos una y otra vez, basta con guardarlos en el panel Estilos y aplicar la combinación de atributos a otros objetos.

En Fireworks hay tres tipos de símbolos: gráficos, de animación y de botón. Cada uno posee características propias para usos específicos. El panel Biblioteca se emplea para crear símbolos nuevos y duplicar, importar y modificar símbolos. Para más información sobre las características de los símbolos de botón y animación, consulte Capítulo 14, “Creación de animaciones,” en la página 311 y Capítulo 13, “Creación de botones y menús emergentes,” en la página 289.

Un valor URL (Uniform Resource Locator) es la dirección en Internet de una página o un archivo específicos. Si utiliza la misma dirección URL con frecuencia, puede incluirla en el panel URL. Las direcciones URL se pueden organizar y agrupar en bibliotecas de URL.

Uso de estilos

Para guardar y volver a aplicar un conjunto de rellenos, trazos, efectos y atributos de texto predefinidos, cree un estilo. Al aplicar un estilo, el objeto adopta todas sus características.



Fireworks incluye muchos estilos predefinidos. Estos estilos se pueden cambiar y eliminar, y es posible añadirles nuevas características. El CD-ROM de Fireworks y el sitio web de Macromedia incluyen muchos otros estilos predefinidos que se pueden importar a Fireworks. También es posible exportar estilos y compartirlos con otros usuarios de Fireworks, o importarlos de otros documentos de Fireworks.

Nota: No pueden aplicarse estilos a objetos de mapa de bits.

Aplicación de un estilo

El panel Estilos puede utilizarse para crear, almacenar y aplicar estilos a objetos o texto.



Panel Estilos

Una vez aplicado un estilo a un objeto, puede actualizarse más adelante sin que el objeto original se vea afectado. Fireworks no registra los estilos aplicados a un objeto. Si se suprime un estilo personalizado, ya no se puede recuperar. Pero si se suprime un estilo suministrado con Fireworks, es posible recuperarlo junto con los demás estilos suprimidos mediante el comando Restablecer estilos del menú de opciones del panel Estilos. Sin embargo, cuando se restablecen estilos también se suprimen los estilos personalizados.

Para aplicar un estilo a un objeto o bloque de texto seleccionado:

- 1 Elija Ventana > Estilos para abrir el panel Estilos.
- 2 Haga clic en un estilo del panel Estilos.

Creación y eliminación de estilos

Es posible crear un estilo con los atributos de un objeto seleccionado. El estilo aparece en el panel Estilos.

Los estilos del panel Estilos también pueden eliminarse.

En un estilo pueden guardarse los siguientes atributos:

- Tipo y color de relleno, incluidos motivos, texturas y atributos de degradado vectorial, como ángulo, posición y opacidad
- Tipo y color de trazo
- Efectos
- Atributos de texto, como fuente, tamaño de punto, estilo (negrilla, cursiva o subrayado), alineación, suavizado, ajuste automático entre caracteres, escala horizontal, ajuste de rangos de caracteres e interlineado

Para crear un estilo nuevo:

1 Cree o seleccione un objeto vectorial o de texto con los atributos de trazo, relleno, efecto o texto que desee.



2 Haga clic en el botón Nuevo estilo de la parte inferior del panel Estilos.

3 Elija los atributos que desee que formen parte del estilo en el cuadro de diálogo Nuevo estilo.

Nota: Si desea guardar atributos que no figuran en la lista, como alineación, suavizado, ajuste entre caracteres, escala horizontal, ajuste de rangos de caracteres e interlineado, elija la opción Texto otro.

4 Si lo desea, asígnele un nombre al estilo y haga clic en Aceptar.

En el panel Estilos aparece el icono correspondiente al estilo.

Para basar un estilo nuevo en otro existente:

1 Aplique el estilo existente a un objeto seleccionado.

2 Edite los atributos del objeto.

3 Guarde los atributos creando un nuevo estilo como se ha descrito en el procedimiento anterior.

Para suprimir un estilo:

1 Seleccione un estilo en el panel Estilos.

Haga clic mientras pulsa la tecla Mayús para seleccionar varios estilos o la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) si los estilos no son consecutivos.



2 Haga clic en el botón Suprimir estilo situado en el panel Estilos.

Edición de estilos

Cuando es necesario cambiar los atributos que contiene un estilo, éste puede modificarse en el panel Estilos.

Para editar un estilo:

1 Elija Seleccionar > Anular selección para anular la selección de todos los objetos del lienzo.

2 Haga doble clic en un estilo del panel Estilos.

3 En el cuadro de diálogo Editar estilo, active o desactive los atributos que prefiera. El cuadro de diálogo Editar estilo contiene las mismas opciones que el cuadro de diálogo Nuevo estilo. Para más detalles sobre la selección de los atributos que van a incluirse en un estilo, consulte “Creación y eliminación de estilos” en la página 252.

4 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios al estilo.

Exportación e importación de estilos

A veces es deseable compartir estilos con otros usuarios de Fireworks para ahorrar tiempo y guardar una uniformidad. Para compartir estilos hay que exportarlos a los otros sistemas.

Para exportar estilos:

1 Seleccione un estilo en el panel Estilos.

Haga clic mientras pulsa la tecla Mayús para seleccionar varios estilos o la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) si los estilos no son consecutivos.

- 2 Elija Exportar estilos en el menú de opciones del panel Estilos.
- 3 Introduzca el nombre y la ubicación del documento donde vaya a guardar los estilos.
- 4 Haga clic en Guardar.

Para importar estilos:

- 1 Elija Importar estilos en el menú de opciones del panel Estilos.
- 2 Seleccione el documento de estilos que desee importar.

Todos los estilos del documento de estilos se importan y colocan directamente después del estilo seleccionado en el panel Estilos.

Uso de estilos predeterminados

Para eliminar todos los estilos personalizados del panel Estilos y restablecer los estilos predefinidos eliminados, basta con recuperar el estado predeterminado del panel Estilos. También es posible cambiar el tamaño de los iconos que aparecen en el panel Estilos.

Para restablecer los estilos predeterminados en el panel Estilos:

Elija Restablecer estilos en el menú de opciones del panel Estilos.

Nota: Al restablecer los estilos predeterminados se eliminan todos los estilos personalizados que tenga guardados.

Para cambiar el tamaño de los iconos de vista previa de estilos:

Elija Iconos grandes en el menú de opciones del panel Estilos para alternar entre tamaño grande y pequeño de vista previa.

Aplicación de atributos sin crear estilos

Es posible copiar atributos de un objeto y aplicarlos a otros sin necesidad de crear un nuevo estilo en el panel Estilos. Este método es práctico para aplicar rápidamente atributos a un objeto cuando no se tiene intención de volver a utilizarlos con otros objetos. Entre los atributos que pueden copiarse y aplicarse a otros objetos se encuentran los rellenos, trazos, efectos y atributos de texto.

Para copiar atributos de un objeto y aplicarlos a otros objetos:

- 1 Seleccione el objeto cuyos atributos desee copiar.
- 2 Elija Editar > Copiar.
- 3 Anule la selección del objeto original y a continuación seleccione los objetos a los que desee aplicar los atributos nuevos.
- 4 Elija Editar > Pegar atributos.

Los objetos seleccionados adoptan los mismos atributos que el objeto original.

Uso de símbolos

En Fireworks hay tres tipos de símbolos: gráficos, de animación y de botón. Cada uno posee características propias para usos específicos. Las instancias son representaciones de un símbolo de Fireworks. Cuando se modifica el objeto de símbolo (original), las instancias (copias) cambian automáticamente para reflejar las modificaciones efectuadas en el símbolo.

Los símbolos son útiles cuando se desea volver a utilizar un elemento gráfico. Es posible colocar instancias en varios documentos de Fireworks y conservar su asociación con el símbolo. Los símbolos son útiles para crear botones y objetos de animación en varios fotogramas. Para más información sobre otras características de las funciones de botón y animación, consulte “Creación de símbolos de animación” en la página 312 y “Creación de símbolos de botón” en la página 289.

Creación de símbolos

Para crear símbolos gráficos, de animación y de botón se utiliza el submenú Editar > Insertar. Es posible crear símbolos a partir de cualquier objeto, bloque de texto o grupo y después organizarlos en el panel Biblioteca. Para colocar instancias en un documento, basta con arrastrarlas del panel Biblioteca al lienzo.

Para crear un símbolo nuevo a partir de un objeto seleccionado:

- 1 Seleccione el objeto y elija Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo.
- 2 Escriba el nombre del símbolo en el cuadro de texto Nombre del cuadro de diálogo Propiedades de símbolo.
- 3 Elija un tipo de símbolo: Gráfico, Animación o Botón. Haga clic en Aceptar.

El símbolo aparece en la biblioteca, el objeto seleccionado se convierte en una instancia del símbolo y el Inspector de propiedades muestra las opciones del símbolo.

Para crear un símbolo desde cero:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Editar > Insertar > Nuevo símbolo.
 - Elija Nuevo símbolo en el menú de opciones del panel Biblioteca.
- 2 Elija un tipo de símbolo: Gráfico, Animación o Botón. Haga clic en Aceptar.
Según el tipo de símbolo elegido, se abre el editor de símbolos o el editor de botones.
- 3 Cree el símbolo con las herramientas del panel Herramientas y después cierre el editor.

Para más información, consulte “Creación de símbolos de botón” en la página 289 y “Creación de símbolos de animación” en la página 312.

Ubicación de instancias

Es posible colocar instancias de un símbolo en el documento actual.

Para colocar una instancia:

Arrastre un símbolo desde el panel Biblioteca al documento actual.



Instancia de un símbolo del lienzo

Edición de símbolos

Los símbolos se modifican en el editor de símbolos, que a su vez cambia automáticamente todas las instancias asociadas.

Nota: Con la mayoría de modificaciones, la edición de una instancia afecta al símbolo y a todas las demás instancias. Sin embargo, hay excepciones. Para más información, consulte “Edición de instancias” en la página 256.

Para editar un símbolo y todas sus instancias:

- 1 Siga uno de estos procedimientos para abrir el editor de símbolos:
 - Haga doble clic en una instancia.
 - Seleccione una instancia y elija Modificar > Símbolo > Editar símbolo.
- 2 Realice los cambios en el símbolo y cierre la ventana.
El símbolo y todas sus 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 Seleccione el símbolo en el panel Biblioteca.
- 2 Elija Duplicar en el menú de opciones del panel Biblioteca.

Para cambiar el tipo de símbolo:

- 1 Haga doble clic en el nombre del símbolo en el panel Biblioteca.
- 2 Elija otro tipo de símbolo.

Para seleccionar todos los símbolos que aún no se han utilizado en el panel Biblioteca:

Elija Seleccionar elementos no utilizados en el menú de opciones del panel Biblioteca.

Para suprimir un símbolo:

- 1 Seleccione el símbolo en el panel Biblioteca.
- 2 Elija Eliminar en el menú de opciones del panel Biblioteca.
- 3 Haga clic en Eliminar. Se eliminan el símbolo y todas sus instancias.

Edición de instancias

Cuando se hace doble clic sobre una instancia para modificarla, lo que en realidad se modifica es el símbolo propiamente dicho en el editor de símbolos o el editor de botones. Para editar únicamente la instancia actual, es preciso romper el vínculo entre la instancia y el símbolo. La relación entre ambos se rompe definitivamente, por lo que las modificaciones que se realicen en el símbolo a partir de ese momento ya no se reflejarán en esa instancia.

Los símbolos de botón poseen varias funciones prácticas que permiten conservar la relación entre símbolo e instancias en un grupo de botones y a la vez asignar texto y URL propios a cada instancia. Para más información, consulte “Edición de símbolos de botón” en la página 295.

Eliminación de vínculos de símbolo

Para modificar una instancia sin afectar al símbolo ni a otras instancias, primero es preciso romper el vínculo entre ella y el símbolo correspondiente.

Para separar una instancia de un símbolo:

- 1 Seleccione la instancia.
- 2 Elija Modificar > Símbolo > Separar.

La instancia seleccionada se convierte en grupo. El símbolo en el panel Biblioteca deja de estar asociado a ese grupo. Tras desvincularse de un símbolo, las instancias de botón pierden sus características de símbolo de botón y las instancias de animación pierden sus características de símbolo de animación.

Edición de propiedades de instancia

En el Inspector de propiedades pueden modificarse las siguientes propiedades de instancia sin que ello afecte al símbolo ni a otras instancias:

- Modo de mezcla
- Opacidad
- Efectos
- Anchura y altura
- Coordenadas X e Y

Nota: Las instancias de botón tienen otras propiedades que pueden modificarse sin que el símbolo se vea afectado. Para más información sobre la edición de instancias de botón, consulte “Edición de símbolos de botón” en la página 295.

Para modificar las propiedades de instancia sin afectar al símbolo ni romper el vínculo:

- 1 Seleccione la instancia.
- 2 Modifique las propiedades de la instancia en el Inspector de propiedades.

Importación y exportación de símbolos

El panel Biblioteca almacena los símbolos gráficos, de animación y de botón creados en el documento actual. También almacena los símbolos que se han importado en el documento actual. El panel Biblioteca es diferente para cada documento, pero es posible utilizar los símbolos de una biblioteca en varios documentos de Fireworks mediante los procedimientos de importación y exportación, cortar y pegar o arrastrar y colocar.

Pueden importarse símbolos de otras bibliotecas, tanto las que contienen símbolos preparados en Macromedia Fireworks como las que contienen símbolos exportados personalmente o por otro usuario con anterioridad. Del mismo modo, si se han creado símbolos que se van a compartir o a utilizar de nuevo, es posible exportar bibliotecas de símbolos personales. Cuando se exporta una biblioteca de símbolos, se exporta como archivo PNG.

Importación de símbolos

Fireworks MX contiene bibliotecas de símbolos en el submenú Editar > Bibliotecas, desde el que pueden importarse símbolos preparados de animación, gráficos y de botón, así como barras de navegación y temas de varios símbolos. Con estos símbolos es posible crear rápidamente elegantes páginas web con elementos avanzados de navegación sin necesidad de invertir tiempo creando símbolos originales.

Para importar uno o varios símbolos preparados a partir de una biblioteca de símbolos de Fireworks:

1 Abra un documento de Fireworks.

2 Elija Editar > Bibliotecas y seleccione una biblioteca:

Animaciones muestra un conjunto de símbolos animados.

Marcas muestra un conjunto de símbolos gráficos con apariencia de viñetas.

Botones muestra un conjunto de símbolos de botón de Fireworks de 2, 3 y 4 estados.

Temas muestra una lista de símbolos gráficos, de animación y de botón; cada tema consta de tres símbolos de similar diseño y nombre coordinados entre sí para utilizarse conjuntamente.

Otras abre el cuadro de diálogo Abrir, en el que es posible buscar archivos PNG de bibliotecas de símbolos exportados con anterioridad. Para más información, consulte el siguiente procedimiento.

Además, es posible importar símbolos de archivos PNG de biblioteca previamente exportados y situados en el disco duro, en un CD o en una red. Para más información sobre la exportación de símbolos, consulte “Exportación de símbolos” en la página 259.

Para importar símbolos de otro archivo al documento actual:

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Elija Importar símbolos en el menú de opciones del panel Biblioteca.
- Elija Editar > Bibliotecas > Otras.

2 Abra la carpeta que contiene el archivo, elija el archivo y haga clic en Abrir.

3 Seleccione los símbolos que desee importar y haga clic en Importar.

Los símbolos importados aparecen en el panel Biblioteca.



También es posible importar y exportar símbolos sueltos desde y hacia el panel Biblioteca de varios documentos; para ello pueden utilizarse los métodos de arrastrar y colocar o copiar y pegar instancias.

Para importar un símbolo arrastrando y pegando o copiando y pegando, siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre una instancia desde el documento que contiene el símbolo al documento de destino.
- Copie una instancia en el documento que contiene el símbolo y después péguela en el documento de destino.

El símbolo se importa al panel Biblioteca del documento de destino y conserva la relación con el símbolo del documento original. Para más información, consulte “Actualización de símbolos e instancias exportados en varios documentos” en la página 259.

Exportación de símbolos

Si ha creado o importado símbolos en un documento de Fireworks y desea guardarlos para utilizarlos después en otros documentos o compartirlos con otros usuarios, puede emplear el menú de opciones del panel Biblioteca para exportarlos en un archivo PNG. A continuación, para importar los símbolos basta con localizar el archivo PNG que los contiene en el submenú Editar > Bibliotecas. Para más información, consulte “Importación de símbolos” en la página 258.

Para exportar símbolos:

- 1 Elija Exportar símbolos en el menú de opciones del panel Biblioteca.
- 2 Seleccione los símbolos que desee exportar y haga clic en Exportar.
- 3 Desplácese a una carpeta, escriba un nombre para el archivo de símbolos y haga clic en Guardar. Fireworks guarda los símbolos en un archivo PNG.

Actualización de símbolos e instancias exportados en varios documentos

El símbolo original conserva su vínculo con todos los símbolos exportados a otros documentos, de tal forma que es posible cambiar las propiedades del símbolo y las instancias en todos los documentos al modificar el símbolo en el documento original.

Para actualizar todos los símbolos e instancias exportados:

- 1 En el documento original, haga doble clic en una instancia para abrir el editor de símbolos correspondiente, modifique el símbolo y cierre el editor.
- 2 Guarde el archivo.
- 3 En el documento al que haya exportado el símbolo, seleccione el símbolo en el panel Biblioteca.
- 4 Elija Actualizar en el menú de opciones del panel Biblioteca.

Nota: Para actualizar todos los símbolos exportados, selecciónelos en el panel Biblioteca y elija Actualizar.

El vínculo entre el símbolo exportado y el documento original puede romperse automáticamente si se edita el símbolo en el documento actual. Tras romper el vínculo, el símbolo exportado se puede modificar sin que el símbolo original se vea afectado.

Para romper el vínculo entre un símbolo exportado y el símbolo original:

En el documento al que haya exportado el símbolo, haga doble clic en una instancia del símbolo para abrir el editor de símbolos correspondiente; modifique el símbolo y cierre el editor de símbolos.

El vínculo entre el símbolo del documento actual y el original se ha roto.

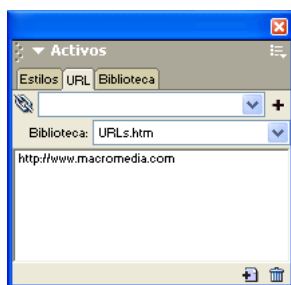
Nota: Fireworks no advierte de que se va a romper el vínculo con el símbolo original, por lo que debe saber con certeza qué símbolo contiene el documento original antes de editar un símbolo que aparezca en varios documentos.

Utilización de valores URL

Al asignar un valor URL a un objeto web se crea un vínculo con un archivo, como una página web. Se pueden asignar valores URL a zonas interactivas, botones y objetos de división. Cuando se tiene la intención de utilizar un valor URL varias veces, es posible crear una biblioteca de URL en el panel URL y almacenar allí las direcciones URL. El panel URL sirve para añadir, editar y organizar valores URL.

Por ejemplo, si un sitio web contiene varios botones de navegación para volver a la página inicial, puede añadir la dirección URL de la página inicial al panel URL. A continuación seleccionaría este valor URL en la biblioteca de URL para asignarlo a cada botón de navegación. Puede utilizar la función Buscar y reemplazar para cambiar un valor URL en varios documentos (consulte “Búsqueda y reemplazo” en la página 404).

Las bibliotecas de valores URL están disponibles para todos los documentos de Fireworks y se guardan entre sesiones.



Panel URL

Creación de una biblioteca de valores URL

Los valores URL pueden agruparse en bibliotecas. De este modo, los valores URL relacionados se mantienen agrupados y es más fácil acceder a ellos. Los valores URL se pueden guardar en la biblioteca de URL predeterminada, URLs.htm, o en una biblioteca nueva que se haya creado.

URLs.htm y las bibliotecas creadas se almacenan en la carpeta URL Libraries del disco duro. La ubicación exacta de esta carpeta varía en función del sistema operativo. Para más información, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 429.

Para crear una biblioteca de URL nueva:

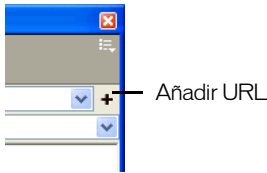
- 1 Elija Nueva biblioteca de URL en el menú de opciones del panel URL.
- 2 Escriba el nombre de la biblioteca en el cuadro de texto y haga clic en Aceptar.

El nombre de la nueva biblioteca aparece en el menú emergente Biblioteca del panel URL.

Para añadir un URL nuevo a una biblioteca de URL:

- 1 Elija una biblioteca en el menú emergente Biblioteca.
- 2 Introduzca un valor URL en el cuadro de texto Vínculo.

- 3 Haga clic en el botón de signo más (+).



El botón de signo más (+) permite añadir los valores URL actuales a la biblioteca.

Además, puede organizar los URL añadiendo únicamente los que estén en uso en el documento.

Para añadir un valor URL a la biblioteca y asignárselo simultáneamente a un objeto web:

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Siga uno de estos procedimientos para introducir el valor URL:
 - Elija Añadir URL en el menú de opciones del panel URL, introduzca un valor URL absoluto o relativo y haga clic en Aceptar.
 - Introduzca un URL en el cuadro de texto Vínculo. Haga clic en el botón de signo más (+).

El URL aparece en el panel de vista previa de URL. Consulte “Asignación de valores URL” en la página 279 y “Definición del valor URL de un símbolo de botón o instancia” en la página 297.

Para añadir URL utilizados a la biblioteca de URL:

- 1 Elija una biblioteca en el menú emergente Biblioteca.
- 2 Elija Añadir URLs utilizadas a la biblioteca en el menú de opciones del panel URL.

Para suprimir un URL seleccionado del panel de vista previa de 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 utilizados:

- 1 Elija Borrar URLs no utilizadas en el menú de opciones del panel URL.
- 2 Haga clic en Aceptar.

Edición de direcciones URL

En el panel URL es fácil modificar valores URL. Un valor URL puede modificarse una de las veces que aparece o a lo largo de todo el documento.

Para editar un URL:

- 1 Seleccione el URL que desee modificar en el panel de vista previa de URL.
- 2 Elija Editar URL en el menú de opciones del panel URL.
- 3 Modifique el URL. Seleccione Cambiar todos los casos en que aparezca en el documento si desea actualizar este vínculo en todo el documento.

Acerca de valores URL absolutos y relativos

Cuando se introduce un URL en el panel URL, el URL puede ser absoluto o relativo:

- Si va a crear un vínculo con una página web que no pertenece a su sitio web, debe utilizar un URL absoluto.
- Si va a crear un vínculo con una página web de su sitio web, puede utilizar un URL absoluto o relativo.

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/es/support/` 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 de 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 de origen. En estos ejemplos se muestra la sintaxis de navegación de valores URL relativos.

- `archivo.htm` establece un vínculo con un archivo ubicado en la misma carpeta que el documento de origen.
- `../archivo.htm` establece un vínculo con un archivo ubicado dos niveles por encima de la carpeta que contiene el documento de origen. Cada `../` representa un nivel.
- `htmldocs/archivo.htm` establece un vínculo con un archivo ubicado en una carpeta denominada `htmldocs`, que se encuentra dentro de la carpeta que contiene el documento de origen.

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.

Importación y exportación de valores URL

Si en el panel URL hay valores URL que van a utilizarse otra vez en otros documentos de Fireworks, es posible exportarlos para su uso posterior. Más tarde será fácil importarlos a cualquier otro documento de Fireworks para acceder a ellos con rapidez.

También es posible importar todos los URL a los que hace referencia un documento HTML existente.

Para exportar valores URL:

- 1 Elija Exportar URL en el menú de opciones del panel URL.
- 2 Escriba un nombre de archivo y haga clic en Guardar.
Se crea un archivo HTML. Este archivo contiene los valores URL exportados.

Para importar valores URL:

- 1 Elija Importar URL en el menú de opciones del panel URL.
- 2 Seleccione un archivo HTML y haga clic en Abrir.
Se importan todos los URL incluidos en ese archivo.

CAPÍTULO 12

Divisiones, rollovers y zonas interactivas

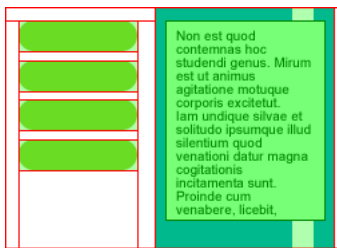
Los elementos básicos para la creación de elementos interactivos en Macromedia Fireworks MX son las divisiones. Las divisiones no son imágenes, son objetos web compuestos de código HTML. Es posible ver, seleccionar y asignar otro nombre mediante la capa de web del panel Capas. En este capítulo se describen los conceptos necesarios para crear divisiones y cómo utilizarlas para añadir interactividad en páginas web.

El método rollover de arrastrar y colocar permite incorporar interactividad en las divisiones. Gracias a este método puede crear rápidamente efectos de rollover y de intercambio de imágenes en el espacio de trabajo. Los comportamientos asignados pueden verse en el panel Comportamientos y es posible crear elementos interactivos más complejos mediante este panel.

También puede incorporar mayor interactividad en páginas web mediante zonas interactivas. Las zonas interactivas se utilizan normalmente para crear mapas de imagen, que son gráficos que contienen varias zonas seleccionables con vínculos a otras páginas web. Estas zonas interactivas también pueden utilizar los eventos de ratón, de forma que se pueden utilizar comportamientos JavaScript que actúan como en las divisiones.

Creación y edición de divisiones

La división 'corta' un documento de Fireworks en porciones más pequeñas que se exportan como archivos independientes. Durante la exportación, Fireworks también crea un archivo HTML que contiene el código de la tabla que recompone el gráfico en un navegador web.



La división 'corta' un documento de Fireworks en varias porciones que se exportan como archivos independientes.

Existen tres razones por las que resulta útil realizar este paso:

Optimización: Uno de los retos del diseño gráfico para la web es el mantener las imágenes lo suficientemente pequeñas para que se descarguen rápidamente sin sacrificar la calidad. Las divisiones permiten optimizar cada división individual con el formato de archivo y los ajustes de compresión más adecuados. Para más información, consulte “Optimización y exportación” en la página 327.

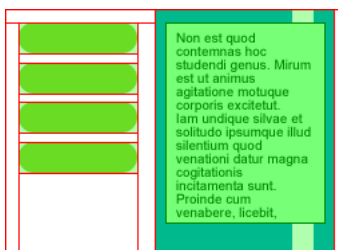
Interactividad: Puede crear divisiones para crear áreas que se activen cuando el puntero del usuario pase sobre ellas o haga clic. Para más información sobre cómo añadir interactividad en divisiones, consulte “Adición de interactividad en las divisiones” en la página 271.

Actualización de partes de una página web: Gracias a las divisiones resulta muy fácil actualizar partes de una página web que se modifique con frecuencia. Por ejemplo, suponga que su empresa tiene una página web con una sección para el empleado destacado que cambia de forma mensual. Las divisiones permiten cambiar rápidamente sólo el nombre y la foto del empleado sin tener que reemplazar toda la página.

Creación de objetos de división

Puede crear un objeto de división dibujándolo con la herramienta División o insertando una división que se base en un objeto seleccionado.

Las líneas que se extienden desde el objeto de división son las guías de división, determinan los límites de los distintos archivos de imagen en los que se dividirá el documento durante la exportación. De forma predeterminada, estas guías son de color rojo.



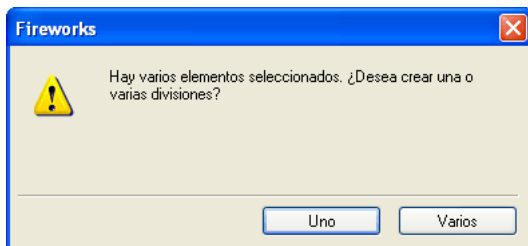
Para insertar una división rectangular en función de un objeto seleccionado:

1 Elija Editar > Insertar > División. La división es un rectángulo cuya área incluye los bordes más externos del objeto seleccionado.

2 Si selecciona más de un objeto, elija cómo desea aplicar las guías de división:

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:

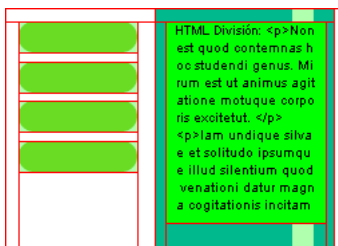


- 1 Elija la herramienta División.
- 2 Arrastre para dibujar el objeto de división. El objeto de división y las guías de división aparecen en la capa de web.

Nota: La posición de una división puede ajustarse mientras se dibuja. Mantenga pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora del teclado, después, arrastre la división hasta otro punto del lienzo. Suelte la barra espaciadora para continuar el dibujo de la división.

Creación de divisiones HTML

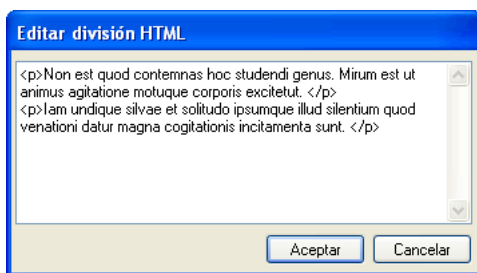
Una división HTML designa el área de una imagen dividida donde se presenta texto HTML estándar en el navegador. Una división HTML no exporta datos de imágenes en píxeles; exporta el texto HTML que aparece en la celda de la tabla definida por la división.



Las divisiones HTML son muy útiles para actualizar texto que aparece en el sitio web sin tener que crear otros elementos gráficos.

Para crear una división HTML:

- 1 Dibuje un objeto de división y selecciónelo.
- 2 En el Inspector de propiedades, elija HTML en el menú emergente Tipo.
- 3 Haga clic en Editar.
- 4 Escriba texto en la ventana Editar división HTML y asigne el formato que desee mediante etiquetas de formato de texto HTML.



Nota: Como alternativa, puede añadir etiquetas de formato al código HTML después de exportarlo utilizando un editor de texto o de HTML.

5 Haga clic en Aceptar para aplicar los cambios y cerrar la ventana Editar división HTML.

El texto y las etiquetas HTML que haya introducido aparecen en el archivo PNG de Fireworks.

Nota: Las divisiones de texto HTML creadas de esta forma pueden variar de aspecto cuando se visualicen en distintos navegadores y en otros sistemas operativos, ya que en el navegador web es posible definir el tamaño de la fuente.

Creación de divisiones no rectangulares

A veces las divisiones rectangulares no son suficientes al tratar de incluir más interactividad en una imagen no rectangular. Por ejemplo, si desea incluir un efecto de rollover en una división y sus objetos división se solapan o tienen una forma irregular, una división rectangular podría intercambiar los gráficos de fondo junto con la imagen de intercambio. Fireworks soluciona este problema al permitir el dibujo de divisiones con cualquier forma gracias a la herramienta División poligonal.



También se pueden convertir los trazados vectoriales en divisiones para crear divisiones con formas irregulares.

Para dibujar un objeto de división poligonal:



- 1 Elija la herramienta División poligonal.
- 2 Haga clic para colocar los puntos de vector del polígono. La herramienta División poligonal dibuja sólo segmentos en línea recta.
- 3 Cuando dibuje un objeto de división poligonal alrededor de objetos con bordes suaves, debe incluir todo el objeto para evitar la creación involuntaria de bordes duros en el elemento gráfico de la división.
- 4 Para dejar de utilizar la herramienta División poligonal, elija otra herramienta en el panel de herramientas. No es necesario que haga clic de nuevo en el primer punto para cerrar el polígono.

Nota: No es conveniente abusar de las divisiones poligonales, ya que requieren más código JavaScript que las divisiones rectangulares semejantes. Un número elevado de divisiones poligonales puede aumentar el tiempo de proceso del navegador web.

Para crear una división poligonal a partir de un objeto de vectores o un trazado:

- 1 Seleccione un trazado vectorial.
- 2 Elija Editar > Insertar > Zona interactiva.
- 3 Elija Editar > Insertar > División.

Se genera una división según la forma del objeto de vectores.

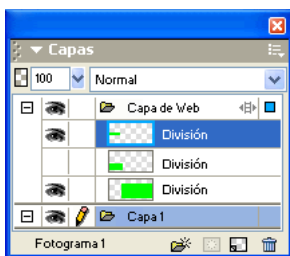
Visualización de las divisiones y de las guías

Puede controlar la visibilidad de las divisiones y de otros objetos web del documento mediante el panel Capas y el panel Herramientas. Cuando desactiva la visibilidad de las divisiones para todo el documento, también se ocultan las guías de división.

Gracias al Inspector de propiedades puede organizar las divisiones asignando un color diferente a cada objeto de división. El color de las guías de división también puede cambiarse mediante el menú Ver.

Visualización de las divisiones en el panel Capas

La capa de web muestra todos los objetos web presentes en el documento de forma que puede seleccionar y ver cada uno de ellos.



Para visualizar y seleccionar una división en el panel Capas:

- 1 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 en la capa de web.
- 3 Haga clic en un nombre de división para seleccionarla.
La división aparece resaltada en la capa de web y se selecciona en el lienzo.

Visualización y ocultación de divisiones

Cuando se oculta una división, ésta se hace invisible en el archivo PNG de Fireworks. Es posible desactivar todos o algunos de los objetos web. Las divisiones son objetos web y aparecen enumerados en la capa de web y del panel Capas, en dicha capa puede activar y desactivar la visibilidad de una división seleccionada. También es posible controlar la visibilidad de una división mediante el panel Herramientas. Cuando se oculta un objeto de división no se evita que la división se exporte en el código HTML.

Para ocultar y mostrar unas divisiones y zonas interactivas determinadas:



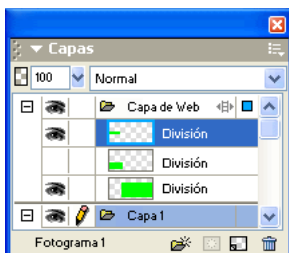
- 1 Haga clic en el icono de ojo junto a cada objeto web individual del panel Capas.
- 2 Haga clic en la columna Ojo para volver a activar la visibilidad. El icono de ojo vuelve a aparecer cuando los objetos web son de nuevo visibles.

Para ocultar o mostrar todas las zonas interactivas, divisiones y guías, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el botón Ocultar/Mostrar divisiones adecuado del panel Herramientas.



- Haga clic en el icono de ojo junto a la capa de web del panel Capas.



Para ocultar o mostrar las guías de división en todas las vistas de documento:

Elija Ver > Guías de división.

Cambio del color de la división y de las guías de división

Si los colores utilizados en un documento son similares al color de la división, la visualización de las divisiones en estos objetos del documento puede resultar difícil. Para facilitar la visualización de las divisiones puede asignar un color diferente a las divisiones seleccionadas. Cada división puede tener un color exclusivo para organizarlas mejor. El color de las guías de división también puede cambiarse.

Nota: En la Vista previa, las divisiones no seleccionadas aparecen con una superposición de color blanco.

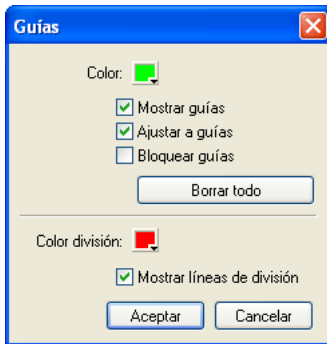
Para cambiar el color de un objeto de división seleccionado:

En el Inspector de propiedades elija un nuevo color en el cuadro de colores.

Para cambiar el color de las guías de división:

- 1 Elija Ver > Guías > Editar guías.

- 2 Seleccione un nuevo color en la sección Color división del cuadro de diálogo Guías y haga clic en Aceptar.

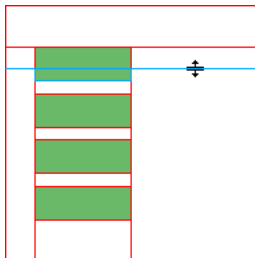


Edición de divisiones

En Fireworks un diseño de divisiones se manipula como una tabla en un procesador de textos. Cuando arrastra una guía para cambiar el tamaño de una división, todas las divisiones rectangulares adyacentes también cambian automáticamente de tamaño. Además, puede utilizar el panel Herramientas para cambiar el tamaño y transformar divisiones como lo haría con los objetos de vectores y de mapa de bits.

Desplazamiento de guías para editar divisiones

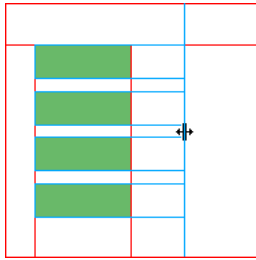
Las guías de división definen el perímetro y la posición de las divisiones. Las guías de división que se extienden más allá de los objetos de división definen como se dividirá el resto del documento durante la exportación. La forma de un objeto de división rectangular puede cambiarse arrastrando las guías que lo rodean. No es posible cambiar el tamaño de los objetos de división no rectangulares al mover las guías de división.



Cambio del tamaño de un objeto de división arrastrando sus guías

Nota: Cuando se arrastran las guías de división que rodean un botón de Fireworks en la ventana de documento, se cambiará el tamaño de la división que define el área activa (o división) de dicho botón. Sin embargo, al arrastrar las guías de división que rodean a un botón de Fireworks no es posible eliminar el área activa

Si se ha alineado varios objetos de división a lo largo de una única guía de división, podrá arrastrar dicha guía de división para cambiar el tamaño de todos los objetos de forma simultánea.



Cambio del tamaño de varios objetos de división arrastrando una guía

Además, si arrastra una guía a lo largo de una coordenada determinada el resto de las guías en la misma coordenada se moverá con ella.

Para cambiar el tamaño de una o varias divisiones:

- 1 Sitúe la herramienta Puntero o Subselección sobre una guía de división.



El cursor adopta la forma del puntero de movimiento de guías.

- 2 Arrastre la guía de división hasta la ubicación que desee.

Se cambiará el tamaño de las divisiones y todas las divisiones adyacentes también cambiarán de tamaño automáticamente.

Para eliminar una guía de división:

Utilice la herramienta Puntero o Subselección para arrastrar la guía de división fuera del borde del lienzo.

Para desplazar guías de división adyacentes:

- 1 Arrastre, manteniendo pulsada la tecla Mayús, una guía de división a lo largo de otras guías de divisiones adyacentes.

- 2 Libere la guía de división en la ubicación que desee.

Todas las guías de división que ha arrastrado se desplazarán hasta esta ubicación.

Sugerencia: Puede cancelar esta operación liberando la tecla Mayús antes de soltar el botón del ratón. Todas las guías de división que ha seleccionado se ajustarán en sus posiciones originales.

Uso de herramientas para editar objetos de división

Utilice las herramientas Puntero, Subselección y Transformar para modificar la forma o el tamaño de una división. Puede recortar, escalar, inclinar y distorsionar divisiones.

Nota: Al utilizar estas herramientas para cambiar el tamaño y la forma de las divisiones es posible que se creen divisiones superpuestas, debido a que el tamaño de los objetos de división adyacentes no se ajusta automáticamente. Si las divisiones se superponen, la división superior en el orden de apilamiento tendrá prioridad al utilizar funciones para interactividad. Para evitar la superposición de divisiones utilice las guías para editar las divisiones. Para más información, consulte “Desplazamiento de guías para editar divisiones” en la página 269.

Para editar la forma de una división seleccionada, siga uno de estos procedimientos:

- Elija la herramienta Puntero o Subselección y arrastre los puntos de esquina de la división para modificar su forma.
- Utilice una herramienta de transformación para realizar la transformación que desee y pulse Intro.

Para más información sobre el uso de las herramientas de transformación, consulte “Transformación y distorsión de objetos seleccionados y selecciones” en la página 120.

Nota: Al transformar una división rectangular puede cambiar su forma, posición o tamaño, pero la propia división sigue siendo rectangular.

Utilización del Inspector de propiedades o panel Información para editar objetos de división

Es posible cambiar la posición y el tamaño de un objeto de división introduciendo valores numéricos en el Inspector de propiedades. Para más información sobre cómo cambiar el tamaño de un objeto introduciendo valores numéricos, consulte “Transformación numérica de objetos” en la página 123. Para más información sobre cómo cambiar la posición de un objeto introduciendo valores numéricos, consulte “Edición de objetos seleccionados” en la página 118.

Adición de interactividad en las divisiones

Los elementos básicos para la creación de interactividad en Fireworks son los objetos de división. Fireworks ofrece dos métodos para añadir interactividad en las divisiones:

- La forma más sencilla es el método rollover de arrastrar y colocar. Con sólo arrastrar el tirador de comportamiento de una división y colocarlo en una división destino podrá crear rápidamente una interactividad sencilla.
- El panel Comportamientos permite crear una interactividad más compleja. Además, el panel Comportamientos contiene diferentes comportamientos interactivos que puede incluir en las divisiones. Si incluye varios comportamientos en una única división, podrá crear interesantes efectos. También puede crear sus propias interacciones personalizadas si edita los comportamientos existentes.

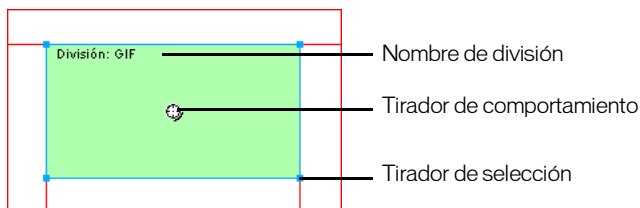
Los comportamientos de Fireworks MX son compatibles con los de Macromedia Dreamweaver MX. Cuando exporta un rollover de Fireworks a Dreamweaver, puede editar los comportamientos de Fireworks mediante el panel Comportamientos de Dreamweaver.

Adición de interactividad sencilla en las divisiones

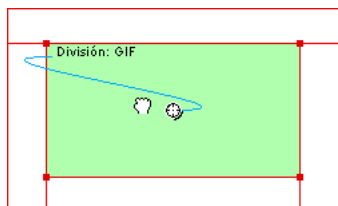
El método de rollover de arrastrar y colocar es una forma rápida y eficaz de crear efectos de rollover y de intercambio de imagen.

De forma específica, el método de rollover de arrastrar y colocar permite determinar lo que sucede en una división cuando el puntero del ratón pasa sobre ella. El resultado final se denomina imagen de rollover. Las imágenes de rollover son gráficos cuyo aspecto cambia en un navegador web al mover el puntero sobre ellas.

Cuando se selecciona una división aparece un círculo con una cruz en el centro. Se trata del denominado *tirador de comportamiento*.



Si arrastra el tirador de comportamiento desde una división de activación y lo coloca en una división de destino, creará fácilmente efectos de rollover y de intercambio de imagen. El elemento activador y el de destino pueden ser la misma división.

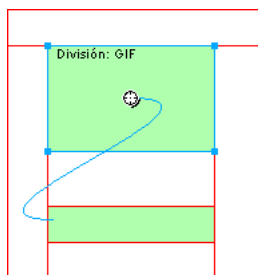


Las zonas interactivas también incluyen tiradores de comportamiento para incorporar efectos de rollover. Para más información, consulte “Creación de zonas interactivas” en la página 284.

Acerca de los rollovers

Todos los rollovers funcionan del mismo modo. Un gráfico activa la visualización de otro cuando se sitúa el puntero sobre el primero. El elemento activador siempre es un objeto web: una división, zona interactiva o un botón.

El rollover más simple 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 rollovers pueden intercambiar una imagen de cualquier fotograma; los rollovers desunidos muestran una imagen en un punto alejado del cursor.

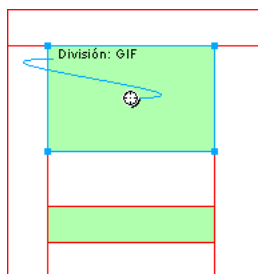


Cuando selecciona un objeto web de activación en Fireworks que se haya creado mediante un tirador de comportamiento o el panel Comportamientos, aparecen todas sus relaciones de comportamiento. De forma predeterminada, una interacción de rollover se representa mediante una línea azul de comportamiento.

Creación de un rollover simple

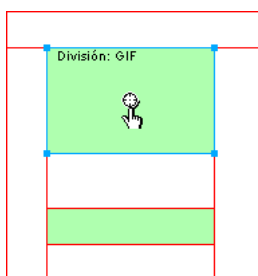
Un rollover simple intercambia una imagen con otra en un fotograma bajo el mismo objeto web. Un rollover simple requiere sólo una división o zona interactiva.

Puede elegir la imagen de intercambio de cualquier fotograma.



Para incluir un rollover simple en una imagen u objeto seleccionado:

- 1 Asegúrese de que la imagen u objeto no se encuentra en una capa compartida. Para más información, consulte “Uso compartido de capas” en la página 228.
- 2 Elija Editar > Insertar > División para crear una división sobre la imagen u objeto.
- 3 Cree un nuevo fotograma en el panel Fotogramas haciendo clic en el botón Fotograma nuevo/duplicado.
- 4 Cree, pegue o importe una imagen para utilizarla como una imagen de intercambio. Sitúe la imagen debajo de la división que creó en el paso 2, debe estar visible aunque no esté en el fotograma 2. Las divisiones son visibles en todos los fotogramas.
- 5 Seleccione el fotograma 1 en el panel Fotogramas para volver al fotograma que contiene la imagen original.
- 6 Seleccione la división y coloque el puntero sobre el tirador de comportamiento. El puntero cambia a una mano.



Nota: Puede seleccionar la división en cualquier fotograma.

- 7 Arrastre el tirador de comportamiento hasta el borde superior de la división.

Una línea azul de comportamiento se extiende desde el centro de la división hasta la esquina superior izquierda y aparece el cuadro de diálogo Intercambiar imagen.



- 8 En el menú emergente Intercambiar imagen de, seleccione el fotograma en el que se encuentra la imagen que desea intercambiar y haga clic en Aceptar.
- 9 Haga clic en la ficha Vista previa para ver y probar el rollover, también puede pulsar F12 para verlo en un navegador.

Creación de un rollover desunido

Un rollover desunido intercambia una imagen bajo un objeto web cuando el puntero se sitúa sobre otro objeto web. En respuesta a la acción de colocar el cursor o puntero sobre el área o a la acción de hacer clic en la imagen de activación, aparece otra imagen en una ubicación distinta de la página web. La imagen sobre la que se sitúa el cursor se considera el elemento activador; la imagen que cambia se considera el elemento destino.

Al igual que en el caso de los rollovers simples de sólo una división, primero debe configurar la división del elemento activador y la división destino con el fotograma en el que reside la imagen de intercambio. Después, debe vincular el área de activación y la división destino con una línea de comportamiento.

Nota: No es necesario que el área de activación de un rollover desunido sea una división. Las zonas interactivas y los botones también tienen tiradores de comportamiento que pueden utilizarse para crear rollovers desunidos. Para más información sobre las zonas interactivas, consulte “Creación de zonas interactivas” en la página 284. Para más información sobre los botones, consulte “Creación de símbolos de botón” en la página 289.

Para incluir un rollover desunido en una imagen seleccionada:

- 1 Elija Editar > Insertar > División para incluir una división en la imagen de activación.
Nota: Este paso no es necesario si el objeto seleccionado es un botón o si ya existe una división o una zona interactiva en la imagen.
- 2 Cree un nuevo fotograma haciendo clic en el botón Fotograma nuevo/duplicado del panel Fotogramas.
- 3 Coloque una segunda imagen, que se utilizará como elemento destino, en el nuevo fotograma y en la posición que desee en el lienzo. Puede colocar la imagen en cualquier punto salvo debajo de la división que creó en el paso 1.
- 4 Seleccione la imagen y elija Editar > Insertar > División para incluir una división en la imagen.
- 5 Seleccione el fotograma 1 en el panel Fotogramas para volver al fotograma que contiene la imagen original.

- 6 Seleccione la división, zona interactiva o botón que cubre el área de activación (la imagen original) y coloque el puntero sobre el tirador de comportamiento. El puntero cambia a una mano.
- 7 Arrastre el tirador de comportamiento de la división de activación con la división destino que creó en el paso 4.

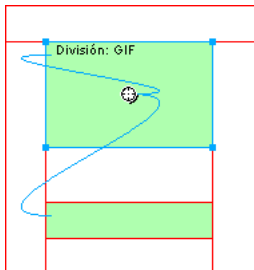
La línea de comportamiento se extiende desde el centro del objeto activador hasta la esquina superior izquierda de la división destino y se abre el cuadro de diálogo Intercambiar imagen.



- 8 En el menú emergente Intercambiar imagen de, seleccione el fotograma que creó en el paso 2 y haga clic en Aceptar.
- 9 Haga clic en la ficha Vista previa para ver y probar el rollover desunido.

Aplicación de varios rollovers a una división

Es posible arrastrar más de un tirador de comportamiento desde una división para crear varias interacciones de rollover. Por ejemplo, es posible activar un rollover normal y otro desunido a partir de la misma división.



Una división que activa un comportamiento de rollover y un comportamiento de rollover desunido

Nota: También puede añadir varios comportamientos mediante el panel Comportamientos. Para más información, consulte "Uso del panel Comportamientos para añadir interactividad en las divisiones" en la página 276.

Para aplicar más de un rollover a una división seleccionada:

- 1 Arrastre un tirador de comportamiento desde la división seleccionada hasta el borde de la misma división o sobre otra división.

Al arrastrar el tirador hasta el borde superior izquierdo de la misma división se crea un rollover simple, si lo arrastra hasta otra división se crea un rollover desunido.

- 2 Seleccione el fotograma de la imagen de intercambio y haga clic en Aceptar.
- 3 Cree más rollovers repitiendo los pasos 1 y 2 tantas veces como lo desee.

Eliminación de un rollover de arrastrar y colocar

Puede eliminar fácilmente un rollover de arrastrar y colocar de una división, zona interactiva o botón.

Para eliminar un rollover de arrastrar y colocar de un objeto web o botón seleccionado:

- 1 Haga clic en la línea azul de comportamiento que desee eliminar.
- 2 Haga clic en Aceptar para eliminar la interacción de rollover.

Uso del panel Comportamientos para añadir interactividad en las divisiones

Además de los rollovers, es posible incluir otros tipos de interactividad en las divisiones utilizando el panel Comportamientos. Puede crear sus propias interacciones personalizadas si edita los comportamientos existentes.

Nota: Aunque es posible crear rollovers simples, desunidos y complejos con el panel Comportamientos, se recomienda utilizar el método de rollover de arrastrar y colocar. Para más información, consulte “Adición de interactividad sencilla en las divisiones” en la página 271.

En Fireworks están disponibles los siguientes comportamientos:

Rollover simple añade un efecto de rollover a la división u objeto web seleccionado utilizando el Fotograma 1 como estado Arriba y el Fotograma 2 como estado Sobre. Después de seleccionar este comportamiento, debe crear una imagen en un segundo fotograma, utilizando la misma división para crear el estado Sobre. En realidad, la opción Rollover simple es un grupo de comportamientos que contiene los comportamientos Intercambiar imagen y Restaurar imagen de intercambio.

Intercambiar imagen reemplaza el contenido de la división especificada por el de otro fotograma de la misma división o el de un archivo externo.

Restaurar imagen intercambiada torna el rollover a su aspecto predeterminado del fotograma 1.

Establecer imagen de barra de navegación determina si una división es parte de una barra de navegación de Fireworks. Todas las divisiones que forman parte de la barra de navegación deben tener este comportamiento. En realidad, la opción Establecer imagen de barra de navegación es un grupo de comportamientos que contiene los comportamientos Bar Nav Sobre, Bar Nav Abajo y Restaurar Bar Nav. Este comportamiento se define automáticamente de forma predeterminada cuando utiliza el Editor de botones para crear un botón que incluya los estados Abajo y Sobre y Abajo. Para más información sobre los botones, consulte “Creación de símbolos de botón” en la página 289.

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 hace que 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. Este comportamiento se define automáticamente de forma predeterminada cuando utiliza el Editor de menús emergentes. Para más información, consulte “Creación de menús emergentes” en la página 299.

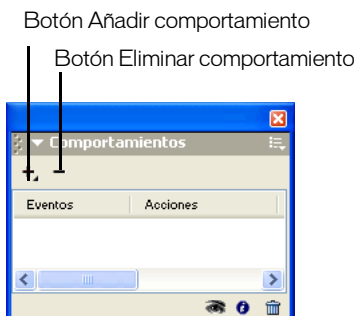
Establecer el texto de la barra de estado permite definir texto que aparecerá en la barra de estado de la parte inferior de las ventanas de la mayoría de los navegadores.

Asociación de comportamientos

Gracias al panel Comportamientos puede asociar un comportamiento a una división. También es posible asociar más de un comportamiento.

Para asociar un comportamiento a una división seleccionada mediante el panel Comportamientos:

- 1 Haga clic en el botón Añadir comportamiento del panel Comportamientos.



- 2 Seleccione un comportamiento en el menú emergente Añadir comportamiento. Para obtener una explicación de cada comportamiento, consulte “Uso del panel Comportamientos para añadir interactividad en las divisiones” en la página 276.

Edición de comportamientos

El panel Comportamientos también ofrece la posibilidad de editar comportamientos existentes. Puede especificar el tipo de evento (como la acción de hacer clic) que activa los efectos.

Nota: No es posible cambiar el evento de Rollover simple ni de Establecer imagen de barra de navegación.

Para cambiar el evento de ratón que activa el comportamiento:

- 1 Seleccione la división de activación que contiene el comportamiento que desee modificar.

Todos los comportamientos asociados con dicha división aparecen en el panel Comportamientos.

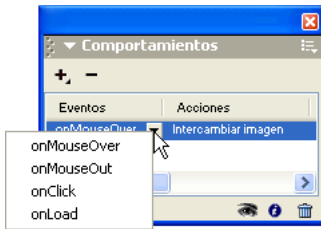
- 2 Seleccione el comportamiento que desee editar.
- 3 Haga clic en la flecha que se encuentra junto al evento y elija un nuevo evento en el menú desplegable:

onMouseOver activa el comportamiento cuando el puntero se encuentra sobre el área de activación.

onMouseOut activa el comportamiento cuando el puntero abandona el área de activación.

onClick activa el comportamiento cuando se hace clic en el objeto de activación.

onLoad activa el comportamiento cuando se carga la página web.



Uso de imágenes externas como estados de rollover

Puede utilizar una imagen externa al documento actual de Fireworks como imagen original para un estado de rollover. Es posible utilizar archivos GIF, GIF animados, JPEG y PNG. 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.

Para seleccionar un archivo de imagen externo como origen de un estado de rollover:

- 1 Elija Archivo de imagen y haga clic en el icono de carpeta en los cuadros de diálogo Intercambiar imagen, Bar Nav Sobre o Bar Nav Abajo.

Nota: Si no aparece esta opción en el cuadro de diálogo Intercambiar imagen, elija Más opciones y realice el paso 1.

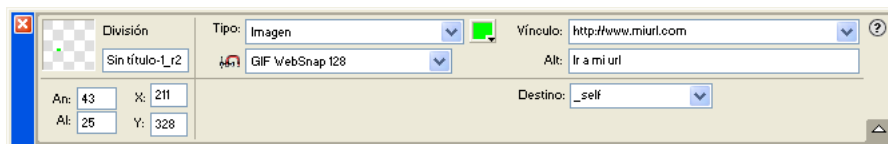
- 2 Localice el archivo que desee utilizar y haga clic en Abrir.
- 3 Si fuera necesario, no seleccione la casilla Precargar imágenes (si el archivo externo es un archivo GIF animado).

El caché previo puede interrumpir la visualización de los archivos GIF animados como estados de rollover. No seleccione la casilla Precargar imágenes cuando defina el rollover para evitar este problema.

Nota: Si desea exportar el documento para utilizarlo en la web, asegúrese de que es posible acceder al archivo de imagen externo desde el código HTML exportado de Fireworks. Fireworks crea rutas de acceso relativas al documento para los archivos de imagen. Se recomienda copiar los archivos externos dentro de su ubicación local antes de utilizarlos como estados de rollover en Fireworks. Después cuando transfiera sus archivo a la web, asegúrese de transferir también los archivos de imagen externos. Para más información sobre el código HTML de Fireworks, consulte "Exportación de HTML" en la página 354.

Preparación de las divisiones para la exportación

Mediante el Inspector de propiedades es posible crear divisiones interactivas a las que puede asignar valores URL y marcos de destino. Asimismo puede especificar texto alternativo que aparecerá en un navegador conforme se carga una imagen. También puede elegir un formato de exportación de archivo para optimizar una división seleccionada. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de expansión que se encuentra en la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades de la división.



Propiedades de la división en el Inspector de propiedades

Utilice el Inspector de propiedades o el panel Capas para asignar diferentes nombres a las divisiones. Fireworks utiliza el nombre que especifique para asignar nombres a los archivos que se generarán a partir de la división durante la exportación. Si no introduce un nombre de división en el Inspector de propiedades, Fireworks asignará de forma automática nombres para las divisiones durante la exportación. Puede cambiar el criterio de denominación automática que utiliza Fireworks en el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Durante la exportación de un documento con divisiones de Fireworks se crea un archivo HTML y varios archivos de imagen. Las propiedades del archivo HTML exportado pueden definirse en el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Asignación de valores URL

Un valor URL (Uniform Resource Locator) es una dirección específica de Internet para una página o un archivo. Cuando se asigna un valor URL a una división, el usuario puede ir directamente a la dirección cuando haga clic en el área definida dentro del navegador web.

Para asignar un vínculo URL a una división seleccionada:

Introduzca un valor URL en el cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades.

Sugerencia: Si piensa volver a utilizar los mismos valores URL, puede crear una biblioteca de vínculos en el panel URL para guardar estos valores. Para más información, consulte "Utilización de valores URL" en la página 260.

Introducción de texto alternativo

El texto alternativo o alt aparece en el marcador de posición de la imagen mientras ésta se descarga de la web. También aparece en lugar de una imagen que no se descargue correctamente. En algunas de las versiones más recientes de los navegadores, este texto también aparece como un cuadro de sugerencias.

La introducción de texto alternativo conciso y útil adquiere cada vez más importancia en el diseño web. Un número creciente de personas con problemas de visión utilizan aplicaciones de lectura de la pantalla que convierten el texto alternativo en una voz sintética cuando el ratón se sitúa sobre las imágenes de una página web.

Para especificar texto alt en una división seleccionada:

En el inspector Propiedades, escriba el texto en el cuadro de texto Alt.

Asignación de un marco destino

Un destino es un marco de página web alternativo, o una ventana de navegador web, en donde se abre el documento vinculado. Puede especificar un destino para una división seleccionada en el Inspector de propiedades. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de expansión para ver todas las propiedades.

Para especificar un destino de una división seleccionada en el Inspector de propiedades:

Introduzca un nombre de marco HTML en el cuadro de texto Destino o elija un destino reservado en el menú emergente Destino:

_blank carga los documentos vinculados en una ventana de navegador nueva sin nombre.

_parent carga el documento vinculado en el conjunto de marcos relacionados o en la ventana del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, el documento vinculado se carga en la ventana de navegador completa.

_self carga el documento vinculado en el mismo marco o en la misma ventana que el vínculo. Normalmente no es necesario especificar el destino, ya que está implícito.

_top carga el documento vinculado en la ventana de navegador completa y, por consiguiente, se eliminan todos los marcos.

Configuración de exportación

Es posible optimizar una división seleccionando una opción del menú emergente Configuración de exportación del Inspector de propiedades. Puede elegir diferentes ajustes de exportación para definir rápidamente un formato de archivo y aplicar ajustes específicos de un formato. Para más información sobre estos ajustes y cómo personalizarlos, consulte “Uso de las configuraciones preestablecidas de optimización” en la página 331.

Asignación de nombres para las divisiones

La división corta una imagen en varios trozos. Cada porción de cada fotograma se exporta como un archivo independiente que debe tener un nombre.

Fireworks asigna un nombre a cada archivo de división durante la exportación. Puede aceptar los criterios de denominación predeterminados, cambiar estos criterios, o especificar un nombre específico para cada división.

Asignación de nombres personalizados de archivos de división

Puede ser conveniente utilizar unos nombres determinados en las divisiones para identificar fácilmente los archivos de división en la estructura de archivos de su sitio web. Por ejemplo, si tiene un botón en una barra de navegación que retorna a la página web principal, puede denominarlo *Principal*.

Para introducir un nombre personalizado de división, siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione la división en el lienzo, introduzca un nombre en el cuadro Nombre de objeto del Inspector de propiedades y pulse Intro.

- Haga doble clic en el nombre de la división de la capa de web, escriba un nuevo nombre y pulse Intro.

No añada ninguna extensión de archivo al nombre base. Durante la exportación, Fireworks añade la extensión de archivo de forma automática a los archivos de división.

Asignación automática de un nombre a los archivos de división

Si no introduce un nombre de división en el Inspector de propiedades o en el panel Capas, Fireworks asignará de forma automática nombres para las divisiones. La denominación automática asigna un nombre específico a cada archivo de división según los criterios de denominación predeterminados.

Para asignar de forma automática un nombre a un archivo de división:

Cuando exporte la imagen con divisiones, especifique un nombre en el cuadro de texto Nombre de archivo (Windows) o Nombre (Macintosh) del cuadro de diálogo Exportar. No añada ninguna extensión de archivo. Durante la exportación, Fireworks añade la extensión de archivo de forma automática a los archivos de división.

Modificación de los criterios predeterminados de denominación automática

La ficha Específico del documento del cuadro de diálogo Configuración de HTML permite cambiar los criterios de denominación de las divisiones.

Fireworks permite 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.

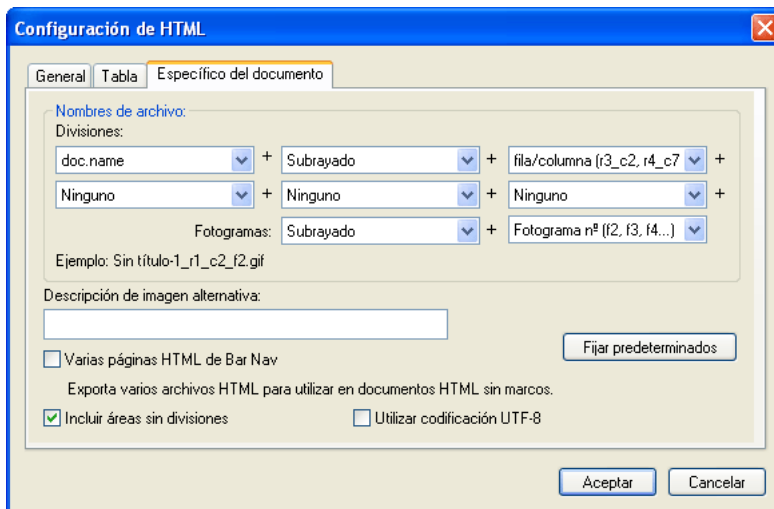
Opción	Descripción
Ninguna	No se aplica ningún nombre al elemento.
nombre.doc	El elemento utiliza el nombre del documento.
"División"	Inserta la palabra "División" en el criterio de denominación.
División # (1,2,3...)	El elemento se enumera de forma numérica o alfabética, según el estilo que elija.
División # (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 Punto Espacio Guión	El elemento utiliza cualquiera de estos caracteres, normalmente, como separadores entre otros elementos.

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.

Si una división tiene más de un fotograma, Fireworks añade, de forma predeterminada, un número a cada archivo de fotograma. Por ejemplo, si especifica el nombre personalizado de archivo de división **principal** para un botón con tres estados, Fireworks asigna el nombre “principal.gif” al gráfico del estado Arriba, “principal_f2.gif” al gráfico del estado Sobre y “principal_f3.gif” al gráfico del estado Abajo. Fireworks permite crear su propio criterio de denominación para las divisiones con varios fotogramas mediante el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Para cambiar los criterios predeterminados de denominación automática:

- 1 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:



- 4 (Opcional) Para definir esta información como valor predeterminado en los nuevos documentos de Fireworks, haga clic en Fijar predeterminados.

Nota: Sea precavido si utiliza la opción de menú Ninguno como denominación automática de divisiones. Si elige Ninguno en las tres primeras opciones, Fireworks exporta archivos de división que se sobrescribirán, se exportará un único archivo gráfico y una tabla que mostrará este gráfico en cada celda.

Definición de la exportación de tablas HTML

La creación de divisiones define cómo aparecerá la estructura de la tabla HTML cuando exporte un documento Fireworks para utilizarlo en la web.

Si exporta un documento con divisiones de Fireworks como HTML, el documento se vuelve a ensamblar mediante una tabla HTML. Cada elemento de división del documento Fireworks reside en una celda de tabla. Tras la exportación, una división de Fireworks se convierte en una celda de tabla en el código HTML.

Puede elegir cómo se reconstruirá una tabla de Fireworks en un navegador. Entre las diversas opciones disponibles, puede elegir si desea utilizar espaciadores o tablas anidadas durante la exportación a HTML:

- Los espaciadores son imágenes que permiten alinear correctamente las celdas de tabla al mostrarse en un navegador.
- Una tabla anidada es una tabla dentro de otra tabla. Las tablas anidadas no utilizan espaciadores. Pueden tardar más en cargarse en un navegador, pero la edición del código HTML resulta más fácil al no haber espaciadores.

Para más información sobre HTML, consulte “Exportación de HTML” en la página 354.

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 Haga clic en la ficha Tabla.

3 Seleccione una opción de espaciado en el menú emergente Espacio con:

Tablas anidadas - Sin espaciadores crea una tabla anidada sin espaciadores.

Tabla única - Sin espaciadores crea una sola tabla sin espaciadores. Esta opción puede provocar que las tablas aparezcan incorrectamente en algunos casos.

Espaciador transparente de 1 píxel utiliza un archivo GIF transparente de 1x1 píxeles como espaciador cuyo tamaño puede cambiarse conforme sea necesario en el código HTML. Genera una fila de 1 píxel de altura a lo ancho de la parte superior de la tabla y una columna de 1 píxel de ancho en la parte derecha de la tabla.

4 Seleccione un color de celda para las divisiones HTML:

- Seleccione Usar color del lienzo para que las celdas tengan el mismo color de fondo que el lienzo del documento.
- Si desea elegir otro color, no seleccione Usar color del lienzo y elija un color en la ventana emergente Color.

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.

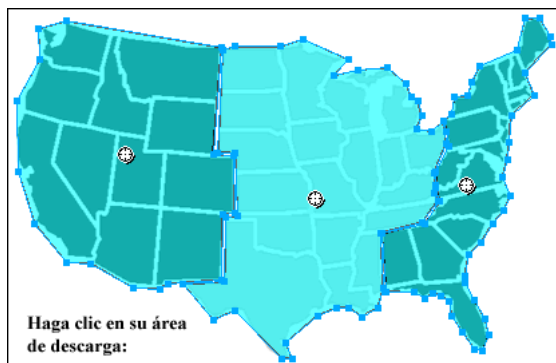
6 Haga clic en Aceptar.

Para más información sobre las opciones de exportación de HTML, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Nota: Es posible especificar valores diferentes de exportación de tabla para cada objeto dividido de cada documento. Si lo desea, puede utilizar el botón Fijar predeterminados de la ficha Especifico del documento del cuadro de diálogo Configuración de HTML para utilizar estos valores como predeterminados en todos los nuevos documentos.

Utilización de zonas interactivas y mapas de imagen

Los diseñadores web suelen utilizar a veces pequeñas zonas interactivas en imágenes más grandes. 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.



Un mapa de imagen con zonas interactivas

Las zonas interactivas y los mapas de imagen necesitan normalmente menos recursos que los gráficos con divisiones. La creación de divisiones necesita más recursos por parte de los navegadores web debido a que es preciso descargar el código HTML adicional y volver a ensamblar los gráficos divididos.

Nota: Es posible crear un mapa de imagen con divisiones. Al exportar un mapa de imagen con divisiones, se suelen generar varios archivos gráficos. Para más información sobre las divisiones, consulte "Creación de objetos de división" en la página 264.

Las zonas interactivas resultan convenientes cuando desea vincular áreas de una imagen con otras páginas web, pero no necesita resaltar estas áreas ni producir efectos de rollover en respuesta a los movimientos o acciones del ratón. Las zonas interactivas y los mapas de imagen también son convenientes cuando el gráfico en el que ha insertado las zonas interactivas se exporta mejor como un único archivo de imagen, es decir, utilizando un mismo formato de archivo y la misma configuración de optimización.

Creación de zonas interactivas

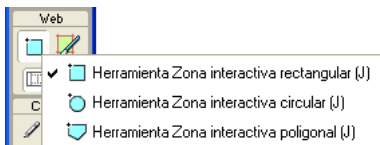
Después de identificar las áreas del gráfico origen que podrían servir como zonas interactivas, puede crear estas zonas y asignar vínculos URL. Existen dos formas de crear zonas interactivas:

- 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.

Las zonas interactivas pueden tener formas que no sean rectángulos ni círculos. También puede crear zonas interactivas poligonales que consten de muchos puntos. Esto puede ser necesario cuando se trabaje con imágenes complejas.

Para crear una zona interactiva rectangular o circular:

- 1 Elija la herramienta Zona interactiva rectangular o Zona interactiva circular en la sección Web del panel Herramientas.



- 2 Arrastre la herramienta Zona interactiva para dibujar una zona interactiva sobre un área del gráfico. Mantenga pulsadas las teclas Alt-Mayús (Windows) u Opción-Mayús (Macintosh) para dibujar a partir de un punto central.

Nota: Es posible ajustar la posición de una zona interactiva al arrastrarla mientras la dibuja. Mantenga pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora del teclado, después, arrastre la zona interactiva hasta otro punto del lienzo. Suelte la barra espaciadora para continuar el dibujo de la zona interactiva.

Para crear una zona interactiva con forma irregular:

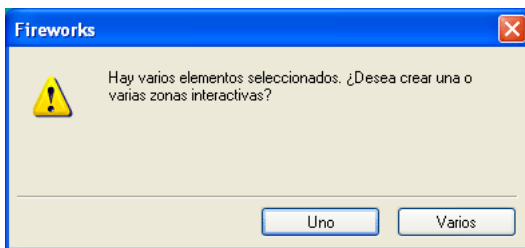


- 1 Elija la herramienta Zona interactiva poligonal.
- 2 Haga clic en la herramienta para trazar los puntos de vector, igual que si estuviese dibujando segmentos rectos con la herramienta Pluma. El relleno permite definir el área de la zona interactiva, sin importar si el trazado está abierto o cerrado.

Para crear una zona interactiva mediante el trazado de uno o varios objetos seleccionados:

- 1 Elija Editar > Insertar > Zona interactiva.

Si selecciona varios objetos, aparece un mensaje en el que se pregunta si desea crear una única zona interactiva rectangular que abarque todos los objetos o varias zonas interactivas, una para cada objeto.



- 2 Haga clic en Uno o en Varios. En la capa de web aparece una o varias zonas interactivas nuevas.

Edición de zonas interactivas

Las zonas interactivas son objetos web y, al igual que otros muchos objetos, pueden modificarse mediante las herramientas Puntero, Subselección y Transformar. Para más información sobre el uso de las herramientas para editar un objeto web, consulte “Uso de herramientas para editar objetos de división” en la página 270.

Es posible cambiar la posición y el tamaño de una zona interactiva introduciendo valores numéricos en el Inspector de propiedades o panel Información. Para más información sobre cómo cambiar el tamaño de un objeto introduciendo valores numéricos, consulte “Transformación numérica de objetos” en la página 123. Para más información sobre cómo cambiar la posición de un objeto introduciendo valores numéricos, consulte “Edición de objetos seleccionados” en la página 118.

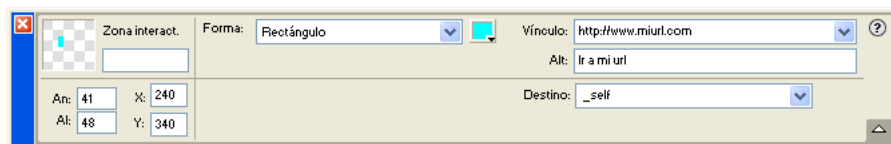
El Inspector de propiedades también cambiar la forma de una zona interactiva.

Para convertir una zona interactiva seleccionada en otra rectangular, circular o poligonal:

En el Inspector de propiedades, elija Rectángulo, Círculo o Polígono en el menú emergente Forma de la zona interactiva.

Preparación de las zonas interactivas para la exportación

Puede utilizar el Inspector de propiedades para asignar valores URL, texto alternativo, marcos destino y nombres personalizados a las zonas interactivas. Si el Inspector de propiedades está minimizado, haga clic en la flecha de expansión que se encuentra en la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades.



Las propiedades de una zona interactiva se asignan del mismo modo que las propiedades de una división. Para más información sobre el uso del Inspector de propiedades para asignar valores URL, texto alternativo, marcos destino y nombres personalizados, consulte “Preparación de las divisiones para la exportación” en la página 279.

Creación de mapas de imagen

Una vez que ha añadido varias zonas interactivas sobre una imagen, es preciso exportar la imagen para que funcione como un mapa de imagen en un navegador web. Cuando se exporta un mapa de imagen, se generan el archivo gráfico y el archivo HTML que contiene la información de mapa para las zonas interactivas y los vínculos URL correspondientes.

Nota: Fireworks sólo crea mapas de imagen de cliente durante la exportación.

Como alternativa a la exportación, puede copiar el mapa de imagen en el Portapapeles y pegarlo en Dreamweaver u otro editor HTML.

Para exportar un mapa de imagen o copiarlo en el Portapapeles:

- 1 Para preparar el gráfico con el fin de exportarlo, debe optimizarlo.
Para más información, consulte “Acerca de la optimización” en la página 327.
- 2 Elija Archivo > Exportar.
- 3 Si desea exportar una imagen (en lugar de copiarla en el Portapapeles), abra la carpeta en la que desea colocar el archivo HTML y asigne un nombre al archivo.
Si ya ha creado una estructura local de archivos para el sitio web, puede guardar el gráfico en la carpeta correcta del sitio.

4 En el menú desplegable Tipo, elija HTML e imágenes.

5 Elija una opción en el menú emergente HTML:

Exportar Archivo HTML genera el archivo HTML necesario y los archivos de gráficos correspondientes que después podrá importar en Dreamweaver u otro editor HTML.

Copiar al Portapapeles simplemente copia el mapa de imagen en el Portapapeles de forma que después pueda pegarlo en Dreamweaver u otro editor HTML.

6 En Divisiones, elija Ninguna.

7 Si fuera necesario, seleccione la opción Colocar imágenes en subcarpeta y abra la carpeta adecuada. (Esto no es necesario si lo copia en el Portapapeles.)

8 Haga clic en Guardar para cerrar el cuadro de diálogo Exportar.

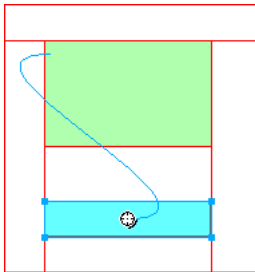
Sugerencia: Cuando exporte archivos, Fireworks emplea comentarios HTML para marcar con claridad el comienzo y el final del código de los mapas de imagen y de otras funciones web creadas en Fireworks. De forma predeterminada, los comentarios HTML no se incluyen en el código. Si desea incluirlos, seleccione Incluir comentarios HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Para más información sobre cómo colocar el contenido exportado de Fireworks en Dreamweaver u otro editor HTML, consulte “Utilización de Fireworks con otras aplicaciones” en la página 365.

Creación de rollovers con zonas interactivas

Si utiliza el método de rollover de arrastrar y colocar para crear interactividad, podrá incluir fácilmente un efecto de rollover desunido en una zona interactiva si el área destino está definida como una división. Los efectos rollover se aplican en zonas interactivas como si fueran divisiones. Para más información, consulte “Adición de interactividad sencilla en las divisiones” en la página 271.

Nota: Una zona interactiva sólo puede activar un rollover desunido. No puede ser el elemento destino de un rollover que provenga de otra zona interactiva o división.

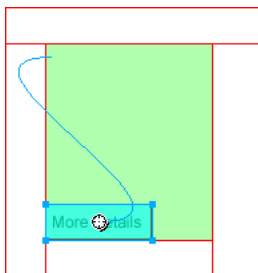


Después de crear un rollover desunido con una zona interactiva, la línea azul de conexión permanece visible al seleccionar la zona interactiva.

Uso de zonas interactivas sobre divisiones

Puede colocar una zona interactiva sobre una division para activar una accion o comportamiento. Esto es conveniente si tiene una gran imagen y sólo desea que una pequena porcion actúe como activador de una accion.

Por ejemplo, si tiene un gráfico grande con texto sobre el mismo y desea que sólo el texto active una accion o comportamiento, como un efecto rollover. Puede colocar una division sobre el gráfico y después una zona interactiva sobre el texto. Al situar el cursor sobre el texto se activará el efecto rollover, aunque todo el gráfico que se encuentra debajo de la division desaparecerá al producirse el efecto rollover. Evite la creacion de zonas interactivas que se superpongan sobre más de una division ya que puede producirse un efecto impredecible.



Para crear un activador para un efecto rollover utilizando una zona interactiva sobre una division:

- 1 Inserte una division sobre la imagen que desea intercambiar.
- 2 Cree un nuevo fotograma en el panel Fotogramas e inserte una imagen que se utilizará como imagen de intercambio. Asegúrese de colocarla debajo de la division insertada en el paso 1.
- 3 Arrastre y coloque una línea de comportamiento desde la zona interactiva hasta la division que contiene la imagen que desea intercambiar.
Se abre el cuadro de diálogo Intercambiar imagen.
- 4 Elija el fotograma que contiene la imagen de rollover en la lista Intercambiar imagen de, y haga clic en Aceptar.

CAPÍTULO 13

Creación de botones y menús emergentes

Macromedia Fireworks MX permite crear una gran variedad de botones y menús emergentes 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. Después de crear un símbolo de botón, puede fácilmente crear instancias del símbolo para crear una barra de navegación o bar nav.

Fireworks también incluye el Editor de menús emergentes que permite crear rápida y fácilmente menús emergentes horizontales y verticales. La ficha Avanzado del Editor de menús emergentes le ofrece un control creativo sobre el espaciado, relleno y bordes de celdas, la sangría del texto y otras propiedades.

Al exportar un botón o menú emergente, Fireworks genera de forma automática el código JavaScript necesario para mostrarlo en el navegador Web. Puede insertar fácilmente en Macromedia Dreamweaver el código HTML y JavaScript de Fireworks de las páginas web, también puede copiar y pegar el código en cualquier archivo HTML. Para más información, consulte “Funcionamiento con Macromedia Dreamweaver MX” en la página 365.

Creación de símbolos de botón

Los botones constituyen los elementos de navegación de una página web. Los botones creados en el Editor de botones tienen las características siguientes:

- Puede convertir prácticamente cualquier gráfico u objeto de texto en un botón.
- Se puede crear un botón nuevo o convertir un objeto existente en un botón. También puede importar botones ya creados.
- Un botón es un tipo especial de símbolo. Es posible arrastrar instancias suyas desde la biblioteca de símbolos al documento.

De este modo puede cambiar el aspecto gráfico de un botón y actualizar automáticamente el aspecto de todas las instancias del botón en una bar nav. Para más información sobre símbolos, consulte “Uso de símbolos” en la página 254.

- Es posible editar el texto, el valor URL y el elemento destino de una instancia de botón sin afectar al resto de las instancias del mismo botón y sin romper la relación símbolo-instancia.
- Las instancias de botón están encapsuladas. Si arrastra una instancia de botón en el documento, se desplazan todos los componentes y estados asociados, de modo que ya no es necesaria la complicada edición de varios fotogramas.
- Un botón puede editarse de forma sencilla. Haga doble clic en la instancia del lienzo y podrá modificarlo en el Editor de botones o el Inspector de propiedades.

- Al igual que otros símbolos, los botones tienen un punto de registro. El punto de registro es un punto central que facilita la alineación del texto y de los distintos estados del botón cuando esté en el Editor de botones.

Acerca de los estados de botón

Un botón puede tener hasta cuatro estados diferentes. Cada estado representa el aspecto del botón en respuesta a un evento del ratón:

El estado Arriba es el estado predeterminado o aspecto “de reposo” del botón.

El estado Sobre es el nuevo aspecto con el que aparecerá el botón al mover el puntero sobre el mismo. Este estado avisa al usuario de que al hacer clic es probable que se produzca una acción.

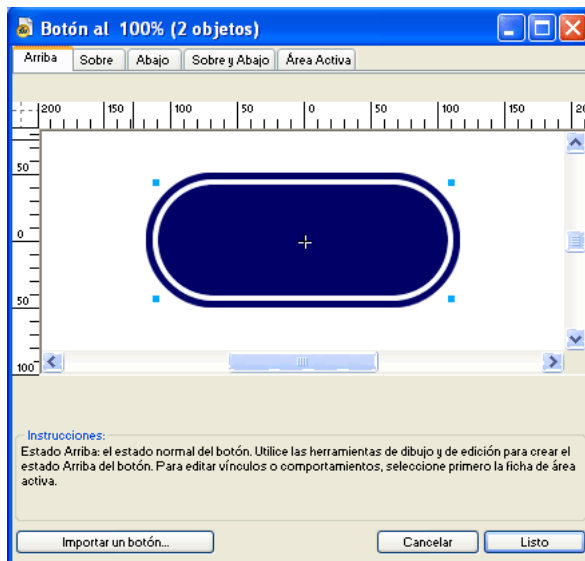
El estado Abajo es a menudo una imagen del botón con el aspecto de estar “presionado”, representa el botón después de hacer clic sobre el mismo. Este estado de botón representa normalmente la página web actual en la barras de navegación con varios botones.

El estado Sobre y Abajo es el aspecto del botón al pasar el cursor sobre él cuando está en el estado Abajo. Este estado de botón representa normalmente que el puntero se encuentra en el botón correspondiente a la página web actual en las barras de navegación con varios botones.

Con el Editor de botones puede crear todos estos estados, así como el área para la activación de la acción del botón.

Uso del Editor de botones

Utilice el Editor de botones de Fireworks para crear y editar un símbolo de botón JavaScript. Las fichas que se encuentran en la parte superior del Editor de botones se corresponden con los cuatro estados de botón y el área activa. Las sugerencias que puede observar en cada opción del Editor de botones le ayudan a realizar decisiones de diseño para los cuatro estados de botón.



El Editor de botones

Creación de un sencillo botón de dos estados

Gracias al Editor de botones puede crear botones personales arrastrando formas, importando imágenes de gráficos o arrastrando objetos en la ventana de documento. Después el Editor de botones le guiará por los pasos que permiten controlar el comportamiento del botón.

Para crear un estado Arriba:

1 Elija Editar > Insertar > Nuevo botón para abrir el Editor de botones.

Se abre el Editor de botones con la ficha del estado Arriba.

2 Importe o cree el gráfico del estado Arriba:

- Arrastre y coloque o importe el gráfico que aparecerá como el estado Arriba del botón en el área de trabajo del Editor de botones.
- Utilice las herramientas de dibujo para crear un gráfico o utilice la herramienta Texto para crear un botón a partir de texto.
- Haga clic en Importar un botón y seleccione un botón editable ya creado en la biblioteca Importar un botón. Si elige esta opción no debe preocuparse de la creación del resto de los estados del botón. En cada uno de los estados del botón aparecerá automáticamente con los gráficos y el texto adecuados.

3 Si lo desea, elija la herramienta Texto y cree el texto del botón.

Para crear un estado Sobre:

1 Haga clic en la ficha Sobre del Editor de botones.

2 Siga uno de los procedimientos siguientes para crear el estado Sobre del botón:

- Haga clic en Copiar gráfico Arriba para pegar una copia del elemento gráfico del estado Arriba en la ventana del estado Sobre y modifíquelo para cambiar su aspecto.
- Importe, dibuje o arrastre y coloque un gráfico.

Creación de un botón con tres o cuatro estados

Cuando cree un botón, puede añadir, además de los estados Arriba y Sobre, los estados Abajo y Sobre y Abajo. Estos estados añaden indicaciones visuales para los usuarios de la página web.

Es posible crear una bar nav que utilice dos estados o incluso botones de un estado, pero sólo un botón con los cuatro estados puede considerarse un verdadero botón de bar nav en Fireworks. Fireworks incluye varios comportamientos de bar nav para que los botones actúen como si estuvieran relacionados unos con otros. Por ejemplo, puede crear botones de bar nav que actúan como pulsadores de una radio de coche antiguo: al hacer clic en un botón, permanece pulsado hasta hacer clic en otro botón.

Aunque no es necesario crear botones de cuatro estados para crear una bar nav, si los utiliza podrá sacar partido de los comportamientos de Bar Nav en Fireworks.

Para más información sobre la creación de los estados Arriba y Sobre de un botón, consulte “Creación de un sencillo botón de dos estados” en la página 291.

Para crear el estado Abajo:

1 Abra un botón de dos estados en el Editor de botones y haga clic en la ficha Abajo.

2 Siga uno de los procedimientos siguientes para crear el estado Abajo del botón:

- Haga clic en Copiar gráfico Sobre para pegar una copia del elemento gráfico del estado Sobre en la ventana del estado Abajo y modifíquelo para cambiar su aspecto.
- Importe, dibuje o arrastre y coloque un gráfico.

Nota: Al insertar o crear un gráfico para el estado Abajo, se selecciona automáticamente la opción Incluir estado Abajo en Bar Nav. Este estado de botón es adecuado para los botones que forman parte de barras de navegación.

Para crear un estado Sobre y Abajo:

1 Abra un botón de tres estados en el Editor de botones y haga clic en la ficha Sobre y Abajo.

2 Siga uno de los procedimientos siguientes para crear el estado Sobre y Abajo del botón:

- Haga clic en Copiar gráfico Abajo para pegar una copia del elemento gráfico del estado Abajo en la ventana del estado Sobre y Abajo y modifíquelo para cambiar su aspecto.
- Importe, dibuje o arrastre y coloque un gráfico.

Nota: Al insertar o crear un gráfico para el estado Sobre y Abajo, se selecciona automáticamente la opción Incluir estado Sobre y Abajo en Bar Nav. Este estado de botón es adecuado para los botones que forman parte de barras de navegación.

Uso de efectos de biselado para dibujar estados de un botón

Al crear gráficos para cada estado de botón, puede aplicar Efectos automáticos preestablecidos para crear el aspecto común de cada estado. Por ejemplo, si se desea crear un botón de cuatro estados, puede utilizar el efecto Elevado en el gráfico del estado Arriba, el efecto Resaltado para el estado Abajo, etc.

Para aplicar un Efecto automático preestablecido a un símbolo de botón:

1 Abra el símbolo de botón que desee en el Editor de botones y seleccione el gráfico en el que desee añadir un Efecto automático.

2 Haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades.

3 En el menú emergente que aparece, siga uno de los procedimientos siguientes:

- Elija Bisel y Relieve > Bisel interior.
- Elija Bisel y Relieve > Bisel exterior.

4 En la ventana emergente que aparece, elija un preestablecido de botón. Los preestablecidos de botón se describen a continuación.

Efecto de preestablecido de botón	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.
	

- 5 Repita los pasos 1 al 4 para el resto de los estados de botones, incluya en cada estado un efecto diferente de preestablecido de botón.

Conversión de rollovers de Fireworks en botones

Se pueden crear botones a partir de rollovers creados en versiones anteriores de Fireworks. Los componentes se convierten en un botón y el nuevo botón se coloca en la biblioteca.

Para más información sobre rollovers, consulte “Adición de interactividad en las divisiones” en la página 271.

Para convertir un rollover de Fireworks en un botón:

- 1 Borre la división o zona interactiva que cubre las imágenes de rollover.
- 2 Elija Mostrar todos los fotogramas del menú emergente Papel cebolla en el panel Fotogramas.
- 3 Seleccione todos los objetos que se incluirán en el botón.

Sugerencia: Utilice la herramienta Seleccionar detrás para seleccionar los objetos que están ocultos detrás de otros. Para más información, consulte “Uso de la herramienta Seleccionar detrás” en la página 106.

- 4 Elija Modificar > Símbolo > Convertir en símbolo.
Se abre el cuadro de diálogo Propiedades de símbolo.
- 5 Introduzca un nombre para el símbolo en el cuadro de texto Nombre.
- 6 Elija el tipo de símbolo de botón.

7 Haga clic en Aceptar.

El nuevo botón se agrega a la biblioteca.

Sugerencia: También es posible convertir animaciones de cuatro fotogramas en botones. Sólo debe seleccionar los cuatro objetos y cada uno se colocará en su propio estado de botón.

Inserción de botones en un documento

Es posible insertar instancias de símbolos de botón en un documento desde el panel Biblioteca.

Para colocar instancias de un símbolo de botón en un documento:

- 1 Abra el panel Biblioteca.
- 2 Arrastre un símbolo de botón hasta el documento actual.

Para colocar instancias adicionales de un símbolo de botón en un documento, siga uno de los procedimientos siguientes:

- Seleccione una instancia y elija Editar > Clonar para colocar otra instancia delante de la instancia seleccionada. La nueva instancia se convierte en el objeto seleccionado.

Sugerencia: La clonación de botones resulta útil al crear una bar nav alineada, debido a que puede mover las copias una dirección con las teclas de flecha y mantener la alineación con la otra coordenada de posición.

- Arrastre otra instancia de botón desde el panel Biblioteca hasta el documento.
- Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra una instancia en el lienzo para crear otra instancia de botón.
- Copie una instancia y pegue instancias adicionales.

Importación de símbolos de botón

Los símbolos de botón del panel Biblioteca son específicos del documento. Si ha abierto un documento con símbolos en el panel Biblioteca y crea un nuevo documento, el panel Biblioteca del nuevo documento estará vacío. Sin embargo, existen varios métodos que puede utilizar para importar símbolos de botón en el panel Biblioteca de un documento, ya sea desde una biblioteca o desde otro documento de Fireworks.

Para importar símbolos de botón en el panel Biblioteca de un documento, siga uno de los procedimientos siguientes:

- Arrastre y coloque una instancia de botón de otro documento de Fireworks en el documento actual.
- Corte y pegue una instancia de botón de otro documento de Fireworks en el documento actual.
- Exporte símbolos de botón de otro documento de Fireworks en un archivo de biblioteca PNG, después, importe los símbolos de botón desde el archivo de biblioteca PNG en el documento actual.
- Elija Editar > Bibliotecas e importe los símbolos de botón en el panel Biblioteca del documento desde las bibliotecas de botones del submenú. Estas bibliotecas contienen una amplia variedad de símbolos de botón predefinidos preparados por Macromedia.

Los métodos para importar y exportar símbolos de botón son los mismos que los utilizados para los símbolos gráficos y de animación. Para más información, consulte “Importación de símbolos” en la página 258 y “Exportación de símbolos” en la página 259.

Edición de símbolos de botón

Los símbolos de botón de Fireworks MX constituyen un tipo especial de símbolo. Tienen dos tipos de propiedades: algunas propiedades que cambian en todas las instancias cuando edita una instancia o el símbolo y otras propiedades que afectan sólo a la instancia actual.

Los símbolos de botón de Fireworks permiten sacar partido de la facilidad de uso de los símbolos permitiendo la edición de determinadas propiedades de una instancia de botón como, por ejemplo, el texto, sin afectar al resto de las instancias.

Edición de las propiedades de símbolo

Los símbolos de botón se editan en el Editor de botones. Las propiedades que cambian una instancia al editar su símbolo de botón son las que normalmente serían comunes entre una serie de botones utilizados en una Bar Nav o en todo un sitio web:

- Las modificaciones del aspecto gráfico como el color y tipo de trazo, el color y tipo de relleno, forma del trazado y las imágenes
- Efectos automáticos, opacidad o el modo de mezcla aplicado a objetos independientes dentro del símbolo de botón
- Tamaño y posición del área activa
- Comportamiento principal de un botón
- Configuración de optimización y de exportación
- Vínculo URL (también disponible como una propiedad a nivel de instancia)
- Marco destino (también disponible como una propiedad a nivel de instancia)

Para editar las propiedades de un botón como símbolo:

- 1 Siga uno de los procedimientos siguientes para abrir el botón en el Editor de botones:
 - Haga doble clic en una instancia del botón en el espacio de trabajo.
 - En el panel Biblioteca, haga doble clic en la vista previa del botón o en el icono de símbolo que se encuentra junto al símbolo de botón.
- 2 Modifique las características gráficas del botón y haga clic en Listo.

Los cambios se aplican a todas las instancias del símbolo de botón.

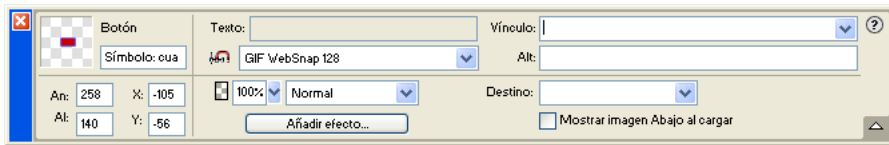
Edición de las propiedades de instancia

Las propiedades de instancia se editan en el Inspector de propiedades cuando se selecciona una única instancia. Las propiedades de una instancia que pueden cambiar sin que afecten al símbolo asociado ni al resto de las instancias de dicho símbolo son las que normalmente son diferentes de un botón a otro en una serie de botones:

- Un nombre de objeto de instancia, que aparece en el panel Capas y que se utiliza para asignar nombres a las divisiones de la instancia de botón durante la exportación
- Efectos automáticos, opacidad o el modo de mezcla aplicado a toda la instancia
- Los caracteres de texto y su formato, como fuente, tamaño, orientación y color
- Vínculo URL (también disponible como una propiedad a nivel de símbolo)
- Texto alternativo (alt) con la descripción de imagen

- Marco destino (también disponible como una propiedad a nivel de símbolo)
- Comportamientos adicionales asignados a una instancia mediante el panel Comportamientos
- La opción Mostrar imagen Abajo después de cargar del Inspector de propiedades para las instancias de una bar nav

Nota: En Fireworks MX, no es necesario que elija la opción Mostrar imagen Abajo después de cargar cada instancia de botón de una bar nav. La sección Especifico del documento del cuadro de diálogo Configuración de HTML contiene una opción denominada Exportar varios archivos, cuando elige esta opción y exporta una bar nav, Fireworks MX exporta cada página HTML con el estado Abajo correspondiente del botón. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.



Para editar las propiedades de instancia de una única instancia de símbolo de botón:

- 1 Seleccione la instancia de botón en el área de trabajo.
- 2 Defina las propiedades en el Inspector de propiedades.

Definición de las propiedades interactivas de botón

Con Fireworks puede controlar los elementos interactivos de un botón, incluidos el área activa, URL, elemento destino y texto alternativo (alt) con la descripción de imagen.

Modificación del área activa de un símbolo de botón

El área activa de un símbolo de botón es la zona en la que se activa la interactividad cuando un usuario desplaza el cursor por encima o hace clic en un navegador web. El área activa de un botón es una propiedad de símbolo que sólo tienen los símbolos de botón.

Cuando crea un símbolo de botón, Fireworks crea de forma automática una división lo suficientemente grande como para abarcar todos los estados del botón. Sólo puede editar una división de botón en la ficha Área activa del Editor de botones. Cada botón sólo puede tener una división. Si dibuja una división mediante una herramienta de división en el área activa, la división anterior se sustituye por la nueva división. Puede dibujar objetos de zona interactiva en la ficha Área activa, pero sólo puede editar dichas zonas interactivas en el Editor de botones.

Nota: Los objetos web que definen el área activa del símbolo de botón aparecen en el documento cuando las divisiones y las zonas interactivas no se encuentran ocultas, sin embargo, los objetos web de botones no aparecen en el panel Capas y no pueden editarse en el espacio de trabajo.

Para editar una división o zona interactiva en el área activa del símbolo de botón:

- 1 Siga uno de los procedimientos siguientes para abrir un símbolo de botón en el editor de botones:
 - Haga doble clic en una instancia del botón en el espacio de trabajo.
 - En el panel Biblioteca, haga doble clic en la vista previa del botón o en el icono de símbolo que se encuentra junto al símbolo de botón.
- 2 Haga clic en la ficha Área activa.

3 Siga uno de estos procedimientos:

- Utilice la herramienta Puntero para mover o modificar la forma de división y desplazar una guía de división.
- Utilice cualquiera de las herramientas de división o de zona interactiva para dibujar la nueva área activa.

Definición del valor URL de un símbolo de botón o instancia

Un valor URL (Uniform Resource Locator) es un vínculo a otra página web, sitio web o punto de anclaje en la misma página web. El valor URL puede ser una propiedad de símbolo o de instancia. Puede incorporar un valor URL a la instancia seleccionada de botón en el Inspector de propiedades o en el panel URL.

Es posible incorporar un valor URL a un símbolo, de este modo, para cada instancia, aparecerá el mismo valor URL en el cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades. Esto resulta útil cuando introduce valores URL absolutos dentro de un sitio, sólo necesita modificar la última parte del valor URL en el cuadro de texto Vínculo de cada instancia en el Inspector de propiedades para vincular las instancias de botón.

Nota: Para más información sobre valores URL absolutos o relativos, consulte “Acerca de valores URL absolutos y relativos” en la página 262.

Para definir el valor URL de un símbolo de botón en el Editor de botones:

1 Siga uno de los procedimientos siguientes para abrir el botón en el Editor de botones:

- Haga doble clic en una instancia del botón en el espacio de trabajo.
- En el panel Biblioteca, haga doble clic en la vista previa del botón o en el icono de símbolo que se encuentra junto al símbolo de botón.

2 Haga clic en la ficha Área activa del editor de botones.

3 Seleccione la división o zona interactiva de área activa.

4 Siga uno de estos procedimientos:

- Introduzca un valor URL en el cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades.
- Elija un valor URL en el panel URL.

Nota: Si cambia el valor URL de un símbolo de botón no se cambiará el valor URL de las instancias existentes de botón de dicho símbolo que ya tengan valores URL únicos asignados. Esto también se produce en las modificaciones realizadas en el destino de un símbolo de botón y el texto alt.

Para configurar el valor URL de una instancia de botón seleccionada en el espacio de trabajo, siga uno de los procedimientos siguientes:

- Introduzca un valor URL en el cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades.
- Elija un valor URL en el panel URL.

Configuración del destino de un botón

El elemento destino es la ventana o marco en que aparecerá la página web al hacer clic en una instancia de botón. Si no introduce un elemento destino en el Inspector de propiedades, la página web aparecerá en el mismo marco o ventana que el vínculo. El valor de destino puede ser una propiedad de símbolo o de instancia. Puede definir el destino de un símbolo de forma que todas las instancias de símbolo tengan la misma opción de destino.

Para definir el elemento destino de un símbolo de botón en el Editor de botones:

1 Siga uno de los procedimientos siguientes para abrir el botón en el Editor de botones:

- Haga doble clic en una instancia del botón en el espacio de trabajo.
- En el panel Biblioteca, haga doble clic en la vista previa del botón o en el icono de símbolo que se encuentra junto al símbolo de botón.

2 Siga uno de los procedimientos siguientes en el Inspector de propiedades:

- Elija un destino preestablecido en el menú emergente Destino.

Ninguno o **_self** carga la página web en el mismo marco o ventana que el vínculo.

_blank carga la página web en una ventana de navegador nueva sin nombre.

_parent carga la página web en el conjunto de marcos relacionados o en la ventana del marco que contiene el vínculo.

_top carga la página web en la ventana de navegador completa y se eliminan todos los marcos.

- Introduzca un valor de destino en el cuadro de texto Destino.

Nota: Si cambia el valor destino de un símbolo de botón no se cambiará dicho valor en las instancias existentes de botón de dicho símbolo que ya tengan valores destino únicos asignados. Esto también se produce en las modificaciones realizadas en el valor URL de un símbolo de botón y el texto alt.

Para configurar el valor destino de una instancia de botón en el espacio de trabajo:

1 Seleccione la instancia de botón en el espacio de trabajo.

2 Siga uno de los procedimientos siguientes en el Inspector de propiedades:

- Elija un destino preestablecido en el menú emergente Destino.

Ninguno o **_self** carga la página web en el mismo marco o ventana que el vínculo.

_blank carga la página web en una ventana de navegador nueva sin nombre.

_parent carga la página web en el conjunto de marcos relacionados o en la ventana del marco que contiene el vínculo.

_top carga la página web en la ventana de navegador completa y se eliminan todos los marcos.

- Introduzca un valor de destino en el cuadro de texto Destino.

Definición del texto alternativo (alt) para un símbolo de botón o instancia

El texto Alt (alternativo) aparece sobre el marcador de posición de la imagen o cerca mientras ésta se descarga de la web, también aparece en lugar del gráfico cuando la imagen no se descarga correctamente. También aparece en lugar de los gráficos si el usuario a definido en su navegador que no se muestren imágenes. El texto Alt puede ser una propiedad de símbolo o de instancia. Es posible definir el texto alternativo para un símbolo de botón o instancia en el Inspector propiedades.

Nota: Las aplicaciones de ayuda a las personas con problemas de visión leen el texto alternativo de los gráficos de las páginas web en un navegador. Se recomienda que, siempre que sea posible, utilice texto alternativo conciso y significativo.

Para definir el texto Alt de un símbolo de botón en el Editor de botones:

1 Siga uno de los procedimientos siguientes para abrir el botón en el Editor de botones:

- Haga doble clic en una instancia del botón en el espacio de trabajo.
- En el panel Biblioteca, haga doble clic en la vista previa del botón o en el icono de símbolo que se encuentra junto al símbolo de botón.

- 2 En el Inspector de propiedades introduzca el texto que desee que aparezca como texto alt en un navegador.

Nota: Si cambia el texto alt de un símbolo de botón no se cambiará el texto alt de las instancias existentes de botón de dicho símbolo que ya tengan texto alt único asignado. Esto también se produce en las modificaciones realizadas en el destino de un símbolo de botón y el valor URL.

Para configurar el texto alt de una instancia de botón en el espacio de trabajo:

- 1 Seleccione la instancia de botón en el espacio de trabajo.
- 2 Introduzca la descripción en el cuadro de texto Alt del Inspector de propiedades.

Creación de barras de navegación

Una barra de navegación, también denominada bar nav, es un grupo de botones que ofrece vínculos a otras áreas de un sitio web. Normalmente, no cambia de aspecto en el sitio de modo que ofrece un método coherente de navegación sin importar el lugar en que se encuentre el usuario en el sitio web. La barra de navegación tiene el mismo aspecto de una página web a otra, pero los enlaces pueden ser específicos para el funcionamiento de cada página.

En Fireworks, puede crear una bar nav creando un símbolo en el Editor de botones y colocando instancias de dicho símbolo en el espacio de trabajo.

Para crear una bar nav básica:

- 1 Cree un símbolo de botón. Para más información, consulte “Creación de símbolos de botón” en la página 289.
- 2 Arrastre una instancia (copia) del símbolo desde el panel Biblioteca hasta el espacio de trabajo.
- 3 Siga uno de los procedimientos siguientes para crear una copia de la instancia de botón:
 - Seleccione la instancia de botón y elija Editar > Clonar.
 - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra la instancia de botón.
Se crea una copia de la instancia de botón.
- 4 Mantenga pulsada la tecla Mayús conforme pulsa una tecla de flecha para situar el botón clonado. Para obtener un control más preciso, utilice las teclas de flecha sin pulsar la tecla Mayús.
- 5 Repita los pasos 3 y 4 para crear instancias de botón adicionales.
- 6 Seleccione cada instancia y asigne un texto único, un valor URL y otras propiedades utilizando el Inspector de propiedades.

Creación de menús emergentes

Los menús emergentes son menús que aparecen en un navegador como respuesta al movimiento del puntero (o en respuesta a la acción de hacer clic) sobre objetos web de activación como una división o zona interactiva. Los elementos de los menús emergentes pueden incluir vínculos URL para la navegación. Por ejemplo, puede utilizar los menús emergentes para organizar diferentes opciones de navegación que estén relacionadas con un botón en una barra de navegación. Puede crear submenús en los menús emergentes con el número de niveles que desee.

Cada elemento de un menú emergente aparece como una celda HTML o de imagen, con un estado Arriba, un estado Sobre y texto en ambos estados. Para ver una presentación preliminar de un menú emergente en un navegador debe pulsar F12. Las vistas previas del espacio de trabajo de Fireworks MX no muestran los menús emergentes.

Acerca del Editor de menús emergentes

El editor de menús emergentes es un cuadro de diálogo con fichas que le guía durante el proceso de creación de un menú emergente. Contiene muchas opciones para controlar las características de un menú emergente y están organizadas en cuatro fichas:

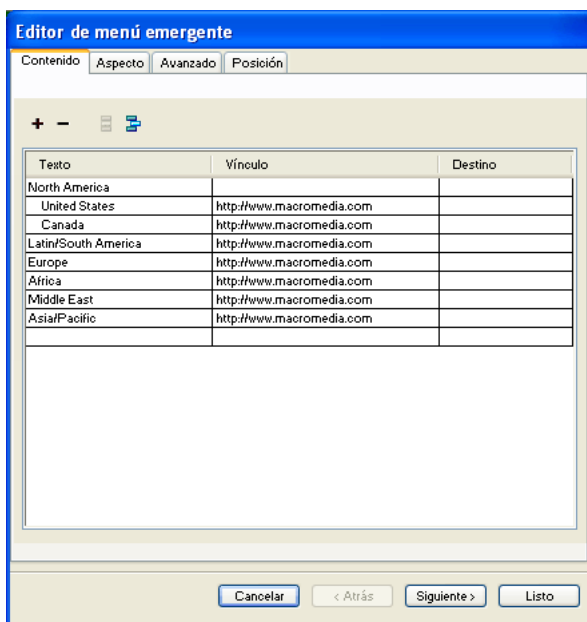
Contenido tiene opciones que determinan la estructura básica del menú, así como el texto, vínculo URL y el valor de destino de cada elemento de menú.

Aspecto contiene opciones que determinan el aspecto de cada celda de estado Arriba y de estado Sobre del menú, así como la orientación vertical y horizontal del menú.

Avanzado contiene opciones que determinan las dimensiones de celda, relleno y espaciado; la anchura del borde de la celda y el color; la demora de menú y el sangrado del texto.

Posición contiene opciones que determinan la ubicación del menú y del submenú:

- La opción Menú coloca el menú emergente en relación con la división. La opción Preestablecido lo incluye en la parte inferior, inferior derecha, superior y superior derecha de una división.
- El ajuste Submenú coloca el submenú emergente en la parte derecha o inferior derecha del menú principal, o debajo del mismo.



En función del diseño del menú emergente, es posible que no pueda utilizar todas las fichas u opciones del Editor de menús emergentes. Puede modificar los ajustes en cualquier ficha en todo momento, pero debe añadir al menos un elemento de menú en la ficha Contenido para crear un menú que pueda ver en un navegador.

Creación de un menú emergente básico

En la ficha Contenido del Editor de menús emergentes creará la estructura básica y el contenido del menú emergente. Cuando crea un menú se aplican los ajustes actuales o predeterminados de las opciones del resto de las fichas del Editor de menús emergentes.

Para crear un menú emergente sencillo:

1 Seleccione una zona interactiva o división que será el área de activación del menú emergente.

2 Siga uno de estos procedimientos para abrir el Editor de menús emergentes:

- Elija Modificar > Menú emergente > Añadir menú emergente.
- Haga clic en el tirador de comportamiento de la división y elija Añadir menú emergente.

3 Haga clic en una ficha Contenido.



4 Haga clic en el botón Añadir menú para añadir un elemento vacío de menú.

Puede añadir y eliminar celdas en cualquier momento.

5 Haga doble clic en cada celda e introduzca o elija la información adecuada:

Texto especifica el texto para el elemento de menú.

Vínculo determina el valor URL del elemento de menú. Puede introducir un vínculo personal o elegir uno del menú emergente Vínculo, si hubiera alguno disponible. Si ha introducido valores URL para el resto de los objetos web del documento, dichos valores URL aparecerán en el menú emergente Vínculo.

Destino designa el elemento destino del valor URL. Puede introducir un elemento destino personal, o elegir un valor preestablecido en el menú emergente Destino.

Al añadir texto en la última línea de la ventana se agrega automáticamente una línea vacía debajo de la misma.

Sugerencia: Para ir de una celda activa a otra celda y seguir introduciendo información, pulse la tecla de tabulador para desplazarse por las distintas celdas y las teclas Flecha arriba y abajo para desplazarse verticalmente.

6 Repita los pasos 4 y 5 hasta añadir todos los elementos de menú.

7 De forma opcional, para eliminar un elemento de menú, resáltelo y haga clic en el botón Suprimir menú.

8 Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en Siguiente para ir hasta la ficha Aspecto o elija otra ficha para continuar con la creación del menú emergente.
- Cree entradas de submenú para el menú emergente. Para más información, consulte “Creación de submenús en un menú emergente” en la página 302.
- Haga clic en Listo para finalizar el menú emergente y cerrar el Editor de menús emergentes.


En el espacio de trabajo, la zona interactiva o división utilizada para crear el menú emergente muestra una línea azul de comportamiento unida a un contorno del nivel superior del menú emergente.

Nota: Para ver el menú emergente en un navegador debe pulsar F12. Las vistas previas del espacio de trabajo de Fireworks MX no muestran los menús emergentes.

Creación de submenús en un menú emergente

Gracias a los botones Sangrar menú y Menú con sangría inversa de la ficha Contenido del Editor de menús emergentes puede crear submenús que son menús emergentes que aparecen cuando el puntero se encuentra (o se hace clic) sobre otro elemento de menú emergente. Puede crear tantos niveles de submenús como desee.


Para crear un submenú emergente:

- 1 Abra la ficha Contenido del Editor de menús emergentes y cree elementos de menú. Cree los elementos de menú que desee utilizar para el submenú, colóquelos directamente bajo el elemento de menú que activará el submenú. Para más información, consulte “Creación de un menú emergente básico” en la página 301.
- 2 Haga clic para resaltar un elemento de menú emergente que desee convertir en elemento de submenú.
-  3 Haga clic en el botón Sangrar menú para designar el elemento como una opción de submenú del elemento inmediatamente encima en la lista.
- 4 Para añadir el elemento siguiente del submenú, resáltelo y haga clic en el botón Sangrar menú. Todos los elementos que están sangrados de forma contigua en el mismo nivel componen un submenú emergente.
- 5 De forma opcional, resalte un elemento de menú o submenú y haga clic en Añadir menú para insertar un nuevo elemento justo debajo del elemento resaltado.
- 6 Siga uno de estos procedimientos:
 - Haga clic en Siguiente para ir a la siguiente ficha o elija otra ficha para continuar con la creación del menú emergente.
 - Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menús emergentes.

Para crear un submenú emergente dentro de un submenú emergente:

- 1 Resalte un elemento de submenú en la ficha Contenido del Editor de menús emergentes. Para más información, consulte el procedimiento anterior.
- 2 Haga clic en el botón Sangrar menú para sangrarlo de nuevo, de modo que aparezca sangrado respecto al elemento de submenú que se encuentra encima.
Puede sangrar los elementos de submenús para lograr los niveles que desee.

Para mover un elemento de menú hasta un submenú de mayor nivel o hasta el menú emergente principal:

- 1 Resalte el elemento de menú en la ficha Contenido del Editor de menús emergentes.
-  2 Haga clic en el botón Menú con sangría inversa.
Para más información sobre la posición de submenús, consulte “Posición de los menús y submenús emergentes” en la página 307.
- 3 Siga uno de los procedimientos siguientes para finalizar el menú emergente o seguir con su creación:
 - Haga clic en Siguiente para ir hasta la ficha Aspecto o elija otra ficha para continuar con la creación del menú emergente.

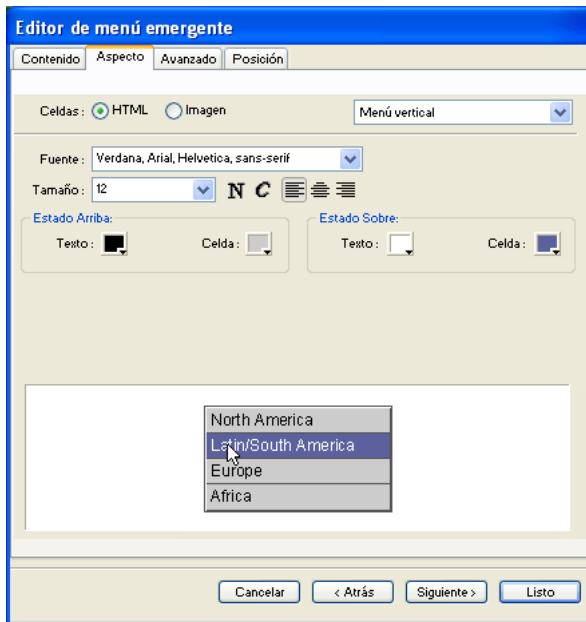
- Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menús emergentes.

En el espacio de trabajo, la zona interactiva o división utilizada para crear el menú emergente muestra una línea azul de comportamiento unida a un contorno del nivel superior del menú emergente.

Nota: Para ver el menú emergente en un navegador debe pulsar F12. Las vistas previas del espacio de trabajo de Fireworks MX no muestran los menús emergentes.

Diseño del aspecto de un menú emergente

Tras crear un menú básico y los submenús opcionales, puede dar formato al texto, aplicar estilos de gráfico para los estados Sobre y Arriba y elegir la orientación vertical u horizontal en la ficha Aspecto del Editor de menús emergentes.



Para establecer la orientación de un menú emergente:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Aspecto.

Para más información sobre cómo abrir un menú emergente existente en el Editor de menús emergentes, consulte “Edición de menús emergentes” en la página 308.

- 2 Elija Vertical u Horizontal en el menú emergente Orientación.

Para establecer si un menú emergente se basa en HTML o en imágenes:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Aspecto.

Para más información sobre cómo abrir un menú emergente existente en el Editor de menús emergentes, consulte “Edición de menús emergentes” en la página 308.

2 Elija una opción de Celdas:

HTML define el aspecto del menú utilizando sólo códigos HTML. Esta configuración produce páginas con el menor tamaño posible.

Imagen le permite seleccionar un estilo de imagen que se utilizará como fondo de celda. Esta configuración produce páginas de mayor tamaño.

Nota: Puede añadir opciones a esta selección de estilos creando sus propios estilos de menús emergentes. Para más información, consulte “Adición de estilos de menú emergente” en la página 305.

Para asignar formatos al texto del menú emergente actual:

1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Aspecto.

Para más información sobre cómo abrir un menú emergente existente en el Editor de menús emergentes, consulte “Edición de menús emergentes” en la página 308.

2 Elija un tamaño preestablecido en el menú emergente Tamaño o introduzca un valor en el cuadro de texto Tamaño.

Nota: Si en la ficha Avanzado del Editor de menús emergentes se establece la anchura y altura de celda en Automático, el tamaño del texto determina el tamaño de los gráficos asociados con el elemento de menú.

3 Elija un grupo de fuentes del sistema en el menú emergente Fuentes o introduzca el nombre de una fuente.

Nota: Tenga cuidado al escoger una fuente. Si los usuarios que vean su página web no tienen instalada la fuente que ha elegido, se utilizará una fuente de sustitución en su navegador web.

4 De forma opcional, puede hacer clic en un botón de estilo de texto como negrita o cursiva.

5 Haga clic en un botón de justificación para alinear el texto por la izquierda, la derecha o centrarlo.

6 Elija un color de texto en el cuadro Color de texto.

Para establecer el aspecto de las celdas de menú:

1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Aspecto.

Para más información sobre cómo abrir un menú emergente existente en el Editor de menús emergentes, consulte “Edición de menús emergentes” en la página 308.

2 Elija los colores del texto y de la celda para cada estado.

3 Si ha seleccionado Imagen como tipo de celda, elija un estilo gráfico para cada estado.

4 Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en Siguiente para ir hasta la ficha Avanzado o elija otra ficha para continuar con la creación del menú emergente.
- Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menús emergentes.

En el espacio de trabajo, la zona interactiva o división utilizada para crear el menú emergente muestra una línea azul de comportamiento unida a un contorno del nivel superior del menú emergente.

Nota: Para ver el menú emergente en un navegador debe pulsar F12. Las vistas previas del espacio de trabajo de Fireworks MX no muestran los menús emergentes.

Adición de estilos de menú emergente

Puede añadir estilos de celda personales en el Editor de menús emergentes. Los estilos de celda personales están disponibles junto con las opciones preestablecidas en la ficha Aspecto al elegir la opción Imagen como tipo de celda (las celdas de los menús emergentes utilizan fondos gráficos).

Para añadir un estilo de celda a la selección de estilos de celdas de la ficha Aspecto del Editor de menús emergentes:

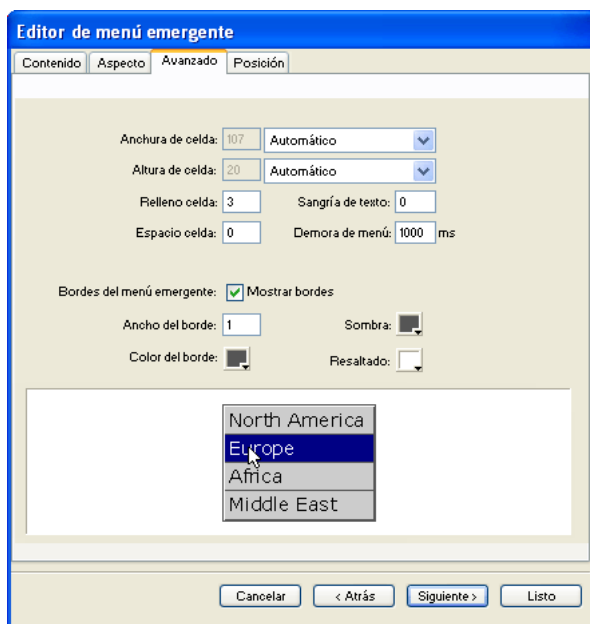
- 1 Aplique cualquier combinación de trazos, rellenos, texturas y efectos automáticos a un objeto, y guárdelo como un estilo utilizando el panel Estilos. Para más información, consulte “Creación y eliminación de estilos” en la página 252.
- 2 Seleccione el nuevo estilo en el panel Estilos, después, elija Exportar estilo en el menú de opciones de dicho panel.
- 3 Abra la carpeta Nav Menu de su disco duro, cambie el nombre del estilo si lo desea y haga clic en Guardar.

Nota: La ubicación exacta de la carpeta Nav Menu varía en función del sistema operativo. Para más información, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 429.

Al volver a la ficha Aspecto del Editor de menús emergentes y elegir la opción Imagen para fondo de celda, aparecerá el nuevo estilo junto con los estilos preestablecidos para los estados Arriba y Sobre de las celdas de menú emergente.

Definición de las propiedades avanzadas de menú emergente

La ficha Avanzado del Editor de menús emergentes le ofrece opciones adicionales para controlar el tamaño de celda, relleno y espaciado; el sangrado del texto; el tiempo de visualización del menú y la anchura del borde, color, sombra y resaltado.



Para definir las propiedades de celda avanzadas del menú emergente actual:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Avanzado.

Para más información sobre cómo abrir un menú emergente existente en el Editor de menús emergentes, consulte “Edición de menús emergentes” en la página 308.

- 2 Elija una restricción de anchura o de altura en el menú emergente Automático/Píxeles:

Automático restringe la altura de la celda al tamaño del texto definido en la ficha Aspecto del Editor de menús emergentes y restringe la anchura del elemento de menú al texto de mayor longitud.

Píxeles permite introducir medidas específicas en píxeles en los cuadros de texto Anchura de celda y Altura de celda.

- 3 Introduzca un valor en el cuadro de texto Relleno celda para determinar la distancia que habrá entre el texto del menú emergente y el borde de la celda.
- 4 Introduzca un valor en el cuadro de texto Espacio celda para definir el espacio que habrá entre las celdas de menú.
- 5 Introduzca un valor en el cuadro de texto Sangría de textos para definir el sangrado del texto del menú emergente.
- 6 Introduzca un valor en el cuadro de texto Demora de menú para definir los segundos que el menú permanecerá visible después de que el puntero se desplace fuera.
- 7 Defina las propiedades del borde de un menú emergente:

Mostrar bordes permite mostrar u ocultar los bordes de un menú emergente. Si no se selecciona esta opción, las opciones siguientes estarán desactivadas.

Ancho del borde define la anchura del borde del menú emergente.

Color del borde, Sombra y Resaltado permite modificar el color del borde de un menú emergente.

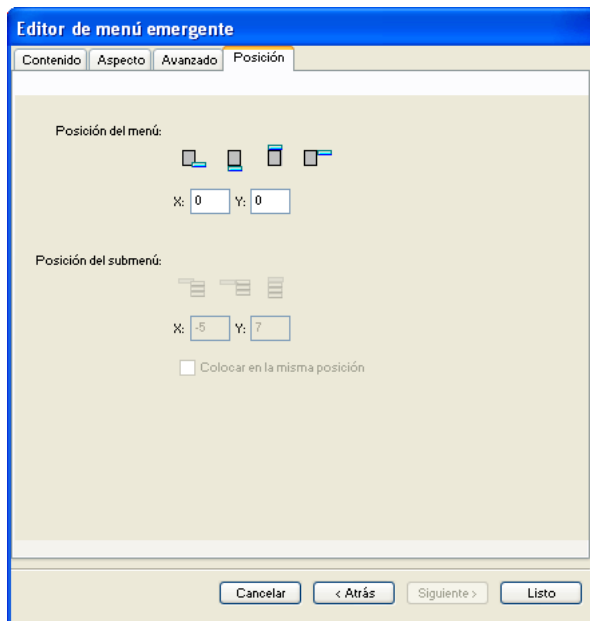
Nota: Muchas de estas opciones están desactivadas si se ha seleccionado el tipo de celda Imagen en la ficha Aspecto.

- 8 Siga uno de los procedimientos siguientes para finalizar el menú emergente o seguir con su creación:
 - Haga clic en Siguiente para ir hasta la ficha Posición o elija otra ficha para continuar con la creación del menú emergente.
 - Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menús emergentes. En el espacio de trabajo, la zona interactiva o división utilizada para crear el menú emergente muestra una línea azul de comportamiento unida a un contorno del nivel superior del menú emergente.

Nota: Para ver el menú emergente en un navegador debe pulsar F12. Las vistas previas del espacio de trabajo de Fireworks MX no muestran los menús emergentes.

Posición de los menús y submenús emergentes

La ficha Posición del Editor de menús emergente permite especificar la posición de un menú emergente. También es posible situar un menú emergente de nivel superior arrastrando su contorno en el espacio de trabajo cuando la capa de web está visible.



Para definir la posición de un menú emergente utilizando el Editor de menús emergentes:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Posición.

Para más información sobre cómo abrir un menú existente en el Editor de menús emergentes, consulte “Edición de menús emergentes” en la página 308.

- 2 Siga uno de estos procedimientos para definir la posición del menú:
 - Haga clic en un botón Posición del menú para situar el menú emergente en relación con la división que lo activa.
 - Introduzca las coordenadas X e Y. Las coordenadas 0,0 permiten alinear la esquina superior izquierda del menú emergente con la esquina superior izquierda de la división que lo activa.
- 3 Siga uno de estos procedimientos:
 - Si tiene submenús, sitúelos tal como se describe en el procedimiento siguiente.
 - Haga clic en Atrás para modificar las propiedades de otras fichas
 - Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menús emergentes.

Para definir la posición de un submenú emergente utilizando el Editor de menús emergentes:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Posición.

Para más información sobre cómo abrir un menú existente en el Editor de menús emergentes, consulte “Edición de menús emergentes” en la página 308.

- 2 Siga uno de estos procedimientos para definir la posición del submenú:

- Haga clic en un botón Posición del submenú para situar el submenú emergente en relación con el elemento de menú emergente que lo activa.
- Introduzca las coordenadas X e Y. Las coordenadas 0,0 permiten alinear la esquina superior izquierda del submenú emergente con la esquina superior izquierda del menú o elemento de menú que lo activa.

- 3 Siga uno de estos procedimientos:

- Para que la posición de cada submenú esté relacionada con el elemento de menú que lo activa, elija la opción Colocar en la misma posición.
- Si desea que la posición de cada submenú esté en función de todo el menú emergente, no seleccione la opción Colocar en la misma posición.

- 4 Haga clic en Listo para cerrar el Editor de menús emergentes o haga clic en Atrás para modificar las propiedades de otras fichas.

Para definir la posición de un menú emergente arrastrándolo:

- 1 Si fuera necesario, siga uno de los procedimientos siguientes para ver a la capa de web:

- Haga clic en el botón Mostrar divisiones y zonas interactivas del panel Herramientas.
- Haga clic en la columna Ojo del panel Capas.

- 2 Seleccione el objeto web que activa el menú emergente.

- 3 Arrastre el contorno de menú emergente hasta otra posición en el espacio de trabajo.

Edición de menús emergentes

Gracias al Editor de menús emergentes puede editar o actualizar el contenido de un menú emergente, reorganizar los elementos del menú y cambiar otras propiedades en cualquiera de las cuatro fichas.

Para editar un menú emergente en el editor de menús emergentes:

- 1 Si fuera necesario, siga uno de los procedimientos siguientes para ver a la capa de web:

- Haga clic en el botón Mostrar divisiones y zonas interactivas del panel Herramientas.
- Haga clic en la columna Ojo del panel Capas.

- 2 Seleccione la división a la que el menú emergente se encuentra asociado.

- 3 En el espacio trabajo, haga doble clic en el contorno azul del menú emergente.

Se abre el Editor de menús emergentes mostrando las entradas del menú emergente.

- 4 Realice las modificaciones que desee en cualquiera de las cuatro fichas y haga clic en listo.

Para cambiar una entrada de un menú emergente:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Contenido.
- 2 Haga doble clic en los cuadros de texto Texto, Vínculo o Destino y modifique el texto del menú
- 3 Haga clic fuera de la lista de entradas para aplicar los cambios.
- 4 Haga clic en Listo.

Para desplazar una entrada en el menú emergente:

- 1 Abra el menú emergente que desee en el Editor de menús emergentes y haga clic en la ficha Contenido.
- 2 Arrastre la entrada de menú hasta una posición distinta en la lista.
- 3 Haga clic en Listo.

Acerca de la exportación de menús emergentes

Fireworks genera todo el código JavaScript necesario para ver menús emergentes en un navegador Web. Cuando un documento Fireworks que contiene menús emergentes se exporta a HTML, se crea un archivo JavaScript denominado mm_menu.js en la misma ubicación que el archivo HTML.

Cuando transfiera los archivos, el archivo mm_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 hagan referencia a mm_menu.js en el código HTML de Fireworks deben actualizarse para reflejar la nueva ubicación. Si el documento contiene varios menús emergentes o si hay varios documentos con menús emergentes, Fireworks no crea archivos mm_menu.js extras: sólo se utiliza un único archivo para todos los documentos.

Cuando incluye submenús, Fireworks genera un archivo de imagen denominado arrows.gif. Esta imagen corresponde a la pequeña flecha que aparece junto a la entrada de menú para indicar que existe un submenú. Independientemente del número de submenús presentes en el documento, Fireworks siempre utilizará el mismo archivo arrows.gif.

Para más información sobre la exportación de HTML y JavaScript, consulte “Exportación de HTML” en la página 354.

CAPÍTULO 14

Creación de animaciones

Las imágenes animadas confieren un aspecto más atractivo y sofisticado a los sitios Web. En Macromedia Fireworks MX 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.

Un método para generar animaciones en Fireworks es mediante la creación de símbolos y la modificación de sus propiedades en el tiempo para crear la ilusión del movimiento. Un símbolo es como un actor del que se coreografían los movimientos. La acción de cada símbolo se almacena en un fotograma. La animación se consigue al reproducir todos los fotogramas en secuencia.

Pueden aplicarse distintas configuraciones al símbolo para cambiar de forma gradual el contenido de los fotogramas sucesivos. Es posible crear un símbolo que se mueva por el lienzo, que aparezca o desaparezca de forma paulatina, que aumente o disminuya de tamaño, o que gire.

Puesto que un archivo puede contener varios símbolos, se pueden crear animaciones complejas en las que sucedan varias acciones a la vez.

El panel Optimizar permite establecer las opciones de optimización y exportación para controlar el modo de creación del archivo. Fireworks puede exportar animaciones en forma de archivos GIF Animado o Flash SWF. También puede importar directamente las animaciones de Fireworks en Macromedia Flash para modificarlas.

Creación de una animación

En Fireworks las animaciones se crean mediante la asignación de propiedades a objetos denominados símbolos de animación. La animación de un símbolo se divide en fotogramas, que contienen las imágenes y objetos que componen cada etapa de la animación. Una animación puede contener más de un símbolo y cada uno de ellos puede realizar una acción diferente. Los distintos símbolos pueden tener un número diferente de fotogramas. La animación termina cuando acaba la acción de todos los símbolos.

Para crear una animación mediante símbolos en Fireworks:

- 1 Cree un símbolo de animación; puede crearlo desde cero o convertir un objeto existente en un símbolo. Para más información, consulte “Creación de símbolos de animación” en la página 312.
- 2 Utilice el Inspector de propiedades o el cuadro de diálogo Animar para introducir los valores del símbolo. Puede definir el grado y la dirección de movimiento, la escala, la opacidad (aparición o desaparición paulatina) y el ángulo y la dirección de rotación. Para más información, consulte “Edición de símbolos de animación” en la página 313.

Nota: Las opciones para el grado y la dirección de movimiento sólo se encuentran en el cuadro de diálogo Animar.

- 3 Utilice los controles Demora de fotogramas en el panel Fotogramas para establecer la velocidad de movimiento de la animación. Para más información, consulte “Configuración de la demora de fotogramas” en la página 316.
- 4 Optimice el documento como un archivo GIF animado. Para más información, consulte “Optimización de una animación” en la página 324.
- 5 Puede exportar el documento como un archivo GIF animado o SWE, o guardarlo como PNG de Fireworks e importarlo después en Macromedia Flash para modificarlo. Para más información, consulte “Formatos de exportación de animación” en la página 324.

Trabajo con símbolos de animación

Los símbolos de animación llevan a cabo las acciones en un archivo de Fireworks como si fueran los actores de una película. Por ejemplo, en una animación en la que aparecen tres gansos volando, cada ganso es un personaje.

Un símbolo de animación puede ser cualquier objeto creado o importado y pueden guardarse varios en un único archivo. Cada símbolo tiene sus propiedades particulares y su animación es independiente de los otros. Se pueden crear símbolos que se desplacen por la pantalla mientras otros desaparecen o disminuyen de tamaño.

No es necesario utilizar símbolos en cada momento de la animación. Sin embargo, al utilizar símbolos e instancias para los gráficos que aparecen en varios fotogramas conseguirá un archivo de animación de reducido tamaño, además de otras ventajas descritas en este mismo capítulo.

Las propiedades del símbolo de animación pueden cambiarse en cualquier momento a través del cuadro de diálogo Animar o desde el Inspector de propiedades. También se pueden modificar las ilustraciones del símbolo en el editor de símbolos. El editor de símbolos permite editar el símbolo sin alterar el resto del documento. También se puede desplazar el trazado de movimiento de un símbolo para cambiar el movimiento.

Puesto que los símbolos de animación se guardan de forma automática en la biblioteca, pueden volver a utilizarse para crear otras animaciones.

Creación de símbolos de animación

Una vez creado un símbolo de animación se pueden establecer propiedades que determinen el número de fotogramas de la animación y el tipo de acción, como cambio de escala o rotación. De forma predeterminada, el símbolo de animación nuevo tiene cinco fotogramas, cada uno con una demora de 0,07 segundos.

Para crear un símbolo de animación:

- 1 Elija Editar > 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 mapas de bits.
- 5 Cierre la ventana del editor de símbolos.

Fireworks guarda el símbolo en la biblioteca y coloca una copia en el centro del documento.

Pueden añadirse fotogramas nuevos al símbolo con el control deslizante Fotogramas del Inspector de propiedades. Elija Ventana > Propiedades para abrir el Inspector de propiedades, si no estuviera ya abierto.

Para convertir un objeto en un símbolo de animación:

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Elija Modificar > Animar > Animar selección.
- 3 Introduzca el valor deseado en el cuadro de diálogo. Para más información sobre los valores, consulte “Edición de símbolos de animación” en la página 313.

Aparecen controles de animación en el recuadro delimitador del objeto y se añade una copia del símbolo a la biblioteca.

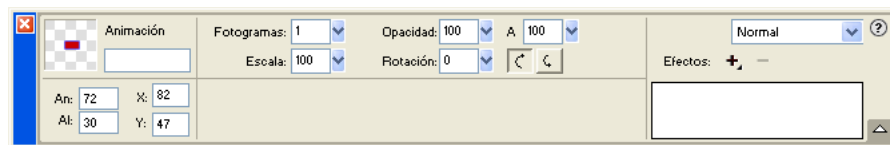
Edición de símbolos de animación

Es posible manipular las propiedades de los símbolos de animación para que su sitio web cobre vida. Pueden cambiarse varias de las propiedades de un símbolo, desde la velocidad de animación a la opacidad y rotación. Mediante la manipulación de estas propiedades se puede conseguir que un símbolo gire, acelere, aparezca o desaparezca de forma gradual, o cualquier combinación de todo lo anterior.

Una propiedad esencial para cualquier símbolo de animación es el número de fotogramas. Define los pasos que tarda el símbolo en terminar la animación. Cuando se establece el número de fotogramas de un símbolo, Fireworks añade de forma automática al documento la cantidad de fotogramas necesaria para llevar a cabo la acción. Si el símbolo necesita más fotogramas de los existentes en la animación, Fireworks le pregunta si desea añadir fotogramas adicionales.

Cambio de las propiedades de animación

Las propiedades de la animación pueden cambiarse a través del cuadro de diálogo Animar o desde el Inspector de propiedades.



Las propiedades de símbolo de animación en el Inspector de propiedades

Es posible editar cualquiera de las propiedades siguientes de un símbolo de animación:

Fotogramas es el número de fotogramas que desea incluir en la animación. Aunque el control deslizante permite establecer un máximo de 250, en el cuadro de texto Fotogramas puede introducir cualquier número. El valor predeterminado es 5.

Mover es la distancia en píxeles que debe recorrer cada objeto. Esta opción sólo está disponible en el cuadro de diálogo Animar. Los valores están comprendidos entre 0 a 250 píxeles, el valor predeterminado es 72. El movimiento es lineal y no existen fotogramas clave (a diferencia de Macromedia Flash y Director).

Dirección es la dirección, en grados, en que debe moverse el objeto. El rango de valores es de 0 a 360 grados. Esta opción sólo está disponible en el cuadro de diálogo Animar.

También puede modificar los valores de Mover y Dirección si arrastra los tiradores de animación del objeto. Consulte “Edición de trazados de movimiento de símbolos” en la página 315.

Escala a es el cambio de tamaño, expresado como un porcentaje, desde el principio al final. Los valores están comprendidos entre 0 a 250, el valor predeterminado es 100%. Para escalar un objeto de 0 al 100%, el objeto original debe ser muy pequeño; se recomienda utilizar objetos de vectores.

Opacidad es el grado de aparición o desaparición paulatina (fundido) de principio a final. Los valores están comprendidos entre 0 a 100, el valor predeterminado es 100%. Para crear un fundido se requieren dos instancias del mismo símbolo: una para que aparezca y otra para que desaparezca.

Rotar es el giro del símbolo, en grados, de principio a final. El rango de valores es de 0 a 360 grados. Puede introducir valores más altos si 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 cambiar las propiedades de símbolo de animación:

- 1 Seleccione un símbolo de animación.
- 2 Elija Modificar > Animación > Configuración para abrir el cuadro de diálogo Animar o Ventana > Propiedades para abrir el Inspector de propiedades, si no estuviera ya abierto.



- 3 Cambie las propiedades que desee.

Eliminación de animaciones

Es posible eliminar animaciones al suprimir el símbolo de animación de la biblioteca o al eliminar la animación del símbolo.

Para eliminar un símbolo de la biblioteca:

- 1 En el panel Biblioteca, seleccione el símbolo de animación que desea eliminar.
- 2 Arrastre el símbolo hasta el icono de papelera situado en la esquina inferior derecha.

Para eliminar la animación de un símbolo de animación seleccionado:

Elija Modificar > Animación > Eliminar animación.

El símbolo se convierte en símbolo gráfico y deja de estar animado. Si más adelante se vuelve a convertir en animación, el símbolo recupera la configuración anterior.

Edición de imágenes de símbolo

Se puede cambiar la imagen gráfica en que se basa un símbolo, así como sus propiedades. Las imágenes de símbolo se modifican en el editor de símbolos. El editor de símbolos permite utilizar herramientas de dibujo, texto y color para modificar el gráfico. Durante el trabajo en el editor de símbolos sólo se altera el símbolo seleccionado.

Puesto que el símbolo es un elemento de la Biblioteca, si modifica el aspecto de una de las instancias, el resto de las instancias cambia.

Para cambiar los atributos gráficos de un símbolo seleccionado:

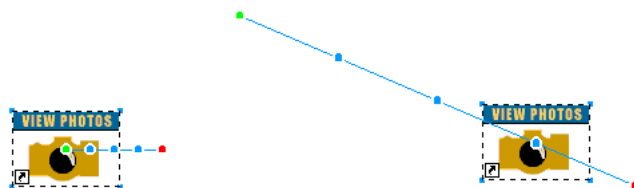
- 1 Siga uno de estos procedimientos para abrir el editor de símbolos:
 - Haga doble clic en el objeto de símbolo.
 - Elija Modificar > Símbolo > Editar símbolo.
 - Haga clic en el botón Edición del cuadro de diálogo Animar.
- 2 Modifique el símbolo de animación y cambie el texto, los trazos, los rellenos 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 de movimiento indica el punto de partida y el rojo el del final. Los puntos azules representan los fotogramas. Por ejemplo, un símbolo con cinco fotogramas debe contar con un punto verde, tres puntos azules y uno rojo en su trazado. La posición del objeto en el trazado indica el fotograma actual. Si el objeto aparece como en el tercer punto, el fotograma actual es el 3.

Para cambiar la dirección de movimiento se puede modificar el ángulo del trazado.



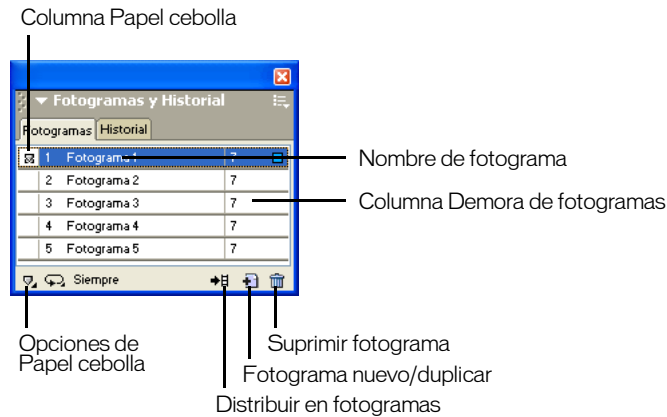
Para cambiar el movimiento o la dirección:

Arrastre alguno de los tiradores de inicio o de final de animación del símbolo a una posición nueva. El punto verde indica el punto de partida y el rojo el del final.

Para restringir la dirección de movimiento a incrementos de 45 grados, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra.

Utilización de fotogramas

Las animaciones se construyen a partir de la creación de varios fotogramas. El contenido de cada uno de ellos puede verse en el panel Fotogramas. El panel Fotogramas permite crear y organizar los fotogramas. Se puede asignar un nombre a cada fotograma, reorganizarlos, establecer de forma manual los tiempos de animación y mover objetos de un fotograma a otro.



Cada fotograma tiene una serie de propiedades asociadas. Mediante la configuración de la demora de fotogramas o la ocultación de un fotograma puede alterar el aspecto de la animación a su gusto durante el proceso de creación y edición.

Configuración de la demora de fotogramas

La demora de fotogramas determina el tiempo durante el que se va a mostrar el fotograma actual. Se especifica en centésimas de segundo. Por ejemplo, el valor 50 hace que el fotograma se muestre durante medio segundo, mientras que con el valor 300 se muestra durante tres segundos.

Para establecer el valor de demora de fotogramas:

- 1 Seleccione uno o varios fotogramas:
 - Para seleccionar un rango contiguo de fotogramas, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en los nombres del primer y del último fotograma.
 - Para seleccionar un rango no contiguo de fotogramas, mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en cada nombre de fotograma.
- 2 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Propiedades en el menú de opciones del panel Fotogramas.
 - Haga doble clic en la columna Demora de fotogramas.
Aparece la ventana emergente Propiedades de fotograma.
- 3 Introduzca un valor para la demora de fotogramas.
- 4 Pulse Intro o haga clic fuera del panel para cerrar la ventana emergente.

Visualización y ocultación de fotogramas durante la reproducción

Es posible mostrar u ocultar fotogramas durante la reproducción. Si se oculta un fotograma, éste no aparece durante la reproducción y tampoco se exportará.

Para mostrar u ocultar un fotograma:

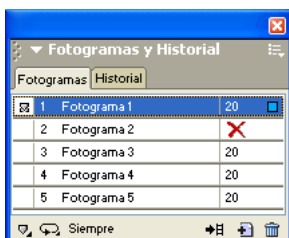
1 Siga uno de estos procedimientos:

- Elija Propiedades en el menú de opciones del panel Fotogramas.
- Haga doble clic en la columna Demora de fotogramas.

Aparece la ventana emergente Propiedades de fotograma.

2 Desactive Incluir al exportar.

Aparece una X roja en lugar del tiempo de demora de fotograma.



3 Pulse Intro o haga clic fuera de la ventana emergente Propiedades de fotograma para cerrarlo.

Asignación de nombres a fotogramas de animación

A medida que se configura una animación, Fireworks crea el número de fotogramas adecuado y los muestra en el panel Fotogramas. 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 asignar un nombre a los fotogramas para facilitar la referencia y el seguimiento. De este modo se sabe siempre qué parte de la animación contiene cada fotograma. 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 puede añadir, copiar y eliminar fotogramas y también cambiar su orden.

Para añadir un fotograma nuevo:



Haga clic en el botón Fotograma nuevo/duplicado en la parte inferior del panel Fotogramas.

Para añadir fotogramas en un punto concreto de la secuencia:

- 1 Elija Añadir fotogramas en el menú de opciones del panel Fotogramas.
- 2 Introduzca el número de fotogramas que desee añadir.
- 3 Elija el punto de inserción: antes del fotograma actual, después del mismo, o al principio o final de la secuencia. Después, pulse Aceptar.

Para copiar un fotograma:



Arrastre un fotograma existente hacia el botón Fotograma nuevo/duplicado de la parte inferior del panel Fotogramas.

Para copiar un fotograma seleccionado y colocarlo en una secuencia:

- 1 Elija Duplicar fotograma en el menú de opciones del panel Fotogramas.
- 2 Introduzca el número de duplicados que desea crear del fotograma seleccionado, elija dónde deben insertarse y pulse Aceptar.

La duplicación de un fotograma resulta útil cuando se quiere que los objetos vuelvan a aparecer en otra parte de la animación.

Para volver a ordenar los fotogramas:

Arrástrelos uno a uno hasta una posición distinta de la lista.

Para eliminar el fotograma seleccionado, realice uno de estos procedimientos:



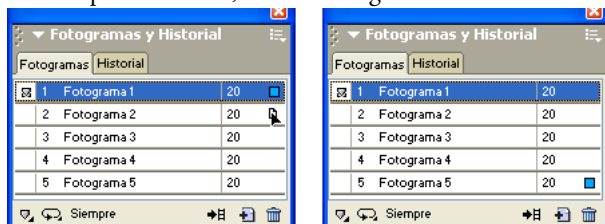
- Haga clic en el botón Suprimir fotograma del panel Fotogramas.
- Arrastre el fotograma hacia el botón Suprimir fotograma.
- Elija Suprimir fotograma en el menú de opciones del panel Fotogramas.

Desplazamiento de objetos seleccionados en el panel Fotogramas

El panel Fotogramas puede utilizarse para mover objetos de un fotograma a otro. Los objetos que aparecen en un único fotograma dan la sensación de desvanecerse cuando se reproduce la animación. Puede mover objetos para que aparezcan y desaparezcan en distintos puntos de la película.

Para mover un objeto seleccionado a un fotograma distinto:

En el panel Fotogramas, arrastre el indicador de selección (el cuadrado azul), 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 fijar objetos en una capa de modo que no interfieran con el resto de la animación. Para más información, consulte “Utilización de capas” en la página 223.

Si desea que determinados objetos aparezcan en toda la animación, los puede colocar en una capa y utilizar, después, el panel Capas para compartir la capa entre fotogramas. Cuando se comparte una capa entre fotogramas, todos los objetos de dicha capa son visibles en cada fotograma.

Los objetos presentes en capas compartidas pueden editarse en cualquier fotograma; las modificaciones se reflejan en el resto de fotogramas.



En este ejemplo, la capa con el cuadrado rojo 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.

Para anular la posibilidad de que varios fotogramas compartan una capa:

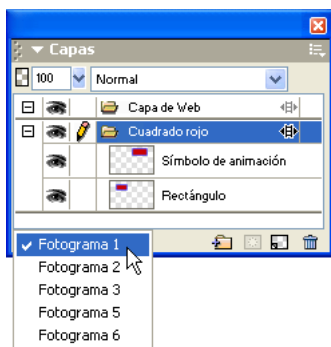
- 1 Haga doble clic en la capa compartida.
- 2 Desactive Compartir en fotogramas.
- 3 Elija una de las opciones siguientes para copiar objetos en fotogramas:
 - Deje el contenido de la capa compartida sólo en el fotograma actual.
 - Copie el contenido de la capa en todos los fotogramas.

Visualización de objetos dentro de un fotograma específico

Puede ver fácilmente objetos dentro de un fotograma específico utilizando el menú emergente Fotograma del panel Capas.

Para ver objetos dentro de un fotograma específico:

Elija el fotograma que desee en el menú emergente Fotograma que se encuentra en la parte inferior del panel Capas.



Todos los objetos dentro del fotograma seleccionado se enumeran en el panel Capas y aparecen en el lienzo.

Uso de papel cebolla

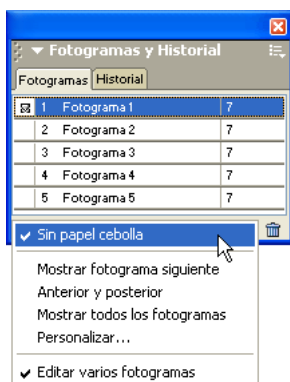
Utilice el papel cebolla para visualizar el contenido de los fotogramas anteriores y posteriores respecto al fotograma seleccionado actualmente. Puede animar suavemente los objetos sin tener que avanzar y retroceder por ellos. El término *papel cebolla* procede de una técnica de animación tradicional que consiste en utilizar papel de calcar fino y translúcido para visualizar secuencias animadas.

Cuando el papel cebolla está activado, los objetos de los fotogramas situados delante o detrás del actual aparecen atenuados, para poder distinguirlos de los objetos del fotograma actual.

De forma predeterminada, se activa Editar varios fotogramas, es decir, los objetos atenuados en otros fotogramas pueden seleccionarse y editarse sin salir del fotograma actual. Es posible utilizar la herramienta Seleccionar detrás para seleccionar objetos en fotogramas según su orden secuencial.

Para ajustar el número de fotogramas visibles antes y después del actual:

- 1 En el panel Fotogramas, haga clic en el botón Papel cebolla.



2 Elija una opción de visualización:

- Sin papel cebolla desactiva el papel cebolla; sólo se muestra el contenido del fotograma actual.
- Mostrar fotograma siguiente muestra el contenido del fotograma actual y también el siguiente.
- Anterior y posterior muestra el contenido de los fotogramas situados 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 seleccione esta opción para seleccionar y editar sólo los objetos del fotograma actual.

Interpolación

Interpolación es un término de la animación tradicional que describe el proceso por el que un animador jefe dibuja sólo los fotogramas clave (fotogramas que contienen cambios de cierta importancia) mientras que los asistentes dibujan los fotogramas intermedios.

En Fireworks, la interpolación mezcla dos o más instancias del mismo símbolo creando instancias intermedias con atributos interpolados. La interpolación es un proceso manual que resulta útil para obtener un movimiento más sofisticado de un objeto en el lienzo y en el caso de los objetos cuyos efectos automáticos cambian en cada fotograma de la animación.

Por ejemplo, puede interpolar un objeto de forma que parezca moverse a lo largo de un trazado lineal.

Para interpolar instancias:

- 1 Seleccione dos o más instancias del mismo símbolo gráfico en el lienzo. No seleccione instancias de símbolos diferentes.
- 2 Elija Modificar > Símbolo > Entre instancias.
- 3 En el cuadro de diálogo Entre instancias, introduzca el número de pasos de interpolación que se insertan entre el par original.

- 4 Para distribuir los objetos interpolados en fotogramas independientes, elija Distribuir en fotogramas y haga clic en Aceptar.



Si decide no distribuir los objetos en fotogramas independientes, podrá hacerlo posteriormente seleccionando todas las instancias y haciendo clic en el botón Distribuir en fotogramas del panel Fotogramas.

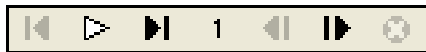
Nota: En la mayoría de los casos, es preferible utilizar símbolos de animación en lugar de la interpolación. Para más información, consulte “Trabajo con símbolos de animación” en la página 312.

Presentación preliminar de una animación

Puede ver una presentación preliminar de una animación mientras se trabaja, para apreciar cómo avanza. También es posible ver una presentación preliminar de una animación después de la optimización y ver su aspecto en un navegador web.

Para ver una presentación preliminar de una animación en el espacio de trabajo:

Utilice los controles de fotogramas que aparecen en la parte inferior de la ventana del documento.



Controles de fotogramas

Debe tenerse en cuenta lo siguiente cuando vea una presentación preliminar de una animación:

- Para establecer la duración de cada fotograma en la ventana del documento, introduzca los valores de demora de fotogramas en el panel Fotogramas.
- Los fotogramas excluidos de la exportación no aparecen en la presentación preliminar.
- En la ventana de vista Original, la presentación preliminar de la animación presenta las imágenes con resolución completa, en lugar de utilizar la presentación optimizada del archivo exportado.

Para ver una presentación preliminar de la animación en la ventana Vista previa:

- 1 Haga clic en la ficha Vista previa, 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 las vistas 2-arriba ni 4-arriba.

Para ver una presentación preliminar de una animación en un navegador Web:

Elija Archivo > Vista previa en el navegador y elija un navegador del submenú.

Nota: Es preciso seleccionar GIF animado como formato de exportación de archivo, en caso contrario no se verá ningún movimiento al ver la presentación preliminar del documento en el navegador. Esto es necesario incluso si piensa importar la animación como un archivo SWF de Flash o PNG de Fireworks.

Exportación de la animación

Una vez definidos los símbolos y los fotogramas que conforman la secuencia animada, ya se puede exportar el archivo como una animación. Antes de exportar archivos deben configurarse una serie de valores para simplificar la carga de la animación y facilitar su reproducción. Puede establecer valores de reproducción, como bucles y transparencias, y utilizar la optimización para reducir el tamaño del archivo exportado y facilitar su descarga.

Nota: Si piensa importar su animación en Macromedia Flash para seguir modificándola, no es necesario que la exporte. Flash MX puede importar directamente archivos originales PNG de Fireworks. Consulte “Funcionamiento con Macromedia Flash MX” en la página 379.

Configuración de animación repetida

El valor de bucle, en el panel Fotogramas, determina el número de veces que se repite la animación. Con esta función, los fotogramas se repiten una y otra vez, lo que permite minimizar el número de ellos necesario para crear la animación.

Para establecer la repetición de la animación seleccionada.

1 Elija Ventana > Fotogramas para abrir el panel Fotogramas.



2 Haga clic en el botón Bucle de animación GIF de la parte inferior del panel.

3 Elija el número de repeticiones de la animación que deben seguir a la primera.

Si elige 4, por ejemplo, la animación se reproduce cinco veces en total. Con la opción Siempre la animación se repite de forma continua.

Configuración de transparencia

Como parte del proceso de optimización se pueden definir uno o más colores de un archivo GIF Animado para que se muestren transparentes en el navegador Web. Resulta útil cuando se quiere que una imagen o el color de fondo de una página web se vea en la animación.

Para mostrar un color como transparente en un navegador Web:

1 Elija Ventana > Optimizar si el panel Optimizar no está visible.

2 En el menú emergente Transparencia del panel Optimizar, elija Transparencia de índice o Transparencia alfa. Para obtener una descripción de estas opciones, consulte “Definición de determinadas áreas en transparentes” en la página 343.

3 Utilice las herramientas de transparencia del panel Optimizar para seleccionar los colores transparentes.



Optimización de una animación

La optimización comprime el archivo hasta el tamaño más pequeño posible para permitir una carga y exportación rápidas y acelerar el tiempo de visualización en el sitio web.

Para optimizar una animación:

- 1 Si piensa exportar la animación como un archivo GIF animado, elija GIF animado como formato de exportación en el panel Optimizar.
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 “Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 336.
- 3 En el panel Fotogramas, establezca la demora de fotogramas. Para más información, consulte “Configuración de la demora de fotogramas” en la página 316.

Formatos de exportación de animación

Tras crear y optimizar una animación podrá exportarla.

Los archivos GIF animados ofrecen los mejores resultados en animaciones tipo ilustración o dibujos animados. Para más información sobre la exportación de archivos GIF animados, consulte “Exportación de una animación” en la página 352.

Puede exportar la animación como un archivo Flash SWF, e importarla en Macromedia Flash MX. O bien, puede omitir este paso e importar el archivo original PNG de Fireworks directamente en Flash MX. Esta opción le ofrece un mayor control sobre la importación de la animación. Es posible importar todas las capas y fotogramas de la animación si lo desea, después, puede seguir modificándola en Flash. Para más información, consulte “Funcionamiento con Macromedia Flash MX” en la página 379.

También puede exportar fotogramas o capas de una animación como varios archivos. Esto resulta útil cuando existen muchos símbolos en distintas capas para el mismo objeto. Por ejemplo, puede exportar un titular publicitario como varios archivos si cada letra de un nombre de empresa está animada en una imagen. Cada letra es independiente de las otras. Para más información sobre la exportación de capas o fotogramas en varios archivos, consulte “Exportación de fotogramas o capas” en la página 353.

Trabajo con animaciones existentes

Un archivo GIF animado puede formar parte de una animación de Fireworks. Existen dos maneras de utilizar el archivo: se puede importar el archivo GIF a un archivo de Fireworks existente, o puede abrirse como un archivo nuevo.

Cuando se importa un archivo GIF animado, Fireworks lo convierte en símbolo de animación y lo coloca en el fotograma seleccionado. Si el número de fotogramas de la animación es superior a los existentes en la película actual, pueden añadirse más fotogramas de forma automática.

Los archivos GIF importados pierden sus valores originales de demora de fotogramas y adoptan los del documento actual. Puesto que el archivo importado es un símbolo de animación, se le puede aplicar movimiento adicional. Por ejemplo, puede importar la animación de una persona que camina sin moverse de su sitio y aplicarle propiedades de dirección y movimiento para que camine por la pantalla.

Cuando se abre un archivo GIF animado en Fireworks, se crea un nuevo archivo y cada fotograma del archivo GIF se coloca en un fotograma independiente. Aunque el archivo GIF no es un símbolo de animación, sí conserva los valores de demora de fotogramas del archivo original.

Una vez importado el archivo se debe establecer su formato como GIF Animado para poder exportar el movimiento desde Fireworks.

Para importar un archivo GIF Animado:

- 1 Elija Archivo > Importar.
- 2 Localice el archivo y haga clic en Abrir.
- 3 Haga clic en Sí para añadir nuevos fotogramas en la animación.

Si hace clic en Cancelar sólo se muestra el primer fotograma del archivo GIF animado. Aunque se importa todo el documento, deben añadirse fotogramas adicionales para verlo.

Para abrir un archivo GIF animado:

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 Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios archivos.
- 3 Seleccione Abrir como animación y haga clic en Aceptar.

Fireworks abre los archivos en un nuevo documento y coloca cada archivo en un fotograma independiente, según el orden en que se han seleccionado.

CAPÍTULO 15

Optimización y exportación

El objetivo final del diseño de gráficos web es la creación de bellas imágenes que se descarguen lo más rápidamente posible. Para ello, es necesario seleccionar un formato de archivo con la mejor compresión para la imagen y mantener la mayor calidad posible. Este equilibrio es lo que se conoce como *optimización*, es decir, buscar la proporción correcta de colores, compresión y calidad.

La exportación de gráficos desde Macromedia Fireworks MX es un proceso de dos pasos:

- Primero debe preparar un documento o gráficos con divisiones independientes para la exportación, elegir ajustes de optimización y comparar las vistas previas para determinar un equilibrio aceptable entre la calidad y el tamaño de archivo.
- Después, debe exportar el documento o los gráficos con divisiones independientes utilizando los ajustes de exportación adecuados para su destino en la web o cualquier otro uso.

Si no está familiarizado con la optimización ni con la exportación de gráficos web, puede utilizar el Asistente de exportación. Este asistente le guía en todo el proceso de exportación y le sugiere diferentes ajustes. También muestra la Presentación preliminar de la exportación donde podrá optimizar un documento como parte del proceso de exportación.

Si se siente cómodo con las tareas de optimización y de exportación de gráficos, es posible que desee utilizar otras herramientas disponibles en Fireworks para optimizar y exportar. Para la optimización puede utilizar el panel Optimizar y las fichas de vista previa de la ventana de documento. Ofrecen un mayor control sobre el proceso de optimización. Para la exportación puede utilizar el cuadro de diálogo Exportar o el botón Exportación rápida.

El botón Exportación rápida facilita la exportación de gráficos para utilizarlos en otras aplicaciones ya que ajusta automáticamente las opciones adecuadas en el cuadro de diálogo Exportar. Si utiliza Fireworks con otras aplicaciones, el botón Exportación rápida puede simplificar su flujo de trabajo de diseño.

Acerca de la optimización

La optimización de gráficos en Fireworks requiere realizar los procedimientos siguientes:

- Elección del mejor formato de archivo. Cada formato de archivo tiene diferentes métodos de comprimir la información de color. La elección del formato adecuado para determinados tipos de gráficos puede reducir en gran medida el tamaño de archivo.
- Definición de las opciones específicas del formato. Cada formato de archivo gráfico tiene su propio conjunto de opciones. Puede utilizar opciones como la profundidad de color para reducir el tamaño de archivo. Algunos formatos de gráficos como GIF y JPEG también tienen opciones para controlar la compresión de la imagen.

- Ajuste de los colores del gráfico (sólo en el caso de los formatos de archivo de 8 bits). Puede limitar los colores al asignar a la imagen un número determinado de colores, llamado paleta de colores. Después es posible eliminar los colores no utilizados de la paleta de colores. Un número reducido en la paleta significa que habrá menos colores en la imagen, el resultado será un archivo de imagen con paleta con un tamaño más reducido.

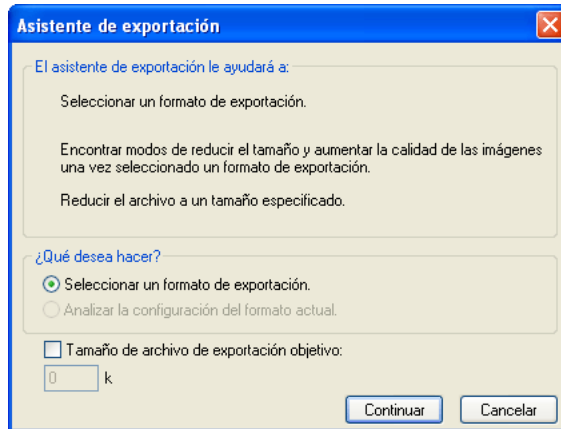
Debe experimentar con todos los controles de optimización para encontrar el equilibrio entre calidad y tamaño que mejor se ajuste a sus requisitos.

Uso del Asistente de exportación

Utilice el Asistente de exportación si no está familiarizado con la optimización ni con la exportación de gráficos web. Gracias al Asistente de exportación puede exportar gráficos fácilmente sin tener que conocer los detalles de la optimización o de la exportación.

El Asistente de exportación le guía en todo el proceso de la optimización y exportación. Responda a las preguntas sobre el destino del archivo y el uso previsto del mismo y el Asistente de exportación le sugerirá el tipo de archivo y las opciones de optimización.

Si prefiere optimizar hasta un tamaño destino de archivo, el Asistente de exportación optimiza el archivo exportado para ajustarlo dentro de la restricción de tamaño que defina.



Asistente de exportación

Cuando se sienta más cómodo con la optimización y exportación, es posible que desee utilizar el panel Optimizar y la ficha Vista previa de la ventana del documento para optimizar gráficos. Resultan más adecuados que el asistente de exportación y ofrecen un mayor control sobre la optimización a los usuarios que ya están familiarizados con el proceso de optimización. Tras optimizar gráficos de este modo, debe realizar un paso adicional para exportar los gráficos. Para más información, consulte “Optimización en el área de trabajo” en la página 331 y “Exportación desde Fireworks” en la página 349.

Para exportar un documento con el Asistente de exportación:

- 1 Elija Archivo > Asistente de exportación.
- 2 Responda a todas preguntas que aparecen y haga clic en Continuar en cada panel.

Sugerencia: Elija Tamaño de archivo de exportación objetivo en el primer panel para optimizar hasta alcanzar un tamaño máximo de archivo.

Fireworks realiza recomendaciones sobre los formatos de archivo.

3 Haga clic en Salir.

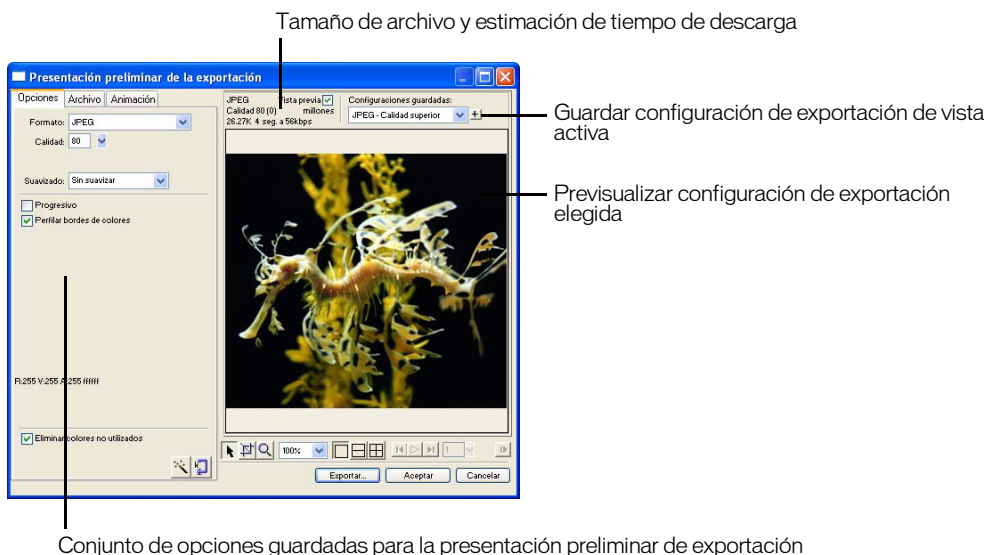
Se abre la ventana Presentación preliminar del exportación con las opciones de exportación recomendadas. Para más información, consulte la sección siguiente.

Uso de la Presentación preliminar de la exportación

La Presentación preliminar del exportación muestra las opciones recomendadas de optimización y de exportación para el documento actual.

Nota: La Presentación preliminar de la exportación se utilizó en versiones anteriores de Fireworks para optimizar y exportar gráficos de forma simultánea. Todavía es posible abrir la Presentación preliminar de la exportación a través del Asistente de exportación o al elegir Archivo > Presentación preliminar de la exportación.

El área de vista previa de la Presentación preliminar de la exportación muestra el documento o el gráfico exactamente como si se exportara y ofrece una estimación del tamaño de archivo y tiempo de descarga con los ajustes actuales de exportación.



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 Vista previa. Pulse Esc para detener la renovación del área de presentación preliminar mientras cambia las configuraciones.

Para exportar mediante Presentación preliminar de la exportación:

- 1 Elija Archivo > Presentación preliminar para abrir la Presentación preliminar, si no estuviera abierta.

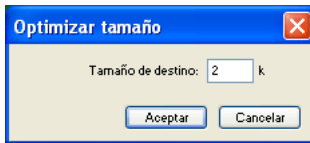
- 2 Utilice el botón Zoom en la parte inferior del cuadro de diálogo para ampliar o reducir la presentación preliminar. Haga clic en este botón para aumentar la vista. Utilice Alt-clic (Windows) u Opción-clic (Macintosh) sobre el botón para reducir la ampliación.
- 3 Siga uno los procedimientos siguientes para realizar una panorámica del área de vista previa:
 - Haga clic en el botón Puntero de la parte inferior del cuadro de diálogo y arrástrelo en la vista previa.
 - Mantenga pulsada la barra espaciadora con el puntero para ampliar y deducir activo y arrastre en la vista previa.
- 4 Haga clic en un botón de vista dividida para dividir el área de vista previa en dos o cuatro vistas y comparar los ajustes de optimización.



Cada ventana de presentación preliminar puede mostrar una vista preliminar del gráfico exportado según determinados valores de exportación.

Nota: Cuando amplía/reduce o realiza una panorámica con varias vistas abiertas, todas las vistas se amplían/reducen o se desplazan de forma simultánea.

- 5 Para optimizar un gráfico según el tamaño destino de archivo, haga clic en el asistente Optimizar tamaño. Especifique el tamaño de archivo en kilobytes y haga clic en Aceptar.



El asistente Optimizar tamaño intenta obtener un archivo con el tamaño 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
- 6 Haga clic en Exportar cuando termine de cambiar los ajustes de optimización.
 - 7 El cuadro de diálogo Exportar escriba un nombre para el archivo, elija una ubicación, defina cualquier otra opción que desee y haga clic en Guardar.

Para más información sobre las opciones del cuadro de diálogo Exportar, consulte “Exportación desde Fireworks” en la página 349.

Optimización en el área de trabajo

La exportación de gráficos para utilizarlos en la web es un proceso de dos pasos: optimización y exportación. La optimización de los gráficos asegura que tienen la combinación correcta de color, compresión y calidad. Tras finalizar la configuración de los ajustes de optimización, el gráfico estará listo para la exportación.

Si se siente cómodo con las tareas de optimización y de exportación de gráficos, no es necesario que utilice el Asistente de exportación y la Presentación preliminar de exportación. Fireworks incluye funciones de optimización y de exportación en el espacio de trabajo que ofrecen un mayor control sobre cómo se exportan los archivos:

- El panel Optimizar contiene los controles clave para optimizar. En el caso de los formatos de archivo de 8 bits, también contiene una tabla de color que muestra los colores de la paleta de color actual de exportación.
- Cuando selecciona una división, el Inspector de propiedades muestra el menú emergente Configuración de exportación de divisiones en el que puede elegir ajustes de optimización preestablecidos o previamente guardados.
- Las fichas de vista previa muestran cómo aparecerá el gráfico exportado con la configuración actual de optimización.

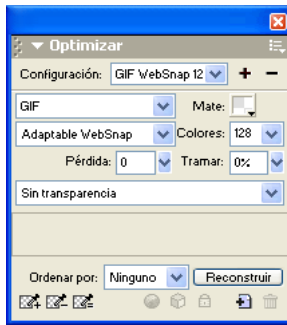
Es posible optimizar todo el documento del mismo modo, o bien, puede seleccionar divisiones independientes o áreas seleccionadas de un JPEG y asignar diferentes ajustes de optimización en cada una de ellas.

Uso de las configuraciones preestablecidas de optimización

Es posible elegir ajustes comunes de optimización en el Inspector de propiedades o el panel Optimizar para definir rápidamente un formato de archivo y aplicar diversos ajustes específicos de dicho formato. Cuando elige una opción en el menú emergente Configuraciones, el resto de las opciones del panel Optimizar se definirán automáticamente. Puede ajustar aún más cada opción de forma individual si lo desea.



Si necesita un control de la optimización más personal que el ofrecido por las opciones preestablecidas, puede crear configuraciones personales de optimización en el panel Optimizar. También puede modificar la paleta de colores de un gráfico utilizando la tabla de colores del panel Optimizar.



Para elegir una optimización preestablecida:

Elija un preestablecido en el menú emergente Configuraciones del Inspector de propiedades o el panel Optimizar:

GIF Web 216 fuerza a que todos los colores sean websafe. La paleta de colores contiene hasta 128 colores. Consulte “Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 336.

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 sean 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 un tamaño inferior a la mitad del tamaño del de la mejor calidad.

GIF Animado Websnap 128 define el formato de archivo como GIF animado y convierte los colores que no sean websafe al color websafe más cercano. La paleta de colores contiene hasta 128 colores.

Para más información sobre los tipos de archivo, consulte “Elección de un tipo de archivo” en la página 335.

Para especificar ajustes de optimización personales:

- 1 En el panel Optimizar, elija una opción en el menú emergente Formato del archivo de exportación.
- 2 Establezca las opciones específicas de formato, como la profundidad de color, tramado y calidad.
- 3 Si fuera necesario, elija otros ajustes de optimización en el menú de opciones del panel Optimizar.

Para más información sobre los controles específicos de optimización, consulte las secciones correspondientes dentro de “Optimización en el área de trabajo” en la página 331.

- 4 Es posible asignar un nombre y guardar ajustes personales de optimización. Los nombres de los ajustes guardados se añaden a los ajustes de optimización preestablecidos del menú emergente Configuraciones, el panel Optimizar y el Inspector de propiedades cuando se muestran las propiedades de división, botón o documento. Para más información, consulte “Almacenamiento y reutilización de ajustes” en la página 348.

Para modificar la paleta de colores:

Elija Ventana > Optimizar para ver y modificar la paleta de colores del documento.

Para más información, consulte “Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 336.

Para optimizar divisiones individuales:

- 1 Haga clic en una división para seleccionarla. Mantenga pulsada la tecla Mayús para seleccionar más de una división.
- 2 Optimice de las divisiones seleccionadas utilizando el panel Optimizar.

Presentación preliminar y comparación de los ajustes de optimización

Las fichas Presentación preliminar muestran la imagen tal como aparecería en un navegador web, conforme a los parámetros de optimización. Puede ver el comportamiento de los rollovers y las barras de navegación, además de animaciones.



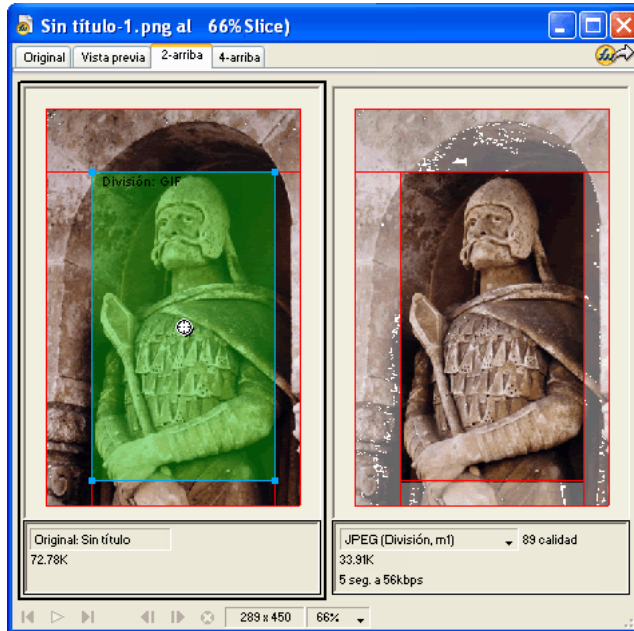
La ficha Original y las fichas de presentación preliminar se encuentran en la esquina superior izquierda de la ventana de documento.

Las fichas de presentación preliminar muestra el tamaño total del documento, el tiempo estimado de descarga y el formato de archivo. El tiempo de descarga estimado es el tiempo promedio que transcurrirá al descargar todas las divisiones del documento y marcos mediante un módem de 56K. Las vistas 2-arriba y 4-arriba muestra datos adicionales que varía en función del tipo de archivo seleccionado.



Una vista previa con GIF como tipo de archivo seleccionado

Puede utilizar el panel Optimizar para optimizar un documento mientras ve una vista previa del mismo modo que si estuviera en la vista Original. Es posible optimizar todo el documento o sólo las divisiones seleccionadas. El solapamiento de división permite diferenciar el área del documento que está siendo optimizada del resto del documento. El solapamiento de división presenta las áreas que no son objeto de optimización con un tono blanco atenuado y transparente. Puede activar o desactivar el solapamiento de división.



Cuando optimiza una división seleccionada, las porciones que no están siendo optimizadas aparecen atenuadas.

Para 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.



Nota: Haga clic en Ocultar divisiones del panel Herramientas para ocultar las divisiones y guías en una presentación preliminar.

Para comparar vistas con 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 ajustes de optimización en el panel Optimizar.
- 4 Seleccione las otras presentaciones preliminares y especifique otros ajustes de optimización en cada una de ellas para compararlas.

Al seleccionar 2-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 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 de la presentación preliminar.



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 Elija Presentación preliminar de la exportación en el menú emergente Presentación preliminar.

Para ocultar o visualizar el solapamiento de división:

Elija Ver > Solapamiento de división.

Elección de un tipo de archivo

Debe basar su elección en el diseño y uso previstos para el gráfico. El aspecto de un gráfico puede variar de un formato a otro, sobre todo cuando se utilizan diferentes métodos de compresión en cada uno de ellos. Además, la mayoría de los navegadores web sólo admite determinados tipos de archivos gráficos. Otros tipos de archivos resultan idóneos para la publicación impresa o las aplicaciones multimedia.

Están disponibles los siguientes tipos de archivo:

GIF, (Graphics Interchange Format) es un formato de gráfico web muy difundido. Los archivos GIF tienen hasta 256 colores. Los archivos GIF pueden contener un área transparente y varios fotogramas animados. Las imágenes que contienen áreas de colores planos se comprimen mejor cuando se exportan con el formato GIF. Por lo general, los archivos GIF son idóneos para crear gráficos animados, logotipos, gráficos con áreas transparentes o animaciones.

JPEG es un formato desarrollado por el Joint Photographic Experts Group específicamente para imágenes fotográficas. El formato JPEG admite millones de colores (24 bits). JPEG es el formato óptimo para fotografías digitalizadas, imágenes que utilizan texturas, imágenes con transiciones de color en degradado o cualquier imagen que precise más de 256 colores.

PNG, o Portable Network Graphic, es el formato de gráfico web muy versátil. Sin embargo, no todos los exploradores web pueden mostrar imágenes PNG. Los archivos PNG son compatibles con profundidades de color de hasta 32 bits, pueden contener transparencia o un canal alfa y ser progresivos. PNG es el formato de archivo nativo de Fireworks. Sin embargo, los archivos PNG de Fireworks contienen información adicional específica de la aplicación que no se almacena en un archivo PNG exportado o en los archivos creados en otras aplicaciones.

WBMP, o Wireless Bitmap, es un formato de gráficos utilizado en dispositivos móviles como teléfonos móviles y PDA. Este formato se utiliza en páginas WAP (Wireless Application Protocol). WBMP es un formato de 1 bit, de modo que sólo tiene dos colores: blanco y negro.

TIFF, o Tagged Image File Format, es un formato de imágenes utilizado para almacenar mapas de bits. Los archivos TIFF se utilizan principalmente en las publicaciones impresas. Además muchas aplicaciones multimedia aceptan gráficos TIFF importados.

BMP, el formato de archivo de imagen de Microsoft Windows, es un popular formato de archivo utilizado para mostrar imágenes de mapa de bits. Los archivos BMP se utilizan principalmente en el sistema operativo Windows. Muchas aplicaciones pueden importar imágenes BMP.

PICT, desarrollado por Apple Computer, es un formato de archivo gráfico utilizado normalmente en los sistemas operativos Macintosh. La mayoría de las aplicaciones Mac pueden importar imágenes PICT.

Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT

En Fireworks cada formato de archivo gráfico tiene sus propias opciones de optimización. En líneas generales, sólo los tipos de archivo de 8 bits como GIF, PNG 8, TIFF 8, BMP 8 y PICT 8 ofrecen un gran control de optimización.

Nota: El formato JPEG constituye una excepción. Para más información sobre los controles de optimización JPEG, consulte "Optimización de archivos JPEG" en la página 345.

Los ajustes de optimización de Fireworks son similares para todos los formatos de archivo de 8 bits. En el caso de los formatos de archivo web como GIF y PNG, también puede especificar la compresión que desee para el gráfico.



Es posible optimizar los tipos de archivo de 8 bits ajustando sus paletas de colores. Un número reducido de colores en la paleta significa que habrá menos colores en la imagen, el resultado será un archivo con un tamaño más reducido. La reducción del número de colores también puede reducir la calidad de la imagen.

Cuando pruebe diferentes ajustes de optimización, puede utilizar las presentaciones preliminares 2-arriba y 4-arriba para comprobar y comparar el aspecto y tamaño previsto del archivo. Para más información sobre las fichas de presentación preliminar, consulte “Presentación preliminar y comparación de los ajustes de optimización” en la página 333.

Elección de una paleta de color

Los archivos GIF y otros formatos 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.

En Fireworks están disponibles las siguientes paletas:

Adaptable es una paleta personalizada que se crea a partir de los colores del documento. Las paletas adaptables permiten producir imágenes de alta calidad.

Adaptable 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. Los colores websafe son los que provienen de la paleta Web 216.

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 una 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 (archivo .ACT) o un archivo GIF.

El ajuste de la paleta de colores durante la optimización afecta a los colores de la imagen exportada. Puede optimizar y personalizar las paletas de colores mediante la tabla de color del panel Optimizar.

Para elegir una paleta de colores:

Elija una opción en el menú emergente Paleta indexada del panel Optimizar.

Para importar una paleta de colores personalizada:

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Elija Cargar paleta en el menú de opciones del panel Optimizar.
- Elija Personalizada en el menú emergente Paleta indexada del panel Optimizar.

2 Localice un archivo de paleta ACT o GIF y haga clic en Abrir.

Nota: Los usuarios de Windows deben elegir Archivos GIF en el menú emergente Tipo para poder ver los archivos con la extensión .gif en el cuadro de diálogo Abrir.

Los colores del archivo ACT o GIF se añaden a la tabla de color del panel Optimizar.

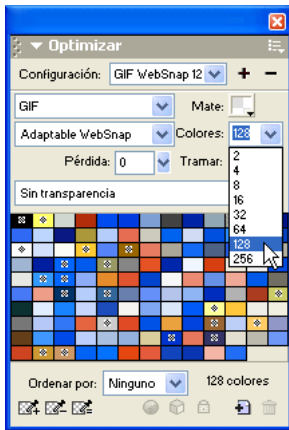
Ajuste de la profundidad de color

La profundidad de color es el número de colores de un gráfico exportado. Puede crear archivos de menor tamaño si reduce el número de colores que utilizan. La reducción de la profundidad de color descarta algunos colores de la imagen, comenzando por los menos utilizados. Los píxeles que contienen colores descartados se convierten al color más aproximado que esté incluido en la paleta. Esto puede reducir la calidad de la imagen.

Nota: La opción de profundidad de color sólo está disponible en los archivos GIF y en otros formatos de archivos de 8 bits.

Para elegir una profundidad de color:

Elija una opción en el menú emergente Colores del panel Optimizar o escriba un valor en el cuadro de texto. Puede elegir entre 2 hasta 256 colores.



Sugerencia: Los colores reales de la imagen puede ser inferior al número máximo de colores que elija. El número que aparece en la parte inferior izquierda de la tabla de color indica el número real de colores que se emplea en la imagen. Si no aparece ningún número, verá un botón Reconstruir que indica que debe reconstruir la paleta de colores. Para más información, consulte “Visualización de colores en una paleta” en la página 339.

Para elegir una profundidad de color superior a los 256 colores:

Elija un formato de archivo de 24 o de 32 bits en el menú emergente Formato del archivo de exportación del panel Optimizar.

Nota: Una profundidad de color más alta crea archivos de mayor tamaño que, por lo general, no resultan adecuados como gráficos web. Utilice profundidades de color de 24 o 32 bits cuando desee exportar imágenes fotográficas con tonos continuos o mezclas degradadas complejas de colores. En el caso de imágenes con profundidad de color de alta densidad utilice el formato JPEG. Para más información, consulte “Optimización de archivos JPEG” en la página 345.

Eliminación de los colores no utilizados

Si se quitan los colores no utilizados antes de la exportación, se crearán archivos más pequeños.

Nota: Esta opción sólo está disponible en los archivos GIF y en otros formatos de archivos de 8 bits.

Para eliminar los colores no utilizados:

Elija Eliminar colores no utilizados en el menú de 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.

Tramado para conseguir una aproximación a los colores no presentes

El tramado consigue aproximaciones de colores que no se encuentran en la paleta actual al alternar dos colores similares. Desde una determinada distancia los colores se mezclan para crear el aspecto del color ausente. El tramado es especialmente útil cuando se exportan imágenes que incorporan mezclas complejas o degradados, o bien cuando se exportan imágenes fotográficas a un formato de 8 bits como el formato GIF.

El tramado puede aumentar considerablemente el tamaño de los archivos.

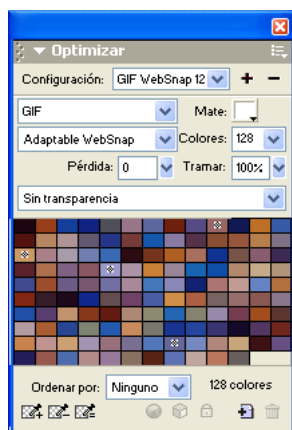
Nota: La opción de tramado sólo está disponible en los archivos GIF, en otros formatos de archivos de 8 bits y archivos WBMP.

Para tramar un gráfico:






Introduzca un valor de porcentaje en el campo Trama del panel Optimizar.

Visualización de colores en una paleta

La tabla de color del panel Optimizar muestra los colores en la presentación preliminar actual al trabajar con colores de 8 bits o menos y permite modificar la paleta de una imagen. La tabla de 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 original.
	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 la tabla de color no muestre todos los colores del documento. En este caso, debe reconstruir la tabla de color. Siempre que sea necesario reconstruir la tabla de color, aparecerá el botón Reconstruir en la parte inferior del panel Optimizar.

Para reconstruir la tabla de color y reflejar las ediciones en el documento:

Haga clic en el botón Reconstruir en la parte inferior del panel Optimizar.

Tras reconstruir la tabla, el botón Reconstruir desaparece y aparece el número real de colores presentes en la imagen.

Para seleccionar un color:

Haga clic en el color de la tabla de color del panel Optimizar.

Para seleccionar varios colores:

Haga clic con la tecla Control pulsada (Windows) o con la tecla Comando pulsada (Macintosh) en los colores.

Para seleccionar un rango de colores:

- 1 Haga clic en un color.
- 2 Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras hace clic en el último color que desea seleccionar.

Para ver todos los píxeles del documento que contienen un determinado color:

- 1 Haga clic en la ficha Vista previa de la ventana de documento.
- 2 Haga clic y mantenga pulsado el botón del ratón sobre una muestra de la tabla de color del panel Optimizar.

Los píxeles que contienen el color seleccionado de la muestra cambian temporalmente a otro color de resalte hasta que suelte el botón del ratón.

Nota: Al ver los píxeles del documento con la vista 2-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 Optimizar.

Para desbloquear un color:

- 1 Seleccione un color bloqueado en la tabla de color del panel Optimizar.
- 2 Haga clic en el botón Bloquear del panel Optimizar.

Para desbloquear todos los colores:

Elija Desbloquear todos los colores en el menú de opciones del panel Optimizar.

Edición de colores en una paleta

Puede cambiar un color de la paleta actual al editarlo en la tabla de color del panel Optimizar. 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 Optimizar.
 - Haga doble clic en un color de la 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.

Uso 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 que todos los colores sean colores websafe:

Elija Web 216 n el menú emergente Paleta indexada del panel Optimizar.

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 la tabla de color del panel Optimizar.



2 Haga clic en el botón Adaptar a Web Safe.

El hecho de cambiar un color a color websafe en el panel Optimizar 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. Puede utilizar paletas guardadas con otros documentos de Fireworks o en otras aplicaciones que admitan archivos externos de paleta, como Macromedia FreeHand, Macromedia Flash y Adobe Photoshop. Los archivos de paleta tienen la extensión .act.

Para guardar una paleta de colores personalizada:

1 Elija Guardar paleta en el menú de opciones del panel Optimizar.

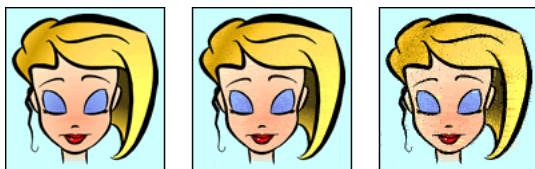
2 Escriba un nombre para la paleta y elija una carpeta de destino.

3 Haga clic en Guardar.

Puede cargar el archivo de paleta en el panel Muestras o el panel Optimizar para utilizarlo al exportar otros documentos.

Ajuste de la compresión

Es posible comprimir las imágenes con formato GIF aún más si introduce un ajuste de pérdida. Los ajustes altos de pérdida consiguen archivos más pequeños pero con una calidad menor. Normalmente, un ajuste de pérdida entre 5 y 15 genera los mejores resultados.



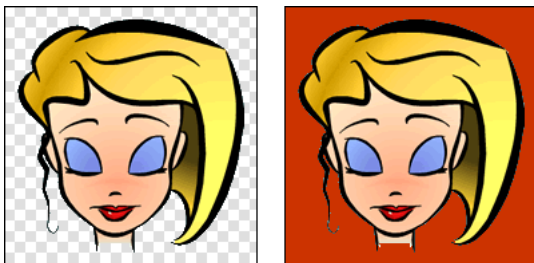
Archivo GIF original; Valor de pérdida de 30; Valor de pérdida de 100

Para cambiar la compresión de un archivo GIF:

Introduzca un valor de pérdida en el panel Optimizar.

Definición de determinadas áreas en transparentes

Es posible definir áreas transparentes en imágenes GIF y PNG de 8 bits para que al aparecer en un navegador web, el fondo de la página web sea visible a través de las áreas transparentes. En Fireworks, un tablero a cuadros grises y blancos indica las áreas transparentes en las vistas de presentación preliminar.



Presentación preliminar de una imagen en Fireworks; imagen exportada con transparencia e insertada en una página web con un fondo de color

Nota: Los archivos PNG de 32 bits incluyen transparencia de forma automática, aunque no aparezca una opción para la transparencia en el panel Optimizar para los archivos PNG de 32 bits.

Debe utilizar la transparencia de índice al exportar archivos que contienen áreas transparentes. Con la transparencia de índice debe definir los colores específicos que serán transparentes después de la exportación. La transparencia de índice activa o desactiva píxeles con valores de color específicos. Debido que los archivos GIF admiten la transparencia de índice, es la forma más común de efectos de transparencia utilizada en la web.

Nota: De forma predeterminada las imágenes se exportan sin transparencia en Fireworks. Aunque el lienzo detrás de una imagen u objeto aparezca transparente en la vista Original de Fireworks, esto no significa que el fondo de dicha imagen será transparente cuando la exporte como un archivo GIF para utilizarlo en la web. Debe elegir Transparencia de índice antes de exportarlo.

También puede utilizar transparencia alfa, aunque no se utiliza con frecuencia en gráficos web ya que sólo el formato PNG la admite y no todos los navegadores web admiten el formato PNG. La transparencia alfa se utiliza a menudo en gráficos exportados que contienen transparencia degradada y píxeles semi opacos. La transparencia alfa también resulta útil si desea exportar archivos a Macromedia Flash o Director, debido a que estas aplicaciones admiten plenamente este tipo de transparencia.

Nota: Los colores definidos como transparentes sólo afectan a la versión exportada de la imagen y no a la imagen real. Puede ver el aspecto de la imagen exportada en una presentación preliminar. Para más información sobre las fichas de presentación preliminar, consulte "Presentación preliminar y comparación de los ajustes de optimización" en la página 333.

Para seleccionar un color y hacerlo transparente:

- 1 Haga clic en la lengüeta de la ficha Vista previa, 2-arriba o 4-arriba. En la ficha 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 Seleccionar color transparente.

El cursor adopta la forma de cuentagotas.

4 Siga uno de los procedimientos siguientes para convertir un color en transparente:

- Haga clic en una muestra en la tabla de color del panel Optimizar.
- Haga clic en un color del documento.

Para añadir o eliminar colores transparentes:

1 Haga clic en la lengüeta de la ficha Vista previa, 2-arriba o 4-arriba. En la ficha 2-arriba o 4-arriba, haga clic en una vista que no sea la original.

Nota: Puede añadir o eliminar colores transparentes en la vista Original pero no podrá ver los resultados hasta ver una vista previa.

2 En el panel Optimizar, haga clic en los botones Añadir color a la transparencia o Eliminar el color de la transparencia.



3 Siga uno de los procedimientos siguientes para convertir un color en transparente o para eliminarlo de la transparencia:

- Haga clic en una muestra en la tabla de color del panel Optimizar.
- Haga clic en un color de la presentación preliminar.

Para convertir el fondo de una imagen en transparente:

1 Haga clic en la lengüeta de la ficha Vista previa, 2-arriba o 4-arriba. En la ficha 2-arriba o 4-arriba, haga clic en una vista que no sea la original.

2 Elija GIF como el formato de archivo en el panel Optimizar y elija Transparencia de índice en el menú emergente Transparencia.

El color del lienzo aparece transparente en la presentación preliminar y el gráfico está listo para la exportación.

Entrelazado: descarga gradual

Cuando se muestran en un navegador web, las imágenes entrelazadas aparecen de forma gradual cuando se descargan. Aparecen primero con baja resolución y, conforme se descarga, la resolución aumenta hasta ser completa al finalizar la descarga.

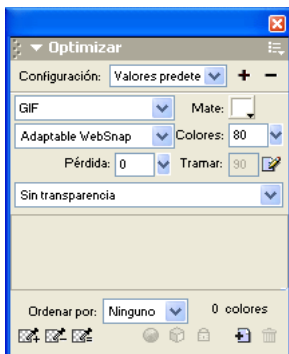
Nota: Esta opción sólo está disponible en los formatos de archivo GIF y PNG. Puede obtener unos resultados similares con un archivo JPEG progresivo. Para más información, consulte "Optimización de archivos JPEG" en la página 345.

Para que un archivo GIF o PNG exportado sea entrelazado:

Elija Entrelazado en el menú de opciones del panel Optimizar.

Optimización de archivos JPEG

Gracias al panel Optimizar, puede optimizar archivos JPEG definiendo opciones de compresión y de suavizado.



Los archivos JPEG se almacenan siempre en color de 24 bits, de modo que no es posible optimizar un JPEG modificando su paleta de colores. La tabla de color aparece vacía cuando se selecciona una imagen JPEG.

Después de experimentar con diferentes ajustes de optimización, puede utilizar las vistas previas 2-arriba 4-arriba para comprobar y comparar el aspecto y tamaño previsto del archivo JPEG. Para más información sobre las fichas de presentación preliminar, consulte “Presentación preliminar y comparación de los ajustes de optimización” en la página 333.

Ajustando la calidad JPEG

JPEG es un formato en el que se descartan algunos datos durante la compresión de archivos, lo que reduce la calidad del archivo final. Sin embargo, el hecho de descartar datos es aceptable cuando no se observa una reducción evidente de la calidad.

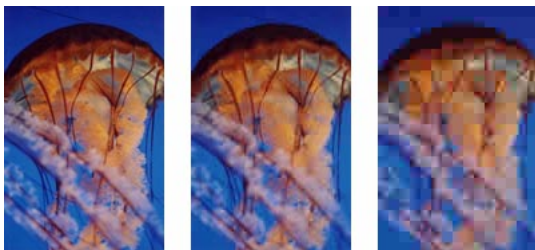


Imagen original: Ajuste de la calidad en 50; Ajuste de la calidad en 20

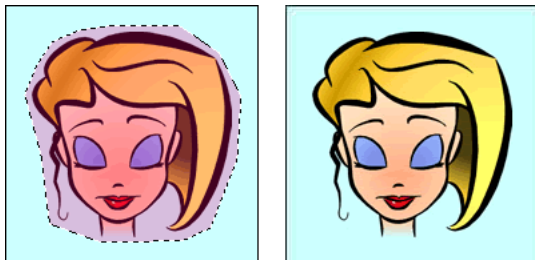
Para controlar la pérdida de calidad cuando se comprime un archivo JPEG durante la exportación:

Ajuste la calidad con el control deslizante Calidad del panel Optimizar.

- Utilice un porcentaje alto para preservar la calidad de la imagen y aplicar menos compresión, como resultado, obtendrá archivos de mayor tamaño.
- Utilice un porcentaje bajo para producir un archivo pequeño, aunque con menor calidad de imagen.

Compresión selectiva de áreas de un archivo JPEG

La compresión JPEG selectivo permite comprimir diferentes partes de una imagen 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 importantes.



El área seleccionada de esta imagen se está comprimiendo con un nivel de calidad de 90, mientras que las áreas no seleccionadas se comprimen con un nivel de calidad de 50.

Para comprimir las áreas seleccionadas de un archivo JPEG:

- 1 En la vista Original, seleccione una área de la imagen para compresión utilizando una de las herramientas Recuadro.
- 2 Elija Modificar > JPEG selectivo > Guardar selección como máscara JPEG.
- 3 Elija JPEG en el menú emergente Formato del archivo de exportación del panel Optimizar, si no estuviera ya seleccionado.
- 4 Haga clic en el botón Editar opciones de calidad selectiva del panel Optimizar.
Se abre el cuadro de diálogo Configuración JPEG selectivo.
- 5 Seleccione Activar Calidad selectiva e introduzca un valor en el cuadro de texto.
Si se introduce un valor bajo, el área de JPEG selectivo se comprime más que el resto de la imagen. Si se introduce un valor alto, el área de JPEG selectivo se comprime menos que el resto de la imagen.
- 6 Si lo desea, puede cambiar el color de solapamiento del área JPEG selectivo. Esto no afecta 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.

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.

Desenfoco y perfilado de detalles

Puede definir un valor de Suavizado en el panel Optimizar para reducir el tamaño de los archivos JPEG. El suavizado difumina los bordes duros, que no se comprimen satisfactoriamente en los archivos JPEG. Un número alto produce un difuminado mayor 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.

Para preservar los bordes finos entre dos colores:

Elija Perfilar bordes JPEG en el menú de opciones del panel Optimizar.

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.

Uso de archivos JPEG progresivos

Los archivos JPEG progresivos, al igual que los archivos GIF y PNG entrelazados, se muestran primero con baja resolución, y su calidad aumenta a medida que se realiza su descarga.

Para exportar un archivo JPEG progresivo:

Seleccione JPEG progresivo en el menú de opciones del panel Optimizar.

Nota: Algunas aplicaciones antiguas de edición de mapa de bits no pueden abrir archivos JPEG progresivos.

Hacer coincidir un color de fondo determinado

El suavizado hace que un objeto aparezca más difuminado, al mezclar su color con el color del fondo en el que se coloca. Por ejemplo, si el objeto es negro y la página que los aloja es blanca, 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.



Si activa la opción Mate en el panel Optimizar, puede suavizar opción residan directamente sobre el lienzo sobre el color mate. Esto es muy útil cuando exporte gráficos para colocarlos en páginas web con fondos con color.

Para hacer coincidir un color de fondo determinado:

En el panel Optimizar, seleccione un color del menú emergente Mate. Intente que coincida lo más posible con el color del fondo de la página web en la que aparecerá el gráfico exportado.

Nota: El suavizado se aplica sólo a los objetos con bordes blandos que residen directamente sobre el lienzo.

Eliminación de halos

Cuando crea un lienzo de color transparente en una imagen suavizada anteriormente, los píxeles modificados en esta operación no se eliminan. Si exporta un gráfico y lo coloca en una página web que tiene el fondo de un color distinto, 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.



Estos halos se pueden evitar fácilmente en los archivos PNG nativos de Fireworks o en archivos importados de Photoshop. En el caso de los archivos exportados como los archivos GIF, deberá eliminar manualmente el halo.

Para evitar los halos en los archivos PNG nativos de Fireworks o en archivos importados de Photoshop, siga uno de estos procedimientos:

- Defina el color del lienzo en el Inspector de propiedades o el color mate en el panel Optimizar con el color del fondo de la página web destino.
- Seleccione el objeto que desea exportar, elija Duro en el menú emergente Borde del Inspector de propiedades.

Para eliminar manualmente un halo de un archivo GIF u otro archivo gráfico exportado:

- 1 Abra el archivo en Fireworks, haga clic en las fichas Vista previa, 2-arriba o 4-arriba. En la ficha 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.
- 3 Haga clic en el botón Añadir color a la transparencia y haga clic en un píxel del halo.
Se eliminan todos los píxeles del mismo color de la presentación preliminar.
- 4 Si el halo aún es visible, repita el paso 3 hasta que no sea visible.



Almacenamiento y reutilización de ajustes

Es posible guardar los ajustes de optimización para utilizarlos en el futuro en operaciones de optimización o en proceso por lotes. Al guardar los preestablecidos personalizados se almacena la información siguiente:

- Ajustes y tabla de color del panel Optimizar
- La demora de fotogramas elegida en el panel Fotogramas (sólo en el caso de las animaciones)

Para guardar los ajustes de optimización como un preestablecido:

- 1 Haga clic en el botón Guardar la configuración actual del panel Optimizar.
- 2 Escriba un nombre para el preestablecido de optimización y haga clic en Aceptar.

Los ajustes de optimización almacenados aparecen en la parte inferior del cuadro emergente Configuración del panel Optimizar y del Inspector de propiedades. Estarán disponibles en todos los documentos que abra a partir de ese momento. El archivo de preestablecidos se guarda en la carpeta Export Settings del disco duro.

Nota: La ubicación exacta de la carpeta Export Settings varía en función del sistema operativo. Para más información, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 429.

Para compartir los ajustes de optimización con otro usuario de Fireworks:

Copie el archivo de preestablecidos de optimización de la carpeta Export Settings a la misma carpeta del otro sistema.

Para eliminar un preestablecido de optimización personalizado:

- 1 En el menú emergente Configuraciones guardadas del panel Optimizar, elija el ajuste de optimización que desee eliminar.
- 2 Haga clic en el botón Suprimir configuraciones guardadas del panel Optimizar.
No es posible eliminar un preestablecido de optimización estándar de Fireworks.

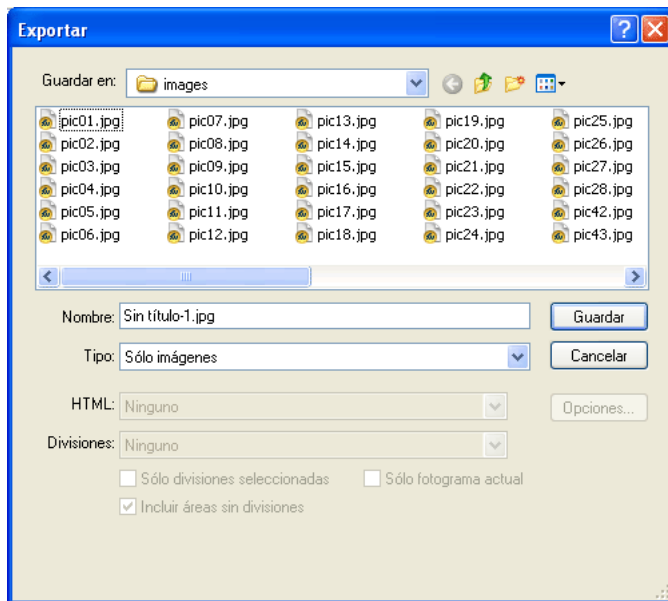
Exportación desde Fireworks

La exportación Fireworks es un proceso de dos pasos: Primero debe optimizar el documento o gráfico que desee exportar. Después de optimizar el documento o gráfico puede exportarlo. Para más información sobre la optimización, consulte “Acerca de la optimización” en la página 327.

Existen varios métodos para exportar gráficos de Fireworks. Es posible exportar un documento como una única imagen GIF, JPEG y otros formatos de imagen. También es posible exportar todo el documento como un archivo HTML y sus archivos de imagen asociados. Puede elegir exportar sólo las divisiones seleccionadas. También puede exportar sólo una área específica de su documento. Además, también es posible exportar fotogramas y capas de Fireworks como archivos de imágenes independientes.

Exportación de una única imagen

Utilice Archivo > Exportar si ha finalizado de optimizar el gráfico en el espacio de trabajo y desea exportarlo.



Cuadro de diálogo Exportar

Nota: Para exportar sólo unas imágenes específicas de un documento, primero debe crear divisiones en el documento y exportar sólo las divisiones que desee. Para más información, consulte “Exportación de las divisiones seleccionadas” en la página 351.

Para exportar un documento de Fireworks como una única imagen:

- 1 Elija Archivo > Exportar.
- 2 Elija una ubicación para el archivo de imagen que se exportará.
En el caso de los gráficos web, la mejor ubicación es normalmente una carpeta dentro del sitio web local.
- 3 Introduzca un nombre de archivo. No es necesario que introduzca una extensión para el archivo; Fireworks introducirá la extensión correcta durante la exportación utilizando el tipo de archivo que especificó en los ajustes de optimización. Para más información sobre la optimización, consulte “Acerca de la optimización” en la página 327.
- 4 Elija Sólo imágenes en el menú emergente Tipo.
- 5 Haga clic en Guardar.

Exportación de un documento con divisiones

De forma predeterminada, cuando exporta un documento de Fireworks con divisiones, se exporta un archivo HTML y las imágenes asociadas. El archivo HTML exportado puede verse en un navegador web o importarse en otras aplicaciones para seguir modificándolo.

Nota: Es posible utilizar varios métodos para incluir el código HTML de Fireworks en otras aplicaciones. Para más información sobre HTML y otros métodos para exportar código HTML desde Fireworks, consulte “Exportación de HTML” en la página 354.

Antes de realizar la exportación asegúrese de seleccionar el estilo HTML adecuado en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Para exportar un documento de Fireworks con divisiones:

- 1 Elija Archivo > Exportar.
- 2 Abra la carpeta que desee en el disco duro.
- 3 Seleccione HTML e imágenes en el menú emergente Tipo.
- 4 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de texto Nombre de archivo (Windows) o Guardar como (Macintosh).
- 5 Elija Exportar Archivo HTML en el menú emergente HTML.
- 6 Elija Exportar divisiones en el menú emergente Divisiones.
- 7 (Opcional) Elija Colocar imágenes en subcarpeta.
- 8 Haga clic en Guardar.

Los archivos de Fireworks exportados aparecen en su disco duro. Las imágenes y un archivo HTML se crean en la ubicación que especifique en el cuadro de diálogo Exportar. Para más información sobre las opciones del cuadro de diálogo Exportar disponibles cuando selecciona HTML e imágenes como tipo de archivo, consulte “Exportación del código HTML de Fireworks” en la página 356.

Exportación de las divisiones seleccionadas

Es posible exportar las divisiones seleccionadas de un documento de Fireworks. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varias divisiones.

Nota: Para más información sobre la creación de divisiones, consulte “Creación y edición de divisiones” en la página 263.

Para exportar divisiones seleccionadas:

- 1 Siga uno de estos procedimientos:
 - Elija Archivo > Exportar.
 - Si desea exportar una única división, haga clic con el botón derecho (Windows) o Control-clic (Macintosh) y elija Exportar división seleccionada.
- 2 Elija una ubicación para almacenar los archivos exportados.
Normalmente, la mejor ubicación es una carpeta de su sitio web local.

- 3 Introduzca un nombre de archivo. No es necesario que introduzca una extensión; Fireworks introducirá la extensión correcta.

Si desea exportar varias divisiones, Fireworks utilizará el nombre que introduzca como nombre base para todos los gráficos exportados, a excepción de aquellos nombres que haya asignado en el panel Capas o en el Inspector de propiedades.

- 4 Elija Exportar divisiones en el menú emergente Divisiones.
- 5 Para exportar sólo las divisiones seleccionadas antes de la exportación, elija Sólo divisiones seleccionadas y asegúrese de que la opción Incluir áreas sin divisiones **no** está seleccionada.
- 6 Haga clic en Guardar.

Cada división se exporta con los ajustes de optimización definidos en el panel Optimizar. Para más información sobre la optimización, consulte “Acerca de la optimización” en la página 327.

Actualización de una división

Si ya ha exportado un documento con divisiones y ha modificado el documento original en Fireworks después de exportarlo, puede actualizar sólo la imagen o división que ha cambiado sin tener que exportar y transferir toda la imagen con divisiones. Se recomienda utilizar una denominación personalizada de forma que sea posible localizar fácilmente la división de reemplazo. Para más información, consulte “Asignación de nombres para las divisiones” en la página 280.

Para actualizar una única división:

- 1 Oculte la división y edite el área que se encuentra debajo.
- 2 Vuelva a activar la visualización de la división y selecciónela.
- 3 Elija Archivo > Exportar.
- 4 Elija Sólo divisiones seleccionadas.
- 5 Haga clic en Guardar para exportar la división en la misma carpeta que la división original utilizando el mismo nombre base.
- 6 Haga clic en Aceptar cuando se le pregunte si desea reemplazar el archivo existente.

Si mantiene el nombre de archivo original para la división actualizada y transfiere la división en el mismo lugar del sitio web de donde proviene el original, la nueva división reemplaza la división original en el documento HTML.

Nota: Evite asignar un tamaño de división mayor que el tamaño de exportación original en Fireworks, ya que podría crear resultados inesperados en el documento HTML tras actualizar la división.

Exportación de una animación

Tras crear y optimizar una animación podrá exportarla. Puede exportar una animación como un GIF animado, como un archivo Flash SWF o como varios archivos.

Si su documento contiene más de una animación, puede insertar divisiones sobre cada animación para exportar cada una utilizando diferentes ajustes de animación como bucles y demoras de fotograma.

Para más información sobre la exportación de animaciones como archivos Flash SWF, consulte “Funcionamiento con Macromedia Flash MX” en la página 379. Para más información sobre la exportación de varios archivos, consulte “Exportación de fotogramas o capas” en la página 353.

Para exportar una animación como un archivo GIF Animado:

- 1 Elija Editar > Anular selección para deseleccionar todas las divisiones y objetos, y elija GIF animado como formato de archivo en el panel Optimizar.

Para más información sobre la optimización, consulte “Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 336.

- 2 Elija Archivo > Exportar.
- 3 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre para el archivo y seleccione el destino.
- 4 Haga clic en Guardar.

Para exportar varias animaciones con diferentes ajustes de animación como archivos GIF animados:

- 1 Seleccione todas las animaciones que desee haciendo clic con la tecla Mayús pulsada.
- 2 Elija Editar > Insertar > División.
Aparece un cuadro de mensaje que le solicita si desea insertar una o varias divisiones.
- 3 Haga clic en Varios.
- 4 Seleccione cada división y utilice el panel Fotogramas para definir diferentes ajustes de animación en cada una. Para más información sobre los ajustes de animación, consulte Capítulo 14, “Creación de animaciones,” en la página 311.
- 5 Elija Editar > Anular selección para anular la selección de todas las divisiones y objetos, y elija GIF animado como formato de archivo en el panel Optimizar.
Para más información sobre la optimización, consulte “Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 336.
- 6 Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) en cada división y elija Exportar división seleccionada en el menú contextual para exportar cada división. En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre para cada archivo, elija una ubicación y haga clic en Guardar.

Exportación de fotogramas o capas

Fireworks puede exportar cada fotograma o capa de un documento como un archivo de imagen independiente según los ajustes de optimización especificados en el panel Optimizar. El nombre de la capa o fotograma determina el nombre de archivo de cada archivo exportado. Este método de exportación se utiliza a veces para exportar animaciones.

Para exportar fotogramas o capas como varios archivos:

- 1 Elija Archivo > Exportar.
- 2 Escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 3 En el menú emergente Tipo, 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.

- 4 Elija Recortar imágenes para recortar automáticamente las imágenes exportadas para adaptar los objetos en cada fotograma.

Si desea exportar fotogramas o capas con el mismo tamaño que el documento, no seleccione Recortar imágenes.

- 5 Haga clic en Guardar.

Exportación de una área



Puede utilizar 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.

Nota: Es posible ajustar la posición del recuadro mientras lo arrastra. Mantenga pulsado el botón del ratón, pulse y mantenga pulsada la barra espaciadora del teclado, después, arrastre el recuadro hasta otro punto del lienzo. Suelte la barra espaciadora para continuar el dibujo del recuadro.

Después de soltar el botón del ratón, el área a exportar permanece seleccionada.

- 3 Si lo desea, puede cambiar el tamaño del área que desee exportar:
 - Mantenga pulsada la tecla Mayús y arrastre para cambiar proporcionalmente el tamaño del área que desee exportar.
 - Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y arrastre un tirador para cambiar el tamaño del recuadro respecto al centro.
 - Mantenga pulsadas las teclas Alt-Mayús (Windows) u Opción-Mayús (Macintosh) y arrastre para restringir las proporciones y cambiar el tamaño respecto al centro.
- 4 Haga doble clic en el interior del área 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 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 7 Elija Sólo imágenes en el menú emergente Guardar como.
- 8 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, pulse Esc o seleccione una herramienta diferente.

Exportación de HTML

Salvo que especifique otra cosa, cuando se exporta un documento Fireworks con divisiones, lo que realmente se exporta es un archivo HTML y una serie de imágenes.

Fireworks genera código HTML puro que la mayoría de los navegadores web y editores HTML pueden leer. Fireworks puede exportar HTML de varias formas:

- Puede exportar un archivo HTML y abrirlo después en un editor HTML para su edición.
- Puede copiar el código HTML en el portapapeles desde Fireworks y pegar dicho código directamente en un documento HTML existente.

- Es posible exportar un archivo HTML, abrirlo en un editor HTML, copiar manualmente secciones del código del archivo y pegarlas en otro documento HTML.
- También puede utilizar el comando Actualizar HTML para modificar un archivo HTML creado anteriormente.

Nota: Macromedia Dreamweaver y Microsoft FrontPage comparten una gran integración con Fireworks. Fireworks controla la exportación del código HTML hacia estas aplicaciones de forma diferente a cómo lo hace para otros editores HTML. Si desea exportar código HTML de Fireworks hacia cualquiera de estas aplicaciones, consulte Capítulo 16, "Utilización de Fireworks con otras aplicaciones," en la página 365.

También es posible exportar código HTML como capas CSS (Cascading Style Sheet). Fireworks admite la codificación UTF-8 y XHTML, por tanto puede exportar documentos con estos estándares.

Para definir cómo exporta Fireworks el código HTML, debe utilizar el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Esta configuración puede ser específica del documento o utilizarse como el valor predeterminado de todo el código HTML que exporte Fireworks.

Información sobre HTML

El código HTML se genera automáticamente en Fireworks cuando exporta, copia o actualiza HTML. No es necesario saber cómo utilizarlo. Después de generarlo no necesita cambiarlo para que funcione, siempre y cuando no cambie el nombre ni desplaza archivos.

HTML (HyperText Markup Language) es el estándar actual para mostrar páginas web en Internet. Un archivo HTML es un archivo de texto que contiene los siguientes elementos:

- Texto que aparecerá en la página web.
- Etiquetas HTML que definen el formato y la estructura del texto y de todo el documento, así como vínculos a imágenes y otros documentos HTML (páginas web).

Las etiquetas (o códigos) HTML aparecen entre corchetes y tienen el siguiente aspecto:

```
<ETIQUETA> texto con formato </ETIQUETA>
```

La etiqueta de apertura indica al navegador el formato del texto o la inclusión de un gráfico. La etiqueta de cierre (</ETIQUETA>), cuando existe, indica el final de dicho formato.

Adición de comentarios en HTML

El código HTML de Fireworks contiene comentarios que indican el propósito de los códigos. Los comentarios en el código HTML de Fireworks comienzan con <!-- y finalizan con -->. Cualquier texto contenido entre dichos marcadores no se interpretan como código HTML o JavaScript. Si desea incluir comentarios en el código HTML, debe indicar a Fireworks que desea activar esta opción.

Para incluir comentarios en el código HTML exportado:

Antes de realizar la exportación, elija la opción Incluir comentarios HTML en la ficha General del cuadro de diálogo Configuración de HTML.

Resultados de la exportación

Cuando exporta o copia el código HTML desde Fireworks, se generan los siguientes elementos de forma que pueda volverse a crear la imagen en una página web:

- El código HTML necesario para volver a crear las imágenes divididas y cualquier código JavaScript si el documento contiene elementos interactivos. El código HTML de Fireworks contiene vínculos a las imágenes exportadas y define el color de fondo de la página web con el color del lienzo.
- Uno o varios archivos de imagen, según el número de divisiones creadas en el documento y de estados incluidos en los botones.
- Si fuera necesario, un archivo denominado Spacer.gif. Spacer.gif 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 “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.
- Si el documento Fireworks contiene menús emergentes se crea un archivo denominado mm_menu.js que contiene el código necesario para mostrar estos menús.
- Si exporta o copia código HTML en Macromedia Dreamweaver, se crean archivos de notas que permiten una mayor integración entre Fireworks y Dreamweaver.

Exportación del código HTML de Fireworks

Fireworks permite exportar HTML en los formatos Genérico, Dreamweaver, FrontPage y Adobe® GoLive®. El formato HTML genérico funcionará en la mayoría de los editores HTML. La exportación HTML de Fireworks genera un archivo HTML y los archivos de imagen asociados en la ubicación que especifique.

Nota: Fireworks también exporta código HTML cuando exporta a Macromedia Director y a capas CSS. Para más información, consulte “Funcionamiento con Macromedia Director” en la página 388 y “Exportación de capas CSS” en la página 360.

El método utilizado para incorporar código HTML de Fireworks en otras aplicaciones resulta conveniente si trabaja en un entorno de equipo. La exportación de un archivo HTML segmenta el flujo de trabajo de forma que una persona puede realizar una tarea en una aplicación y otra la puede retomar más tarde utilizando otra aplicación.

Puede definir preferencias globales de exportación HTML gracias al cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Nota: Macromedia Dreamweaver y Microsoft FrontPage comparten una gran integración con Fireworks. Fireworks exporta el código HTML hacia estas aplicaciones de forma diferente a cómo lo hace para otros editores HTML. Si desea exportar código HTML de Fireworks hacia cualquiera de estas aplicaciones, siga estas instrucciones pero, para obtener notas específicas de las aplicaciones, consulte además Capítulo 16, “Utilización de Fireworks con otras aplicaciones,” en la página 365.

Para exportar código HTML de Fireworks:

- 1 Siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Exportar:
 - Elija Archivo > Exportar.
 - Haga clic en el botón Exportación rápida que se encuentra en la esquina superior derecha de la ventana de documento, después, elija una opción de exportación correspondiente a la aplicación destino. Fireworks rellena automáticamente los cuadros de texto del cuadro de la diálogo Exportar con los ajustes correspondientes a la aplicación seleccionada.

Nota: Las aplicaciones que no son de Macromedia se encuentran en el submenú Exportación rápida > Otros.

- 2 Abra la carpeta que desee en el disco duro.
- 3 Seleccione HTML e imágenes en el menú emergente Tipo.
- 4 Haga clic en el botón Opciones y elija su editor HTML en el menú emergente Estilo de HTML de la ficha General del cuadro de diálogo Configuración de HTML. Si su editor HTML no aparece, elija Genérico.

Nota: Es importante que elija su editor HTML en el menú Estilo de HTML; en caso contrario, es posible que los elementos interactivos como los botones y los rollovers no funcionen correctamente al importarlos en su editor.

- 5 Haga clic en Aceptar para volver al cuadro de diálogo Exportar.
- 6 Escriba un nombre de archivo en el cuadro de texto Nombre de archivo (Windows) o Guardar como (Macintosh).
- 7 Elija Exportar Archivo HTML en el menú emergente HTML.
Al seleccionar la opción Exportar Archivo HTML genera un archivo HTML y los archivos de imagen asociados en la ubicación que especifique.
- 8 Elija Exportar divisiones en el menú emergente Divisiones si su documento contiene divisiones.
- 9 Elija Colocar imágenes en subcarpeta para almacenar las imágenes en una carpeta independiente. Puede elegir una carpeta específica o utilizar el valor predeterminado de Fireworks, una carpeta denominada 'images'.
- 10 Haga clic en Guardar.

Tras la exportación, los archivos de Fireworks aparecen en su disco duro. Las imágenes y un archivo HTML se crean en la ubicación que especifique en el cuadro de diálogo Exportar.

Copia del código HTML en el portapapeles

Un método rápido para exportar el código HTML generado por Fireworks es copiándolo al portapapeles.

La copia del código HTML de Fireworks puede realizarse siguiendo uno de los procedimientos siguientes. Puede utilizar el comando Copiar código HTML o puede utilizar la opción Copiar al Portapapeles del cuadro de diálogo Exportar. De este modo se copiará el código HTML de Fireworks en el Portapapeles y se generarán los archivos de imagen asociados en la ubicación que especifique. Después puede pegar este código HTML en un documento de su editor HTML preferido.

Aunque la copia en el Portapapeles es un método rápido para colocar el código HTML de Fireworks en otras aplicaciones, no resulta idóneo en algunas situaciones. La copia del código HTML al Portapapeles tiene los inconvenientes siguientes:

- No tiene la opción de guardar las imágenes en una subcarpeta. Deben residir en la misma carpeta que el archivo HTML en el que pega el código HTML. Una excepción es el código HTML copiado en Macromedia Dreamweaver.
- Todos los vínculos o rutas de acceso utilizados en los menús emergentes de Fireworks se asignarán a rutas de acceso de su disco duro. El código HTML copiado en Dreamweaver constituye una excepción.
- Si utiliza un editor HTML distinto de Dreamweaver o Microsoft FrontPage, el código JavaScript asociado con botones, comportamientos e imágenes de rollover se copian, pero es posible que no funcionen correctamente.

Si esto le constituye un problema, utilice la opción Exportar Archivo HTML en lugar de copiar el código HTML en el Portapapeles.

Nota: Antes de copiar el código HTML, asegúrese de seleccionar el estilo HTML adecuado y de seleccionar la opción Incluir comentarios HTML en la ficha General del cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte "Ajuste de las opciones de exportación de HTML" en la página 361.

Para copiar código HTML de Fireworks utilizando la opción Copiar código HTML:

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Elija Editar > Copiar código HTML.
 - Haga clic en el botón Exportación rápida y elija Copiar código HTML en el menú emergente.
- 2 Siga los pasos del asistente conforme le guía en el proceso de configuración de la exportación del código HTML e imágenes. Cuando el sistema lo solicite, especifique la carpeta destino para las imágenes exportadas. Esta debe ser la ubicación en la que residirá el archivo HTML.

Nota: Si desea pegar el código HTML en Macromedia Dreamweaver, no importa el lugar en que exporte las imágenes, siempre que residan en el mismo sitio de Dreamweaver que el archivo HTML en el que pegue el código.

El asistente exporta las imágenes a la carpeta especificada y copia el código HTML en el Portapapeles.

Para copiar código HTML de Fireworks utilizando el cuadro de diálogo Exportar:

1 Elija Archivo > Exportar.

Nota: Además, si desea exportar a Dreamweaver, haga clic en el botón Exportación rápida y elija Copiar HTML en el portapapeles en el submenú Dreamweaver.

2 En el cuadro de diálogo Exportar, especifique una carpeta destino para las imágenes exportadas. Esta debe ser la misma ubicación que la del archivo HTML.

Nota: Si desea pegar el código HTML en Macromedia Dreamweaver, no importa el lugar en que exporte las imágenes, siempre que residan en el mismo sitio de Dreamweaver que el archivo HTML en el que pegue el código.

3 Seleccione HTML e imágenes en el menú emergente Tipo.

4 Elija Copiar en el Portapapeles en el menú emergente HTML.

5 Elija Exportar divisiones en el menú emergente Divisiones si su documento contiene divisiones.

6 Haga clic en el botón Opciones, elija su editor HTML en el menú emergente Configuración de HTML y haga clic en Aceptar.

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

Para pegar el código HTML copiado de Fireworks en un documento HTML:

1 En el editor HTML, abra un documento HTML existente o cree uno nuevo. Guarde el documento en la misma ubicación en la que exportó las imágenes.

Nota: No es necesario guardar el archivo HTML en la misma ubicación que las imágenes exportadas si utiliza Macromedia Dreamweaver. Siempre que exporte las imágenes de Fireworks en un sitio Dreamweaver y guarde el archivo HTML en una ubicación perteneciente al sitio, Dreamweaver actualizará automáticamente las rutas de acceso de las imágenes asociadas.

2 Revise el código HTML y coloque el punto de inserción en la ubicación que desee entre las etiquetas <BODY>.

Nota: El código HTML copiado desde Fireworks no incluye las etiquetas de apertura y cierre <HTML> y <BODY>.

- 3 Pegue el código HTML. Consulte el sistema de ayuda de su editor HTML para obtener instrucciones sobre cómo pegar el contenido del Portapapeles.

Cuando pegue código en editores HTML, resulta importante mantener las imágenes y los archivos HTML en la ubicación correcta ya que los vínculos podrían romperse. Si es posible, cuando copie en el Portapapeles, asegúrese de exportar las imágenes en la ubicación final en la que residirán en el sitio web. Fireworks utiliza direcciones URL relativas en los documentos, de manera que si el código HTML o las imágenes se mueven, los vínculos URL se rompen.

Copia y pegado de código HTML de un archivo Fireworks exportado

Es posible abrir archivos con código HTML exportado de Fireworks en un editor HTML y copiar y pegar secciones de código en otro archivo HTML.

Para copiar código de un archivo Fireworks exportado y pegarlo en otro documento HTML:

- 1 Abra el archivo HTML de Fireworks que ha exportado en un editor HTML.
- 2 Seleccione el código necesario y cópielo en el Portapapeles.
- 3 Abra un documento HTML existente o cree uno nuevo.
- 4 Pegue el código del Portapapeles en la ubicación que desee dentro del nuevo archivo HTML. No es necesario copiar las etiquetas `<HTML>` y `<BODY>`, ya que deben estar ya incluidas en el documento HTML destino.

Si eligió Incluir comentarios HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML en Fireworks, siga las instrucciones incluidas en los comentarios para copiar y pegar el código en la ubicación adecuada.

- 5 Si el documento de Fireworks contiene elementos interactivos, necesitará copiar también el código JavaScript.

El código JavaScript incluye etiquetas `<SCRIPT>` y se encuentra en la sección `<HEAD>` del documento. Copie y pegue toda la sección `<SCRIPT>`, salvo que el documento destino ya tenga una sección `<SCRIPT>`. En este caso sólo debe copiar y pegar el contenido de la sección `<SCRIPT>` en la sección `<SCRIPT>` existente, teniendo cuidado de no sobrescribir el contenido de dicha sección. También debe asegurarse de que no hay funciones JavaScript duplicadas en la sección `<SCRIPT>` después de pegar el código.

Actualización del código HTML exportado

El comando Actualizar HTML permite realizar cambios en un documento HTML de Fireworks exportado anteriormente. Esta función resulta útil si sólo desea actualizar una parte de un documento.

Nota: Actualizar HTML funciona de forma diferente en documentos de Macromedia Dreamweaver que con otros documentos HTML. Para más información, consulte "Funcionamiento con Macromedia Dreamweaver MX" en la página 365.

Cuando actualice código HTML de Fireworks, puede elegir sustituir sólo las imágenes modificadas o sobrescribir todo el código y las imágenes. Si elige reemplazar sólo las imágenes modificadas, se preservará cualquier cambio realizado en el archivo HTML fuera de Fireworks.

Nota: En los casos en que se cambie considerablemente el diseño del documento, realice las modificaciones en Fireworks y vuelva exportar el archivo HTML.

Para actualizar el código HTML mediante el comando Actualizar HTML:

1 Siga uno de estos procedimientos:

- Elija Archivo > Actualizar HTML.
 - Haga clic en el botón Exportación rápida y elija Actualizar HTML en el menú emergente.
- 2 Seleccione el archivo que desee actualizar en el cuadro de diálogo Localizar archivo HTML.
- 3 Haga clic en Abrir.
- 4 Si no se encuentra un documento HTML generado por Fireworks, haga clic en Aceptar para insertar el nuevo código HTML al final del documento.
- 5 Si se encuentra un documento HTML de Fireworks, realice una de las acciones siguientes y haga clic en Aceptar:

Reemplazar imágenes y su código HTML reemplaza el código HTML anterior de Fireworks.

Actualizar sólo imágenes sobrescribe únicamente las imágenes.

6 Si aparece el cuadro de diálogo Seleccionar carpeta de imágenes, elija una carpeta y haga clic en Abrir.

Exportación de capas CSS

Las Hojas de estilo en cascada (CSS) permiten un mayor control sobre cómo aparecen las páginas web. Las capas CSS permiten crear hojas de estilos o plantillas que definen cómo aparecerán los distintos elementos, como cabeceras y vínculos. Gracias a CSS, es posible controlar el estilo y diseño de varias páginas web a la vez. Las capas CSS pueden superponerse y apilarse unas encima de otras. En Fireworks, la salida normal HTML no se superpone.

Para exportar un gráfico como Capas CSS:

- 1 Elija Archivo > Exportar.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 3 Seleccione Capas CSS en el menú emergente Guardar como.
- 4 En el menú emergente Origen, elija una de las opciones siguientes:
 - Capas de Fireworks exporta todas las capas como capas CSS.
 - Fotogramas de Fireworks exporta todos los fotogramas como capas CSS.
 - Divisiones de Fireworks exporta las divisiones del documento como capas CSS.
- 5 Seleccione Recortar imágenes para recortar automáticamente las imágenes exportadas para encajar los objetos.
- 6 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta para elegir una carpeta para las imágenes.
- 7 Haga clic en Guardar.

Exportación de código XHTML

En un futuro no muy lejano, se espera que XHTML sustituya a HTML como el estándar para mostrar contenido web. XHTML es compatible con versiones actuales de la mayoría de los navegadores web y podrá leerse en cualquier dispositivo capaz de mostrar contenido XML, como dispositivos PDA, teléfonos móviles y otros dispositivos portátiles.

XHTML es una combinación de HTML, el estándar actual para asignar formatos y mostrar páginas web, y de XML (eXtensible Markup Language). XHTML contiene los elementos de HTML e incorpora las reglas de sintaxis más estrictas de XML.

Fireworks permite exportar XHTML para admitir este nuevo estándar.

Nota: Fireworks también puede importar XHTML. Para más información, consulte “Creación de archivos PNG de Fireworks a partir de archivos HTML” en la página 78.

Para obtener más información sobre XHTML, visite en la página web de World Wide Web Consortium (W3C’s) la especificación de XHTML en <http://www.w3.org>.

Para exportar XHTML desde Fireworks:

- 1 Elija Archivo > Configuración de HTML, elija un estilo XHTML en el menú emergente Estilo de HTML en la ficha General y haga clic en Aceptar.
- 2 Exporte el documento utilizando cualquiera de los métodos disponibles para exportar o copiar código HTML. Consulte “Exportación de HTML” en la página 354.

Nota: Fireworks utiliza la codificación UTF-8 al exportar a XHTML. Para más información sobre la codificación UTF-8, consulte “Exportación de archivos con codificación UTF-8” en la página 361.

Exportación de archivos con codificación UTF-8

Por norma, los navegadores web no eran capaces de mostrar diferentes juegos de caracteres dentro de un único documento HTML. Por ejemplo, el texto en chino y en español no podían aparecer en la misma página debido a que los navegadores no podían mostrar diferentes juegos de caracteres en un único documento.

UTF-8, acrónimo de Universal Character Set Transformation Format-8, es un método de codificación de texto que permite a los navegadores web mostrar diferentes juegos de caracteres en la misma página HTML. Fireworks permite exportar HTML con la codificación UTF-8.

Nota: Fireworks también puede importar documentos que utilizan la codificación UTF-8. Para más información, consulte “Creación de archivos PNG de Fireworks a partir de archivos HTML” en la página 78.

Para exportar documentos con la codificación UTF-8.

- 1 Elija Archivo > Configuración de HTML, elija Utilizar codificación UTF-8 en la ficha Específico del documento y haga clic en Aceptar.

Nota: Para más información sobre las opciones de Configuración de HTML, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

- 2 Exporte el documento utilizando cualquiera de los métodos disponibles para exportar o copiar código HTML. Consulte “Exportación de HTML” en la página 354.

Ajuste de las opciones de exportación de HTML

El cuadro de diálogo Configuración de HTML permite definir cómo se exporta el código HTML de Fireworks. Estos ajustes pueden ser específicos del documento o pueden utilizarse como valor predeterminado para todas las exportaciones de HTML. Los cambios realizados en la ficha Específico del documento afectan sólo al documento actual, pero puede utilizar estos ajustes como valores predeterminados para nuevos documentos si hace clic en el botón Fijar predeterminados antes de cerrar el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Los ajustes General y Tabla son preferencias globales que afectan a todos los documentos nuevos.

Para definir la forma en que Fireworks exporta el código HTML:

1 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.

El formato HTML genérico funcionará en la cualquier editor HTML. Sin embargo, si el documento contiene comportamientos u otro contenido interactivo, elija un editor específico si aparece en la lista. Los elementos interactivos se exportan de forma diferente desde Fireworks en función del estilo HTML seleccionado.

Para exportar el documento con el estándar XHTML, elija el estilo XHTML adecuado en el menú emergente. Para más información sobre XHTML, consulte “Exportación de código XHTML” en la página 360.

- 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 copiar y pegar el código HTML. Se recomienda utilizar esta opción si su documento contiene elementos interactivos como botones, comportamientos o imágenes de rollover. Los comentarios HTML ayudan a determinar la partes del código que debe copiar y pegar.
- Seleccione Nombre de archivo en minúsculas para que el nombre del archivo HTML y el de los archivos de imagen aparezcan en minúsculas tras la exportación.

Nota: Esta opción no pondrá la extensión del archivo HTML en minúsculas si se eligió una extensión en mayúsculas en el menú emergente Extensión.

- Elija una aplicación asociada en el menú emergente Creador de archivo (Macintosh). Si hace doble clic en el archivo HTML exportado del disco duro, se abre automáticamente en la aplicación especificada.

3 En la ficha Tabla, elija la configuración de las tablas HTML. Para más información sobre la definición de propiedades de las tablas HTML de Fireworks, consulte “Definición de la exportación de tablas HTML” en la página 282.

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. Puede utilizar la configuración predeterminada o utilizar sus propias opciones.

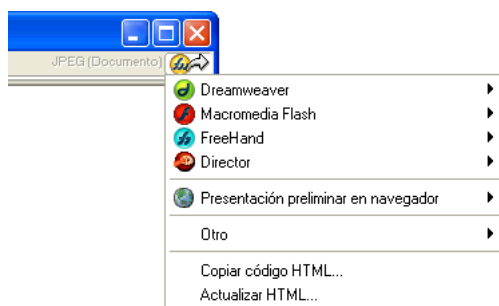
Nota: Sea precavido si utiliza la opción de menú Ninguno como denominación automática de divisiones. Si elige Ninguno en las tres primeras opciones, Fireworks exporta archivos de división que se sobrescribirán, se exportará un único archivo gráfico y una tabla que mostrará este gráfico en cada celda.

- Introduzca 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 de visión.
- Elija Varias páginas HTML de Bar Nav cuando exporte una barra de navegación que vincule varias páginas. Cuando elige esta opción, Fireworks exporta páginas adicionales para cada barra de navegación.

- Elija Codificación UTF-8 si el documento presenta caracteres de varios juegos de caracteres. Para más información sobre la codificación UTF-8, consulte “Exportación de archivos con codificación UTF-8” en la página 361.
- 5 Haga clic en Fijar predeterminados para guardar esta configuración como configuración predeterminada global.
 - 6 Haga clic en Aceptar.

Uso del botón Exportación rápida

El botón Exportación rápida, que se encuentra en la esquina superior derecha de la ventana de documento, ofrece un acceso fácil a las opciones comunes para exportar archivos Fireworks a otras aplicaciones. Mediante el botón Exportación rápida, puede exportar hacia varios formatos, incluidas aplicaciones de Macromedia y otros programas como Microsoft FrontPage y Adobe® GoLive®.



Es posible acceder a todas las opciones de exportación disponibles en el botón Exportación rápida desde otros puntos de Fireworks, como el cuadro de diálogo Exportar y el menú Editar. El botón Exportación rápida ofrece un acceso rápido a las opciones de exportación más comunes. Para más información sobre la exportación de cada formato, consulte “Utilización de Fireworks con otras aplicaciones” en la página 365.

En la mayoría de los formatos existen varios métodos de exportación. Por ejemplo, puede exportar a HTML de Dreamweaver o actualizar HTML de Dreamweaver existente. También puede copiar el código HTML de Dreamweaver en el Portapapeles. Es posible exportar un archivo SWF de Flash o copiar objetos seleccionados como vectores.

Incluso es posible utilizar el botón Exportación rápida para ejecutar otras aplicaciones y ver una vista previa de los documentos de Fireworks en el navegador que prefiera. Al facilitar el proceso de exportación, el botón Exportación rápida permite ahorrar tiempo y mejora el flujo de trabajo de diseño.

Nota: El botón Exportación rápida exportará los gráficos y divisiones utilizando los ajustes especificados en el panel Optimizar, por tanto debe asegurarse de que el gráfico está optimizado antes de exportarlo con el botón Exportación rápida. Para más información sobre la optimización, consulte “Acerca de la optimización” en la página 327.

Para exportar un documento de Fireworks o los gráficos seleccionados mediante el botón Exportación rápida:

- 1 Haga clic en el botón Exportación rápida y elija una opción de exportación en el menú emergente que aparece.

Se definirán automáticamente las opciones adecuadas en el cuadro de diálogo Exportar. Modifique las opciones si lo desea.

- 2 Elija una ubicación para almacenar los archivos exportados, escriba un nombre de archivo y haga clic en Guardar.

Para ejecutar otra aplicación Macromedia utilizando el botón Exportación rápida:

Haga clic en el botón Exportación rápida y elija la opción Ejecutar en el submenú de aplicaciones.

Personalización del menú emergente Exportación rápida

Es posible añadir opciones adicionales en el menú Exportación rápida si conoce JavaScript y XML.

Para añadir opciones en el menú emergente Exportación rápida:

- 1 Cree sus propios archivos JSF y arrástrelos a la carpeta Quick Export Menu del disco duro.

Nota: La ubicación exacta de esta carpeta varía en función del sistema operativo. Para más información, consulte "Utilización de archivos de configuración" en la página 429.

- 2 Edite el archivo Quick Export Menu.xml incluyendo las referencias a los nuevos archivos JSF.

La próxima vez que inicie Fireworks, las nuevas opciones creadas aparecerán en el menú emergente Exportación rápida. Para más información, consulte *Extending Fireworks MX*, disponible como un archivo PDF en el CD de instalación de Macromedia Fireworks MX.

CAPÍTULO 16

Utilización de Fireworks con otras aplicaciones

Tanto si se crea contenido para la web o para multimedia, Macromedia Fireworks MX es un componente esencial de la caja de herramientas de cualquier diseñador. Fireworks funciona bien con otras aplicaciones, gracias a diversas funciones de integración que racionalizan el proceso de diseño.

Los gráficos de Fireworks se pueden exportar a muchas aplicaciones, entre las que se encuentran otros productos de Macromedia. Cuando se utiliza junto con otras aplicaciones de Macromedia, Fireworks ofrece versátiles características de integración:

- Fireworks puede ejecutarse para editar gráficos seleccionados desde dentro de muchas aplicaciones de Macromedia, como Dreamweaver, Flash, HomeSite, FreeHand y Director.
- Los comportamientos de Fireworks se conservan al exportar a muchas aplicaciones de Macromedia, por lo que se pueden exportar elementos interactivos como los botones y rollovers.
- Dreamweaver y Fireworks comparten una estrecha integración, denominada HTML de ida y vuelta. Esta técnica permite realizar cambios en una de las aplicaciones y verlos reflejados sin problemas en la otra.
- Flash y Fireworks también comparten una estrecha integración. Es posible importar archivos PNG de Fireworks directamente en Flash sin tener que exportarlos a ningún otro formato gráfico. Flash ofrece varias opciones que permiten controlar cómo se importan los objetos y capas de Fireworks.

Fireworks también simplifica la tarea de trabajar con aplicaciones que no son de Macromedia. Por ejemplo, resulta sencillo ejecutar y editar los gráficos y tablas de Fireworks desde Microsoft FrontPage o importar y exportar gráficos de Photoshop como archivos totalmente editables.

Funcionamiento con Macromedia Dreamweaver MX

Las características de integración sin igual facilitan alternar el trabajo con archivos entre Macromedia Dreamweaver y Macromedia Fireworks. Dreamweaver y Fireworks reconocen y comparten muchas de las ediciones de los mismos archivos, incluyendo cambios de vínculos, mapas de imágenes, divisiones de tablas, y otras. Juntas, las dos aplicaciones ofrecen un flujo de trabajo racionalizado para editar, optimizar y colocar archivos de gráficos web en páginas HTML.

Para modificar imágenes y tablas de Fireworks colocadas en un documento de Dreamweaver, es posible iniciar Fireworks para realizar los cambios y volver después al documento actualizado en Dreamweaver. Para optimizar con rapidez imágenes y animaciones colocadas de Fireworks, se puede abrir el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación de Fireworks e introducir la configuración actualizada. En cualquier caso, las actualizaciones se realizan en los archivos colocados en Dreamweaver, así como en los archivos origen de Fireworks, si éstos se ejecutaron.

Para racionalizar aún más el flujo de trabajo del diseño web, es posible crear marcadores de la posición de las imágenes en Dreamweaver para futuras imágenes de Fireworks. Posteriormente se pueden seleccionar esos marcadores de posición e iniciar Fireworks para crear los gráficos con las dimensiones especificadas por los marcadores de Dreamweaver. Una vez en Fireworks, cabe la posibilidad de cambiar las dimensiones si es necesario.

Colocación de imágenes de Fireworks en archivos de Dreamweaver

Los gráficos de Fireworks se pueden colocar en un documento de Dreamweaver de dos maneras distintas: colocando un gráfico de Fireworks terminado mediante el menú Insertar de Dreamweaver o creando un nuevo documento de Fireworks a partir de un marcador de posición de imagen de Dreamweaver.

Inserción de imágenes de Fireworks en Dreamweaver

Las imágenes GIF o JPEG generadas por Fireworks se pueden insertar directamente en los documentos de Dreamweaver, pero antes hay que exportarlas desde Fireworks. Para obtener información sobre la exportación de imágenes GIF y JPEG, consulte “Exportación de una única imagen” en la página 350.

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:
 - Elija Insertar > Imagen.
 - Haga clic en el botón Insertar imagen de la categoría Común del panel Objetos.
- 3 Desplácese a la imagen que ha exportado desde Fireworks y haga clic en Abrir.

Si el archivo de imagen no se encuentra en el sitio actual de Dreamweaver, aparece un mensaje que pregunta si desea copiar el archivo a la carpeta del sitio.

Creación de nuevos archivos de Fireworks a partir de marcadores de Dreamweaver

Los marcadores de posición de imagen combinan la potencia de Fireworks y Dreamweaver y permiten experimentar con diversos diseños de página web antes de crear la ilustración final para la página. Con estos marcadores de posición se puede especificar el tamaño y la posición de futuras imágenes de Fireworks que se colocarán en Dreamweaver.

Cuando se crea una imagen de Fireworks a partir de un marcador de imagen de Dreamweaver, se genera un documento nuevo en Fireworks con un lienzo de las mismas dimensiones que el marcador seleccionado. Dentro de Fireworks, todas las herramientas de Fireworks están disponibles para crear el gráfico. Incluso se puede dividir un documento y añadir interactividad por medio de botones, rollovers y otros comportamientos.

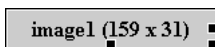
Nota: Todo los comportamientos aplicados dentro de Fireworks se mantienen al exportar a Dreamweaver. De forma similar, muchos de los comportamientos de Dreamweaver aplicados a los marcadores de imagen también se mantienen al ejecutar y editar con Fireworks. No obstante, existe una excepción: los rollovers no conectados que se aplican a los marcadores de imagen en Dreamweaver no se mantienen cuando se editan en Fireworks.

Cuando se termine la sesión de Fireworks y se regrese a Dreamweaver, el nuevo gráfico creado en Fireworks toma el lugar del marcador de posición originalmente seleccionado.

Para crear una imagen de Fireworks a partir de un marcador de posición en Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, guarde el documento HTML en un lugar dentro de la carpeta del sitio de Dreamweaver.
- 2 Sitúe el punto de inserción en el lugar pertinente del documento y elija Insertar > Marcador de posición de imagen.

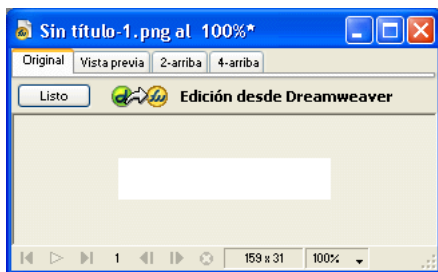
En el documento de Dreamweaver se inserta un marcador de posición de imagen.



3 Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione el marcador de la posición de la imagen y haga clic en Crear en el Inspector de propiedades.
- Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en el marcador de la imagen.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Crear imagen en Fireworks.

Dreamweaver inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto todavía. La ventana del documento indica que se está editando una imagen de Dreamweaver.



- 4 Cree una imagen en Fireworks y haga clic en Hecho cuando haya terminado.
- 5 Especifique un nombre y una carpeta para el archivo PNG origen en el cuadro de diálogo Guardar como, y haga clic en Guardar.

Nota: Si se introdujo un nombre para el marcador de imagen en el Inspector de propiedades de Dreamweaver, se propondrá como nombre de archivo predeterminado en Fireworks.

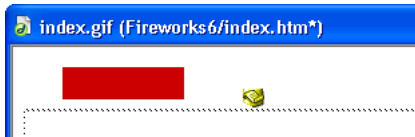
Para más información sobre cómo guardar archivos PNG de Fireworks, consulte “Almacenamiento de archivos de Fireworks” en la página 82.

- 6 En el cuadro de diálogo Exportar, especifique un nombre para el archivo o archivos de imagen exportados. Éstos son los archivos JPEG o GIF que se mostrarán en Dreamweaver.
- 7 Especifique un lugar para guardar el archivo o archivos de imagen exportados. El lugar que elija debe estar dentro de la carpeta del sitio de Dreamweaver.

Para más información sobre la exportación, consulte “Exportación desde Fireworks” en la página 349.

8 Haga clic en Guardar.

Cuando regrese a Dreamweaver, el marcador de posición de la imagen que había seleccionado originalmente se habrá sustituido por la nueva tabla o imagen de Fireworks que ha creado.



Colocación de HTML de Fireworks en Dreamweaver

Existen algunas formas de colocar HTML de Fireworks en Dreamweaver. Es posible exportar HTML desde Fireworks o copiarlo al Portapapeles. También se puede abrir un archivo HTML exportado por Fireworks en Dreamweaver y copiar y pegar secciones seleccionadas de código. El código exportado a Dreamweaver es fácil de actualizar mediante el comando Actualizar HTML de Fireworks. Incluso cabe la posibilidad de exportar HTML como elemento de biblioteca de Dreamweaver.

El código HTML de Fireworks también se puede exportar como capas CSS (Cascading Style Sheet, hoja de estilo en cascada). Para más información, consulte “Exportación de HTML” en la página 354.

Nota: Antes de exportar, copiar o actualizar HTML de Fireworks para su uso en Dreamweaver, asegúrese de elegir Dreamweaver como estilo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Exportación de HTML de Fireworks a Dreamweaver

La exportación de archivos de Fireworks a Dreamweaver es un proceso de dos fases. En primer lugar, en Fireworks, los archivos se exportan directamente a una carpeta de sitio de Dreamweaver. Esta operación generará un archivo HTML y los archivos de imagen pertinentes en el lugar especificado. A continuación, el código HTML se coloca en Dreamweaver usando la función Insertar.

Nota: Antes de exportar, asegúrese de elegir Dreamweaver como estilo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Para exportar HTML de Fireworks:

Exporte un documento al formato HTML. Para más información, consulte “Exportación del código HTML de Fireworks” en la página 356.

Para insertar código HTML de Fireworks en un documento de Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, guarde el documento en un sitio definido.
- 2 Coloque el punto de inserción en el lugar del documento en que desee que comience el código HTML insertado.
- 3 Siga uno de estos procedimientos:
 - Seleccione Insertar > Imágenes interactivas > HTML de Fireworks.
 - Haga clic en el botón Insertar HTML de Fireworks en 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 Eliminar archivo después de insertar para desplazar el archivo HTML a la Papelera de reciclaje (Windows) o a la Papelera (Macintosh) al finalizar la operación.

Utilice esta opción si no va a necesitar el archivo HTML de Fireworks después de insertarlo. Esta opción no afecta al archivo PNG origen asociado con el archivo HTML.

Nota: Si el archivo HTML se encuentra en una unidad de red, se elimina de forma permanente, no se desplaza a la Papelera de reciclaje o Papelera.
- 6 Haga clic en Aceptar para insertar el código HTML, junto con sus imágenes, divisiones y código Javascript asociados, en el documento de Dreamweaver.

Copia de HTML de Fireworks al Portapapeles para su uso en Dreamweaver

Un método rápido para colocar código HTML generado por Fireworks en Dreamweaver es copiarlo al Portapapeles desde Fireworks y pegarlo directamente en un documento de Dreamweaver. Todo el código HTML y JavaScript asociado con el documento de Fireworks se copia en el documento de Dreamweaver, las imágenes se exportan a un lugar especificado y Dreamweaver actualiza el código HTML con vínculos a esas imágenes en el sitio.

Nota: Antes de copiar al Portapapeles, asegúrese de elegir Dreamweaver como estilo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Para copiar código HTML de Fireworks al Portapapeles para su uso en Dreamweaver:

Copie código HTML al Portapapeles desde Fireworks y péguelo en un documento de Dreamweaver. Para más información, consulte “Copia del código HTML en el portapapeles” en la página 357.

Copia de código de un archivo exportado por Fireworks y pegado en Dreamweaver

Es posible abrir un archivo HTML exportado por Fireworks en Dreamweaver y copiar y pegar manualmente secciones seleccionadas de código en otro documento de Dreamweaver.

Nota: Antes de exportar desde Fireworks, asegúrese de elegir Dreamweaver como estilo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Para copiar código de un archivo exportado por Fireworks y pegarlo en Dreamweaver:

Exporte un archivo HTML de Fireworks y luego copie y pegue el código en un documento existente de Dreamweaver. Para más información, consulte “Copia y pegado de código HTML de un archivo Fireworks exportado” en la página 359.

Actualización de código HTML de Fireworks exportado a Dreamweaver

El comando Actualizar HTML de Fireworks permite realizar cambios en un documento HTML que se ha exportado previamente a Dreamweaver.

Nota: Aunque Actualizar HTML es una práctica función para actualizar código HTML exportado a Dreamweaver, HTML de ida y vuelta aporta más ventajas aún. Para más información, consulte “Edición de archivos de Fireworks en Dreamweaver” en la página 371.

El comando Actualizar HTML permite editar una imagen PNG origen en Fireworks y, a continuación, actualizar automáticamente los archivos de imagen y de código HTML exportados que se hayan colocado en un documento de Dreamweaver. Este comando es capaz de actualizar archivos de Dreamweaver aunque Dreamweaver no esté ejecutándose.

Nota: Antes de actualizar HTML de Fireworks, asegúrese de elegir Dreamweaver como estilo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte "Ajuste de las opciones de exportación de HTML" en la página 361.

Para actualizar el código HTML de Fireworks colocado en Dreamweaver:

- 1 En Fireworks realice modificaciones en el documento PNG que desee.
- 2 Elija Archivo > Actualizar HTML, o bien haga clic en el botón Exportación rápida y elija Actualizar HTML en el menú emergente Dreamweaver.
- 3 Desplácese al archivo de Dreamweaver que contiene el código HTML que desea actualizar, y haga clic en Abrir.
- 4 Desplácese a la carpeta de destino donde desee colocar los archivos de imágenes actualizados y haga clic en Abrir.

Fireworks actualiza el código HTML y JavaScript del documento de Dreamweaver. Fireworks también exporta las imágenes actualizadas asociadas con el código HTML y las coloca en la carpeta de destino especificada.

Si Fireworks no encuentra el código HTML correspondiente, ofrece la opción de insertar nuevo código HTML en el documento de Dreamweaver. Fireworks coloca la sección JavaScript del nuevo código al principio del documento y la tabla HTML o el vínculo con la imagen al final.

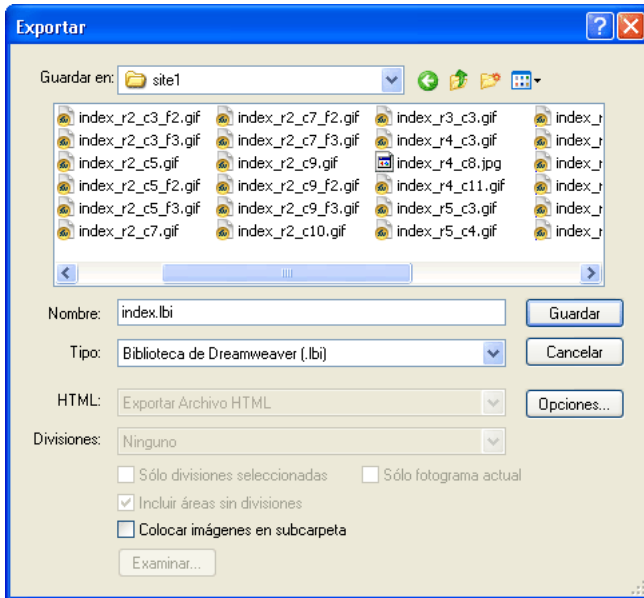
Exportación de archivos de Fireworks a bibliotecas de Dreamweaver

Los elementos de biblioteca de Dreamweaver simplifican el proceso de editar y actualizar componentes frecuentes de un sitio web, como logotipos de empresa u otros gráficos que aparecen en todas las páginas de un sitio. Un elemento de biblioteca es una porción de un archivo HTML ubicado en una carpeta denominada Library en el directorio raíz del sitio. Los elementos de biblioteca aparecen en la paleta de biblioteca de Dreamweaver. Es posible arrastrar una copia de esa paleta a cualquier página de un sitio web.

Un elemento de biblioteca no se puede editar directamente en el documento de Dreamweaver; sólo es posible editar el elemento de biblioteca maestro. Después, se puede indicar a Dreamweaver que actualice todas las copias de dicho elemento colocadas en el sitio web. Los elementos de biblioteca de Dreamweaver equivalen en gran parte a los símbolos de Fireworks; los cambios realizados en el documento de biblioteca maestra (LBI) se reflejan en todas las copias de la biblioteca presentes en el sitio.

Para exportar un documento de Fireworks como elemento de biblioteca de Dreamweaver:

- 1 Elija Archivo > Exportar.
- 2 Seleccione Biblioteca de Dreamweaver en el menú emergente Guardar como archivos de tipo.



Elija la carpeta Library en el sitio de Dreamweaver como lugar en que colocar los archivos. Si no existe, utilice el cuadro de diálogo Seleccionar carpeta para crear o buscar la carpeta. La carpeta debe tener el nombre Library, con el uso indicado de mayúsculas y minúsculas pues Dreamweaver las diferencia.

Nota: Dreamweaver no reconocerá el archivo exportado como elemento de biblioteca salvo que se haya guardado en la carpeta Library.

- 3 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre para el archivo.
- 4 Si la imagen contiene divisiones, elija opciones de división. Para más información, consulte “Exportación de un documento con divisiones” en la página 351.
- 5 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta para definir una carpeta independiente para guardar las imágenes.
- 6 Haga clic en Guardar.

Edición de archivos de Fireworks en Dreamweaver

HTML de ida y vuelta es una versátil característica que integra estrechamente Fireworks y Dreamweaver. Esta técnica permite realizar cambios en una de las aplicaciones y verlos reflejados sin problemas en la otra. Con HTML de ida y vuelta, se utiliza la integración de la ejecución y edición para modificar imágenes y tablas generadas por Fireworks y colocadas en un documento de Dreamweaver. Dreamweaver ejecuta automáticamente el archivo PNG origen de Fireworks correspondiente a la imagen o tabla colocada, y permite realizar las modificaciones que se deseen en Fireworks. Los cambios que se efectúen en Fireworks se aplican a la imagen o tabla colocada al volver a Dreamweaver.

Nota: Antes de trabajar con HTML de ida y vuelta, es preciso llevar a cabo algunas tareas preliminares. Para más información, consulte “Definición de las opciones de ejecución y edición” en la página 377.

Acerca de HTML de ida y vuelta

Fireworks reconoce y conserva la mayoría de los cambios realizados en un documento en Dreamweaver, lo que incluye modificación de vínculos, edición de mapas de imágenes, modificación de texto y código HTML en divisiones HTML y comportamientos compartidos entre Fireworks y Dreamweaver. El Inspector de propiedades de Dreamweaver ayuda a identificar las imágenes, divisiones de tabla y tablas generadas por Fireworks en un documento.

Aunque Fireworks admite muchos de los tipos de modificaciones de Dreamweaver, la realización de cambios radicales en la estructura de una tabla en Dreamweaver puede generar diferencias irreconocibles entre las dos aplicaciones. Si se efectúan cambios radicales en el diseño de una tabla en Dreamweaver y luego se intenta ejecutar y editar la tabla en Fireworks, aparece un mensaje advirtiendo de que los cambios que se realicen en Fireworks reemplazarán los efectuados previamente en la tabla en Dreamweaver. Para modificar el diseño de una tabla considerablemente, es conveniente utilizar la función de ejecución y edición de Dreamweaver para editar la tabla en Fireworks.

Edición de imágenes de Fireworks

Es posible ejecutar Fireworks para editar imágenes individuales colocadas en un documento de Dreamweaver.

Nota: Antes de editar gráficos de Fireworks desde Dreamweaver, es preciso llevar a cabo algunas tareas preliminares. Para más información, consulte “Definición de las opciones de ejecución y edición” en la página 377.

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.) Haga clic en el botón Editar del 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 en el menú contextual. Dreamweaver inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto ya.
- 3 Si el sistema le pregunta, especifique si desea buscar un archivo de Fireworks como origen para la imagen colocada. Para más información sobre los archivos PNG origen de Fireworks, consulte “Almacenamiento de archivos de Fireworks” en la página 82.
- 4 En Fireworks, edite la imagen. La ventana del documento indica que se está editando una imagen de Dreamweaver.

Dreamweaver reconoce y conserva todas las modificaciones aplicadas a la imagen en Fireworks.
- 5 Al finalizar la edición, haga clic en Hecho en la ventana del documento.

La imagen se exporta con la configuración de optimización actual, el archivo GIF o JPEG utilizado por Dreamweaver se actualiza y el archivo PNG origen se guarda en caso de haberse seleccionado.

Nota: Cuando se abre una imagen desde la ventana del sitio de Dreamweaver, las funciones de integración con Fireworks descritas anteriormente no están activas; Fireworks no abre el archivo PNG original. Para utilizar las funciones de integración con Fireworks, hay que abrir las imágenes desde la ventana del documento de Dreamweaver.

Edición de tablas de Fireworks

Cuando se 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.

Nota: Antes de editar tablas de Fireworks desde Dreamweaver, es preciso llevar a cabo algunas tareas preliminares. Para más información, consulte "Definición de las opciones de ejecución y edición" en la página 377.

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.) Haga clic en el botón Editar del Inspector de propiedades.
 - Haga clic en la esquina superior izquierda de la tabla para seleccionarla y, a continuación, en Editar en el Inspector de propiedades.
 - Selecciona una imagen en la tabla y haga clic en Editar en el Inspector de propiedades.
 - Mantenga pulsada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en la imagen que desee editar.
 - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la imagen, y seleccione Editar con Fireworks en el menú contextual.

Dreamweaver inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto ya. El archivo PNG origen de toda la tabla aparece en la ventana del documento.

Nota: Para más información sobre los archivos PNG origen de Fireworks, consulte "Almacenamiento de archivos de Fireworks" en la página 82.

- 3 En Fireworks, realice las modificaciones que desee.

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.

Los archivos HTML y de divisiones de la imagen se exportan con la configuración de optimización actual, la tabla colocada en Dreamweaver se actualiza y el archivo PNG origen se guarda.

Acerca de los comportamientos de Dreamweaver

Si un solo gráfico no dividido de Fireworks se inserta en un documento de Dreamweaver y se aplica un comportamiento de Dreamweaver, ese gráfico tendrá una división encima cuando se ejecute y edite en Fireworks. La división no estará visible inicialmente porque las divisiones se desactivan de forma automática al ejecutar y editar gráficos individuales no divididos a los que se han aplicado comportamientos de Dreamweaver. Para ver la división, hay que activar su visibilidad en la capa de Web del panel Capas.

Cuando en Fireworks se ven las propiedades de una división que tiene asignado un comportamiento de Dreamweaver, el cuadro de texto Vínculo del Inspector de propiedades puede mostrar `javascript:;.` La eliminación de este texto es inocua. Es posible sobrescribirlo para introducir una dirección URL, si así se desea, y el comportamiento seguirá intacto cuando se vuelva a Dreamweaver.

Dreamweaver admite todos los comportamientos que se apliquen en Fireworks, incluso los necesarios para los rollovers y los botones. Los siguientes comportamientos de Dreamweaver se admiten en Fireworks durante una sesión de ejecución y edición:

- Rollover simple
- Intercambiar imagen
- Restaurar imagen intercambiada
- Definir texto de barra de estado
- Definir Imagen de barra de navegación
- Menú emergente

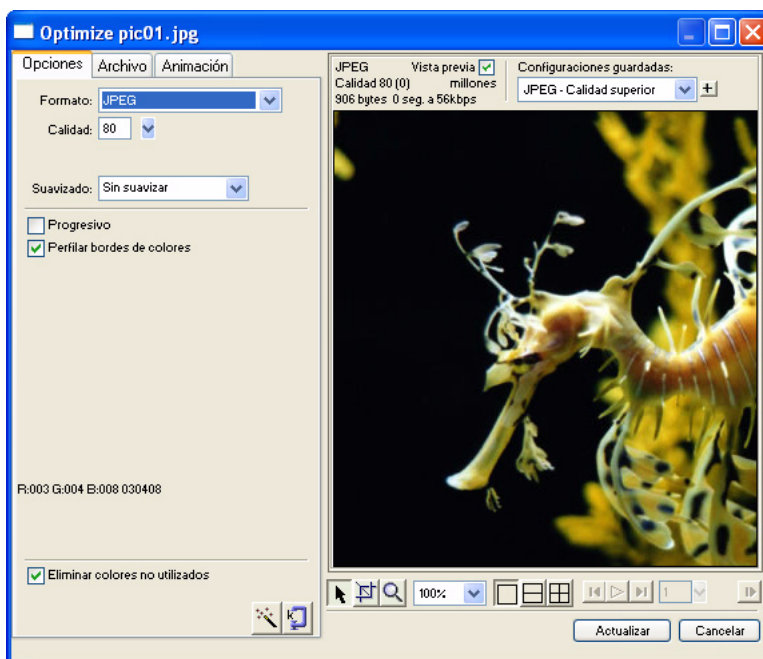
Optimización de imágenes y animaciones de Fireworks colocadas en Dreamweaver

Es posible 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 y elija Comandos > Optimizar imagen en Fireworks.
- 2 Si el sistema le pregunta, especifique si desea ejecutar un archivo de Fireworks como origen para la imagen colocada.

Se abre un cuadro de diálogo. Aunque la barra de título no contiene un nombre, en realidad se trata del cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación de Fireworks.



- 3 Realice las ediciones que desee en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación:
 - Para modificar la configuración de optimización, haga clic en la ficha Opciones. Para más información, consulte “Uso de la Presentación preliminar de la exportación” en la página 329.
 - Para modificar el tamaño y el área de la imagen exportada, haga clic en la ficha Archivo y cambie los parámetros que desee. Si modifica las dimensiones de la imagen en Fireworks, también deberá restablecerlas en el Inspector de propiedades cuando vuelva a Dreamweaver.
 - Para editar los parámetros de animación de la imagen, haga clic en la ficha Animación y cambie las opciones que desee.
- 4 Cuando termine de editar la imagen, haga clic en Actualizar.

La imagen se exporta con la nueva configuración de optimización, el archivo GIF o JPEG colocado en Dreamweaver se actualiza y el archivo PNG origen se guarda en caso de haberse seleccionado.

Si ha cambiado el formato de la imagen, el verificador de vínculos de Dreamweaver solicita actualizar las referencias a la imagen. Por ejemplo, si cambió el formato de la imagen mi_imagen de GIF a JPEG y hace clic en Aceptar en respuesta a la solicitud del verificador, todas las referencias a mi_imagen.gif del sitio se cambian por mi_imagen.jpg.

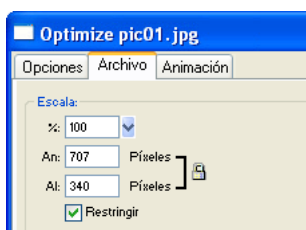
Cambio del tamaño de las imágenes de Fireworks colocadas

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.

Nota: Si modifica las dimensiones de la imagen en Fireworks, también deberá restablecerlas en el Inspector de propiedades cuando vuelva a Dreamweaver.

Para especificar las dimensiones de la imagen exportada:

- 1 En Fireworks, en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación, haga clic en la ficha Archivo.
- 2 Para ajustar la escala de la imagen al exportarla, especifique un porcentaje de escala o introduzca la anchura y altura en píxeles que desee. Seleccione Restringir para ajustar la anchura y la altura de forma proporcional.



- 3 Para exportar un área seleccionada de la imagen, seleccione la opción Exportar área y efectúe una de las operaciones siguientes para especificar el área de exportación:
 - Arrastre el borde discontinuo que aparece alrededor de la presentación preliminar hasta que encierre el área de exportación deseada. (Arrastre dentro de la presentación preliminar para poder ver las áreas ocultas.)

- Introduzca las coordenadas de píxeles de los contornos del área de exportación.

Exportar área
 X: An.:
 Y: Al.:

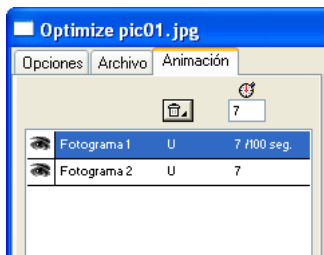
Modificación de la configuración de animación

En la ejecución y optimización de animaciones colocadas de Fireworks también es posible editar su configuración. Las opciones de animación del cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación son similares a las disponibles en el panel Fotogramas de Fireworks.

Nota: Durante una sesión de optimización iniciada desde Dreamweaver, no es posible editar los elementos gráficos individuales contenidos en una animación de Fireworks. Para editarlos, debe ejecutar y editar la animación de Fireworks. Para más información, consulte "Edición de archivos de Fireworks en Dreamweaver" en la página 371.

Para editar una imagen animada:

- 1 En el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación de Fireworks, haga clic en la ficha Animación.
- 2 Utilice los siguientes métodos para obtener una presentación preliminar de los fotogramas de la animación en cualquier momento:
 - Para presentar un solo fotograma, selecciónelo en la lista situada en lado izquierdo del cuadro de diálogo o bien utilice los controles de fotograma situados en el área inferior derecha del cuadro de diálogo.
 - Para reproducir la animación, haga clic en el control Reproducir/Detener situado en el área inferior derecha del cuadro de diálogo.
- 3 Edite la animación:
 - Para especificar el método de eliminación de un fotograma, seleccione el fotograma en la lista y elija una opción en el menú emergente (indicado por el icono de cubo de basura).
 - Para establecer la demora de un fotograma, selecciónelo en la lista e introduzca el tiempo de demora en centésimas de segundo.



- Para definir que la animación se reproduzca de forma repetida, haga clic en el botón Bucle y elija el número de repeticiones en el menú emergente.
- Seleccione la opción Recorte automático para recortar cada fotograma como un área rectangular, de manera que sólo se dé salida al área de la imagen que difiera entre fotogramas. La selección de esta opción reduce el tamaño del archivo.

- Seleccione la opción Diferencia automática para dar salida sólo a los píxeles que cambien entre fotografías. La selección de esta opción reduce el tamaño del archivo.

Definición de las opciones de ejecución y edición

Para utilizar con eficacia HTML de ida y vuelta, es conveniente llevar a cabo algunas tareas preliminares, como convertir Fireworks en el editor de imágenes principal en Dreamweaver y especificar las preferencias de ejecución y edición en Fireworks.

Nota: También se debería definir un sitio local en Dreamweaver antes de trabajar con HTML de ida y vuelta. Para obtener más información, consulte *Utilización de Dreamweaver MX*.

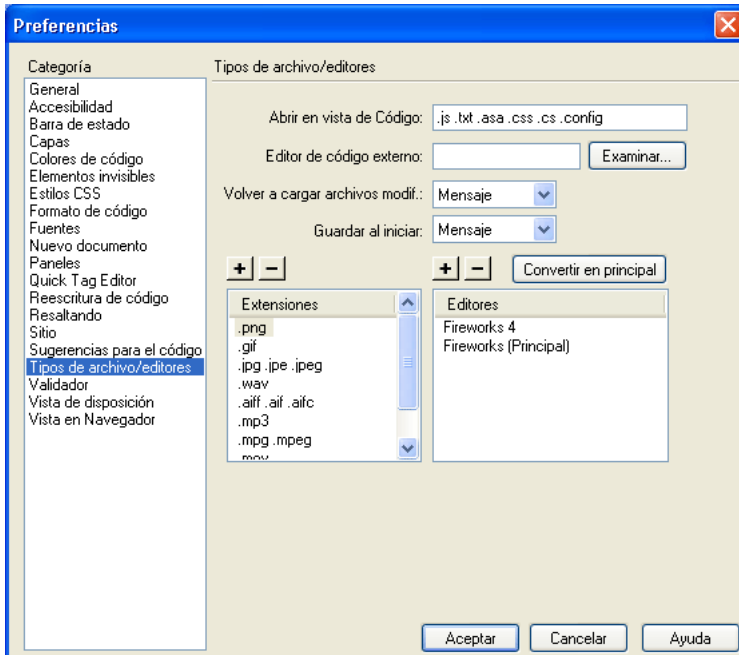
Designación de Fireworks como editor externo principal de Dreamweaver

Dreamweaver ofrece preferencias para ejecutar automáticamente determinadas aplicaciones con el fin de editar tipos de archivos específicos. Para utilizar las funciones de ejecutar y editar de Fireworks, asegúrese de establecer Fireworks como editor principal de archivos GIF, JPEG y PNG en Dreamweaver.

Aunque es posible utilizar versiones anteriores de Fireworks como editor externo de imágenes, dichas versiones ofrecen una capacidad limitada de ejecutar y editar. Cuando se trabaja con HTML de ida y vuelta, Fireworks 4 no admite totalmente las ediciones realizadas en las propiedades de las celdas de las tablas de Dreamweaver, ni admite los comportamientos aplicados en Dreamweaver. 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 como editor externo principal de imágenes de Dreamweaver:

- 1 En Dreamweaver, elija Edición > Preferencias y seleccione Tipos de archivo/editores.
- 2 En la lista de extensiones, seleccione una extensión de archivo de imagen web (.gif, .jpg o .png).
- 3 Si Fireworks aparece en la lista Editores, selecciónelo. Si Fireworks no está en la lista, haga clic en el botón más (+), localice la aplicación Fireworks en el disco duro y haga clic en Abrir.



- 4 Haga clic en Convertir en principal.
- 5 Repita los pasos del 2 al 4 para definir Fireworks como editor principal para otras extensiones de archivos de imagen web.

Acerca de Design Notes y los archivos de origen

Siempre que se exporta un archivo de Fireworks a un sitio de Dreamweaver desde un PNG origen guardado, Fireworks escribe una nota de diseño con información sobre el archivo. Por ejemplo, al exportar una tabla, Fireworks escribe una nota de diseño para cada imagen exportada. Estas notas de diseño (Design Notes) contienen referencias al archivo PNG origen que generó dinámicamente los archivos exportados.

Si se ejecuta y edita un archivo de imagen de Fireworks desde Dreamweaver, éste utilizará la nota de diseño para localizar el PNG origen de dicho archivo. Para obtener el mejor resultado, es conveniente guardar siempre el archivo PNG origen y los archivos exportados de Fireworks en un sitio de Dreamweaver. De esta forma, cualquier usuario que comparta el sitio siempre podrá 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 se manejan los archivos PNG origen al ejecutar archivos de Fireworks desde otra aplicación.

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 nota de diseño con la ruta de acceso correcta al archivo PNG origen. En los demás casos, incluidos todos los casos de ejecución y edición de imágenes de Fireworks, Dreamweaver ejecuta automáticamente el archivo PNG origen, solicitando que se localice dicho archivo en caso de no poder encontrarlo.

Para especificar las preferencias de ejecución y edición de Fireworks:

- 1 En Fireworks, elija Editar > Preferencias.

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

- 2 Haga clic en la ficha Ejecutar y editar (Windows) o elija la opción del mismo nombre en el menú emergente (Macintosh).
- 3 Especifique las opciones de preferencia para editar u optimizar imágenes de Fireworks colocadas en una aplicación externa:

Utilizar siempre origen PNG 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 se ejecuta o no el archivo PNG origen. Cuando se edita u optimiza una imagen colocada, Fireworks muestra un mensaje que solicita tomar una decisión de ejecución y edición. También es posible especificar preferencias de ejecución y edición generales en la respuesta a dicho mensaje.

Funcionamiento con Macromedia Flash MX

Fireworks se integra bien con Macromedia Flash. Es fácil exportar vectores, mapas de bits, gráficos de botón con varios estados y animaciones desde Fireworks para utilizarlos en Flash. La funcionalidad de ejecución y edición también facilita la edición de gráficos de Fireworks desde dentro de Flash.

Nota: Los comportamientos de los botones y otros tipos de interactividad de Fireworks no se importan en Flash.

Colocación de archivos de Fireworks en Flash

Existen varias formas posibles de colocar gráficos de Fireworks en Flash. La mejor es importar un archivo PNG de Fireworks. Este método aporta el máximo control sobre la manera en que los gráficos y las animaciones se importan en Flash.

Aunque con menos control, también es posible importar archivos JPEG, GIF, PNG y SWF exportados por Fireworks. Además cabe la posibilidad de copiar manualmente gráficos en Fireworks y pegarlos en Flash.

Importación de archivos PNG de Fireworks en Flash

Es posible importar archivos PNG origen de Fireworks directamente en Flash sin tener que exportar a ningún otro formato gráfico. Todos los vectores, mapas de bits, gráficos de botón con varios estados y animaciones de Fireworks se pueden importar en Flash.

Nota: Los comportamientos de los botones y otros tipos de interactividad de Fireworks no se importan en Flash.

Cuando se importa un archivo PNG de Fireworks en Flash, se puede elegir entre varias opciones de importación. Es posible importar todas las capas y objetos como símbolos de biblioteca o importar todo el contenido en una sola capa nueva. Con los objetos vectoriales y de texto, se puede mantener su editabilidad por completo o elegir que se mantenga el aspecto sólo cuando los objetos tengan efectos aplicados u otras propiedades no disponibles en Flash. También se puede renunciar a la capacidad de edición e importar el archivo PNG de Fireworks como una imagen plana de mapa de bits individual.

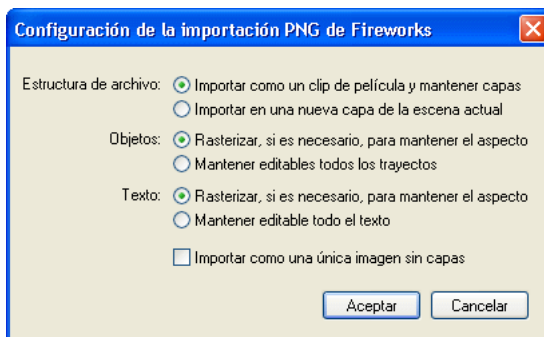
Para importar un archivo PNG de Fireworks en Flash:

- 1 Guarde el documento en Fireworks.

Para obtener información sobre cómo guardar archivos, consulte “Almacenamiento de archivos de Fireworks” en la página 82.

- 2 Cambie a un documento abierto en Flash.
- 3 (Opcional) Haga clic en el fotograma clave y en la capa en que desea importar el contenido de Fireworks. Esto sólo es necesario si va a importar el archivo PNG como símbolo de biblioteca (clip de película).
- 4 Elija Archivo > Importar.
- 5 En el cuadro de diálogo Importar, desplácese al archivo PNG, selecciónelo y haga clic en Aceptar.

Se abre el cuadro de diálogo Configuración de Importación PNG de Fireworks.



- 6 Elija una opción de estructura de archivo:

Importar como un clip de película y mantener capas importa el archivo de Fireworks como un clip de película con todas las capas y fotogramas del archivo original de Fireworks. El clip de película se inserta en la capa y el fotograma clave actuales. Si no se seleccionó un fotograma clave antes de importar, el clip de película se coloca en el fotograma clave anterior.

Importar en una nueva capa de la escena actual importa el archivo de Fireworks en una sola capa nueva, con todos sus fotogramas intactos.

- 7 Elija la manera en que se importarán los objetos vectoriales y el texto:

Rasterizar, si es necesario, para mantener el aspecto preserva la editabilidad de los objetos vectoriales, salvo que tengan efectos, rellenos o trazos especiales que Flash no admita. Para preservar el aspecto de tales objetos, Flash los convierte en imágenes de mapa de bits no editables.

Mantener editables todos los trayectos preserva la editabilidad de todos los objetos vectoriales. Si los objetos vectoriales tienen efectos, rellenos o trazos especiales que Flash no admite, esas propiedades se pierden.

8 Elija la manera en que se importará el texto:

Rasterizar, si es necesario, para mantener el aspecto preserva la editabilidad del texto, salvo que tenga efectos, rellenos o trazos especiales que Flash no admita. Para preservar el aspecto de texto con esas características, Flash lo convierte en una imagen de mapa de bits no editable.

Mantener editable todo el texto preserva la editabilidad de todo el texto. Si los objetos de texto tienen efectos, rellenos o trazos especiales que Flash no admite, esas propiedades se pierden.

9 Elija la opción Importar como una única imagen sin capas si desea importar el archivo como una sola imagen de mapa de bits y perder toda la editabilidad.

Nota: Si se selecciona esta opción, las demás opciones del cuadro de diálogo no estarán disponibles.

10 Haga clic en Aceptar.

El archivo PNG de Fireworks se importa en Flash en función de las opciones elegidas.

Copia y pegado de gráficos de Fireworks en Flash

Un método rápido para colocar gráficos de Fireworks en Flash es copiarlos y pegarlos.

Nota: Para copiar gráficos en versiones anteriores de Flash, hay que elegir Editar > Copiar contornos de trazado.

Cuando los gráficos de Fireworks se copian y pegan en Flash, se pierden algunos atributos, como los efectos automáticos y las texturas. Además, Flash sólo admite los rellenos sólidos y degradados y los trazos básicos.

Para copiar y pegar gráficos en Flash:

1 Seleccione el objeto u objetos que desea copiar.

2 Elija Editar > Copiar o haga clic en el botón Exportación rápida y elija Copiar en el menú emergente Macromedia Flash.

3 En Flash, cree un nuevo documento y elija Edición > Pegar.

Nota: Para que los objetos sean editables como objetos vectoriales independientes en Flash, tal vez deba desagruparlos mediante Modificar > Desagrupar.

Acerca de la exportación de gráficos de Fireworks a otros formatos para su uso en Flash

Es posible exportar los gráficos de Fireworks como archivos JPEG, GIF y PNG, y luego importarlos en Flash.

Para obtener información sobre la exportación de JPEG y GIF, consulte “Exportación de una única imagen” en la página 350. Para más información sobre la exportación al formato PNG, consulte “Exportación de archivos PNG con transparencia” en la página 383. Para la importación de cualquiera de estos formatos en Flash, consulte “Importación en Flash de gráficos y animaciones exportados por Fireworks” en la página 383.

Nota: Aunque PNG es el formato de archivo nativo de Fireworks, los archivos gráficos PNG exportados desde Fireworks son diferentes a los PNG origen que se guardan en Fireworks. Los archivos PNG exportados no son diferentes a los GIF o JPEG; sólo contienen datos de la imagen, sin información adicional como divisiones, capas, interactividad, efectos automáticos ni ningún otro contenido editable. Para más información sobre los archivos PNG origen, consulte “Almacenamiento de archivos de Fireworks” en la página 82.

Exportación de gráficos y animaciones de Fireworks como archivos SWF

Es posible exportar los gráficos y animaciones de Fireworks como archivos SWF de Flash. Son varias las opciones que se pueden elegir para determinar cómo se exportan los objetos.

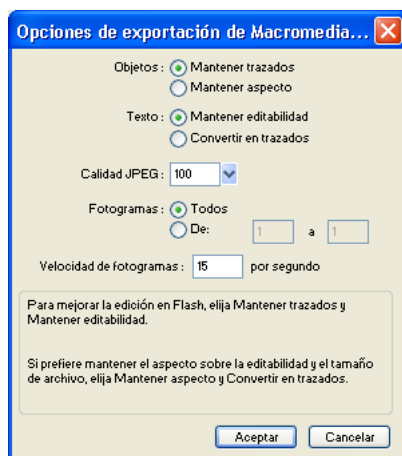
Algunos de los formatos se pierden a menos que se elija Mantener aspecto en el cuadro de diálogo Opciones de exportación de Flash SWF. El color y el tamaño de los trazos se mantienen. Los formatos que se pierden al exportar al formato SWF son los siguientes:

- Efectos automáticos
- Categorías de relleno y trazo, texturas y bordes fundidos
- Suavizado de los objetos (Flash Player aplica el suavizado en todo el documento, por lo que la exportación también lo aplica así)
- Opacidad y modos de mezcla (los objetos con opacidad se convierten en símbolos con un canal alfa)
- Capas
- Máscaras
- Objetos de división, mapas de imagen y comportamientos
- Algunas de las opciones de formatos de texto, como el ajuste entre caracteres y los trazos de mapa de bits

Para exportar un gráfico o animación de Fireworks como archivo SWF:

- 1 Elija Archivo > Exportar o haga clic en el botón Exportación rápida y elija Exportar SWF en el menú emergente Macromedia Flash.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 3 Seleccione Macromedia Flash SWF en el menú emergente Guardar como archivos de tipo.
- 4 Haga clic en el botón Opciones.

Aparece el cuadro de diálogo Opciones de exportación de Flash SWF.



- 5 En la sección Objetos, elija una de las opciones siguientes:
 - Mantener trazados** permite mantener la editabilidad de los trazados. Se pierden los efectos y los formatos.
 - Mantener aspecto** convierte los objetos de vectores en objetos de mapa de bits y preserva el aspecto de los trazos y rellenos aplicados. Se pierde la posibilidad de edición.
- 6 En la sección Texto, elija una de las opciones siguientes:
 - Mantener editabilidad** preserva la posibilidad de editar el texto. Se pierden los efectos y los formatos.
 - Convertir en trazados** convierte el texto en trazados y preserva el espaciado y el ajuste entre caracteres introducidos en Fireworks. Se pierde la posibilidad de edición como texto.
- 7 Establezca la calidad de las imágenes JPEG mediante el deslizador emergente Calidad JPEG.
- 8 Seleccione los fotogramas que se exportarán y la velocidad de fotogramas por segundo.
- 9 Haga clic en Aceptar.
- 10 En el cuadro de diálogo Exportar, haga clic en Guardar.

Para obtener información sobre la importación de un archivo SWF exportado en Flash, consulte “Importación en Flash de gráficos y animaciones exportados por Fireworks” en la página 383.

Exportación de archivos PNG con transparencia

El formato PNG admite transparencia con imágenes en color de 32 bits. El formato PNG de Fireworks, que es el de origen para Fireworks, también admite transparencia con imágenes en color de 32 bits. Los archivos PNG origen de Fireworks se pueden importar directamente en Flash.

También es posible crear transparencia con un PNG de 8 bits. Los gráficos PNG de 8 bits de Fireworks con transparencia se pueden exportar para su inserción en Flash.

Para exportar un archivo PNG de 8 bits con transparencia:

- 1 En Fireworks, elija Ventana > Optimizar para abrir el panel Optimizar si no está abierto ya.
- 2 Elija PNG 8 como Formato del archivo de exportación y Transparencia alfa en el menú emergente de transparencia.
- 3 Elija Archivo > Exportar.
- 4 Seleccione Sólo imágenes en el menú emergente Guardar como archivos de tipo. Asigne un nombre al archivo y haga clic en Guardar.

Para obtener información sobre la importación en Flash de los archivos PNG exportados, consulte “Importación en Flash de gráficos y animaciones exportados por Fireworks” en la página 383.

Importación en Flash de gráficos y animaciones exportados por Fireworks

El comando Importar de Flash permite importar gráficos y animaciones que se exportaron en Fireworks.

Para importar en Flash gráficos y animaciones de Fireworks:

- 1 Cree un nuevo documento en Flash.
- 2 Elija Archivo > Importar y localice el archivo gráfico o de animación.
- 3 Haga clic en Abrir para importar el archivo.

Uso de Fireworks para editar gráficos importados en Flash

La integración de ejecución y edición permite que Fireworks modifique un gráfico que previamente se ha importado en Flash. Cualquier gráfico importado se puede editar de esta forma, aunque no se hubiera exportado desde Fireworks.

Nota: Los archivos PNG nativos de Fireworks importados en Flash son una excepción, salvo que se hayan importado como imágenes planas de mapa de bits.

Si el gráfico se exportó desde Fireworks, y se conservó el archivo PNG original junto con el gráfico exportado, es posible ejecutar el archivo PNG original en Fireworks desde dentro de Flash para realizar modificaciones. Al volver a Flash, tanto el archivo PNG como el gráfico en Flash estarán actualizados.

- 1 En Flash, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el archivo gráfico en el panel Biblioteca.

- 2 Elija Editar con Fireworks en el menú emergente.

Nota: Si Editar con Fireworks no aparece en el menú emergente, elija Editar con y localice la aplicación Fireworks.

- 3 Haga clic en Sí en el cuadro Buscar origen si desea localizar el archivo PNG original del gráfico de Fireworks, y haga clic en Abrir.

Nota: Si ha modificado las preferencias de ejecución y edición de Fireworks, es posible que no aparezca este cuadro de diálogo.

El archivo se abre en Fireworks y la ventana del documento indica que está editando un archivo desde Flash.

- 4 Realice cambios en la imagen y haga clic en Hecho cuando haya terminado.

Fireworks exporta un nuevo archivo gráfico a Flash y, si se ha modificado el archivo PNG original, también se guarda.

Acerca de la extensión de Fireworks con comandos personalizados creados en Flash

Con Flash, es posible crear películas SWF que contengan código JavaScript. Estas películas se pueden utilizar como comandos de Fireworks, accesibles desde el menú Comandos de Fireworks, o como paneles, en el menú Ventana.

Para más información, consulte *Extending Fireworks MX*, disponible como un archivo PDF en el CD de instalación de Macromedia Fireworks.

Funcionamiento con Macromedia FreeHand

Puesto que ambas aplicaciones admiten el uso de vectores, los gráficos vectoriales se pueden compartir fácilmente entre Fireworks y Macromedia FreeHand. Sin embargo, el aspecto de los objetos puede ser distinto, porque Fireworks y FreeHand no comparten todas las funciones. Para más información, consulte “Funcionamiento con otras aplicaciones de gráficos vectoriales” en la página 387.

Los procedimientos descritos en los apartados siguientes son de aplicación no sólo al uso de Fireworks con FreeHand, sino también al uso de Fireworks con otras aplicaciones de gráficos vectoriales, como Adobe Illustrator y CorelDraw. Para más información, consulte “Funcionamiento con otras aplicaciones de gráficos vectoriales” en la página 387.

Colocación de gráficos de FreeHand en Fireworks

Existen varias posibilidades para colocar gráficos de FreeHand en Fireworks. Es posible importarlos, copiarlos y pegarlos, o arrastrarlos y colocarlos. Fireworks MX admite los gráficos de FreeHand 7 o versiones posteriores.

Importación de gráficos de FreeHand en Fireworks

Fireworks puede importar gráficos vectoriales creados en FreeHand. Al hacerlo, es posible definir las siguientes opciones:

Escala permite especificar el porcentaje de escala del archivo importado.

Ancho y Alto permiten especificar la anchura y la altura del archivo importado en píxeles, pulgadas o centímetros.

Resolución especifica la resolución del archivo importado.

Suavizado permite suavizar los objetos importados para que no aparezcan bordes dentados. Esta opción se puede elegir por separado para los trazados y para el texto.

Nota: Para cambiar objetos seleccionados a borde suavizado o duro, utilice Modificar > Modificar el trazado > Relleno duro, Relleno Suavizado o Fundir relleno después de importar.

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

- Abrir una página sólo importa la página especificada.
- La opción Abrir páginas como fotogramas importa todas las páginas del documento y coloca cada una de ellas en un fotograma distinto.
- Ignorar capas importa todos los objetos en una misma capa.
- Recordar capas mantiene la estructura de capas del archivo importado.
- Convertir capas en fotogramas coloca cada capa del documento importado en un fotograma diferente.

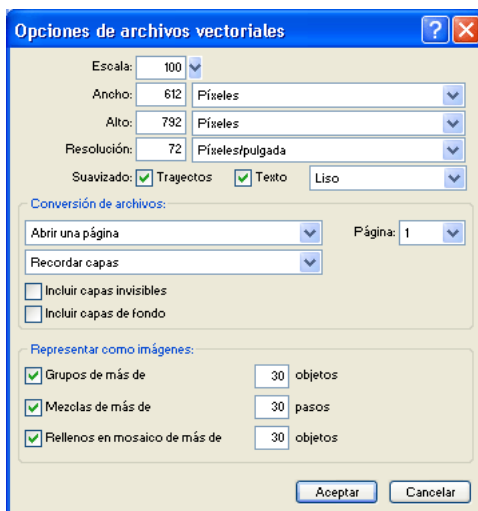
Incluir capas invisibles permite importar los objetos de capas desactivadas. Si no se selecciona, las capas invisibles no se importan.

Incluir capas de fondo importa los objetos situados en la capa de fondo del documento. Si no se selecciona, la capa de fondo no se importa.

Representar como imágenes convierte en mapa de bits los grupos complejos, las mezclas o los rellenos de mosaico y coloca cada uno de ellos como un solo objeto de mapa de bits en un documento de Fireworks. Especifique un número en el cuadro de texto para determinar cuántos objetos puede contener un grupo, mezcla o relleno en mosaico antes de convertirlo a mapa de bits durante la importación.

Para importar gráficos de vectores de un archivo de FreeHand:

- 1 En Fireworks, elija Archivo > Abrir para desplazarse al archivo de FreeHand y haga clic en Abrir. Aparece el cuadro de diálogo Opciones de archivos vectoriales.



- 2 Elija las opciones que desee.
- 3 Haga clic en Aceptar.

Copia y pegado o arrastre y colocación de gráficos de FreeHand en Fireworks

Para colocar rápidamente gráficos de FreeHand en Fireworks, es posible copiarlos y pegarlos o arrastrarlos y colocarlos.

Para copiar y pegar un gráfico seleccionado de FreeHand en Fireworks:

- 1 En FreeHand, elija Edición > Copiar.
- 2 Cree un nuevo documento en Fireworks o abra uno existente.
- 3 Seleccione Editar > Pegar.

Para arrastrar y colocar un gráfico de FreeHand en Fireworks:

Arrastre el gráfico desde FreeHand hasta un documento abierto en Fireworks.

Colocación de gráficos de Fireworks en FreeHand

Es posible exportar trazados de vectores de Fireworks a FreeHand. También cabe la posibilidad de copiar y pegar gráficos de vectores de Fireworks en FreeHand.

Para exportar un gráfico de vectores a FreeHand:

- 1 En Fireworks, elija Archivo > Exportar, o bien haga clic en el botón Exportación rápida y elija Exportar a FreeHand en el menú emergente FreeHand.

2 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.

3 Elija Illustrator 7 en el menú emergente Guardar como archivos de tipo.

Nota: Illustrator 7 es el formato de archivo gráfico que se utiliza para exportar de Fireworks a cualquier otra aplicación de gráficos vectoriales, incluso a Macromedia FreeHand. La mayoría de aplicaciones vectoriales puede leer el formato de archivo de Illustrator 7.

4 Haga clic en el botón Opciones.

5 En el cuadro de diálogo Opciones de exportación de Illustrator elija una de las opciones siguientes:

- Exportar sólo fotograma actual preserva los nombres de capa y exporta sólo el fotograma actual.

- Convertir fotogramas en capas exporta cada fotograma de Fireworks como una capa.

6 Seleccione Compatible con FreeHand para exportar el archivo para su uso en FreeHand.

Si selecciona Compatible con FreeHand, los mapas de bits no se exportan y los rellenos degradados se convierten en rellenos sólidos.

7 Haga clic en Aceptar.

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

Nota: Al exportar, Fireworks pone bordes duros en los objetos.

9 Cambie a un documento abierto en FreeHand.

10 Elija Archivo > Abrir o Archivo > Importar para desplazarse al archivo que exportó en Fireworks, y haga clic en Abrir.

Copia y pegado de vectores en FreeHand

Es posible utilizar el comando Copiar contornos de trazado para copiar los trazados seleccionados de Fireworks a FreeHand. El comando Copiar contornos de trazado copia sólo los trazados de Fireworks.

Nota: El método de copiar y pegar para colocar vectores de Fireworks en otras aplicaciones no sólo funciona con FreeHand, sino también con Illustrator, CorelDraw y Adobe Photoshop.

Para copiar trazados seleccionados de Fireworks:

1 Elija Editar > Copiar contornos de trazado o haga clic en el botón Exportación rápida y elija Copiar vectores en el menú emergente FreeHand.

2 Cambie a un documento abierto en FreeHand.

3 Elija Edición > Pegar para pegar los trazados.

Funcionamiento con otras aplicaciones de gráficos vectoriales

Fireworks puede compartir gráficos de vectores con otras aplicaciones de gráficos vectoriales, incluso Adobe Illustrator y CorelDraw. En Fireworks, estos gráficos se exportan e importan igual que con Macromedia FreeHand. Para más información, consulte “Funcionamiento con Macromedia FreeHand” en la página 384.

Características no admitidas

Puesto que Fireworks y otros editores de gráficos vectoriales no siempre comparten las mismas funciones, el aspecto de los objetos puede ser distinto.

Muchos editores de gráficos de vectores, incluido Macromedia FreeHand, no admiten las siguientes características de Fireworks:

- Efectos automáticos
- Modos de mezcla
- Rellenos de textura, patrones, tramados web y rellenos degradados
- Objetos de divisiones y mapas de imagen
- Varias opciones de formato de texto
- Guías, cuadrículas y color de lienzo
- Imágenes de mapa de bits
- Algunos trazos

Nota: Puesto que otros editores de gráficos vectoriales no admiten estas características, Fireworks no las incluye al exportar a esas aplicaciones.

De la misma forma, Fireworks no admite todas las características disponibles en otros editores de gráficos vectoriales. Por ejemplo, cuando Fireworks importa archivos de CorelDraw (CDR), realiza los siguientes ajustes para compensar las características no admitidas:

- 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 carácter y párrafo.
- Los colores se convierten a RVA.

Nota: Fireworks no puede abrir los archivos comprimidos de CorelDraw.

Funcionamiento con Macromedia Director

Es posible combinar la potencia de Fireworks y de Director. Fireworks permite exportar gráficos y contenido interactivo a Director. El proceso de exportación preserva los comportamientos y divisiones del gráfico. Es posible exportar con seguridad las imágenes divididas con rollovers e incluso las imágenes con capas. De este modo los usuarios de Director pueden sacar partido de las herramientas de optimización y de diseño de gráficos de Fireworks sin comprometer la calidad.

Nota: Si utiliza Director 8.0 o una versión anterior, debe descargar e instalar el Xtra (gratuito) Fireworks Import para Director en la dirección <http://www.macromedia.com/es/>.

Colocación de archivos de Fireworks en Director

Director puede importar imágenes planas de Fireworks, como JPEG y GIF. También puede importar las imágenes PNG de 32 bits con transparencia. Con respecto al contenido dividido, interactivo y animado, Director puede importar los archivos HTML de Fireworks.

Para obtener información sobre la exportación de imágenes planas de Fireworks como JPEG y GIF, consulte “Exportación de una única imagen” en la página 350.

Exportación de gráficos con transparencia

En Director, la transparencia se puede lograr importando imágenes PNG de 32 bits. En Fireworks se pueden exportar gráficos PNG de 32 bits con transparencia.

Para exportar un archivo PNG de 32 bits con transparencia:

- 1 En Fireworks, elija Ventana > Optimizar, cambie el formato del archivo de exportación a PNG 32 y defina Mate como transparente.
- 2 Elija Archivo > Exportar.
- 3 Seleccione Sólo imágenes en el menú emergente Guardar como archivos de tipo. Dé un nombre al archivo y haga clic en Guardar.

Exportación de contenido con capas y divisiones a Director

Exportando las divisiones de Fireworks a Director, es posible exportar el contenido con divisiones e interactivo, como botones e imágenes rollover. Exportando capas a Director, es posible exportar el contenido de Fireworks estructurado en capas, como por ejemplo animaciones.

Para exportar archivos de Fireworks a Director:

- 1 En Fireworks, elija Archivo > Exportar.
Nota: También puede hacer clic en el botón Exportación rápida y elegir Origen como capas u Origen como divisiones en el menú emergente Director. Elija Origen como capas si está exportando una animación y Origen como divisiones si se trata de contenido interactivo (por ejemplo, botones).
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, escriba un nombre de archivo y elija una carpeta de destino.
- 3 Seleccione Director en el menú emergente Guardar como archivos de tipo.
- 4 En el menú emergente Origen, elija una opción:
Capas de Fireworks exporta cada capa del documento. Elija esta opción si está exportando contenido estructurado en capas o una animación.
Divisiones de Fireworks exporta las divisiones del documento. Elija esta opción si está exportando contenido interactivo o con divisiones, como botones e imágenes rollover.
- 5 Seleccione Recortar imágenes para recortar automáticamente las imágenes y que los objetos encajen en cada fotograma.
- 6 Seleccione Colocar imágenes en subcarpeta para elegir una carpeta para las imágenes.
- 7 Haga clic en Guardar.

Importación de archivos de Fireworks en Director

En Director, es posible importar imágenes planas exportadas desde Fireworks, tales como archivos JPEG, GIF y PNG de 32 bits. También se pueden importar capas, divisiones y elementos interactivos de Fireworks mediante la inserción de código HTML de Fireworks.

Para importar una imagen plana de Fireworks:

- 1 En Director, elija File > Import.
- 2 Desplácese al archivo y haga clic en Import.

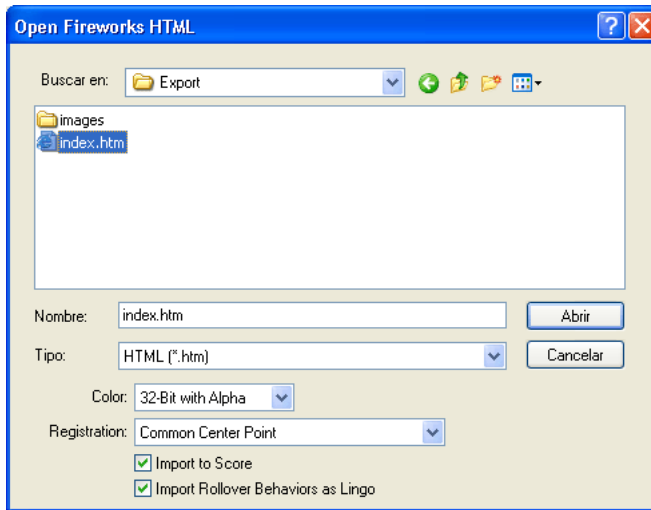
- 3 Elija las opciones que desee en el cuadro de diálogo Image Options: Para obtener información sobre cada opción, consulte *Utilización de Director*.
- 4 Haga clic en OK.
El gráfico importado aparece en el reparto ("cast") como un mapa de bits.

Para importar contenido distribuido en capas, con divisiones o interactivo de Fireworks:

- 1 En Director, elija Insert > Fireworks > Images from Fireworks HTML.

Nota: La ubicación y el nombre de este comando de menú pueden ser diferentes en función de la versión de Director que se utilice.

- 2 Localice el archivo HTML de Fireworks que exportó para utilizarlo en Director.
Aparece el cuadro de diálogo Open Fireworks HTML.



- 3 Si lo desea, cambie las opciones:

Color permite especificar una profundidad de color para los gráficos importados. Si contienen transparencia, elija color de 32 bits.

Registration permite definir el punto de registro de los gráficos importados.

Import Rollover Behaviors as Lingo convierte los comportamientos de Fireworks en código de Lingo.

Import to Score coloca los miembros del reparto en el Score al importar.

- 4 Haga clic en Abrir.

Los gráficos y el código del archivo HTML de Fireworks se importan.

Nota: Si está importando una animación de Fireworks, arrastre los fotogramas clave en Director para definir el tiempo de separación entre cada capa importada.

Edición de los miembros del reparto de Director en Fireworks

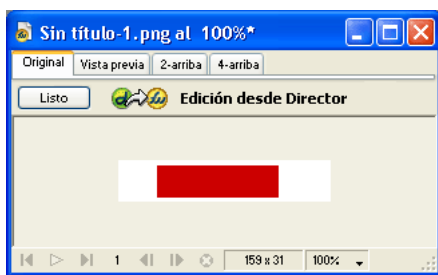
Con la integración de ejecución y edición, es posible realizar modificaciones en los miembros del reparto de Director ejecutando Fireworks desde dentro de Director para editarlos. También se puede ejecutar Fireworks desde dentro de Director para optimizarlos.

Para ejecutar Fireworks para editar un miembro del reparto de Director:

- 1 En Director, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el gráfico en la ventana Cast.
- 2 Elija Launch External Editor en el menú emergente.

Nota: Si Fireworks no se inicia como editor externo de imágenes, en Director elija File > Preferences > Editors y defina Fireworks como editor externo para los archivos de gráficos de mapa de bits.

El archivo se abre en Fireworks y la ventana del documento indica que se está editando desde Director.



- 3 Realice cambios en la imagen y haga clic en Hecho cuando haya terminado.
Fireworks exporta el nuevo archivo gráfico a Director.

Optimización de los miembros del reparto en Director

Es posible ejecutar Fireworks desde Director para realizar cambios rápidos de optimización a miembros seleccionados del reparto.

Para ejecutar Fireworks para cambiar las configuraciones de optimización de un miembro del reparto de Director:

- 1 En Director, seleccione el miembro del reparto en la ventana Cast y haga clic en Optimize in Fireworks en la ficha Bitmap del Property inspector.
- 2 En Fireworks, cambie los parámetros de optimización como desee.
- 3 Cuando termine, haga clic en Actualizar. Haga clic en Done si se abre el cuadro de diálogo MIX Editing.

La imagen se exporta de vuelta a Director con la nueva configuración.

Funcionamiento con Macromedia HomeSite

Fireworks y HomeSite se pueden utilizar juntos para crear y editar páginas web. Es fácil exportar y abrir código HTML de Fireworks en HomeSite, así como insertar gráficos de Fireworks en documentos de HomeSite. Pero, lo que es más importante, Fireworks y HomeSite comparten una versátil integración que permite ejecutar Fireworks desde HomeSite para editar gráficos web.

Colocación de imágenes de Fireworks en HomeSite

Las imágenes GIF o JPEG generadas por Fireworks se pueden insertar en un documento de HomeSite, pero antes hay que exportarlas desde Fireworks. Para obtener información sobre la exportación de imágenes GIF y JPEG, consulte “Exportación de una única imagen” en la página 350.

Para insertar una imagen de Fireworks en un documento de HomeSite:

1 En HomeSite, guarde el documento.

Nota: HomeSite crea rutas relativas a las imágenes, pero no puede hacerlo si el documento no se ha guardado.

2 En la ventana Resources, desplácese a la imagen de Fireworks que ha exportado.

3 Cree un vínculo a la imagen de Fireworks en el documento:

- Arrastre el archivo desde la ventana Resources hasta el lugar pertinente dentro del código HTML en la ficha Edit de la ventana de documento.
- En la ficha Edit de la ventana de documento, coloque el punto de inserción donde desee insertar la imagen de Fireworks, haga clic con el botón derecho en el archivo en la ventana Resources y elija Insert as Link.

Se crea un vínculo a la imagen de Fireworks en el código HTML. Haga clic en la ficha Browse para ver una presentación preliminar de la imagen dentro del documento.

Colocación de código HTML de Fireworks en HomeSite

Existen varias formas de colocar HTML de Fireworks en HomeSite. Es posible exportar código HTML de Fireworks o copiarlo al Portapapeles. También se puede abrir un archivo HTML exportado por Fireworks en HomeSite y copiar y pegar secciones seleccionadas de código. Además, el código exportado a HomeSite es fácil de actualizar mediante el comando Actualizar HTML de Fireworks.

Nota: Antes de exportar, copiar o actualizar HTML de Fireworks para su uso en HomeSite, asegúrese de definir el estilo de HTML como Generic en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Exportación de HTML de Fireworks a HomeSite

La exportación de HTML desde Fireworks genera un archivo HTML y los archivos de imagen pertinentes en el lugar especificado. Entonces el archivo HTML se puede abrir en HomeSite para continuar editándolo.

Nota: Antes de exportar, asegúrese de definir el estilo de HTML como Generic en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Para exportar HTML de Fireworks a HomeSite:

Exporte el documento a HTML en Fireworks, y luego abra el archivo exportado en HomeSite eligiendo File > Open. Para más información, consulte “Exportación del código HTML de Fireworks” en la página 356.

Copia de HTML de Fireworks al Portapapeles para su uso en HomeSite

Un método rápido para colocar código HTML generado por Fireworks en HomeSite es copiarlo al Portapapeles desde Fireworks y pegarlo directamente en un documento de HomeSite. Cuando se copia código HTML de Fireworks al Portapapeles, las imágenes necesarias se exportan a un lugar que se especifique.

Nota: Antes de copiar al Portapapeles, asegúrese de definir el estilo de HTML como Generic en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Para copiar código HTML de Fireworks para su uso en HomeSite:

Copie código HTML al Portapapeles desde Fireworks y péguelo en un documento nuevo de HomeSite. Para más información, consulte “Copia del código HTML en el portapapeles” en la página 357.

Copia de código de un archivo exportado por Fireworks y pegado en HomeSite

Es posible abrir un archivo HTML exportado por Fireworks en HomeSite y copiar y pegar manualmente secciones seleccionadas de código en otro documento de HomeSite.

Nota: Antes de exportar, asegúrese de definir el estilo de HTML como Generic en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Para copiar código de un archivo exportado por Fireworks y pegarlo en HomeSite:

Exporte un archivo HTML de Fireworks y luego copie y pegue el código en un documento existente de HomeSite. Para más información, consulte “Copia y pegado de código HTML de un archivo Fireworks exportado” en la página 359.

Actualización de código HTML de Fireworks exportado a HomeSite

El comando Actualizar HTML permite realizar cambios en un documento HTML de Fireworks que se ha exportado previamente a HomeSite.

Nota: Antes de actualizar HTML, asegúrese de definir el estilo de HTML como Generic en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Para actualizar código HTML de Fireworks exportado a HomeSite:

Utilice el comando Actualizar HTML en Fireworks. Para más información, consulte “Actualización del código HTML exportado” en la página 359.

Edición de imágenes de Fireworks en HomeSite

La integración de ejecución y edición permite modificar imágenes en un documento de HomeSite. HomeSite ejecuta automáticamente Fireworks y permite realizar las modificaciones que se deseen en la imagen. Al salir de Fireworks, las modificaciones que se hayan efectuado se aplican automáticamente a la imagen colocada en HomeSite. Juntas, las dos aplicaciones ofrecen un flujo de trabajo racionalizado para editar gráficos web en páginas HTML.

Para ejecutar y editar imágenes de Fireworks colocadas en HomeSite:

1 En HomeSite, guarde el documento.

2 Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic con el botón derecho del ratón en el archivo de imagen en una de las fichas Files de la ventana Resources.
- Haga clic con el botón derecho en la imagen en la ficha Thumbnails de la ventana Results.

- Haga clic con el botón derecho en la etiqueta `` del código HTML en la ficha Edit de la ventana de documento.
- 3** En el menú emergente, elija Editar en Macromedia Fireworks.
HomeSite inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto ya.
- 4** Si el sistema le pregunta, especifique si desea buscar un archivo de Fireworks como origen para la imagen colocada. Para más información sobre los archivos PNG origen de Fireworks, consulte “Almacenamiento de archivos de Fireworks” en la página 82.
- 5** En Fireworks, edite la imagen.
La ventana del documento indica que se está editando una imagen de Fireworks desde otra aplicación.
- 6** Al finalizar la edición, haga clic en Hecho en la ventana del documento.
La imagen actualizada se exporta de nuevo a HomeSite, y el archivo PNG origen se guarda en caso de haberse seleccionado.

Funcionamiento con Microsoft FrontPage

Fireworks dispone de versátiles funciones de integración cuando se utiliza en combinación con muchas aplicaciones, aunque no sean productos de Macromedia. Fireworks simplifica la creación y edición de diseños de página web con Microsoft FrontPage. Con HTML de ida y vuelta, resulta sencillo ejecutar Fireworks desde FrontPage para crear o editar gráficos y tablas HTML. HTML de ida y vuelta, que es una versátil función de integración que Fireworks comparte con FrontPage y con Macromedia Dreamweaver, permite realizar cambios en una de las aplicaciones y verlos reflejados sin problemas en la otra.

Colocación de imágenes de Fireworks en FrontPage

Los gráficos de Fireworks se pueden colocar en un documento de Frontpage de dos maneras distintas: colocando un gráfico de Fireworks terminado mediante el menú Insertar de FrontPage o creando un nuevo gráfico de Fireworks mediante el botón Editar en Fireworks de la barra de herramientas principal de FrontPage.

Inserción de imágenes de Fireworks en FrontPage

Las imágenes GIF o JPEG generadas por Fireworks se pueden insertar directamente en los documentos de FrontPage, pero antes hay que exportarlas desde Fireworks. Para obtener información sobre la exportación de imágenes GIF y JPEG, consulte “Exportación de una única imagen” en la página 350.

Para insertar una imagen de Fireworks en un documento de FrontPage:

- 1** En la vista de edición o código, coloque el punto de inserción donde desee que aparezca la imagen.
- 2** Elija Insertar > Imagen > Desde archivo.
- 3** Desplácese al archivo de Fireworks que desee y haga clic en Aceptar.

Creación de nuevas imágenes de Fireworks en FrontPage

Es posible ejecutar Fireworks desde dentro de FrontPage para crear una imagen sin divisiones.

Nota: Para crear una imagen con divisiones, primero hay que crear y exportar una imagen individual, sin divisiones. Posteriormente se puede ejecutar y editar el gráfico de nuevo en Fireworks para añadir divisiones e interactividad. Para más información sobre la ejecución y edición de gráficos existentes desde FrontPage, consulte “Edición de archivos de Fireworks en FrontPage” en la página 396.

Para crear una imagen de Fireworks sin divisiones desde FrontPage:

- 1 Haga clic en el botón Ejecutar y editar el gráfico seleccionado en Fireworks de la barra de herramientas principal de FrontPage.
- 2 Cuando aparezca un mensaje preguntando si desea crear una nueva imagen, haga clic en Sí. Fireworks se inicia, en el caso de que no esté abierto ya.
- 3 Abra un nuevo documento en Fireworks o cree una imagen.
- 4 Elija Archivo > Guardar cuando termine. Especifique un nombre y una carpeta para el archivo PNG origen en el cuadro de diálogo Guardar como, y haga clic en Guardar.
Para más información sobre cómo guardar archivos PNG de Fireworks, consulte “Almacenamiento de archivos de Fireworks” en la página 82.
- 5 Elija Archivo > Exportar. En el cuadro de diálogo Exportar, especifique un nombre y un lugar para el archivo de imagen exportado.
- 6 Haga clic en Guardar en el cuadro de diálogo Exportar para exportar el archivo.
- 7 Vuelva a FrontPage.
- 8 En la vista de edición o código, coloque el punto de inserción donde desee que aparezca la imagen.
- 9 Elija Insertar > Imagen > Desde archivo.
- 10 Desplácese al archivo de imagen que acaba de exportar y haga clic en Insertar.

Colocación de código HTML de Fireworks en FrontPage

Existen varias formas de colocar HTML de Fireworks en FrontPage. Es posible exportar HTML desde Fireworks o copiarlo al Portapapeles. También se puede abrir un archivo HTML exportado por Fireworks en FrontPage y copiar y pegar secciones seleccionadas de código. Además, el código exportado a FrontPage es fácil de actualizar mediante el comando Actualizar HTML de Fireworks.

Nota: Antes de exportar, copiar o actualizar HTML de Fireworks para su uso en FrontPage, asegúrese de elegir FrontPage como estilo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Exportación de HTML de Fireworks a FrontPage

La exportación de HTML desde Fireworks genera un archivo HTML y los archivos de imagen pertinentes en el lugar especificado. Entonces podrá abrir el archivo HTML en FrontPage para continuar editándolo.

Nota: Antes de exportar HTML de Fireworks para su uso en FrontPage, asegúrese de elegir FrontPage como estilo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Para exportar HTML de Fireworks a FrontPage:

Exporte el documento a HTML en Fireworks, y luego abra el archivo exportado en FrontPage eligiendo Archivo > Abrir. Para más información, consulte “Exportación del código HTML de Fireworks” en la página 356.

Copia de HTML de Fireworks al Portapapeles para su uso en FrontPage

Un método rápido para colocar código HTML generado por Fireworks en FrontPage es copiarlo al Portapapeles desde Fireworks y pegarlo directamente en un documento de FrontPage. Todo el código HTML y JavaScript asociado con el documento de Fireworks se copia en el documento de FrontPage y todas las imágenes se exportan a un lugar especificado.

Nota: Antes de copiar HTML de Fireworks para su uso en FrontPage, asegúrese de elegir FrontPage como estilo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Para copiar código HTML de Fireworks al Portapapeles para su uso en FrontPage:

Copie código HTML al Portapapeles desde Fireworks y péguelo en un documento nuevo de FrontPage. Para más información, consulte “Copia del código HTML en el portapapeles” en la página 357.

Nota: Este método no se recomienda si el documento de Fireworks contiene botones u otros elementos interactivos que necesitan código JavaScript, porque habría que modificar el código HTML y JavaScript una vez pegados en FrontPage. Para más información, consulte “Exportación de HTML” en la página 354.

Copia de código de un archivo exportado por Fireworks y pegado en FrontPage

Es posible abrir un archivo HTML exportado por Fireworks en FrontPage y copiar y pegar manualmente secciones seleccionadas de código en otro documento de FrontPage.

Nota: Antes de exportar desde Fireworks, asegúrese de elegir FrontPage como estilo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Para copiar código de un archivo exportado por Fireworks y pegarlo en FrontPage:

Exporte un archivo HTML de Fireworks y luego copie y pegue el código en un documento existente de FrontPage. Para más información, consulte “Copia y pegado de código HTML de un archivo Fireworks exportado” en la página 359.

Actualización de código HTML de Fireworks exportado a FrontPage

El comando Actualizar HTML permite realizar cambios en un documento HTML de Fireworks que se ha exportado previamente a FrontPage.

Nota: Antes de actualizar código HTML de Fireworks, asegúrese de elegir FrontPage como estilo de HTML en el cuadro de diálogo Configuración de HTML. Para más información, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361.

Para actualizar código HTML de Fireworks exportado a FrontPage:

Utilice el comando Actualizar HTML en Fireworks. Para más información, consulte “Actualización del código HTML exportado” en la página 359.

Edición de archivos de Fireworks en FrontPage

El uso conjunto de Fireworks y FrontPage es sencillo gracias a HTML de ida y vuelta, que es una función que permite realizar cambios en una de las aplicaciones y verlos reflejados sin problemas en la otra.

Con HTML de ida y vuelta, se utiliza la integración de la ejecución y edición para modificar imágenes y tablas generadas por Fireworks y colocadas en un documento de FrontPage. FrontPage ejecuta automáticamente Fireworks y permite realizar las modificaciones que se deseen en la imagen. Las modificaciones que se efectúen en Fireworks se aplican automáticamente a la imagen colocada en FrontPage. Juntas, las dos aplicaciones ofrecen un flujo de trabajo racionalizado para editar y colocar archivos gráficos web en páginas HTML.

Para ejecutar y editar imágenes y tablas de Fireworks colocadas en FrontPage:

- 1 En FrontPage, guarde el documento.
- 2 Seleccione la imagen o la división de tabla que desea editar y haga clic en el botón Ejecutar y editar el gráfico seleccionado en Fireworks.
FrontPage inicia Fireworks en el caso de que no esté abierto ya.
- 3 Si el sistema le pregunta, especifique si desea ejecutar un archivo de Fireworks como origen para la imagen o división de tabla colocada. Para más información sobre los archivos PNG origen de Fireworks, consulte “Almacenamiento de archivos de Fireworks” en la página 82.

Nota: Cuando se ejecuta y edita una imagen o división que forma parte de una tabla de Fireworks, Fireworks ejecuta el archivo PNG origen de toda la tabla.

- 4 En Fireworks, edite la imagen. La ventana del documento indica que se está editando una imagen de Fireworks desde FrontPage.

- 5 Al finalizar la edición, haga clic en Hecho en la ventana del documento.

La imagen o el código HTML se exportan con la configuración de optimización actual, los gráficos utilizados por FrontPage se actualizan y el archivo PNG origen se guarda en caso de haberse seleccionado.

Funcionamiento con Adobe Photoshop

Fireworks ofrece excelentes características para importar archivos originales de Photoshop (PSD), con opciones para conservar muchos aspectos de los archivos importados, incluyendo capas, máscaras y texto editable. Como resultado, es posible incluir imágenes de Photoshop en Fireworks para su ulterior edición y optimización para la web sin perder la capacidad de volver a exportar las imágenes a Photoshop.

Colocación de gráficos de Photoshop en Fireworks

Es posible arrastrar y colocar gráficos individuales de Photoshop en Fireworks, o importar todo un archivo de Photoshop.

Arrastre y colocación de gráficos individuales de Photoshop en Fireworks

Para colocar gráficos de Photoshop en Fireworks, es posible arrastrarlos y colocarlos.

Para arrastrar y colocar un gráfico de Photoshop en Fireworks:

Arrastre el gráfico desde Photoshop hasta un documento abierto en Fireworks.

Cada gráfico que arrastre se convierte en un nuevo objeto de mapa de bits. El texto también se importa como objeto de mapa de bits y no podrá editarse como texto. Para más información, consulte “Acerca de la importación de texto desde Photoshop” en la página 398.

Importación de archivos de Photoshop en Fireworks

Cuando se importa o abre un archivo de Photoshop en Fireworks, se importa 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 mantiene y convierte las siguientes características de Photoshop:

- Las máscaras de capas se convierten en máscaras de objetos de Fireworks.
- Los efectos de capas se convierten en efectos automáticos de Fireworks, si existe el efecto automático correspondiente. Por ejemplo, el efecto de capa Sombra se convierte en un efecto automático Sombra en Fireworks.

Nota: Los efectos de capa y los efectos automáticos pueden variar de aspecto ligeramente.

- Los modos de mezcla para capas se convierten en modos de mezcla de Fireworks para los objetos correspondientes, si Fireworks admite esos modos de mezcla.
- El primer canal alfa de la paleta Canales se convierte en áreas transparentes en la imagen de Fireworks. Fireworks no permite trabajar con canales alfa adicionales de Photoshop.

Fireworks no admite las capas, grupos de recorte ni trazados de ajuste de Photoshop. Fireworks omite estas características al importar archivos de Photoshop.

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

Para importar un archivo de Photoshop en Fireworks:

- 1 Elija Archivo > Importar o Archivo > Abrir y desplácese a un archivo de Photoshop (PSD).
- 2 Haga clic en Abrir.

El archivo de Photoshop se importa en un archivo PNG. Si realiza cambios y desea guardar el archivo como PSD, debe exportarlo a este formato. Para más información, consulte “Colocación de gráficos de Fireworks en Photoshop” en la página 400.

Acerca de la importación de texto desde Photoshop

Es posible abrir o importar un archivo de Photoshop que contenga texto.

Al abrir archivos de Photoshop que contienen texto, Fireworks comprobará si se dispone de las fuentes necesarias en el sistema. De no ser así, Fireworks le preguntará si desea sustituirlas o mantener su aspecto. Para más información, consulte “Administración de fuentes no disponibles” en la página 186.

Si el texto del archivo de Photoshop tiene efectos aplicados que Fireworks admite, los efectos se conservarán al incorporarse a Fireworks. Sin embargo, dado que Fireworks y Photoshop aplican los efectos de forma diferente, éstos pueden tener un aspecto distinto.

Cuando se abren o importan en Fireworks archivos de Photoshop 6 o 7 que contienen texto, se muestra una imagen previa del texto para que su aspecto sea igual al que tenía en Photoshop. Pero, si se edita el texto, la imagen previa se sustituye por el texto real, cuyo aspecto puede diferir del texto original.

Nota: Fireworks no puede exportar texto al formato de Photoshop 6 o 7. Si se edita un documento que contiene texto de Photoshop 6 o 7 y luego se exporta el documento a Photoshop, el archivo se exportará con el formato de Photoshop 5.5. Sin embargo, si el texto no se modifica, el archivo se exportará con el formato de Photoshop 6. Para obtener más información sobre la exportación de archivos de Photoshop, consulte “Colocación de gráficos de Fireworks en Photoshop” en la página 400.

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 Elija Editar > Preferencias.

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

- 2 Haga clic en la ficha Importar (Windows) o seleccione Importar en el menú emergente (Macintosh).
- 3 Especifique las opciones de importación:

Capas: Convertir en objetos de Fireworks importa cada capa del archivo de Photoshop como un objeto distinto en una sola capa en Fireworks.

Capas: Compartir capas entre fotogramas hace que las capas importadas estén visibles en todos los fotogramas del archivo de Fireworks.

Capas: Convertir en fotogramas importa cada capa del archivo de Photoshop como un objeto en un fotograma independiente en Fireworks. Esta opción es útil para importar archivos que se van a utilizar como animaciones.

Texto: Editable convierte el texto del archivo de Photoshop en texto editable de Fireworks. Esta opción permite editar el texto importado con la herramienta Texto y el Inspector de propiedades de Fireworks. El aspecto del texto convertido puede variar ligeramente respecto al original.

Texto: Mantener aspecto convierte el texto del archivo de Photoshop en un objeto de mapa de bits en Fireworks. Esta opción mantiene el aspecto original del texto pero no permite editarlo mediante la herramienta Texto de Fireworks.

Utilizar imagen compuesta plana importa el archivo de Photoshop como una imagen plana sin capas.

- 4 Haga clic en Aceptar.

Importación de filtros y filtros de conexión de Photoshop

Fireworks permite importar filtros de Photoshop y otros filtros de conexión ("plug-in") de terceros fabricantes. Se pueden importar en la ventana Efectos automáticos o en el menú Filtros. Independientemente del lugar en que se importen, los filtros estarán disponibles en ambos.

Nota: Los filtros y filtros de conexión de Photoshop 6 y 7 no son compatibles con Fireworks MX. En los sistemas Macintosh, los filtros de terceros fabricantes diseñados para Mac OS 9 se admiten cuando Fireworks MX se ejecuta en Mac OS 9, y los diseñados para Mac OS X se admiten cuando Fireworks MX se ejecuta en Mac OS X.

Para obtener más información sobre la ventana de efectos automáticos y el menú Filtros, consulte "Utilización de efectos automáticos" en la página 215.

Para importar filtros y filtros de conexión de Photoshop y de otros fabricantes utilizando el cuadro de diálogo Preferencias:

- 1 Elija Editar > Preferencias.

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

- 2 Haga clic en la ficha Carpetas (Windows) o elija la opción del mismo nombre en el menú emergente (Macintosh).
- 3 Elija la opción Filtros de conexión de Photoshop.
Se abre el cuadro de diálogo Seleccionar carpeta (Windows) o Elegir carpeta (Macintosh).
Nota: Si el cuadro de diálogo no se abre automáticamente, haga clic en Examinar.
- 4 Desplácese a la carpeta en la que están instalados los filtros de conexión de Photoshop o terceros y haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh).
- 5 Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.
- 6 Reinicie Fireworks para cargar los filtros y filtros de conexión.

Para importar filtros y filtros de conexión de Photoshop y terceros fabricantes utilizando la ventana de efectos automáticos:

- 1 Seleccione cualquier objeto vectorial o de mapa de bits o bloque de texto en el lienzo y haga clic en el botón Añadir efectos del Inspector de propiedades.
Nota: El botón Añadir efectos está disponible sólo cuando hay un objeto seleccionado en el lienzo.
- 2 Elija Opciones > Localizar filtros de conexión en el menú emergente que aparece.
- 3 Desplácese a la carpeta en la que están instalados los filtros de conexión de Photoshop o terceros y haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh). Si aparece un mensaje preguntándole si desea reiniciar Fireworks, haga clic en Aceptar.
- 4 Reinicie Fireworks para cargar los filtros y filtros de conexión.

Colocación de gráficos de Fireworks en Photoshop

Fireworks ofrece completas características para exportar archivos en formato de Photoshop (PSD). La configuración de la exportación permite controlar los elementos del archivo que podrán editarse al reabrirlo en Photoshop.

Una imagen de Fireworks exportada a Photoshop mantiene la misma editabilidad que otros gráficos de Photoshop si se vuelve a abrir en Fireworks. Las opciones de exportación relativas a la editabilidad, aspecto y tamaño de archivo, permiten determinar el mejor procedimiento de exportación de un gráfico en particular. Los usuarios de Photoshop pueden trabajar con sus gráficos en Fireworks y reanudar su edición en Photoshop.

Para exportar un archivo en formato de Photoshop:

- 1 Elija Archivo > Exportar, o bien haga clic en el botón Exportación rápida y elija Otro > Exportar a Photoshop.
- 2 En el cuadro de diálogo Exportar, asigne un nombre al archivo y elija Photoshop PSD en el menú Guardar como archivos de tipo.
- 3 Para especificar configuraciones de exportación agrupadas, elija una opción en el menú Configuración. Estas configuraciones ofrecen combinaciones preestablecidas de opciones de exportación individuales para objetos, efectos y texto del archivo de Fireworks. Las opciones de exportación individuales se describen detalladamente en “Personalización de archivos para la exportación a Photoshop” en la página 401.

- 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. 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 convierte cada objeto en una capa individual de Photoshop, y los efectos y el texto dejan de ser editables. 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 allana cada capa en una imagen completa. Elija esta opción si exporta un archivo que contiene un gran número de objetos de Fireworks.
 - Personalizada permite elegir una configuración específica para los objetos, los efectos y el texto.
- 4 Haga clic en Guardar para exportar el archivo de Photoshop.

Nota: Photoshop 5.5 y las versiones anteriores no pueden abrir archivos con más de 100 capas. Si el documento de Fireworks que se va a exportar contiene más de 100 objetos, es preciso eliminar o fusionar objetos.

Personalización de archivos para la exportación a Photoshop

Cuando se exporta un archivo a Photoshop, es posible elegir una configuración personalizada para exportar objetos, efectos y texto.

Para personalizar la configuración de exportación a Photoshop:

- 1 En el cuadro de diálogo Exportar y estando seleccionado Photoshop PSD como tipo de archivo de exportación, elija Personalizada en el menú emergente Configuración.
- 2 En el menú emergente Objetos, elija una de las opciones siguientes:

Convertir en capas de Photoshop convierte cada objeto de Fireworks en una capa de Photoshop, y las máscaras de Fireworks en máscaras de capa de Photoshop.

Allanar cada capa de Fireworks allana todos los objetos de Fireworks en una sola capa de Photoshop. Si elige esta opción, perderá la capacidad de editar los objetos de Fireworks en Photoshop. También perderá características, como los modos de mezcla, que estén asociadas con los objetos de Fireworks.
- 3 En el menú emergente Efectos, elija una de las opciones siguientes:

Mantener editabilidad convierte los efectos automáticos de Fireworks a su equivalente en Photoshop. Si el efecto no existe en Photoshop, se descarta.

Representar efectos allana los efectos en sus objetos. Si elige esta opción, conservará el aspecto de los efectos a costa de la capacidad de editarlos en PhotoShop.
- 4 En el menú emergente Texto, elija una de las opciones siguientes:

Mantener editabilidad convierte el texto en una capa editable de Photoshop. Se pierden los formatos de texto que no se admitan en Photoshop.

Representar texto convierte el texto en un objeto de imagen. Si elige esta opción, conservará el aspecto del texto a costa de la capacidad de editarlo.

Acerca del funcionamiento con Adobe GoLive

Fireworks y Adobe® GoLive® se pueden utilizar juntos para crear y editar páginas web. Es posible exportar y copiar código HTML de Fireworks a Adobe GoLive de la misma forma que a muchos otros editores HTML. La única diferencia es que se debe elegir GoLive HTML como estilo de HTML antes de exportar o copiar HTML desde Fireworks.

Para más información sobre cómo elegir un estilo de HTML, consulte “Ajuste de las opciones de exportación de HTML” en la página 361. Para obtener información sobre la exportación y copia de HTML de Fireworks, consulte “Exportación de HTML” en la página 354.

Nota: El estilo Adobe GoLive HTML no admite el código de menú emergente. Si un documento de Fireworks contiene menús emergentes, es conveniente elegir Generic HTML como estilo antes de exportarlo.

Acerca del funcionamiento con editores HTML

Fireworks genera HTML puro que todos los editores HTML pueden leer. Para obtener información general sobre la colocación de código HTML de Fireworks en editores HTML, consulte “Exportación de HTML” en la página 354.

Fireworks ofrece funciones de integración especiales para Macromedia Dreamweaver, Macromedia HomeSite y Microsoft FrontPage. Para obtener información sobre el funcionamiento con estas aplicaciones, consulte el Capítulo 16, “Utilización de Fireworks con otras aplicaciones,” en la página 365.

Fireworks también puede importar contenido HTML. Se trata de una versátil característica que permite abrir y editar prácticamente cualquier documento HTML dentro de Fireworks. Para más información, consulte “Creación de archivos PNG de Fireworks a partir de archivos HTML” en la página 78.

CAPÍTULO 17

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 Macromedia Fireworks MX reside en su capacidad para automatizar y simplificar muchas tareas tediosas de dibujo, edición y conversión de archivos.

Para agilizar el proceso de edición, utilice Buscar y Reemplazar a fin de buscar y reemplazar elementos de uno o varios archivos. Puede buscar y reemplazar elementos como valores URL, fuentes, color, texto y comandos creados en el panel Historial.

Puede utilizar la función Procesar por lotes para convertir grupos completos de archivos de imagen en otros formatos, o para cambiar sus paletas de colores. Con Procesar por lotes, se pueden aplicar configuraciones de optimización personalizadas a grupos de archivos. También puede cambiar el tamaño de un grupo de archivos: Procesar por lotes es una herramienta ideal para crear miniaturas.

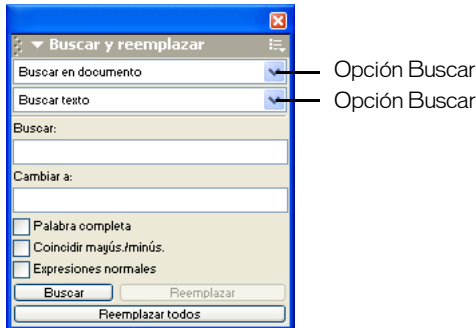
Mediante el panel Historial es posible crear comandos de acceso directo a las funciones más utilizadas, o crear un archivo de comandos que pueda ejecutar una compleja serie de pasos. Fireworks admite y ejecuta JavaScript; de este modo, los usuarios avanzados pueden automatizar tareas muy complejas si escriben comandos de JavaScript y los ejecutan con Fireworks. Es posible controlar el funcionamiento de casi cualquier comando o configuración de Fireworks utilizando comandos especiales de JavaScript que Fireworks es capaz de interpretar.

El programa Extension Manager permite importar, instalar y eliminar extensiones en las aplicaciones de Macromedia que amplían las funciones de Fireworks.

Búsqueda y reemplazo

El comando Buscar y Reemplazar permite buscar y reemplazar elementos, como texto, valores URL, fuentes y colores. Con Buscar y reemplazar se puede buscar en el documento actual o en varios archivos a la vez.

Durante el uso de Buscar y reemplazar, Fireworks efectúa un seguimiento y guarda 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 archivos no comprimidos de CorelDraw y los de Illustrator.



Panel Buscar y reemplazar

Para seleccionar el origen de la búsqueda:

- 1 Abra el documento.
- 2 Realice uno de los procedimientos siguientes para abrir el panel buscar y reemplazar:
 - Seleccione Ventana > Buscar y reemplazar.
 - Seleccione Editar > Buscar y reemplazar.
 - Pulse Control-F (Windows) o Comando-F (Macintosh).
- 3 En el primer menú emergente Buscar, seleccione el origen de la búsqueda:

Buscar selección busca y reemplaza elementos solamente en los objetos y texto seleccionados actualmente.

Buscar fotograma busca y reemplaza 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 417.

Buscar archivos busca y reemplaza elementos en varios archivos. Si esta opción no está ya seleccionada en el menú emergente Buscar, al seleccionarla se abrirá un cuadro de diálogo en el que puede elegir los archivos de la búsqueda. Si la opción Buscar archivos ya está seleccionada en el menú emergente Buscar, tendrá la opción de elegir los archivos en los que se realizará la búsqueda después de comenzar la operación de búsqueda haciendo clic en Buscar, Reemplazar o Reemplazar todos.

- 4 En el segundo menú emergente Buscar, elija un atributo de búsqueda. Las opciones del panel cambian en función de su selección.
- 5 Defina las opciones del atributo de búsqueda seleccionado.
- 6 Seleccione una operación de búsqueda y reemplazo:

Buscar localiza el 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 todos busca y reemplaza en todo el rango de búsqueda cada uno de los casos de un elemento encontrado.

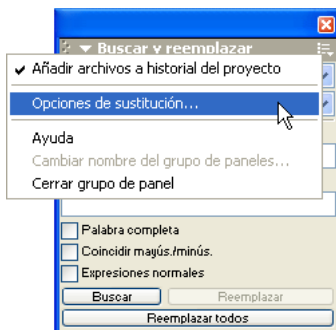
Nota: El reemplazo de objetos en varios archivos guarda automáticamente dichos archivos; no es posible deshacer el cambio con Editar > Deshacer. Para más información, consulte "Búsqueda y reemplazo durante un proceso por lotes" en la página 413.

Definición de las opciones para la búsqueda y reemplazo en varios archivos

Cuando desee efectuar operaciones de búsqueda y reemplazo en varios archivos, puede determinar cómo se manejarán los distintos archivos abiertos después de la búsqueda.

Para guardar, cerrar y realizar una copia de cada archivo después de efectuar la búsqueda:

- 1 Elija Opciones de sustitución en el menú de opciones del panel Buscar y reemplazar.



- 2 Elija Guardar y cerrar archivos para guardar y cerrar cada archivo tras la operación de búsqueda y reemplazo.

Solamente permanecen abiertos los archivos activos originalmente.

Nota: Si Guardar y cerrar archivos está desactivado y se procesa por lotes un gran número de archivos, Fireworks puede quedarse sin memoria y cancelar el proceso por lotes.

- 3 Opte por una de las siguientes posibilidades en el menú emergente Copias de seguridad:

Sin copias de seguridad busca y reemplaza sin realizar una copia de seguridad de los archivos originales. Los archivos modificados reemplazarán a los archivos originales.

Sobrescribir copias de seguridad crea y almacena solamente una copia de seguridad de cada archivo modificado durante una operación de búsqueda y reemplazo. Si realiza operaciones de búsqueda y reemplazo adicionales, el archivo original anterior siempre reemplaza a la copia de seguridad. Las copias de seguridad se guardan en una subcarpeta llamada Archivos originales.

Copias de seguridad incrementales guarda todas las copias de seguridad de los archivos modificados durante una operación de búsqueda y reemplazo. Los archivos originales se trasladan a la subcarpeta Archivos originales incluida en la carpeta actual y se añade un número progresivo a cada nombre de archivo. Si realiza operaciones de búsqueda y reemplazo adicionales, el archivo original se copia en la carpeta Archivos originales y el número superior siguiente se añade al nombre de archivo. Por ejemplo, en el caso del archivo Dibujo.png, el archivo de seguridad se denomina Dibujo-1.png la primera vez que se ejecuta esta operación. La segunda vez, recibe el nombre Dibujo-2.png y así sucesivamente.

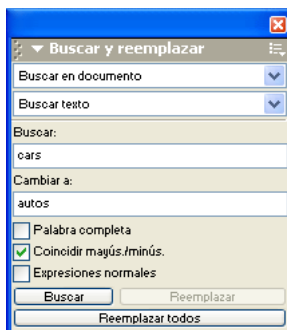
- 4 Haga clic en Aceptar.

Búsqueda y reemplazo de texto

Fireworks facilita la búsqueda y la sustitución de texto. Cuenta con varias opciones para mejorar una búsqueda de forma que se tenga en cuenta el uso de mayúsculas y minúsculas, se busquen palabras completas o partes de una palabra.

Para buscar y reemplazar palabras, frases o cadenas de texto:

- 1 Seleccione Buscar texto en el menú emergente Buscar del panel Buscar y reemplazar.
- 2 Introduzca el texto que desee buscar en el cuadro de texto Buscar.
- 3 Introduzca el texto de reemplazo en el cuadro de texto Cambiar por.



- 4 Si lo desea, 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

También es posible buscar y reemplazar fuentes rápidamente en los documentos de Fireworks.

Para buscar y reemplazar fuentes en uno o más documentos de Fireworks:

- 1 Elija Buscar fuente en el menú emergente Buscar del panel Buscar y reemplazar.
- 2 Elija la fuente y estilo que desea buscar.

Sugerencia: Puede restringir la búsqueda a unos tamaños mínimo y máximo.

- 3 En el área Cambiar a, especifique la fuente, estilo y tamaño que se utilizará como sustitución.

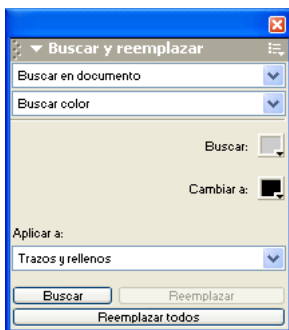


Búsqueda y reemplazo de colores

Es posible localizar todas las instancias de un determinado color en los documentos de Fireworks y cambiarlas a un color diferente.

Para buscar y reemplazar colores en los documentos de Fireworks:

- 1 Elija Buscar color en el menú emergente Buscar.



- 2 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 y trazos permite buscar y reemplazar colores de relleno y de trazo.

Todas las propiedades sirve para buscar y reemplazar colores de relleno, trazo y de efectos.

Rellenos se emplea para buscar y reemplazar colores de relleno, excepto los de rellenos de patrón.

Trazos permite buscar y reemplazar solamente colores de trazo.

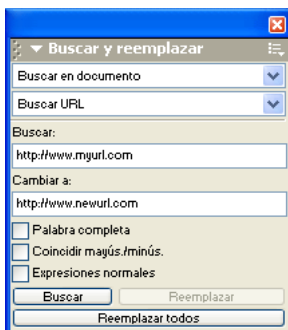
Efectos se utiliza para buscar y reemplazar únicamente colores de efectos.

Búsqueda y reemplazo de URL

Además de permitir buscar palabras, fuentes y colores, Fireworks permite buscar y reemplazar valores URL asignados a elementos interactivos en sus documentos.

Para buscar y reemplazar valores URL asignados a objetos web:

- 1 Seleccione Buscar URL en el menú emergente Buscar del panel Buscar y reemplazar.
- 2 Introduzca el el valor URL que desee buscar en el cuadro de texto Buscar.
- 3 Introduzca el valor URL de reemplazo en la opción Cambiar por.



- 4 Si lo desea, puede 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.

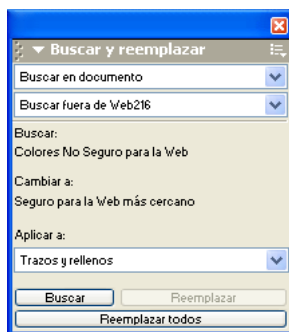
Expresiones normales busca partes de una palabra o números según determinadas condiciones.

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 es websafe si aparece con el mismo tono en las plataformas Macintosh y Windows. Para más información sobre colores websafe, consulte “Optimización de archivos GIF, PNG, TIFF, BMP y PICT” en la página 336.

Para buscar todos los colores que no sean websafe y reemplazarlos con colores websafe:

Seleccione Buscar fuera de Web216 en el menú emergente Buscar del panel Buscar y reemplazar.



Nota: Buscar fuera de Web216 no permite buscar ni reemplazar píxeles de objetos de imagen.

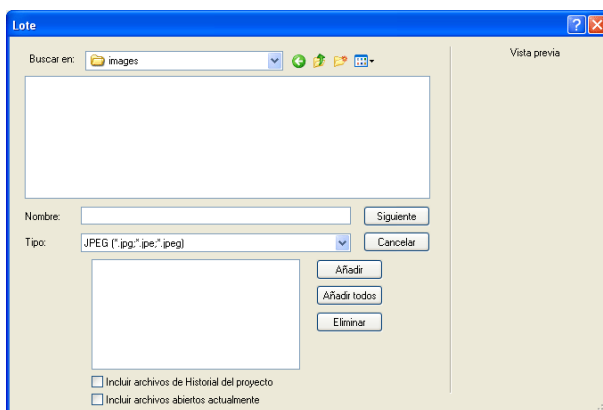
Proceso por lotes

El proceso por lotes es un método útil para convertir automáticamente un grupo de archivos gráficos. Las opciones de proceso por lotes son las siguientes:

- 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, valores URL, 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. Puede seleccionar 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 y guardado con un nombre. Si no se guarda la última versión del archivo, el programa solicitará su almacenamiento para poder continuar el proceso en lote. Si no guarda el archivo, el proceso por lote finalizará.

Añadir todos añade todos los archivos válidos de la carpeta seleccionada a la lista de archivos del proceso en lote.

Eliminar quita los archivos seleccionados de la lista para procesar por lotes.

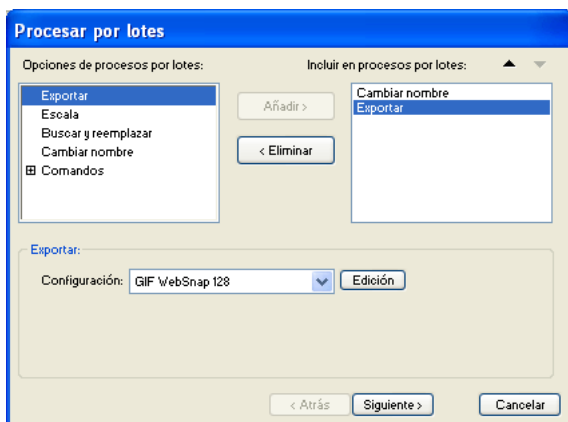
- 3 Seleccione Incluir archivos de Historial del proyecto para agregar todos los archivos del historial del proyecto.

Estos archivos no aparecen en la lista de archivos para procesar por lotes, pero se incluyen.

- 4 Seleccione Incluir archivos abiertos actualmente para agregar todos los archivos actualmente abiertos.

Estos archivos no aparecen en la lista de archivos para procesar por lotes, pero se incluyen.

- 5 Haga clic en Siguiente y siga uno de estos procedimientos o ambos:



- 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. Para más información sobre cómo añadir comandos, consulte “Ejecución de comandos con un proceso por lotes” en la página 414.
- Para ordenar la lista, seleccione la tarea en la lista Incluir en procesos por lotes y haga clic en los botones Arriba y Abajo.

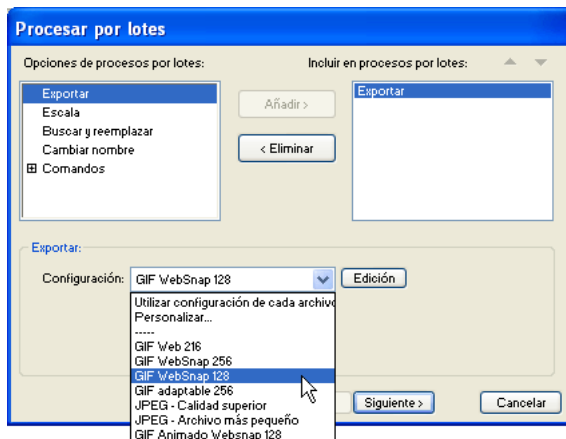


Nota: El orden en que aparecen las tareas en la lista Incluir en procesos por lotes es el orden en el que se ejecutarán las tareas durante el proceso por lote, a excepción de Exportar, que siempre se ejecuta en último lugar.

- 6 Seleccione una tarea de la lista Incluir en procesos por lotes para ver opciones extra sobre dicha tarea.
- 7 Elija diferentes ajustes que desee para cada opción.
Para quitar una tarea del proceso por lote, seleccione la tarea en la lista Proceso por lote y haga clic en Eliminar.
- 8 Haga clic en Siguiente.
- 9 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.
- 10 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 “Introducción de la ubicación de salida del proceso por lote” en la página 415.
- 11 Haga clic en Guardar archivo de comandos si desea guardar los ajustes del proceso por lote para utilizarlo en el futuro.
Para más información, consulte “Almacenamiento de procesos por lotes como archivos de comandos” en la página 415.
- 12 Haga clic en Procesar para realizar el proceso por lote.

Cambio de la configuración de optimización con un proceso por lote

Puede cambiar la configuración de optimización de archivos mediante la opción Exportar del cuadro de diálogo Proceso por lotes.



Para establecer las configuraciones de exportación para un proceso por lotes:

- 1 Elija Exportar en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.
- 2 En el menú emergente Configuración, elija una de las opciones siguientes y haga clic en Aceptar:

- Elija Utilizar configuración de cada archivo para mantener la configuración de exportación anterior al procesar por lotes cada archivo. 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.
 - Elija Personalizar o haga clic en Edición para cambiar la configuración en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la exportación.
 - 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.
- Para más información sobre la realización del proceso por lotes, consulte “Proceso por lotes” en la página 409.

Cambio de la escala de gráficos con un proceso por lotes

Puede alterar la altura y la anchura de las imágenes que se exportarán mediante la opción Escala en el cuadro de diálogo Procesar por lotes.

Para establecer opciones de escala para archivos procesados por lotes:

- 1 Elija Escala en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.
- 2 En el menú emergente Escala, elija una opción:

Sin escala exporta los archivos sin alterarlos.

Escalar hasta tamaño cambia el tamaño de las imágenes de acuerdo con la anchura y altura exactas que especifique.

Escalar para encajar en área modifica el tamaño de las imágenes proporcionalmente de modo que puedan encajar en el rango máximo de anchura y altura que especifique.

Sugerencia: Puede utilizar Escalar para encajar en área para convertir un grupo de imágenes en miniaturas de un tamaño uniforme.

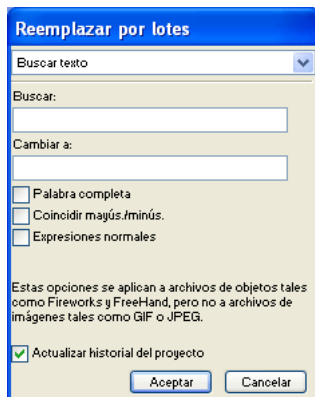
Escalar por porcentaje modifica el tamaño de las imágenes según un porcentaje.

- 3 Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Para más información sobre la realización del proceso por lotes, consulte “Proceso por lotes” en la página 409.

Búsqueda y reemplazo durante un proceso por lotes

Es posible buscar y reemplazar texto, fuentes, colores o valores URL dentro de botones, zonas interactivas o divisiones mediante la opción Buscar y reemplazar del cuadro de diálogo Procesar por lotes.



Reemplazar por lotes solamente afecta a los siguientes formatos de archivo: Fireworks PNG, Illustrator, FreeHand y CorelDRAW. Reemplazar por lotes no afecta a los formatos GIF y JPEG.

Para seleccionar atributos a fin de buscar y reemplazar durante un proceso por lotes:

- 1 Elija Buscar y reemplazar en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.
- 2 Haga clic en Editar.
- 3 Seleccione el tipo de atributo que desea buscar y reemplazar en el menú emergente Buscar: texto, fuente, color, URL o fuera de Web216.
- 4 Introduzca el elemento específico que desee buscar en el cuadro de texto Buscar.
- 5 Introduzca el elemento específico que desee reemplazar en el cuadro de texto Cambiar a.

Sugerencia: Elija Actualizar historial de proyecto para añadir los archivos modificados en el Historial de proyecto de forma que sea más fácil localizarlos posteriormente.

- 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 la realización del proceso por lotes, consulte “Proceso por lotes” en la página 409. Para más información sobre las opciones de Buscar y reemplazar, consulte “Búsqueda y reemplazo” en la página 404.

Modificación de los nombres de archivo mediante un proceso por lotes

Es posible cambiar los nombres de los archivos que se procesarán utilizando la opción Cambiar nombre del cuadro de diálogo Procesar por lotes.

Para establecer las opciones de asignación de nombre de los archivos procesados por lotes:

- 1 Elija Cambiar nombre en la lista Opciones de procesos por lotes y haga clic en Añadir.
- 2 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 que se añadirá al final del nombre de archivo y delante de la extensión. Por ejemplo, si introduce “_día”, el proceso por lotes cambiará el nombre del archivo Anochecer.gif a Anochecer_día.gif.

- 3 Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Para más información sobre la realización del proceso por lotes, consulte “Proceso por lotes” en la página 409.

Ejecución de comandos con un proceso por lotes

Es posible ejecutar comandos JavaScript sobre archivos mediante la opción Comandos del cuadro de diálogo Procesar por lotes.

Para establecer opciones de comando de los archivos procesados por lotes:

- 1 Haga clic en el signo más (Windows) o en el triángulo (Macintosh) que se encuentra junto a la opción Comandos en la lista Opciones de procesos por lotes para ver los comandos disponibles.
- 2 Seleccione un comando y haga clic en Añadir para añadirlo a la lista Incluir en procesos por lotes.

Nota: No es posible editar estos comandos.

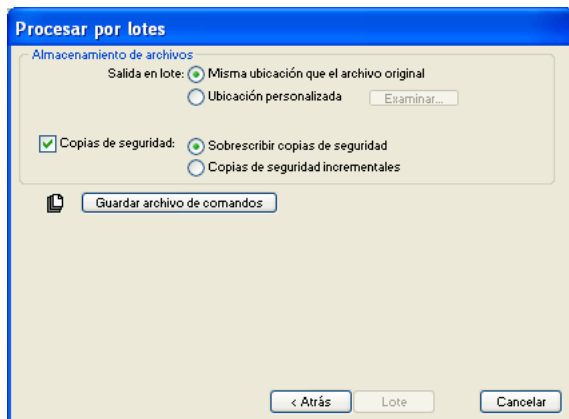
- 3 Haga clic en Siguiente para continuar el proceso por lotes.

Para más información sobre la realización del proceso por lotes, consulte “Proceso por lotes” en la página 409. Para más información sobre la creación de comandos, consulte “Creación de archivos de comandos mediante el panel Historial” en la página 419.

Nota: Algunos comandos no funcionan durante un proceso por lotes. Elija comandos que funcionen dentro del documento y que no requieran la selección de un objeto.

Introducción de la ubicación de salida del proceso por lote

Después de elegir todas las opciones en el cuadro de diálogo Procesar por lotes, debe elegir opciones para guardar sus archivos. Es posible guardar copias de seguridad de los archivos originales de un proceso por lotes. Las copias de seguridad se colocan en la carpeta Archivos originales de la carpeta correspondiente a cada archivo original.



Para realizar copias de seguridad de archivos procesados por lotes:

- 1 Elija una ubicación para la salida del proceso por lotes.
- 2 Elija Copias de seguridad para elegir opciones de copia de seguridad.
- 3 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.

- 4 Haga clic en Procesar para finalizar el proceso por lotes o en Atrás para volver al cuadro de diálogo Procesar por lotes.

Almacenamiento de procesos por lotes como archivos de comandos

Es posible guardar la configuración de los procesos por lotes como archivos de comandos para volver a crear fácilmente el proceso por lotes en el futuro. Después de elegir todas las opciones en el cuadro de diálogo Procesar por lotes, aparecerán opciones para guardar sus archivos.

Para crear un archivo de comandos en lotes:

- 1 Haga clic en Guardar archivo de comandos para crear el archivo de comandos.
- 2 Introduzca el nombre y el destino del archivo de comandos.
- 3 Haga clic en Guardar.

Nota: Tras guardar el archivo de comandos en la carpeta Commands del disco duro aparecerá en el menú Comandos de Fireworks. La ubicación de la carpeta Commands varía en función del sistema operativo. Para más información, consulte "Utilización de archivos de configuración" en la página 429.

Para ejecutar un archivo de comandos en lote:

1 Siga uno de estos procedimientos:

- En Fireworks, elija Comandos > Ejecutar archivo de comandos.
- Fuera de Fireworks, haga doble clic en el nombre de archivo de archivo de comandos del disco duro.

2 Seleccione un archivo de comandos y haga clic en Abrir.

3 Seleccione los archivos que desee procesar con el archivo de comandos:

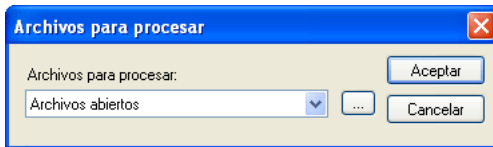
Incluir archivos actuales procesa todos los documentos abiertos.

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 los archivos que se van a procesar.

Nota: Haga clic en el botón con los puntos suspensivos (...) que se encuentra junto al menú emergente Archivos para procesar para seleccionar los archivos que se procesarán.



4 Haga clic en Aceptar.

Para obtener más información sobre la selección de archivos, consulte "Proceso por lotes" en la página 409.

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. Se abre la aplicación Fireworks y se ejecuta el archivo de comandos.

Para ejecutar un archivo de comandos mediante arrastrar y colocar:

1 Guarde el archivo de comandos.

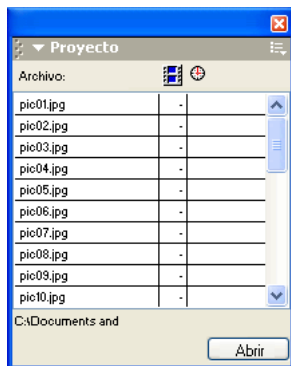
2 Siga uno de estos procedimientos:

- Arrastre el icono del archivo de comandos sobre el icono de Fireworks en el escritorio.
- Arrastre el icono del archivo de comandos a un documento abierto de Fireworks.

Nota: También puede 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.

Uso del 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.

Puede añadir 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 a historial en el menú emergente de opciones del panel Historial del proyecto.
- 3 Localice el archivo que desea añadir.
- 4 Seleccione el archivo.
- 5 Haga clic en Abrir.

Para abrir los archivos incluidos en el historial del proyecto, realice uno de los procedimientos siguientes:

- Haga doble clic en el nombre de archivo.
- Seleccione el archivo y haga clic en Abrir.

Para eliminar entradas del historial del proyecto:

Elija una o varias entradas y seleccione Borrar selección o Borrar todo en el menú emergente de 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 un archivo en el Historial del proyecto y elija Exportar de nuevo.

Visualización e impresión del historial del proyecto

La última versión del historial del proyecto se almacena como un archivo HTML en el disco duro. Su ubicación exacta varía en función del sistema operativo. Para más información, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 429.

Para visualizar o imprimir el historial del proyecto:

Abra el archivo `Project_Log.htm` en un navegador.

Extensión de Fireworks

La extensión o ampliación de Fireworks nunca ha sido tan fácil. Fireworks ofrece muchos métodos diferentes para crear comandos personalizados que mejoran sus funciones.

El programa Extension Manager puede instalar y administrar extensiones que amplían la funcionalidad de Fireworks. También puede escribir su propio código JavaScript y utilizarlo como un comando personal en Fireworks. Las películas SWF de Flash también pueden utilizarse en Fireworks como comandos personales. Además, el panel Historial de Fireworks ofrece una interfaz fácil de utilizar que permite crear comandos personales a partir de una serie de tareas registradas.

Después de instalar una extensión o de crear un comando personal, aparecerá en el menú Comandos de Fireworks.

Nota: Si se almacena como un archivo SWF en la carpeta Command Panels del disco duro, los comandos están disponibles como paneles en el menú Ventana. Para más información, consulte “Acerca de la creación de archivos de comandos con archivos SWF de Flash” en la página 420.

Uso de Macromedia Extension Manager

Una extensión es un archivo de comandos, biblioteca, filtro, patrón o textura que puede añadirse a una aplicación Macromedia para mejorar sus funciones. Fireworks incluye Macromedia Extension Manager que permite importar, instalar y eliminar extensiones fácilmente. Después de la instalación, Fireworks incluye una colección de extensiones predeterminadas en el menú Comandos.

También puede utilizar Extension Manager para agregar sus propias extensiones y enviarlas al sitio Macromedia Exchange para Fireworks. A través del sitio web Exchange puede compartir sus extensiones con otros usuario de Fireworks. Para obtener más detalles sobre Macromedia Exchange, visite <http://www.macromedia.com/es/exchange/>.

Las extensiones de Fireworks se almacenan en la carpeta `Configuration/Commands` dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks de su disco duro. Para más información sobre la ubicación de la carpeta `Commands`, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 429.

Nota: Los comandos creados por el usuario, como los guardados mediante el panel Historial, y algunas extensiones de terceros se administran de forma diferente. Se almacenan en la subcarpeta `Commands` de la carpeta de configuración de cada usuario. Para más información, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 429.

Para obtener más información sobre el uso de Extension Manager, consulte *Uso de Macromedia Extension Manager*, puede acceder a este tema de ayuda desde el menú de ayuda de Extension Manager.

Creación de archivos de comandos mediante el panel Historial

El panel Historial incluye una lista de los pasos realizados durante el uso de Fireworks. Cada paso se almacena en una línea independiente del panel Historial, comenzando por el más reciente. De forma predeterminada, el panel incluye hasta 20 pasos. No obstante, este valor se puede modificar en cualquier momento.

Creación de comandos

Es posible guardar grupos de pasos del panel Historial como un comando que pueda reutilizar. Los comandos guardados pueden ejecutarse en cualquier documento de Fireworks. No son específicos de un documento.

Los comandos guardados se almacenan como archivos JSF en la carpeta Commands específica del usuario del disco duro. La ubicación exacta de esta carpeta varía en función del sistema operativo. Para más información, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 429.

Para guardar pasos como un comando:

- 1 Seleccione los pasos que va a guardar como un comando:
 - Haga clic en un paso y, a continuación, mantenga pulsada la tecla Mayús y haga clic en otro para seleccionar un rango de pasos para guardar como un comando.
 - Pulse Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic para seleccionar pasos no contiguos.
- 2 Haga clic en el botón Guardar pasos como un comando de la parte inferior del panel Historial.
- 3 Introduzca el nombre del comando y haga clic en Aceptar.
El comando aparece en el menú Comandos.

Para deshacer o volver a reproducir pasos mediante el panel Historial:

- 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.

Nota: Los pasos que se han anulado con Deshacer se conservan en el panel Historial y aparecen resaltados en color gris.

Para cambiar el número de pasos registrados en el panel Historial:

- 1 Elija Editar > Preferencias.

Nota: En Mac OS X, elija Fireworks > 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 historial en el menú emergente de opciones del panel Historial.

De este modo se libera memoria y espacio en disco.

Nota: Al borrar acciones del panel Historial se elimina la capacidad para deshacer ediciones.

Reproducción de comandos

Es posible ejecutar comandos registrados o una selección de acciones del panel Historial en cualquier momento.

Para reproducir un comando guardado:

- 1 Si es preciso, seleccione uno o más objetos.
- 2 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 pasos al portapapeles que se encuentra en la parte inferior del panel Historial.
- 3 Seleccione uno o varios objetos de cualquier documento de Fireworks.
- 4 Elija Editar > Pegar.

Para repetir el último paso:

Elija Editar > Repetir archivos de comandos.

Acerca de la creación de archivos de comandos con JavaScript

Puede reducir el tedio de algunas tareas repetitivas creando, en un editor de texto, su propio código JavaScript que se ejecute en Fireworks. Es posible modificar casi cualquier comando o configuración de Fireworks mediante JavaScript.

Macromedia Dreamweaver utiliza también JavaScript. Puede controlar Fireworks desde Dreamweaver mediante archivos de comandos.

Para obtener documentación sobre la API JavaScript, consulte *Extending Fireworks MX*, disponible como un archivo PDF en el CD de instalación de Macromedia Fireworks MX.

Acerca de la creación de archivos de comandos con archivos SWF de Flash

Con Flash, puede crear películas SWF que contengan código JavaScript. Estas películas pueden utilizarse como comandos de Fireworks a los que se puede acceder desde el menú Comandos de Fireworks.

Incluso puede crear una película SWF y utilizarla como un panel de Fireworks al que podrá acceder desde el menú Ventana. El panel Alinear de Fireworks constituye un ejemplo de una película Flash importada como un panel.

Las películas SWF que se utilizan como comandos se almacenan en la carpeta Commands de su disco duro y las películas SWF utilizadas como paneles se almacenan en la carpeta Command Panels. La ubicación exacta de estas carpetas varía de un sistema a otro y depende de si desea que todos los usuarios puedan acceder a los comandos personales o restringir el acceso a un determinado usuario. Para más información sobre las ubicaciones de las carpetas, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 429.

Para más información sobre la creación de comandos a partir de películas SWF de Flash, consulte *Extending Fireworks MX*, disponible como un archivo PDF en el CD de instalación de Macromedia Fireworks MX.

Administración de comandos

Puede cambiar el nombre de cualquier comando que aparezca en el menú Comandos o eliminarlo.

Es posible cambiar el nombre y eliminar los comandos que cree mediante la opción Administrar comandos guardados de Fireworks. El resto de los comandos y extensiones que instale con Fireworks o que descargue e instale desde el sitio web Macromedia Exchange debe administrarse con Extension Manager.

Para cambiar el nombre de un comando personal que haya creado:

- 1 Elija Comandos > Administrar comandos guardados.
- 2 Seleccione el comando.
- 3 Haga clic en Cambiar nombre, introduzca otro nombre y haga clic en Aceptar.

Para eliminar un comando personal que haya creado, realice uno de los procedimientos siguientes:

- En Fireworks, elija Comandos > Administrar comandos guardados. Después, seleccione el comando y haga clic en eliminar.
- En su disco duro, borre el archivo JSF correspondiente al comando en la carpeta Commands específica del usuario. La ubicación exacta de esta carpeta varía en función del sistema operativo. Para más información, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 429.

Para cambiar el nombre o eliminar un comando incluido con Fireworks o que ha descargado de Macromedia Exchange:

Elija Comandos > Administrar extensiones.

Se abre el programa Extension Manager. Para más información sobre la administración de extensiones, consulte la ayuda de Extension Manager.

Edición o personalización de un archivo de comandos

Los archivos de comandos se guardan como JavaScript. Si posee conocimientos de JavaScript, puede abrir y editar comandos en cualquier editor de texto, como Bloc de notas (Windows) o SimpleText (Macintosh).

Para editar un comando con JavaScript:

- 1 Desde el escritorio, abra la carpeta adecuada Commands o Command Panels del disco duro.

Nota: La ubicación exacta de estas carpetas varía de un sistema a otro y depende de si desea que todos los usuarios puedan acceder a los comandos personales o restringir el acceso a un determinado usuario. Para más información, consulte “Utilización de archivos de configuración” en la página 429.

- 2 Abra el archivo de comandos que desee en un editor de texto y modifique el código JavaScript.
- 3 Guarde y cierre el archivo de comandos.

Para editar las acciones seleccionadas desde el panel Historial utilizando JavaScript:

- 1 En Fireworks, seleccione un rango de pasos en el panel Historial.
- 2 Haga clic en el botón Copiar pasos al portapapeles que se encuentra en la parte inferior del panel Historial.
- 3 Cree un nuevo documento en una aplicación de edición de texto.
- 4 Pegue los pasos en un nuevo documento de texto.
- 5 Modifique los pasos si lo desea.
- 6 Guarde y cierre el archivo de comandos.
- 7 Copie el archivo de comandos a la carpeta Commands de su disco duro.

Nota: La ubicación exacta de esta carpeta varía de un sistema a otro y depende de si desea que todos los usuarios puedan acceder a los comandos personales o restringir el acceso a un determinado usuario. Para más información, consulte "Utilización de archivos de configuración" en la página 429.

El nuevo comando estará disponible en el menú Comandos la próxima vez que inicie Fireworks.

CAPÍTULO 18

Preferencias y métodos abreviados de teclado

Mediante la configuración de preferencias de Macromedia Fireworks se controla la presentación general de la interfaz de usuario, así como la edición y la ubicación de las carpetas. Además, Fireworks permite personalizar los métodos abreviados de teclado. Esto significa que puede personalizar los métodos abreviados de teclado para utilizar los mismos que en otras aplicaciones.

Configuración de preferencias

Fireworks incluye ajustes de preferencia que controlan el aspecto general de la interfaz de usuario así como opciones relacionadas con funciones específicas como los colores predeterminados, las opciones de herramientas, las ubicaciones de las carpetas y las conversiones de archivo.

Para establecer preferencias:

- 1 Elija Editar > Preferencias.

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

- 2 Seleccione el grupo de preferencias que desee modificar: General, Edición, Ejecutar y editar, Carpetas o Importar.
- 3 Realice las modificaciones que desee y haga clic en Aceptar.

Preferencias generales

La ficha General de Preferencias contiene las opciones siguientes:

Pasos de Deshacer permite establecer los pasos que se pueden deshacer/rehacer con un número entre el 0 y el 100. Esta configuración afecta tanto al comando Editar > Deshacer como al panel Historial. Mientras más alto sea el número de operaciones de Deshacer, más memoria necesitará Fireworks. Debe reiniciar Fireworks para activar los cambios de configuración.

Colores predeterminados permite establecer los colores predeterminados para las pinceladas, los rellenos y los resaltes de trazados. Las opciones Trazo y relleno no cambian automáticamente los colores mostrados en los cuadros de color del panel Herramientas; permiten cambiar los colores predeterminados especificados con el botón Establecer colores predeterminados de trazo/relleno del panel Herramientas.

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

- La interpolación bicúbica, además de ser el método predeterminado, es el que suele proporcionar resultados más nítidos y de mayor calidad.

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

Espacio de trabajo: Mostrar iconos de ficha no está seleccionada de forma predeterminada. Permite mostrar u ocultar los iconos gráficos en las fichas de panel que aparecían en versiones anteriores de Fireworks. Esta opción también afecta a la visualización de la barra de inicio automático de paneles de la ventana de documento.

Almacenamiento de archivo: Añadir iconos de presentación preliminar (sólo Macintosh) permite visualizar u ocultar las miniaturas de los archivos PNG de Fireworks en el disco duro. Si no selecciona esta opción, aparecerá el icono normal de Fireworks utilizado en los archivos PNG de Fireworks. Esta opción surte efecto después de guardar el archivo.

Preferencias de edición

Las preferencias de edición permiten controlar la forma del puntero y las ayudas visuales para trabajar con objetos de mapa de bits.

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 > Lienzo > Tamaño del lienzo.

Cursores de tamaño de pincel determina el tamaño y la forma de los cursores de las herramientas Pincel, Borrador, Desenfocar, Perfilar, Oscurecer y Aclarar para aumentar la precisión del dibujo o borrado. En casos de pinceles grandes de muchas puntas, suele mostrarse de forma predeterminada un puntero en forma de cruz. Cuando esta opción y la opción Cursores precisos están desactivadas, aparecen los punteros de la herramienta.

Mostrar borde rayado coloca el acostumbrado borde rayado alrededor de todo el lienzo cuando trabaja con objetos de mapa de bits (modo Mapa de bits).

Mostrar presentación preliminar de la pluma muestra una presentación preliminar del siguiente segmento de trazado que se obtendrá si hace clic en ese momento con la herramienta Pluma.

Mostrar puntos sólidos muestra los puntos seleccionados como huecos y los no seleccionados como sólidos.

Desactivar "Ocultar bordes" desactiva la opción Ocultar bordes de forma automática cuando cambia la selección.

Distancia de selección permite especificar la distancia mínima que debe existir entre el puntero 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 desplazando 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. La distancia de ajuste puede estar entre 1 y 10 píxeles.

Preferencias Ejecutar y editar

Si define preferencias Ejecutar y editar, puede controlar el modo en que se ejecutan las aplicaciones externas, como Macromedia Flash, Macromedia Director, Microsoft FrontPage, y editan gráficos en Fireworks.

En la mayoría de los casos, Fireworks intenta localizar el archivo PNG original. Si no puede localizar el archivo PNG original, Fireworks utiliza las preferencias Ejecutar y editar definidas para determinar cómo debe intentar localizar el archivo PNG original.

Nota: Macromedia Flash constituye una excepción. Cuando ejecuta y edita gráficos en Flash, Fireworks siempre utiliza las preferencias definidas en la sección Ejecutar y editar del cuadro de diálogo Preferencias.

Al editar con aplicaciones externas permite determinar si el archivo PNG original de Fireworks se abrirá cuando se pretenda utilizar Fireworks para editar imágenes desde dentro de otras aplicaciones.

Al optimizar de aplicaciones externas permite determinar si el archivo PNG original de Fireworks se abrirá cuando se pretenda optimizar un gráfico.

Nota: Este ajuste no se aplica en Director ya que siempre abre y optimiza automáticamente un gráfico sin solicitar un archivo PNG original, incluso si se define esta preferencia con otro valor distinto en Fireworks.

Para más información sobre cómo trabajar con gráficos de Fireworks en Flash, consulte “Funcionamiento con Macromedia Flash MX” en la página 379. Para más información sobre cómo trabajar con gráficos de Fireworks en Director, consulte “Funcionamiento con Macromedia Director” en la página 388. Para más información sobre cómo trabajar con gráficos de Fireworks en FrontPage, consulte “Funcionamiento con Microsoft FrontPage” en la página 394.

Nota: Macromedia Dreamweaver utiliza los ajustes Ejecutar y editar de forma diferente. Dreamweaver siempre abre el archivo PNG original, incluso si se define las preferencias Ejecutar y editar con otros valores distintos en Fireworks. Si no existe ninguna Nota de diseño o si no existe la ruta de acceso al archivo PNG original, Dreamweaver siempre solicita que localice el archivo PNG original. Para más información sobre cómo trabajar con gráficos y elementos interactivos de Fireworks en Dreamweaver, consulte “Funcionamiento con Macromedia Dreamweaver MX” en la página 365.

Preferencias de carpetas

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. Además, en Mac OS 9.x puede especificar la ubicación de los archivos de caché temporales de Fireworks.

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

Los filtros de conexión de Photoshop aparecen en el menú Filtros y en el menú Añadir efectos del Inspector de propiedades. Las texturas o los patrones almacenados como archivos PNG, JPEG o GIF aparecen como opciones de los menús emergentes Patrón y Textura del Inspector de propiedades.

Para obtener más información sobre texturas y patrones, consulte “Adición de textura a un relleno” en la página 213.

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.

La función Discos temporales sólo está disponible en el sistema operativo Mac OS 9. Debido a que la administración de la memoria en Windows y Mac OS X es más eficaz, la función Discos temporales no es necesaria en estos sistemas.

Preferencias de importación de archivos de Photoshop

Las preferencias de la ficha Importar permiten administrar las conversiones de archivo de Photoshop:

- Puede convertir capas a objetos o nuevos fotogramas.
- Puede elegir entre editar el texto importado o mantener su aspecto.
- Puede importar un archivo de Photoshop como un objeto de mapa de bits plano.

Para obtener más información sobre las preferencias de importación, consulte “Colocación de gráficos de Photoshop en Fireworks” en la página 397.

Restauración de preferencias

Si elimina el archivo de preferencias, se restaurarán las preferencias en sus ajustes originales. La primera vez que se ejecuta Fireworks después de eliminar el archivo de preferencias, se crea un nuevo archivo de preferencias que restaura la configuración original de Fireworks.

Para restaurar las preferencias predeterminadas:

- 1 Salga de Fireworks.
- 2 Localice el archivo de preferencias de Fireworks MX en su disco duro y bórrelo.

La ubicación exacta de este archivo varía de un sistema a otro. Para más información, consulte “Ubicación del archivo de preferencias de Fireworks” en la página 432.

- 3 Reinicie Fireworks.

Cambio de conjuntos de métodos abreviados de teclado

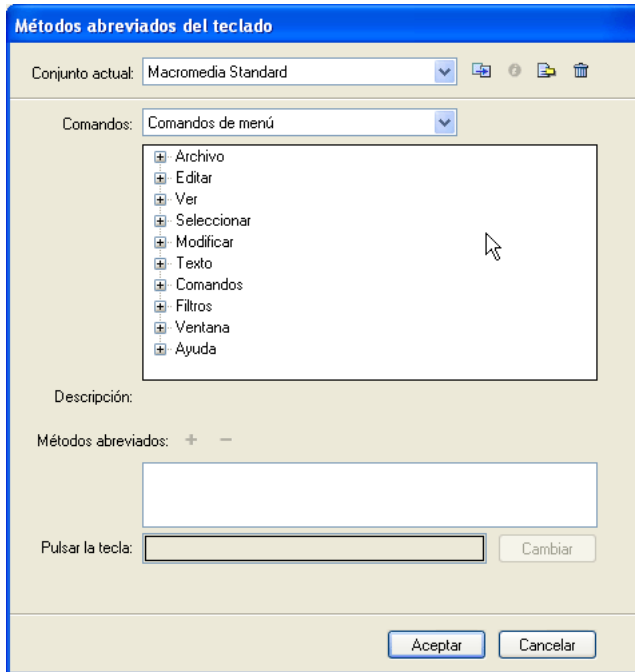
Fireworks permite utilizar métodos abreviados de teclado para seleccionar comandos de menú, elegir herramientas del panel Herramientas y acelerar diversas tareas que no tienen comandos de menú. Con los métodos abreviados aumenta el rendimiento ya que permiten realizar las acciones sencillas con gran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

Para cambiar el conjunto de métodos abreviados actual:

- 1 Elija Editar > Métodos abreviados de teclado para abrir el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.

Nota: En Mac OS X, elija Fireworks > Métodos abreviados de teclado.

- 2 Seleccione el conjunto que prefiera en el menú emergente Conjunto actual y haga clic en Aceptar.



Cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado

Creación de métodos abreviados personalizados y secundarios

Puede crear sus propios métodos abreviados y métodos abreviados secundarios si necesita varias formas de realizar una acción. Los conjuntos de métodos abreviados personalizados siempre se crean a partir de alguno de los conjuntos ya instalados.

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

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

- 1 Elija Editar > Métodos abreviados de teclado para abrir el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.
- 2 Haga clic en el botón Duplicar conjunto.
- 3 En el cuadro de diálogo Duplicar conjunto, introduzca un nombre para el conjunto personalizado y haga clic en Aceptar.
El nombre del nuevo conjunto personal aparece en el campo Conjunto actual.
- 4 Seleccione la categoría de método abreviado apropiada en la lista de Comandos.

- Elija Comandos de menú si desea crear un método abreviado personal para los comandos a los que se puede acceder 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 Comandos.

5 Elija en la lista Comandos el comando cuyo método abreviado desee modificar.

Si ya existe un método abreviado, aparecerá en la lista Métodos abreviados.

6 Haga clic en el cuadro de texto Pulsar la tecla y pulse las teclas que desee para el nuevo método abreviado.

Si la combinación de teclas que elija ya se utiliza en otro método abreviado, aparecerá un mensaje de advertencia debajo del cuadro de texto Pulsar la tecla.

7 Siga uno de estos procedimientos:

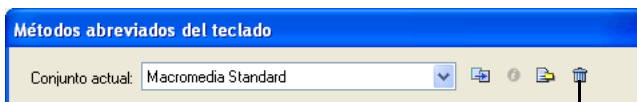
- Haga clic en el botón Añadir un nuevo método abreviado (+) para añadir un método abreviado secundario en la lista.
- Haga clic para Cambiar el método abreviado seleccionado.

Eliminación de métodos abreviados personales y sus conjuntos

Es posible borrar cualquier método abreviado personal así como cualquier conjunto de métodos abreviados personales.

Para borrar un conjunto de métodos abreviados personal:

- 1 Elija Editar > Métodos abreviados de teclado para abrir el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.
- 2 Haga clic en el botón Suprimir conjunto.



Botón Suprimir conjunto.

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

Para borrar un método abreviado personal:

- 1 Seleccione el comando en la lista.
- 2 Seleccione el método abreviado personal en la lista de métodos abreviados.
- 3 Haga clic en el botón Suprimir un método abreviado seleccionado (-).

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

Una hoja de referencia 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:

- 1 Elija Editar > Métodos abreviados de teclado para abrir el cuadro de diálogo Métodos abreviados de teclado.
- 2 Haga clic en el botón Exportar conjunto como HTML, situado junto al cuadro de texto Conjunto actual.
Aparece el cuadro de diálogo Guardar.
- 3 Introduzca el nombre de la hoja de referencia y seleccione la ubicación adecuada del archivo.
- 4 Haga clic en Guardar.

Utilización de archivos de configuración

Para permitir utilizar sistemas multiusuario, Fireworks admite los archivos de configuración de usuarios. Esto permite a los usuarios personalizar las funciones de Fireworks como estilos, métodos abreviados de teclado, comandos, etc., sin afectar a la configuración de Fireworks para otros usuarios.

Fireworks crea un conjunto diferente de archivos de configuración para cada usuario. Además Fireworks también instala archivos de configuración maestros en la carpeta de la aplicación Fireworks. Los archivos de configuración maestros contienen los ajustes predeterminados para Fireworks que afectan a todos los usuarios. Algunos archivos de configuración se encuentran sólo en la carpeta de la aplicación Fireworks, como los filtros de conexión de Fireworks. En algunos entornos, sólo los administradores de sistema tiene acceso a los archivos de configuración maestros de la carpeta de aplicación Fireworks.

Acerca de los archivos de configuración de usuario

Los archivos de configuración de usuario de Fireworks se almacenan en su carpeta de configuración de usuario. La ubicación exacta de esta carpeta varía en función del sistema operativo. Para más información, consulte “Ubicación de los archivos de configuración” en la página 431.

Los archivos de configuración de usuario de la carpeta de Fireworks MX se organizan del modo siguiente:

Los comandos, paneles de comandos, estilos, ajustes de exportación y bibliotecas de valores URL residen en subcarpetas en la carpeta Macromedia/Fireworks MX.

El Historial del proyecto se almacena en un archivo denominado Project_Log.htm, que reside en la carpeta Macromedia/Fireworks MX.

Las Preferencias se almacenan en un archivo denominado Fireworks MX Preferences.txt (Windows) o Fireworks MX Preferences (Macintosh). La ubicación de estos archivos varía de un sistema a otro. No se encuentra siempre en la carpeta de configuración de usuario. Para más información, consulte “Ubicación del archivo de preferencias de Fireworks” en la página 432.

Los Métodos abreviados de teclado se encuentran en la carpeta Macromedia/Fireworks MX/ Spanish/Keyboard Shortcuts.

El **diccionario de ortografía personal** se almacena en un archivo denominado Personal Dictionary.tlx en la carpeta Macromedia/Common. Este diccionario se comparte con otras aplicaciones de Macromedia.

Los **archivos de Estilos personalizados (STL)** pueden guardarse en la subcarpeta Nav Menu de la carpeta Macromedia/Fireworks MX. Es posible guardar archivos STL para utilizarlos como fondos de celda en el Editor de menús emergentes.

Otros archivos configurables por el usuario también se encuentran en la carpeta Macromedia/Fireworks MX.

Acerca de los archivos de configuración maestros que afectan a todos los usuarios

Los archivos de configuración maestros que afectan a todos los usuarios se encuentran en la carpeta de la aplicación Fireworks, que es la carpeta designada para instalar Fireworks. Para más información sobre la ubicación de esta carpeta, consulte “Ubicación de los archivos de configuración” en la página 431.

Nota: Muchos archivos de configuración se encuentran dentro de subcarpetas de la carpeta de la aplicación Fireworks. Su ubicación exacta varía en función del sistema operativo. Además, los usuarios de Macintosh deben conocer el nuevo concepto de paquete de Apple. Para más información, consulte “Visualización del contenido del paquete (sólo Macintosh)” en la página 433.

Los archivos de configuración maestros de la carpeta de la aplicación Fireworks incluyen lo siguiente:

La carpeta Keyboard Shortcuts contiene los conjuntos predeterminados de métodos abreviados. Todos los cambios que realice en los métodos abreviados de teclado de Fireworks no se guardarán en este punto sino que se guardarán en su carpeta de configuración de usuario.

La carpeta Keyboard Shortcuts se encuentra en la carpeta Spanish en los sistema Windows. En los sistemas Macintosh, esta carpeta se encuentra en la carpeta Contents/Resources/Spanish.lproj del paquete de la aplicación Fireworks. Para más información, consulte “Ubicación de los archivos de configuración” en la página 431.

En la carpeta Plug-ins puede instalar nuevos filtros de conexión. Los filtros de conexión de terceros se instalan en esta carpeta sólo si selecciona esta carpeta durante su instalación. No existe un equivalente de configuración de usuario para esta carpeta, por tanto, los filtros de conexión que instale en esta carpeta estarán disponibles para todos los usuarios. La ubicación exacta de la subcarpeta Plug-ins dentro de la carpeta de la aplicación Fireworks varía en función del sistema operativo.

En la carpeta Quick Export Menu se almacena el contenido del menú emergente Exportación rápida. Si conoce JavaScript y XML, puede personalizar este menú. Para más información, consulte “Personalización del menú emergente Exportación rápida” en la página 364.

La carpeta Quick Export Menu se encuentra en la carpeta Spanish en los sistema Windows. En los sistemas Macintosh, esta carpeta se encuentra en la carpeta Contents/Resources/Spanish.lproj del paquete de la aplicación Fireworks. Para más información, consulte “Ubicación de los archivos de configuración” en la página 431.

La carpeta Configuration contiene varias subcarpetas: Batch Code, Commands, Command Panels, Libraries, Patterns, Spelling y Textures. Cualquier cambio realizado aquí se aplicará a todos los usuarios.

La carpeta de la aplicación Fireworks también contiene otros archivos de configuración.

Ubicación de los archivos de configuración

La ubicación exacta de los archivos de configuración varía en función del sistema operativo y de si utiliza un sistema multiusuario o monousuario.

Nota: Los sistemas Windows ocultan a menudo de forma predeterminada algunos archivos y carpetas. Asegúrese de establecer las opciones de visualización de carpetas para ver todos los archivos y carpetas. En algunos sistemas, es posible que también deba hacer clic en *Mostrar archivos* para ver el contenido de una carpeta. Consulte la ayuda de Windows para más información sobre la visualización de archivos y carpetas.

Para localizar la carpeta de configuración de usuario:

Abra en su disco duro la ruta de acceso indicada abajo y que se corresponda con su sistema operativo, donde *ID de usuario* es el nombre de usuario que utilice para iniciar una sesión en su sistema:

Mac OS X: HD/Usuarios/*ID de usuario*/Biblioteca/Soporte de aplicaciones/Macromedia/Fireworks MX

Mac OS Mac 9.1 o posterior, sistema monousuario:

HD/Carpeta de sistema/Soporte de aplicaciones/Macromedia/Fireworks MX

Mac OS Mac 9.1 o posterior, sistema multiusuario, usuario normal:

HD/Usuarios/*ID de usuario*/Preferencias/Macromedia/Fireworks MX

Mac OS Mac 9.1 o posterior, sistema multiusuario, administrador (propietario):

HD/Carpeta de sistema/Soporte de aplicaciones/Macromedia/Fireworks MX

Windows 98 y Windows ME, sistema monousuario:

C:\Windows\Datos de programa\Macromedia\Fireworks MX

Windows 98 y Windows ME, sistema multiusuario:

C:\Windows\Perfiles*ID de usuario*\Application \Datos de programa\Macromedia\Fireworks MX

Windows NT4: C:\WINNT\Perfiles*ID de usuario*\Datos de programa\Macromedia\Fireworks MX

Windows 2000 y Windows XP:

C:\Documents and Settings*ID de usuario*\Application \Datos de programa\Macromedia\Fireworks MX

Si no puede localizar la carpeta de configuración de usuario en una de las rutas de acceso anteriores, es posible que su sistema tenga una configuración personalizada. Para más información sobre cómo localizar manualmente la carpeta de configuración de usuario, consulte “Localización de la carpeta configuración de usuario en sistemas personalizados” en la página 432.

Nota: Es posible que los nombres de algunas carpetas de sistema varíen en sistemas en otros idiomas.

Para localizar los archivos de configuración maestros que afectan a todos los usuarios:

Abra la ubicación de su disco duro en la que se encuentra instalado Fireworks.

La ubicación predeterminada en sistemas Windows es Archivos de programa/Macromedia/Fireworks MX. En sistemas Macintosh, la ubicación predeterminada es Aplicaciones/Macromedia/Fireworks MX.

Nota: Es posible que los nombres de algunas carpetas de sistema varíen en sistemas en otros idiomas.

Localización de la carpeta configuración de usuario en sistemas personalizados

Si no ha podido localizar la carpeta de configuración de usuario de Fireworks mediante el procedimiento descrito en “Ubicación de los archivos de configuración” en la página 431, es posible que su sistema tenga una configuración personalizada. Deberá localizar de forma manual la carpeta de configuración de usuario mediante una búsqueda en su disco duro.

Si tiene dificultades para localizar la carpeta de configuración de usuario, solicite ayuda a su administrador de sistema.

Nota: Es posible que los nombres de algunas carpetas de sistema varíen en sistemas en otros idiomas.

Para localizar su carpeta de configuración de usuario en sistemas Mac OS X, Windows XP, Windows NT, Windows 2000, Windows 98 multiusuario y Windows ME multiusuario:

- 1 Realice una búsqueda en su disco duro del nombre de usuario o identificador que utilice para iniciar una sesión en el sistema.

Es posible que aparezca más de un archivo o carpeta en los resultados de la búsqueda.

- 2 Abra la carpeta etiquetada con su nombre o ID de usuario.
- 3 Abra la carpeta Datos de programa/Macromedia/Fireworks MX (Windows) o Soporte de aplicación/Macromedia/Fireworks MX (Macintosh).

Para localizar su carpeta de configuración de usuario en sistemas monousuarios Mac OS 9.x, Windows 98 y Windows ME:

- 1 Realice una búsqueda en su disco duro de la carpeta Datos de programa (Windows) o Soporte de aplicación (Macintosh).
- 2 Abra la carpeta Macromedia/Fireworks MX.

Para localizar su carpeta de configuración de usuario en un sistema Mac OS 9.x multiusuario:

- 1 Realice una búsqueda en su disco duro del nombre de usuario o identificador que utilice para iniciar una sesión en el sistema.
Es posible que aparezca más de un archivo o carpeta en los resultados de la búsqueda.
- 2 Abra la carpeta etiquetada con su nombre o ID de usuario.
- 3 Abra la carpeta Preferencias/Macromedia/Fireworks MX.

Ubicación del archivo de preferencias de Fireworks

Las preferencias de Fireworks se almacenan en un archivo denominado Fireworks MX Preferences.txt (Windows) o Fireworks MX Preferences (Macintosh). La ubicación de esta carpeta varía en función del sistema operativo.

- En Windows, las preferencias se encuentran en la carpeta Datos de programa/Macromedia/Fireworks MX.
- En los sistemas Mac OS X, las preferencias se encuentran en la carpeta Biblioteca/Preferencias dentro de la carpeta de usuario.
- En sistemas Mac OS 9.x monousuarios, las preferencias se encuentran en la carpeta Sistema/Preferencias.

- En los sistemas Mac OS 9.x multiusuarios, las preferencias se encuentran en la carpeta Preferencias de la carpeta de usuario. Si tiene acceso de administrador (nivel de propietario), la ubicación de sus preferencias serán las mismas que en un sistema monousuario.

Para más información sobre cómo localizar su carpeta de usuario o la carpeta datos de programa, consulte “Ubicación de los archivos de configuración” en la página 431.

Personalización de archivos de configuración para todos los usuarios

Tanto en los sistemas multiusuarios como en los monousuarios, Fireworks cambia los archivos de configuración de usuario y no los archivos maestros de la carpeta de aplicación de Fireworks al guardar la mayoría de los ajustes. Esto se debe a que muchos usuarios no tienen acceso a todos los archivos si se encuentran en sistemas multiusuarios.

Los usuarios con acceso de administrador pueden personalizar las funciones para todos los usuarios al modificar los archivos de configuración maestros en la carpeta de la aplicación Fireworks.

Para guardar un ajuste de configuración maestro para todos los usuarios:

Guarde o arrastre una copia del archivo en la ubicación correcta dentro de la carpeta de aplicación de Fireworks.

Para más información sobre cómo localizar la carpeta de aplicación de Fireworks, consulte “Ubicación de los archivos de configuración” en la página 431.

Información sobre la instalación de Fireworks

Cuando desinstala o reinstala Fireworks, sus archivos de configuración de usuario no se modifican en la mayoría de los sistemas. Si desea volver a instalar Fireworks con los ajustes predeterminados, debe eliminar manualmente sus archivos de configuración de usuario antes de reinstalar la aplicación. Para más información sobre cómo localizar estos archivos, consulte “Ubicación de los archivos de configuración” en la página 431.

En sistemas Windows XP, Windows 2000 y Windows NT 4 el programa de desinstalación le preguntará si desea eliminar los archivos de preferencias y de configuración. Al hacer esto se eliminarán estos archivos de todos los usuarios del sistema.

Visualización del contenido del paquete (sólo Macintosh)

En Macintosh, Fireworks se instala en un formato denominado paquete de programa de aplicación. Se trata de una nueva función de Apple que permite instalar las aplicaciones en un único paquete.

En el paquete de aplicación se almacena el archivo de aplicación de Fireworks, con todos los archivos predeterminados de configuración que se incluyen en Fireworks. De forma predeterminada, el contenido un paquete está oculto.

Después de abrir un paquete, verá que existen varios archivos y carpetas. Dos de estas carpetas son específicas de su sistema operativo. Los archivos de la carpeta MacOS son sólo para los usuarios de Mac OS X, los archivos de la carpeta MacOSClassic sólo son para los usuarios de Classic Mac. Para más información, consulte “Ejecución de Fireworks MX Classic (sólo Macintosh)” en la página 434.

Para mostrar u ocultar el contenido del paquete de programa de aplicación de Fireworks:

- 1 Abra la ubicación de su disco duro en la que se encuentra instalado Fireworks.

- 2 Haga clic con la tecla Control pulsada en el icono Fireworks MX y elija Mostrar contenido del paquete en el menú de contexto.

Se abre una nueva ventana que muestra el contenido del paquete. Para obtener una explicación del contenido, consulte “Acerca de los archivos de configuración maestros que afectan a todos los usuarios” en la página 430.

Ejecución de Fireworks MX Classic (sólo Macintosh)

En el caso de Mac OS X, Fireworks incluye la nueva interfaz Aqua. En los sistemas Macintosh, durante la instalación de Fireworks se instala la versión Aqua de la aplicación y la versión Classic tradicional. Fireworks ejecuta automáticamente la versión adecuada de la aplicación para su sistema operativo.

Los usuarios de Mac OS X pueden ejecutar, si lo desean, la aplicación Classic.

Sugerencia: Los usuarios de Mac OS X pueden tener que ejecutar la versión Classic de Fireworks si, por ejemplo, tiene filtros antiguos que no se admiten en Mac OS X. Pueden ejecutar la versión Classic de Fireworks para utilizar dichos filtros de conexión. Para más información sobre el paquete Fireworks, consulte “Visualización del contenido del paquete (sólo Macintosh)” en la página 433.

Para ejecutar la versión Classic de Fireworks en un sistema Mac OS X:

- 1 Seleccione el paquete Fireworks en su disco duro. Se encuentra en la carpeta de la aplicación Fireworks, es la carpeta en la que instaló Fireworks.
- 2 Elija Archivo > Obtener información.
- 3 Elija Abrir en el entorno Classic.
- 4 Cierre la ventana Obtener información.
- 5 Ejecute Fireworks MX normalmente.

Tras cambiar este ajuste, Fireworks se ejecutará en el entorno Classic cada vez que lo abra. Para volver a la versión Aqua de Fireworks, no seleccione la opción Abrir en el entorno Classic de la ventana Obtener información antes de ejecutar Fireworks.

ÍNDICE ALFABÉTICO

A

Abajo, estado de botón 290

abrir

archivos recientes 76

documentos 76

GIF animados 77, 324

imágenes creadas en otras aplicaciones 77

varios archivos como animaciones 325

vistas múltiples de un documento 93

acciones del ratón 277

acercamiento

Véase ajuste entre caracteres

aclarar

áreas de mapa de bits 132

imágenes 134

Aclarar, herramienta 132

acoplar paneles 87

ACT, muestras del formato de archivo 193

actualización de divisiones 352

Actualizar HTML, comando 359, 370

Adobe GoLive 363

Adobe Type Manager 7

agrupar objetos 124

ajustar

matiz o saturación 142

rango tonal con cuentagotas 141

ajuste entre caracteres 176

ajustes de optimización

almacenar 333, 348

comparación de dos o cuatro ajustes 334

eliminar ajustes preestablecidos 349

JPEG 345

preestablecidos 280, 332

reutilizar 333, 348

uso compartido con otro usuario 349

alfa, convertir imágenes 146

alinear objetos 125

allanar mapas de bits 27

Allanar selección, comando 128

alt (alternativo), texto, asignación a botones o instancias 298

añadir

estilos 253

fotogramas 318

Añadir iconos de presentación preliminar, preferencia 424

animación 311

abrir 324

activar y desactivar fotogramas 317

administrar fotogramas 316

añadir fotogramas 318

asignar nombres a fotogramas 317

bucle 323

compartir capas en fotogramas 319

configurar demora de fotogramas 316

crear desde varios archivos 325

desactivar uso compartido de capas 320

editar 376

editar varios fotogramas 321

eliminar 314

eliminar fotogramas 318

escala 314

exportar 324

fotogramas 313

insertar fotogramas 318

mover objetos a otro fotograma 319

movimiento 313

opacidad 314

optimizar 324

ordenar fotogramas 318

papel cebolla 320

presentación preliminar 322

propiedades 313

reproducir 322

rotación 314

transparencia 323

ver fotograma siguiente 321

ver fotogramas actuales y adyacentes 321

ver todos los fotogramas 321

ver varios fotogramas 320

- vista de fotogramas personalizada 321
 - anular selección de todos los objetos 107
 - Anular selección, comando 112
 - apilar objetos 125
 - aprendizaje de Fireworks
 - grupo de noticias 9
 - recursos 8
 - archivos de comandos 415
 - edición 421
 - archivos de comandos de procesos por lotes
 - arrastrar y colocar 416
 - ejecutar 416
 - archivos de configuración 429
 - de usuario 429
 - en sistemas multiusuario 431
 - maestros 430
 - personalización 433
 - ubicación 431
 - archivos EPS, abrir en Fireworks 77
 - archivos externos, conversión en rollovers 278
 - archivos JPEG progresivos 347
 - archivos temporales 426
 - archivos válidos, definición 410
 - archivos WBMP
 - área de dibujo
 - Véase* lienzo
 - áreas transparentes 343
 - arrastrar y colocar 79
 - Arriba, estado de botón 290
 - asignar nombre a objetos 28
 - Asistente de exportación 328
 - asistentes
 - Exportación 328
 - Optimizar tamaño 330
 - aumentar 91
 - con incrementos preestablecidos 91
 - un área determinada 92
 - automatización de tareas 403
 - Ayuda de Fireworks 8
 - Ayuda de Macromedia 8
 - ayuda emergente 9
- B**
- barra de colores 192, 195
 - alternar entre los modelos de color 197
 - elegir un color 196
 - barra de estado (Windows) 94
 - barra de inicio automático de paneles 94
 - barras de herramientas
 - acoplar 90
 - desbloquear 90
 - mostrar y ocultar 90
 - Barras de navegación (bar nav)
 - comportamiento Restaurar 276
 - crear 51, 299
 - estado Abajo 276
 - estado Sobre 276
 - biblioteca de símbolos 255
 - biblioteca de URL 260
 - añadir URL 260
 - añadir URL utilizados 261
 - crear 260
 - escribir URL absoluto o relativo 262
 - Biblioteca, panel 86, 255
 - insertar símbolos de botón 294
 - biselados, bordes 217
 - bloquear capas 227
 - BMP, formato de archivo 336
 - borde de celda, propiedades 306
 - Borde, comando 116
 - bordes
 - biselados 217
 - mostrar y ocultar 108
 - Borrador, herramienta 131
 - botones
 - área activa 296
 - asignar URL 55
 - barras de navegación 299
 - configuración del elemento destino 297
 - crear 51, 289
 - definir 290
 - describir 289
 - editor de botones 289
 - Efectos automáticos 292
 - estados 53
 - exportar 289
 - instancias 54
 - texto de instancias 55
 - brillo 141
 - Brillo/Contraste, filtro 141
 - buscar 404
 - Véase también* buscar y reemplazar
 - Buscar bordes, filtro 146
 - buscar y reemplazar 404
 - archivos procesados por lotes 413
 - colores 407
 - colores no websafe 408
 - en varios archivos 405
 - fuentes 407
 - selección del origen para la búsqueda 404
 - texto 406
 - usos 404

valores URL 408
Buscar y reemplazar, panel 87, 404, 406

C

Calidad selectiva, botón 346
cambiar símbolos de nombre 256
cambio del tamaño de las imágenes de Fireworks desde
 Dreamweaver 375
canal alfa de un objeto, seleccionar 114
capas 26
 activar 224
 añadir y eliminar 224
 asignar nombre 226
 bloquear 227
 compartir 228
 compartir en fotogramas para animación 319
 desactivar uso compartido en fotogramas 320
 duplicar 225
 exportar 353
 mover 226
 ver 225
capas CSS, exportar 360
Capas, panel 86
 asignación de nombres a divisiones 281
 visualización de divisiones 267
características nuevas 10
Centro de asistencia de Fireworks en la web 9
círculos, dibujar 150
clonar
 áreas de mapa de bits 132
 imágenes 132
 objetos 119
CMA, modelo de color 196
color
 ajustar 135
 aplicar desde panel Muestras 192
 borrar en panel Muestras 195
 buscar y reemplazar 407
 buscar y reemplazar colores no websafe 408
 cambiar 129
 cambiar trazo 201
 configuración de preferencias 423
 crear con el selector de colores del sistema 197
 crear con Mezclador de colores 197
 de 24 bits 338
 de 32 bits 338
 elección de la profundidad de color 338
 elegir con herramienta Cuentagotas 200
 elegir en barra de colores 196
 elegir grupo de muestras 193
 eliminar colores no utilizados 339

guardar muestras personalizadas 195
invertir valores 143
modelo CMA 196
modelo Escala de grises 196
modelo Hexadecimal 196
modelo MSB 196
modelo RVA 196
modelos de color 196
muestrear 130
muestreo 200
reemplazar muestra 194
rellenos 142
rellenos degradados 208
restablecer predeterminado 192
tramado con colores seguros para la web 198
ventana emergente 199
ver valores de color 197
color, corrección
 brillo y contraste 141
 Curvas 139
 Niveles 136
 usar cuentagotas 141
colorear imágenes 142
colores de Sistema Windows como grupo de muestras 193
colores Websafe 341
colores, paletas, añadir a muestras actuales 194
comandos
 cambio de nombre de los personales 421
 cambio de nombre y eliminación de comandos de
 Fireworks 421
 crear 419
 edición 421
 eliminar personales 421
 guardar 103
 proceso por lotes 414
Comandos, menú 420
 administración de comandos guardados 421
combinar
 trazados 161, 166
 Véase fusionar
compartir capas 228
componer 247
comportamientos
 Bar Nav Abajo 276
 Bar Nav Sobre 276
 Establecer el texto de la barra de estado 276
 Establecer imagen de Bar Nav 276
 Establecer menú emergente 276
 intercambiar imagen 276
 Macromedia Dreamweaver 4 271
 panel Comportamientos 276

- Restaurar Bar Nav 276
 - Rollover simple 276
 - comportamientos arrastrar y colocar
 - creación de rollovers desunidos con 274
 - definición 272
 - línea azul 272
 - para una única división 273
 - supresión 275, 276
 - Comportamientos, panel 86, 276
 - compresión
 - ajuste 342
 - elegir un tipo de archivo 335
 - selectiva 346
 - suavizado de bordes 347
 - y optimización 331
 - compresión JPEG progresivo
 - activar calidad selectiva 346
 - color de solapamiento 346
 - preservar calidad de botón 346
 - preservar calidad de texto 346
 - compresión JPEG selectivo 346
 - comprobación de la ortografía 187
 - comprobar archivos 71
 - configuración de Fireworks 423
 - configuración de optimización, cambio en un proceso
 - por lotes 411
 - configuración predeterminada de la demora de
 - fotogramas 77
 - conjuntos de métodos abreviados
 - Véase métodos abreviados de teclado*
 - conjuntos de métodos abreviados personales
 - Véase métodos abreviados de teclado*
 - contenido de un paquete, visualización 433
 - contornos 200
 - Véase también trazos*
 - contraer trazados 170
 - Contraer, comando 116
 - contraste 141
 - copia de seguridad, durante Buscar y reemplazar 406
 - copiar
 - atributos de objeto 254
 - fotogramas 318
 - HTML 357
 - mapas de bits 118
 - objetos 119
 - píxeles 108
 - todos los objetos seleccionados de una capa 226
 - copiar y pegar
 - código HTML de Fireworks 358
 - instancias de símbolos 259
 - objetos de otras aplicaciones 79
 - cortar trazados 166
 - creación de archivos de comandos 420
 - archivos SWF de Flash 420
 - edición de archivos de comandos 421
 - cuadrados, dibujar 150
 - cuadrícula
 - ajustar objetos 102
 - cambiar color predeterminado 102
 - cambiar tamaño de celdas 102
 - mostrar y ocultar 102
 - cuadro de color de relleno 129
 - Cuchilla, herramienta 166
 - Cuentagotas, herramienta 130, 194
 - cuentagotas, puntero 196, 199, 200, 206
 - cursiva, texto 174
 - Cursores de tamaño de pincel, preferencia 424
 - Cursores precisos, preferencia 424
- D**
- degradados, rellenos 130
 - ajustar 211
 - ajustar transición de colores 210
 - añadir nuevo color 209
 - aplicar 208
 - cambiar colores 209
 - convertir imágenes en transparencias 146
 - cuadro de diálogo Editar degradado 209
 - eliminar colores 209
 - guardar personalizado 211
 - modificar 209
 - mover 210
 - rotar 211
 - transformar 210
 - demora de fotogramas, animaciones 316
 - denominación automática de divisiones 280, 281
 - cambio de la denominación automática predeterminada 282
 - Depurador de trazados, herramienta 165
 - Desactivar Ocultar bordes, preferencia 424
 - desagrupar objetos 124
 - desenfocar 144
 - áreas de mapa de bits 132
 - imágenes 133
 - Desenfocar más, filtro 144
 - Desenfocar, filtro 144
 - Desenfocar, herramienta 132
 - Desenfocar gaussiano, filtro 145
 - deshacer 103
 - definición del número de pasos de deshacer 423
 - uso del panel Historial 419

Design Notes en la integración de Macromedia

- Dreamweaver y Fireworks 378
- desinstalación de Fireworks 433
- Desperfilarse máscara, filtro 147
- desplazar documento 92
- desplazar lienzo
 - Véase* desplazar documento
- desplazarse por un documento 91
- dibujo
 - cambiar segmentos adyacentes 160
 - convertir trazados rectos en curvos 158
 - distorsionar objetos 122
 - dividir trazados 166
 - doblar segmentos adyacentes 160
 - seleccionar un punto 159
- discos temporales 426
- Distancia de ajuste, preferencia 424
- Distancia de selección, preferencia 424
- distorsionar objetos 122
- Distorsionar, herramienta 122
- dividir 45
- Dividir, comando 166
- divisiones 75
 - actualización 352
 - cambio de color 268
 - cambio de tamaño 270
 - creación 264
 - definición 263
 - denominación automática 280, 281
 - editar divisiones de tabla de Fireworks desde
 - Macromedia Dreamweaver 373
 - exportar 351
 - ocultar o visualizar solapamiento de división 335
 - para interactividad 264
 - polígono 266
 - superposición 270
 - texto 265
 - uso de espaciador 283
 - uso de tablas anidadas 283
- documentos
 - abrir 76
 - ajustar nuevos al tamaño del Portapapeles 76
 - crear nuevos 75
 - guardar 82
 - modo predeterminado 149
 - recientes 76
 - vistas en mosaico 93
 - vistas múltiples 93
- duplicar
 - arrastrando 119
 - objetos seleccionados 119

E

- editar
 - acciones en el panel Historial 422
 - comportamientos 277
 - efectos automáticos 220
 - estilos 253
 - menús emergentes 308
 - objetos de mapa de bits 129
 - objetos seleccionados 118
 - píxeles 108
 - rellenos degradados 209
 - rellenos sólidos 206
 - símbolos de animación 313
 - símbolos de botón 56
 - sólo una capa 227
 - trazados 162
- Editar degradado, cuadro de diálogo 209
- Editar trazo, cuadro de diálogo 201
- editor de botones 290
 - crear símbolos 255
 - editar símbolos 256
- editores externos, preferencia 378
- efectos
 - aplicar a objetos 216
 - buscar y reemplazar 407
 - configurar valores predeterminados 222
 - editar 220
 - efectos automáticos 215
 - eliminar 221
 - filtros de conexión 220
 - iluminación 218
- efectos automáticos 25
 - activar o desactivar 217
 - aplicar 222
 - cambiar de nombre 222
 - crear 221
 - editar 220
 - eliminar 221
 - en botones 292
 - filtros de conexión de Photoshop 219
 - Relleno de color 249
- Efectos, menú emergente 215
- ejecución de Fireworks desde Dreamweaver
 - Véase* integración de Macromedia Dreamweaver y Fireworks
- Ejecutar y editar, preferencias 379
- eliminar
 - efectos 221
 - estilos 253
 - fotogramas 318
 - mapas de bits 131

- objetos seleccionados 119
 - partes de trazado 167
 - puntos en curvas 140
 - Eliminar objetos al recortar, preferencia 424
 - Elipse, herramienta 150
 - elipses, dibujar 150
 - entorno de trabajo 18, 83
 - Entre instancias, comando 321
 - entrelazado de gráficos 344
 - Enviar al fondo, comando 125
 - Enviar hacia atrás, comando 125
 - escala
 - de gráficos 412
 - objetos 121
 - opciones de interpolación 423
 - Escala de grises, modelo de color 196
 - Escala, herramienta 121
 - espaciadores 283
 - espacio de trabajo 18
 - espacio entre letras
 - Véase* ajuste entre caracteres
 - espacio entre líneas
 - Véase* interlineado
 - espacio entre párrafos 180
 - Establecer el texto de la barra de estado, comportamiento 276
 - Establecer imagen de Bar Nav, comportamiento 276
 - Establecer menú emergente, comportamiento 276
 - estados de botón
 - Abajo 290, 291
 - Arriba 290, 291
 - Sobre 290, 291
 - Sobre y Abajo 290, 292
 - estilos
 - ampliar iconos de vista previa 254
 - añadir 253
 - aplicar 252
 - basados en existentes 253
 - definidos 251
 - editar 253
 - eliminar 253
 - exportar 253
 - importar 254
 - nuevos 253
 - restablecer predeterminados 254
 - Estilos, panel 87, 252
 - estrellas
 - dibujar con la herramienta Polígono 152
 - restringir 153
 - Expandir trazo, comando 169
 - expandir trazos 169, 170
 - Expandir, comando 116
 - exportación
 - a Illustrator 386
 - a Macromedia Director 389
 - a Macromedia Dreamweaver 370
 - a Macromedia Flash 379, 382
 - a Macromedia FreeHand 386
 - a Photoshop 400
 - archivos de Fireworks a Dreamweaver 392, 395
 - GIF animados 324
 - imágenes 350
 - personalizar archivos para Photoshop 401
 - Exportación rápida 363
 - menú emergente 364
 - Exportación rápida, botón 90
 - exportar 40
 - a archivos WBMP 336
 - ajustes de proceso por lotes 411
 - animaciones 323, 352
 - área 354
 - botones 289
 - capas como como varios archivos 353
 - capas CSS 360
 - divisiones 279, 351
 - estilos 253
 - fotogramas como varios archivos 353
 - HTML 67, 354
 - imágenes 75
 - resultados 355
 - símbolos 259
 - UTF-8 361
 - XHTML 360
 - zonas interactivas 286
 - Exportar, cuadro de diálogo 350
 - extensión de Fireworks 9
 - Extension Manager 418
- F**
- filtros 25
 - Brillo/Contraste 141
 - Buscar bordes 146
 - de conexión de Photoshop 219
 - Desenfocar 144
 - Desenfocar más 144
 - Desenfoco gaussiano 145
 - Desperfilar máscara 147
 - Invertir 143
 - Matiz/Saturación 142
 - Perfilar 146
 - Perfilar más 146

- filtros de conexión 25, 399
 - ubicación de archivos 430
- Fireworks MX Classic 434
- flujo de trabajo en Fireworks 74
- formas
 - Véase* imágenes vectoriales
- formatos de archivo
 - BMP 336
 - GIF 335
 - JPEG 336
 - PNG 336
 - TIFF 336
- fotogramas
 - activar o desactivar 317
 - administrar 316
 - añadir 318
 - compartir capas para animación 319
 - configurar demora 316
 - desactivar papel cebolla 321
 - desactivar uso compartido de capas 320
 - editar varios 321
 - eliminar 318
 - exportar 353
 - insertar 318
 - mover objetos a otro fotograma 319
 - nombres en animación 317
 - ordenar 318
 - papel cebolla 320
 - personalizar vista 321
 - ver actual y adyacente 321
 - ver siguiente 321
 - ver todos 321
- Fotogramas, panel 86, 316
- FrontPage 363
 - colocar código HTML de Fireworks en 395
 - colocar imágenes de Fireworks en 394
 - crear imágenes de Fireworks en 394
 - editar archivos de Fireworks en 396
- fuentes
 - administración de fuentes ausentes 186
 - buscar y reemplazar 407
 - estilos 174
 - tamaño 174
- Fundido, comando 131
- fundido, crear bordes fundidos 211
- fundir 131
 - selecciones de píxeles 115
- fusionar
 - mapas de bits 27
 - objetos 321

G

- GIF, formato de archivo
 - elección 335
 - elegir una paleta de colores 337
 - muestras 193
- GoLive 363, 402
- gráficos orientados a objetos
 - Véase* imágenes vectoriales
- grupo de discusión de Fireworks 9
- grupo de muestras, elegir uno personalizado 193
- grupo de noticias de Fireworks 9
- guardar documentos 82
- guías
 - ajustar objetos 102
 - bloquear 102
- guías de división
 - cambio del color 268
 - eliminación 270
 - visualización 268

H

- halos, eliminar 348
- Herramienta Exportar área 354
- herramientas
 - Aclarar 132
 - Borrador 131
 - cambiar color de trazo 201
 - cambiar opciones 84
 - Cuentagotas 130
 - Desenfocar 132
 - Distorsionar 122
 - Escala 121
 - Inclinar 122
 - Lápiz 129
 - Lazo 108
 - Lazo polígono 108
 - Manchar 132
 - menús emergentes de grupos de herramientas 85
 - Oscurecer 132
 - Perfilar 132
 - Pincel 129
 - Puntero 105, 108
 - Recuadro 108
 - Recuadro oval 108
 - sección Colores del panel Herramientas 191
 - Sello 132
 - Subselección 162, 240
 - Texto 171
 - Varita mágica 108
 - Zoom 91

- Herramientas, panel 84
- Hexadecimal, modelo de color 196
- histograma 137
- Historial del proyecto 87, 417
 - abrir archivos 417
 - agregar archivo 417
 - buscar 417
 - eliminar entradas 417
 - exportar archivos 418
 - imprimir 418
 - registro de cambios de Buscar y reemplazar 404
 - visualizar 418
- Historial, panel 86, 103
 - borrar todos los pasos 419
 - cambio del número de pasos 419
 - editar acciones 422
 - reproducción de pasos 420
- HomeSite
 - colocar código HTML de Fireworks en 392
 - colocar imágenes de Fireworks en 392
- HTML 355
 - abrir tablas 78
 - actualizar código HTML de Fireworks colocado en Macromedia Dreamweaver 370
 - Configuración 361
 - copiar y pegar desde Fireworks en Dreamweaver 358
 - de ida y vuelta 372
 - exportar 67, 354, 356
 - funcionar con editores 402
 - insertar desde Fireworks en Dreamweaver 368
 - preferencias de exportación 67
 - reemplazar la versión antigua 359
- I**
- Illustrator, exportar a 386
- iluminación, efectos 218
- ilusión de perspectiva 122
- imágenes
 - entramadas 127
 - exportación 350
 - mapa de bits 74
 - pegar 80
 - pintar 129
 - seleccionar 108
 - seleccionar píxeles 108
 - teléfonos móviles, *véase* archivos WBMP
 - vectoriales 73
 - WAP
- imágenes como rellenos
 - Véase* Pegar dentro, comando
- imágenes reducidas
 - Véase* miniaturas
- importar
 - archivos de Photoshop 398
 - archivos PNG 81
 - de una cámara digital 81
 - estilos 254
 - imágenes 22, 45
 - preferencias de importación de Photoshop 426
 - símbolos 259
- importar texto 186
 - archivos de Photoshop 186, 398
 - archivos RTF 186
 - texto ASCII 186
- inclinan objetos 122
- Inclinan, herramienta 122
- Información, panel 86
- insertar
 - código HTML de Fireworks en Dreamweaver 368
 - imágenes de Fireworks en Dreamweaver 366
- Inspector de propiedades 85, 107
 - acoplar 85
 - contraer 86
 - desacoplar 85
 - enmascarar con 243
 - expandir 85
 - información de selección 107
 - reducir 86
 - trabajar con texto en 171
- instalación de Fireworks 8
- instalar filtros de conexión de Photoshop 219
- instancias
 - colocar en documentos 255
 - definidas 254
 - interpolar 321
- integración de Macromedia Dreamweaver y Fireworks
 - actualizar código HTML de Fireworks 370
 - cambiar el tamaño de las imágenes de Fireworks 375
 - comando Optimizar imagen en Fireworks 374
 - Design Notes 378
 - editar animaciones de Fireworks 376
 - ejecutar y editar imágenes de Fireworks 372
 - ejecutar y editar tablas de Fireworks 373
 - ejecutar y optimizar imágenes de Fireworks 374
 - preferencia de editor externo 378
 - preferencias de Ejecutar y editar 379
- interactividad 75
- intercambiar imagen, comportamiento 276
- interfaz carbon 434
- interlineado 177
- interpolación (escala) 423

- interpolar
 - características 321
 - definición 321
 - objetos 321
- Interseccionar, comando 167
- Invertir, filtro 143
- J**
- JavaScript 7
- JPEG, archivos
 - ajustes de optimización 345
 - compresión JPEG selectivo 346
 - editar áreas seleccionadas 346
 - elección del formato JPEG 336
 - Perfilear bordes JPEG, comando 347
 - progresivo 347
- L**
- Lápiz, herramienta 129
- lienzo
 - modificar características 95
 - modificar resolución 95
 - recortar 97
 - rotar 97
- límites 200
- línea de base 181
- Línea, herramienta 150
- líneas
 - dibujar 150
 - Véase trazos*
- M**
- Macintosh 7
 - OS 9.1 431
 - OS X 431
 - requisitos del sistema 7
- Macromedia Director 7
 - colocar archivos de Fireworks 388
 - exportar a 389
 - miembros del reparto 391
- Macromedia Dreamweaver 7
 - archivos 366
 - bibliotecas 370
 - comportamientos 373
 - comportamientos de Dreamweaver 4 271
 - convertir a Fireworks en editor de imágenes
 - predeterminado 377
 - editar imágenes de Fireworks en 371
 - exportar a 370
 - marcadores de posición 366
- Macromedia Flash 7
 - exportar a 379, 382
 - importar archivos PNG de Fireworks 379
- Macromedia FreeHand 7
 - colocar gráficos de Macromedia Fireworks en 385
 - exportar a 386
- macros 420
- manchar
 - áreas de mapa de bits 132
 - imágenes 133
- Manchar, herramienta 132
- mapa de bits, máscaras 229, 230
 - crear 235
 - usar objetos existentes 233, 235
- mapa de bits, modo 74
 - aplicación con herramientas 84
 - cambiar 127
- mapas de bits
 - ajustar brillo y contraste 141
 - ajustar color y tono 135
 - ajustar matiz y saturación 142
 - desenfocar y perfilar 144
 - eliminar 131
 - retocar 132
- mapas de imagen
 - creación 284
 - exportación 286
- máscaras 30, 229
 - activar 246
 - agrupar objetos para formar una máscara 238
 - aplicar 30
 - crear una vacía 236
 - desactivar 246
 - editar 30
 - mapa de bits 230
 - modificar 242
 - mover con objetos enmascarados 241
 - suprimir 246
 - texto como máscara 235
 - usar objetos existentes 233, 235
 - vectores 229
- matiz, ajustar 135, 142
- Matiz/Saturación, filtro 142
- medios tonos 137
- menú de opciones en paneles 89
- menús contextuales 99
- menús emergentes
 - configuración de la posición 307
 - crear 57
 - descripción 300
 - diseño del aspecto 303

- editar 62, 308
 - exportar 309
 - introducción del texto de menú 301, 302
 - personalizar 59
 - propiedades avanzadas 305
 - método de escala interpolación bicúbica 423
 - método de escala interpolación bilineal 424
 - método de escala interpolación de valor vecino más cercano 424
 - método de escala interpolación suave 424
 - métodos abreviados de teclado
 - cambiar conjunto actual 426
 - conjuntos de métodos abreviados personales 427
 - eliminación de conjuntos de métodos abreviados 428
 - hoja de referencia para conjunto actual 429
 - métodos abreviados secundarios 427
 - mezcla
 - aplicar 249
 - colores de objetos superpuestos 247
 - definir modo de mezcla 249
 - Mezclador de colores 86, 195, 196
 - crear colores con 197
 - intercambiar color de trazo y relleno 192
 - mezclar colores en 196
 - mostrar 196
 - restablecer colores predeterminados en 192
 - miniaturas
 - en el panel Capas 224
 - seleccionar máscaras con 240
 - modo Mapa de bits, mostrar borde rayado, preferencia 424
 - modos
 - mapa de bits 74
 - vector 149
 - vectorial 74
 - modos de mezcla 247
 - aclarar 247
 - color 247
 - diferencia 247
 - invertir 247
 - luminosidad 247
 - matiz 247
 - multiplicar 247
 - oscurecer 247
 - pantalla 247
 - saturación 247
 - suprimir 247
 - tinta 247
 - modos de visualización 92
 - cambiar 94
 - mostrar
 - barras de herramientas 90
 - bordes 108
 - paneles 88
 - reglas 100
 - Mostrar borde rayado, preferencia 424
 - Mostrar iconos de ficha, preferencia 424
 - Mostrar presentación preliminar de la pluma, preferencia 424
 - Mostrar puntos sólidos, preferencia 424
 - Mostrar selección, comando 236
 - Mostrar todo, comando 236
 - Mostrar/Ocultar zonas interactivas y divisiones 268
 - MSB, modelo de color 196
 - muestras, elegir personalizadas 193
 - Muestras, panel 86, 192
 - añadir muestras 194
 - borrar color 195
 - colores de Sistema Windows 193
 - guardar personalización 195
 - reemplazar color 194
 - muestreo por reducción 97
- N**
- navegador, visualizar archivos de Fireworks 71
 - negrita, texto 174
 - Niveles automáticos, función para ajustar el rango tonal 136
 - Niveles, función para ajustar el rango tonal 136
 - nombres de archivo, cambio en un proceso por lotes 414
- O**
- objetos 26
 - agrupar 124
 - apilar 125
 - asignar nombre 28
 - colocar pegados 80
 - conversión en animación 313
 - crear mapas de bits 128
 - desagrupar 124
 - desplazar seleccionados 119
 - distorsionar 122
 - eliminar un efecto 221
 - fusionar 227
 - inclinarse 122
 - orden de apilamiento 29
 - propiedades 21
 - seleccionar 105
 - seleccionar canal alfa 114
 - vectoriales 19
 - objetos vectoriales, remodelar 162
 - ocultar
 - barras de herramientas 90

- bordes 108
 - capas 227
 - objetos en capas 227
 - paneles 88
 - Ocultar paneles, comando 88
 - Ocultar selección, comando 236
 - Ocultar todo, comando 236
 - opacidad
 - ajustar 249
 - Véase también* transparencia
 - optimización
 - optimizar 38, 64
 - animaciones 324
 - con el asistente de Exportación 329
 - conceptos básicos 327
 - imágenes 75
 - imágenes de Fireworks desde Dreamweaver 374
 - Optimizar imagen en Fireworks, comando 374
 - Optimizar, panel 87
 - organizar fotogramas 318
 - Ortografía, comando 187
 - OS X, Macintosh 431
 - oscurecer
 - áreas de mapa de bits 132
 - imágenes 134
 - Oscurecer, herramienta 132
 - óvalos, dibujar 150
- P**
- paletas de colores
 - adaptable 337
 - almacenar 342
 - Blanco y negro 337
 - bloqueo de colores 341
 - configuración del número de colores 338
 - edición 341
 - Escala de grises 337
 - exacta 337
 - importar 337
 - optimización 341
 - Personalizada 337
 - Sistema (Macintosh) 337
 - Sistema (Windows) 337
 - Uniforme 337
 - visualización 339
 - Web 216 337
 - Websnap adaptable 337
 - paneles 86
 - abrir disposición personalizada 89
 - acoplar 87
 - Biblioteca 86, 255
 - Buscar y reemplazar 87, 404, 406
 - Capas 86
 - Comportamientos 86, 276
 - desacoplar 87
 - desplazar 87
 - eliminar de un grupo 87
 - Estilos 87, 252
 - Fotogramas 86, 316
 - guardar disposiciones personalizadas 89
 - Herramientas 84
 - Historial 86, 103
 - Historial del proyecto 87
 - Información 86
 - menú de opciones 89
 - Muestras 86, 192
 - ocultar 88
 - Optimizar 87
 - organizar 87
 - Respuestas 87
 - restablecer posiciones predeterminadas 88
 - URL 87, 260
 - Pantalla completa con menús, modo 92
 - Pantalla estándar, modo 92
 - papel cebolla
 - definición 320
 - desactivar 321
 - editar varios fotogramas 321
 - editor de botones 289
 - personalizar vista 321
 - ver fotograma siguiente 321
 - ver fotogramas actuales y adyacentes 321
 - ver todos los fotogramas 321
 - paquete de programa de aplicación 433
 - patrones, rellenos
 - ajustar 211
 - aplicar 207
 - mover 210
 - rotar 211
 - transformar 210
 - pegar código HTML 358
 - Pegar dentro, comando 234
 - perfilar 146
 - áreas de mapa de bits 132
 - imágenes 133
 - Perfilar más, filtro 146
 - Perfilar, filtro 146
 - Perfilar, herramienta 132
 - Perforar, comando 167
 - Photoshop
 - aplicar filtros de conexión 220

- capas agrupadas 229
- exportar a 400
- filtros de conexión 399, 425
- filtros de conexión para instalar Acquire 81
- importar archivos en Fireworks 398
- instalar filtros de conexión 219
- máscaras de capa 238
- patrones 425
- personalizar archivos para la exportación 401
- preferencias de importación 426
- texturas 425
- Photoshop y Fireworks
 - exportar archivos PSD desde Fireworks 400
 - importar archivos PSD en Fireworks 398
- PICT, formato de archivo 336
- Pincel, herramienta 129, 153
- pinceles
 - configurar punta 203
 - guardar ajustes 205
 - opciones de trazo 202
- píxeles
 - ajustar rango tonal con cuentagotas 141
 - clonar 132
 - contraer borde de selección 116
 - copiar 108
 - cortar 108
 - desplazar 108
 - expandir borde de selección 116
 - fundir 131
 - pintar 129
 - rango tonal 137
 - seleccionar 23, 108
 - seleccionar área circundante de recuadro 116
 - seleccionar área de estilo libre 109
 - seleccionar área poligonal 110
 - seleccionar colores similares 111
 - suavizar borde de recuadro 117
- Pluma, herramienta 154
 - añadir puntos con 161
 - reanudar trazado 161
 - segmentos curvos 156
 - segmentos rectos 155
 - suprimir puntos con 161
- PNG, formato de archivo
 - elección 336
 - elegir una paleta de colores 337
 - transparencia 383
- Polígono, herramienta 152
 - dibujar estrellas 152
- polígonos
 - dibujar 152
 - restringir 152
- PPP, *véase* resolución
- preferencias 423
 - colores predeterminados 423
 - configuración 423
 - Ejecutar y editar 379
 - exportar HTML 67
 - Importar 399
 - opciones de carpeta 425
 - opciones de edición 424
 - opciones de importación 426
 - opciones de interpolación 423
 - Pasos de Deshacer 423
 - restauración de valores predeterminados 426
 - ubicación de archivos 429, 432
 - valores predeterminados 426
- preferencias predeterminadas 426
- presentación preliminar
 - ajustes de optimización 333, 334
 - con Presentación preliminar de la exportación 329
 - documentos en un navegador 363
 - píxeles de un color determinado 340
 - trazos 202
- Presentación preliminar de la exportación 329
 - ampliación/reducción 330
 - comparación de ajustes de optimización 330
 - optimización 329
 - panorámica de un área 330
 - presentación preliminar 329
 - presentación preliminar de la optimización 329
- Procesar por lotes, cuadro de diálogo 409
- proceso por lotes 409
 - ajustes de exportación 411
 - Buscar y reemplazar 413
 - comandos 414
 - configuración de optimización 411
 - copia de seguridad, archivos 415
 - escala de gráficos 412
 - guardar archivos 411
 - guardar como archivos de comandos 415
 - nombres de archivo 414
- propiedades
 - objetos 21
 - texto 36
 - visualización en el Inspector de propiedades 85
- propiedades de instancia 295
- propiedades de símbolo 295
- Propiedades de símbolo, cuadro de diálogo 255
- propiedades interactivas de botón 296

Puntero, herramienta 105, 108

punto central

dibujar desde 150

y eje de rotación 122

puntos

añadir 161

cambiar segmentos adyacentes 160

convertir 158

convertir rectas en curvas 158

de curva 156

de esquina 155

doblar segmentos adyacentes 160

mover 160

seleccionar 159

suprimir 161

Véase píxeles

R

RAM

Véase requisitos del sistema

rango tonal 136

ajustar con Curvas 139

ajustar con Niveles 136

recortar

documentos 98

lienzo 97, 98

Recortar, comando 168

Rectángulo redondeado, herramienta 151

Rectángulo, herramienta 150

rectángulos

dibujar 150

esquinas redondeadas 151

rectángulos de selección

Véase recuadros

recuadros 23, 108

anular selección 112

contraer 116

desplazar 112

eliminar 112

expandir 116

guardar y recuperar 117

seleccionar área circundante 116

seleccionar píxeles mediante intersección 113

suavizar 117

transferir a otro objeto 117

recursos de aprendizaje de Fireworks 8

reducir puntos 168

reemplazar elementos 404

reflejar

Véase voltear objetos

reglas 100

rehacer mediante el panel Historial 419

reinstalación de Fireworks 433

relieve 217

Relleno de color, efecto automático 249

rellenos

ajustar 211

añadir textura 213

aplicar degradado 130, 208

aplicar patrón 207

aplicar rellenos de color 142

aplicar sólidos 206

buscar y reemplazar 407

cambiar bordes 211

cambiar color de herramientas básicas de forma 206

con tramado web 198

dibujar sobre trazos 205

editar degradado 209

editar sólidos 206

fundir o suavizar 211

guardar degradado 211

guardar degradado personalizado 211

ilusión de transparencia 198

intercambiar color de trazo y relleno 192

mover 210

restablecer color predeterminado 192

rotar 211

transformar degradados 210

transformar patrón 210

remodelar objetos vectoriales 164

repetir acciones 103

reproducir

animaciones 322

comandos guardados 420

macros 420

reproducir animaciones 322

requisitos del sistema para Fireworks 7

resaltados 137

resolución 7

Respuestas, panel 9, 87

Restringir las proporciones, opción 77

Restringir rotación 121

Rollover simple, comportamiento 276

rollovers 75

área activa 296

barras de navegación 299

comportamiento Rollover simple 276

con forma irregular 266

conversión en botones 293

crear 48, 289

definición 271

- imágenes externas para 278
- intercambiar imagen 273
- simples 276
- rollovers de intercambio de imagen 273
 - con una única división 273
 - creación de rollovers desunidos 274
- rollovers desunidos 274
 - aplicación a una división 275
 - creación 274
 - inclusión en zonas interactivas 287
- rollovers simples, creación 276
- rotar
 - cambiar posición del eje de rotación 122
 - objetos 121
 - restringir 121
- RVA, modelo de color 196

S

- sangrado de texto 179
- saturación, ajustar 135
- segmentos curvos, editar 157
- segmentos rectos, editar 157
- segmentos, convertir 158
- seleccionar
 - añadir píxeles a una selección 113, 114
 - anular selección de objeto 107
 - anular selección de recuadro 112
 - anular una selección 120
 - área alfa 114
 - área circundante de recuadro 116
 - área de píxeles 109
 - área de píxeles de estilo libre 109
 - área poligonal de píxeles 110
 - colores similares 111
 - contraer borde de recuadro 116
 - expandir borde de recuadro 116
 - fundir bordes 131
 - fundir selecciones de píxeles 115
 - imágenes 108
 - invertir selecciones de píxeles 115
 - objetos adicionales 107
 - objetos agrupados 124
 - píxeles 23, 108
 - puntos 159
 - selecciones de píxeles flotantes 118
 - solapar áreas de mapa de bits 115
 - suavizar borde de recuadro 117
 - sustraer de una selección de píxeles 114
- selecciones de píxeles flotantes
 - crear 118
 - desplazar 118
- selector de colores del sistema 197
- Sello, herramienta 132
- separar un documento 45
- símbolos
 - colocar instancias en documentos 255
 - crear 255
 - crear instancias 255
 - definidos 254
 - duplicar 256
 - edición de gráficos 315
 - editar 256
 - eliminar 256
 - exportar 259
 - importar 259
 - interpolar 321
 - modificar 256
 - romper vínculos 257
- símbolos de botón
 - crear 52
 - edición 295
 - editar 56
 - insertar en un documento 294
- simplificar trazados 168
- Simplificar, comando 168
- sistema, selector de colores 197
- Sobre y Abajo, estado de botón 290
- Sobre, estado de botón 290
- sólidos, rellenos
 - añadir textura 213
 - aplicar 206
- sombras 38, 137, 218
- suavizado
 - bordes 211
 - color de fondo del resultado 347
 - eliminar halos 348
 - suavizar bordes de texto 180
- Suavizar, comando 117
- subrayado, texto 174
- Subselección, herramienta
 - seleccionar máscaras 240
 - unión automática de trazados 162
- superposición de divisiones 270
- suprimir
 - capas 225
 - efectos automáticos 221
 - máscaras 246
 - muestras 195
 - puntos 161

T

- tabla de color 339
 - actualización 340
 - muestra bloqueada 340
 - muestra con varios atributos 340
 - muestra modificada 340
 - muestra transparente 340
 - muestra websafe 340
 - selección de colores 340
- tablas anidadas 283
- tamaño de archivo
 - ajuste de pérdida para reducir el tamaño 342
 - reducción de la calidad 345
- teléfonos móviles, imágenes
 - Véase* archivos WBMP
- texto
 - alineación 179
 - atributos, guardar 182
 - buscar y reemplazar 406
 - color 175
 - comprobar ortografía 187
 - crear 32, 34
 - dirección 178
 - divisiones 265
 - editar 173
 - Editor de texto 188
 - espaciado entre párrafos 180
 - expandir o contraer anchura de caracteres 181
 - instancias de botón 55
 - introducir 171
 - orientación 178
 - propiedades 36
 - sangrar 179
- texto alt (alternativo) 279
- texto en trazados
 - amoldar texto a trazado 182
 - cambiar forma del trazado 183
 - colocar texto en trazado 184
 - convertir texto en trazado 185
 - editar texto amoldado a trazado 183
 - mover punto inicial del texto 184
 - separar del trazado 183
- texto, bloques
 - anchura fija 173
 - cambiar tamaño 173
 - mover 172
 - tamaño automático 173
- texto, estilos
 - cursiva 174
 - efectos 182
 - negrita 174
 - rellenos 182
 - subrayado 174
 - trazos 182
- Texto, herramienta 171
- textura
 - añadir a relleno 213
 - añadir a trazos 212
- TIFF, formato de archivo, elección 336
- tipos de letra
 - Véase* fuentes
- tiradores de punto 157
 - ver 160
- tiradores, transformación 120
- tono, ajustar 135
- Traer al frente, comando 125
- Traer hacia adelante, comando 125
- tramado 339
 - con colores seguros para la web 198
- Transformación numérica, comando 123
- transformación, herramientas 120
 - Distorsionar 122
 - Escala 121
 - Inclinar 122
- transformar
 - arrastrando 120
 - numéricamente 123
 - objetos 120
 - rellenos de patrón 210
 - rellenos degradados 210
 - texto 185
- transparencia
 - adición o eliminación de colores 344
 - animación 323
 - convertir imágenes en transparencias de color
 - degradado 146
 - en archivos PNG 383
 - selección de un color 343, 344
 - Véase también* opacidad
- transparencia, ilusión 198
- Trazado hundido, comando 170
- trazados 166
 - ampliar 163
 - añadir textura de trazo 212
 - cambiar forma 160
 - cambiar segmentos adyacentes 160

- compuestos 166
- convertir rectos en curvos 158
- copiar y pegar 387
- crear trazos personalizados 201
- de estilo libre 153
- dividir 166
- doblar segmentos adyacentes 160
- editar trazos 200
- intercambiar color de trazo y relleno 192
- recortar 168
- reducir 164
- restablecer colores predeterminados 192
- seleccionar un punto 159
- volver a dibujar 165
- trazar puntos 154
- trazos 200
 - añadir textura 212
 - bordes 200
 - buscar y reemplazar 407
 - cambiar centrado 204
 - cambiar color de herramientas de dibujo 201
 - crear personalizados 201
 - cuadro de color 200
 - definir sensibilidad 204
 - dibujar relleno 205
 - editar 200
 - elegir 200
 - guardar ajustes 205
 - intercambiar color de trazo y relleno 192
 - reorientar 204
 - restablecer color predeterminado 192
 - texturas 200
- triángulos, dibujar 152
- tutoriales 9
 - Tutorial básico de diseño gráfico 15
 - Tutorial básico de diseño web 43

U

- Unión, comando 167
- unir, *véase* fusionar
- URL
 - asignación a botones o instancias 297
 - asignar a botones 55
 - asignar a objetos web 261
 - buscar y reemplazar 408
 - escribir absoluto 262
 - escribir relativo 262
 - selección de opciones de destino 280
- URL, panel 87, 260
- UTF-8, codificación 361

V

- varias instancias de botón 54
- vector, modo, dibujar en 149
- vectores, máscaras 229
 - convertir en máscaras de mapa de bits 245
 - crear 231
 - usar objetos existentes 233, 235
- vectores, objetos 19
 - crear 20
- vectorial, modo 74
 - cambiar 127
- vista previa, documentos en plataformas diferentes 93
- Vista previa, ficha 333
- visualizar archivos de Fireworks en un navegador 71
- voltear objetos 122
- Volver a dibujar trazado, herramienta 165
- volver a muestrear
 - describir 96
 - muestreo por aumento 97
 - muestreo por reducción 97
 - objetos de mapa de bits 96
 - objetos vectoriales 96

W

- WBMP, archivos, exportar 336
- Web, capa 228
- Windows
 - requisitos del sistema 7
 - Windows 2000 431
 - Windows 98 431
 - Windows ME 431
 - Windows NT4 431
 - Windows XP 431

X

- XHTML 360
- Xtra Importar para Director 388
- Xtras
 - Véase* filtros

Z

- zonas interactivas 75
 - aplicación de rollovers arrastrar y colocar 287
 - asignación de valores URL 279
 - creación 284
 - edición de la forma 285
 - irregulares 285
 - sobre las divisiones 288
- Zoom, herramienta 91